

Rémi Maillo

Master 2 Sciences des religions et sociétés

Mémoire :

# La figure sorcellaire dans les jeux-vidéo

Université Lumière Lyon 2

Dirigé par Philippe Martin



## *Remerciements*

Je tiens avant tout à remercier Professeur Philippe Martin, qui a accepté de diriger ce mémoire malgré l'originalité de l'objet d'étude. La direction de ce mémoire de sa part m'a personnellement rassuré sur le sérieux que ce sujet pouvait avoir aux yeux de la recherche. Ses conseils concernant mes lectures et la liberté qu'il m'a laissée m'ont permis d'arriver à réaliser un travail dans lequel je me retrouve. J'ai également eu la chance d'organiser la journée Sacrés Jeux le 27 avril 2023 grâce à son soutien, permettant un aboutissement très concret de deux ans de recherches.

Je tiens à remercier aussi Louisa Charfa, dont l'aide m'a été plus que précieuse pour venir à bout de ces deux années très chargées. Les projets auxquels j'ai pu participer grâce à elle, ont toujours été des sources d'épanouissement très singulier.

Je remercie par ailleurs Professeur Nicolas Diochon, dont les cours en troisième année de licence m'ont donné l'idée et l'envie de ce mémoire.

Je remercie Professeur Olivier Servais et Professeur David Douyère, qui ont été d'abord des personnes dont j'ai admiré les travaux. J'ai ensuite eu le plaisir de collaborer avec eux par le biais la journée Sacrés Jeux à laquelle ils ont tous deux accepté de participer. Ce pour quoi je les remercie également.

Je remercie Ethlenn Weber et Matthieu Rocher, pour l'aide qu'ils ont pu m'apporter sur l'organisation pratique de la journée Sacrés Jeux. Je les remercie aussi pour l'ouverture d'esprit qu'ils ont pu m'amener au travers de nos nombreuses discussions sur la pop culture actuelle. Je remercie pareillement Justine Durand, pour la rigueur qu'elle a pu m'amener par son exemple.

Je tiens à remercier toute la promotion 2022/2023 du master Sciences des religions et sociétés. Retrouver ses membres tout au long du master a été pour moi une vraie source de motivation pour ce travail ainsi que pour la suite.

Je remercie toute ma famille. Mes parents Ludovic Maillo et Delphine Maillo, dont la sagesse et l'expérience m'ont en même temps rassuré et permis de rester attentif quant aux difficultés d'un tel travail (notamment concernant la quantité de travail que cela imposait). Ma Marie Maillo, ma sœur aînée, qui a toujours su trouver les mots justes dans les temps plus durs. Lilou Maillo, ma petite sœur, dont les immenses connaissances sur la pop culture actuelle m'ont

permis de combler nombre de failles. Je la remercie également pour l'accompagnement salubre qu'elle m'a amenée avec certaines œuvres.

Je remercie Nikyta Vernet, pour le soutien indéfectible qu'elle a pu m'amener au quotidien durant ces deux ans, malgré le côté obsessionnel qu'un travail comme celui-ci impose. Grâce à elle, j'ai pu garder la tête sur les épaules tout au long de ce projet. Elle m'a aussi permis de rebondir dans les moments difficiles et je l'en remercie fortement.

Enfin, je remercie Nicolas Samain-Mansilla, Guillaume Berthelier, et Victor Grousson. Si l'isolement est inévitable avec un travail aussi chronophage, j'ai toujours pu compter sur eux pour avoir des moments de retour dans la réalité et de détente.

## *Introduction – La perception de la sorcellerie dans les jeux-vidéos : perception contemporaine ?*

« Tu arrêtes ? Tu es insupportable. Et regarde tes cheveux, on dirait une sorcière ». Ces mots, je les ai entendus alors que je travaillais dans un magasin de sport. Il s’agissait d’une mère parlant à sa fille un peu turbulente. Que nous disent ces mots ? Qu’une image reste de la sorcière. On la voit utilisée comme épouvantail par une mère. Pourtant, la chasse aux sorcières a disparu en France depuis plus de 300 ans. Mais, la figure est restée. Des individus comme les guérisseurs n’ont pas disparu. Dans un documentaire réalisé dans le cadre de mon M1, j’interrogeais Suzanne Sartre (94 ans à ce moment-là) à propos du “don” de coupeur de feu qu’elle possède. Ce qu’elle en disait était clair : « Je pense qu’il y a inconsciemment, comme de la sorcellerie ». Ce don, elle ne l’a jamais utilisé, mais elle l’a transmis à sa petite-fille. Celle-ci avait alors 24 ans et disait régulièrement utiliser ce “don”. Les dons qui inquiétaient (malgré leur présence dans la société) aujourd’hui fascinent. Même si l’on voit dans les expressions populaires la présence négative du terme de sorcière, l’image semble mouvante. La sorcière, autrefois diabolique, est symbole de libération de la femme chez beaucoup de membres de la wicca. Institoris et Sprenger seraient sans doute horrifiés de voir le nombre de manuels qui existent pour pratiquer les sciences occultes, faire des potions, faire des rites. Du 28 au 30 avril 2023, a eu lieu la SatanCon à Boston. Cette édition très médiatisée (il s’agissait du 10<sup>e</sup> anniversaire de l’évènement) a vu une Bible déchirée sur le cri « *Hail Satan* »<sup>1</sup>. On observe une dédiabolisation de la prêtresse du diable. Le temps, l’éloignement de la période de la chasse aux sorcières, sans doute qu’il y a là une première explication. En s’intéressant à la culture de masse, on observe une accélération du phénomène dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle.

Avant de voir comment la sorcière a évolué dans les yeux de nos contemporains, penchons-nous sur sa représentation médiévale.

---

<sup>1</sup> *Boston SatanCon-goers shred Bible, pro-cop flag during opening ritual: ‘Hail Satan!’* | Fox News, [https://www.foxnews.com/us/boston-satancon-goers-shred-bible-pro-cop-flag-during-opening-ritual-hail-satan?intcmp=tw\\_fnc](https://www.foxnews.com/us/boston-satancon-goers-shred-bible-pro-cop-flag-during-opening-ritual-hail-satan?intcmp=tw_fnc), (consulté le 4 mai 2023).



## **A – La représentation picturale des sorciers dans les arts du XV<sup>e</sup> au XVII<sup>e</sup> siècle**

En consultant l'ouvrage dirigé par Robert Muchembled, Magie et Sorcellerie en Europe, du Moyen Âge à nos jours, on observe des tendances dans les tableaux illustrant le livre. Jeunesse et nudité — vieillesse et potion – l'animalisation — les bûchers, ce sont quatre grands ensembles que l'on retrouve dans tous ces tableaux. Bien sûr, ils ne sont pas exclusifs, on le voit avec la gravure Sabbat des sorcières d'Hans Baldung Grien en 1510<sup>2</sup>, qui nous montre des sorcières âgées et nues pendant la préparation de leur potion. Ils représentent des tendances. S'ajoute à cela le diable, toujours présent<sup>3</sup>. La peur de celui-ci a participé à la chasse de ses prêtresses. Ces dernières sont toujours cachées du monde pour réaliser leur office. Elles sont entre elles et avec les démons. Le complot doit se faire dans l'ombre. Là est la grande crainte, celle d'un gigantesque complot des sorcières. C'est notamment une crainte qui se développe grandement au XV<sup>e</sup> siècle (il n'est pas surprenant que ce soit le siècle voyant l'écriture de la bulle Summis desiderantes affectibus et du Malleus Maleficarum). La femme, capable de charme ne serait-ce que par son corps (Voir le tableau Le sortilège d'Amour<sup>4</sup>), représente un danger si un homme ne la contrôle pas. Elle n'aurait pas les mêmes facultés de raison que les hommes, ce qui la rendrait plus susceptible de succomber au Diable. S'ajoute aussi le développement du culte marial<sup>5</sup>. La sorcière en est souvent l'antithèse : elle n'est pas vierge (s'adonne même au Diable), n'est pas sous la coupe d'un homme (Marie a un fils et un mari). Un ensemble d'éléments rendent certains individus plus suspects que d'autres. La veuve et la femme célibataire sont plus suspectées, car moins protégées.

Nous allons souvent parler d'image dans ce travail, le jeu-vidéo étant un art laissant beaucoup de place à l'image. Je souhaiterais donc regarder les couleurs utilisées dans les tableaux<sup>6</sup>. Le jaune de la lumière est remplacé par un jaune soufre dans des univers sans soleil. L'air est noir, d'un noir cendre. La colorimétrie se compose surtout de teintes noires et grises, accompagnées de jaune, d'orange et de rouge<sup>7</sup>. L'air est vicié et le mal est de la couleur du feu,

---

<sup>2</sup> Voir Image 1, page 6

<sup>3</sup> Avec la représentation classique du bouc, présent dans une grande partie des scènes de sabbat.

<sup>4</sup> Voir Image 2, page 6

<sup>5</sup> Colette Arnould, *Histoire de la sorcellerie*, Tallandier., s.l., 2019, p 263.

<sup>6</sup> Les enluminures étant majoritairement sur des livres aux pages claires, il est difficile de les prendre en compte l'usage étant trop différent des tableaux.

<sup>7</sup> Bien sûr je parle ici des tableaux fait en couleur, on retrouve beaucoup d'image en noir et blanc, il est évident que je n'en parle pas pour leur colorimétrie.

Image 1 : Sabbat des sorcières, Hans Baldung Grien, gravure de 1510<sup>8</sup>

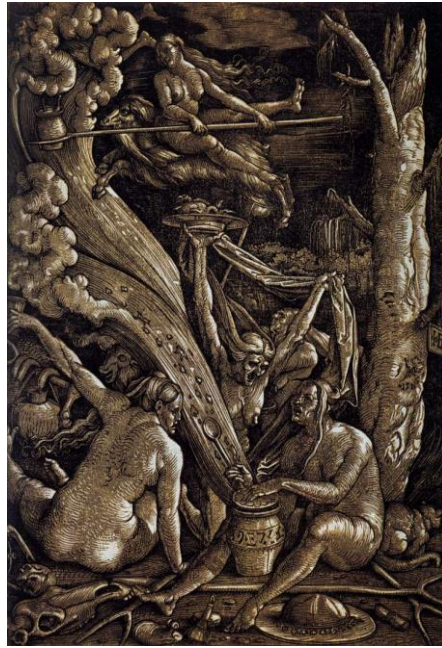


Image 2 : Le sortilège d'amour, tableau attribué à Van Eyck, peinture sur bois du XV<sup>e</sup> siècle<sup>9</sup>



---

<sup>8</sup> Wolfgang Behringer, « Allemagne, “Mère de tant de sorcières” au coeur des persécutions » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p.

<sup>9</sup> Richard Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p. 27.

ce que l'on voit dans le tableau Scène de nécromancie en présence de démons, de Cornelius Saftleven<sup>10</sup>. Ce sont des couleurs que l'on retrouve fréquemment dans l'école flamande, notamment chez Van Eyck, dans une région très affectée par la chasse aux sorcières dans ces siècles. À titre de comparaison avec notre objet d'étude, certains jeux reprennent ces codes couleurs (surtout les jeux d'horreur). Mais, nous verrons que la sorcellerie est montrée majoritairement, avec des lumières beaucoup plus fortes, moins inquiétantes.

Nous verrons aussi que, si elle s'est éloignée quelque temps de ces représentations médiévales, notamment de la jeunesse de la sorcière, les jeux-vidéo vont "revenir aux sources" sur certains aspects, et en transformer la signification.

## **B – La représentation contemporaine des sorcières**

Comment connaissions-nous la sorcière dans notre enfance ? C'était une vieille dame, qui dévorait les enfants, après les avoir fait bouillir dans son chaudron. C'était une femme jalouse de la beauté de sa belle-fille, et cherchant à empoisonner cette dernière. La sorcière devient une vieille dame, agissant par des forces obscures, pour faire le mal. C'est ce que nous racontent les contes et les films du XX<sup>e</sup> siècle. Elle ne charme plus, elle est repoussante. Également, rappelons-nous les contes. Ces sorcières ne sont plus des femmes du village qui se cachent pour faire le mal, ce sont des individus qui restent toujours cachés. Leur maison est au fond de la forêt. Pourtant, Jeanne Favret-Saada a montré que les sorcières sont toujours dans les villages<sup>11</sup>. Mais, la représentation évolue, se détache du réel. La sorcière passe d'ennemi fantasmé à ennemi fantastique. Nous éviterons d'évoquer la *fantasy* que nous développerons plus tard, mais la sorcière y apparaît de plus en plus. Elle quitte les histoires pour enfants et se mondialise (toujours inspirée par les anciens contes germaniques) : dans Blanche-Neige en 1937<sup>12</sup>, ou auparavant dans Le Magicien d'Oz de Lyman Frank Baum. Par ailleurs, on voit avec Hocus Pocus que les sorcières restent des femmes montrées comme laides. Si nous allons vers l'horreur, le premier Conjuring nous propose une mère possédée, qui gagne les traits d'une vieille femme quand le démon qui la possède prend le pas sur elle. La représentation contemporaine semble longtemps ne plus s'attacher à la sorcière qui charme. Celle qui prépare

---

<sup>10</sup> Voir Image 3, page 8

<sup>11</sup> Jeanne Favret-Saada, *Les mots, la mort, les sorts*, Gallimard., s.l., 1985.

<sup>12</sup> Voir Image 4, page 8

**Image 3 : Scène de nécromancie en présence de démons, tableau de Cornelius Saftleven, huile sur bois de 1660<sup>13</sup>**



**Image 4 : La sorcière dans Blanche-Neige et les 7 nains, en 1937<sup>14</sup>**



---

<sup>13</sup> Robert Muchembled, « Terres de contrastes France, Pays-Bas, Provinces-Unies » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p 129.

<sup>14</sup> *Blanche-Neige et les Sept Nains*, s.l., Walt Disney Productions, 1937.

des potions, et aux pustules proéminentes, paraît être préférée. C'est du moins ce que l'on retrouve dans la littérature pour enfants, avec 3 Sorcières de Grégoire Solotareff, ou dans l'animation, avec L'Étrange Noël de Monsieur Jack.

Pourtant passé l'enfance, les figures qui vont revenir changent. Hermione Granger dans Harry Potter, les sœurs Halliwell dans Charmed, Wanda Maximoff<sup>15</sup> chez Marvel, ce sont de belles femmes qui viennent peupler l'imaginaire le plus récent de la sorcellerie. Cette évolution ne se fait pas sans raison et est en lien avec la question de l'antagonisme de la sorcière. Les trois personnages que je viens de citer sont des héros (voir des antihéros). Cela ne signifie pas la disparition de la vieille sorcière, mais les deux vont évoluer conjointement. Ainsi, s'il y a ce partage dans l'imaginaire collectif, cette question de l'antagonisme est une question récente (anciennement, il était évident que la sorcière était diabolique). Pour la voir, il faut remonter au milieu du XX<sup>e</sup> siècle.

### **C – Antagonisme et protagonisme de la sorcellerie dans la culture de masse du XX<sup>e</sup> siècle**

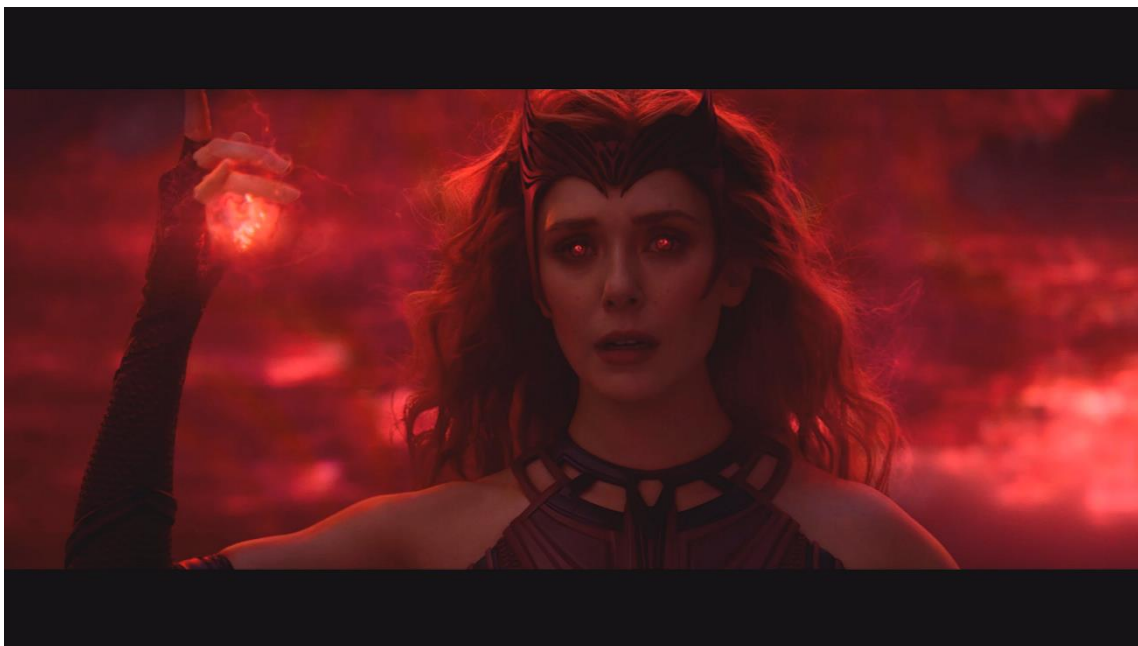
Tolkien avait ouvert la voie avec Le Seigneur des Anneaux et Bilbo le Hobbit. À l'intérieur, point de sorcier, mais des mages et des magiciens affrontant le mal. On note que le seul personnage décrit comme sorcier (avant le Silmarilion) est un ennemi, le roi-sorcier d'Angmar<sup>16</sup>. Les pouvoirs ne diffèrent guère entre Gandalf et ce roi-sorcier (ce que confirme l'attitude de Gandalf quand Frodon lui tend l'anneau). Ce qui diffère est alors leur position dans le conflit qui prend place dans la Terre du Milieu. Dans la suite du XX<sup>e</sup> siècle, la série Ma sorcière bien-aimée va avoir une sorcière en héroïne. Tous les sorciers de la série ne sont pas forcément amicaux, voire Samantha est la seule sorcière vraiment gentille de la série, mais un premier pas est fait. On peut citer La famille Addams (qui existe depuis 1938, toutefois qui se popularise plus largement avec la série des années 1960), dans lesquels les personnages, qui ne sont pas tous sorciers, sont absolument diaboliques, mais rendus amicaux par leur humour très noir. Tous ces éléments disséminés vont amener à une véritable bascule autour de la sorcière dans la culture de masse dans les années 80-90.

---

<sup>15</sup> Voir Image 5, page 10

<sup>16</sup> Voir Image 6, page 10

**Image 5 : Wanda Maximoff (La Sorcière rouge) dans WandaVision, en 2021<sup>17</sup>**



**Image 6 : Le roi-sorcier d'Angmar dans La Terre du Milieu : L'ombre de la guerre, en 2017<sup>18</sup>**



---

<sup>17</sup> SHAKMAN MATT, « Le Grand Final » dans WandaVision, Disney+, 2021.

<sup>18</sup> Monolith Productions. 10 octobre 2017. *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.



La littérature de *fantasy* va être prépondérante dans ce mouvement. D'abord, Terry Pratchett va créer la saga Les Annales du Disque-Monde en 1983<sup>19</sup>. En Pologne, Andrzej Sapkowski va entamer les aventures du sorceleur Geralt en 1986 dans The Witcher<sup>20</sup>. On voit des œuvres qui évoquent de manière très forte le monde des années 80. Les problématiques sont reprises dans des univers fantastiques, et déjà sorciers et sorcières sortent de leur antagonisme séculaire. Les personnages deviennent plus complexes, ne se délectent plus forcément du diabolisme, et les frontières se brouillent entre magie blanche et magie noire<sup>21</sup>. Dans les années 70, les jeux de rôle sur table se développent, et arrivent au premier plan médiatique dans les années 80. On pense alors à des licences comme Donjons & Dragons, qui permettent notamment aux joueurs d'incarner des sorciers<sup>22</sup> (et d'en faire des personnages amicaux). En 1997, sort Harry Potter and the Philosopher's Stone (Harry Potter à l'école des sorciers) par J.K. Rowling. Le livre est aussitôt diffusé dans le monde entier (80 langues différentes ont vu une édition de l'ouvrage<sup>23</sup>), et s'adresse à un public plus jeune. Il est également très vite adapté au cinéma, participant à la popularisation de l'œuvre, mais également du style littéraire. La construction contemporaine de l'image du sorcier a été profondément marquée par l'œuvre de J.K. Rowling. La sorcellerie est régulièrement vidée de son contenu diabolique. Le religieux ne semble plus prépondérant dans son lien avec la magie<sup>24</sup>. On est passé d'une confrontation entre magie divine et magie diabolique, à la magie d'un côté et les dieux d'un autre. Ainsi, on est alors passé des contes pour enfants où la sorcière représente le mal, à une saga également destinée à des jeunes où les sorciers sont les héros, et sont majoritairement bons<sup>25</sup>. Ce

---

<sup>19</sup> Le premier tome paru est The Colour of Magic en 1983. Il sort en français en 1993 sous le titre La Huitième Couleur.

<sup>20</sup> Qui est au départ une seule nouvelle, Le Sorceleur, publié dans le magazine polonais Fantastyka. Le premier tome à paraître est un recueil de nouvelles qui paraît en 1990 sous le titre Wiedzmin (Le Sorceleur en français).

<sup>21</sup> La nouvelle « Le Moindre Mal » du premier tome de The Witcher montre déjà une critique très forte de la chasse aux sorcières, servant un propos allant à l'encontre des discriminations liées à l'essentialisme, et à la misogynie. La nouvelle sert de premier épisode à la série sortie produite par Netflix (studio de production très attaché aux notions de féminisme notamment). On voit une résonance assez forte de cette nouvelle, accentuée par le fait qu'il s'agit d'un des épisodes les plus fidèles aux écrits de Sapkowski de toute la série.

<sup>22</sup> Ce qui amène des critiques dans les milieux chrétiens américains notamment. On pense à la BD Dark Dungeons de 1984 qui met en scène une jeune fille qui passe d'une pratique du jeu de rôle, à une intronisation dans une secte satanique. Elle sera sauvée finalement par un pasteur. L'auteur Jack T. Chick était un militant du fondamentalisme évangélique américain.

<sup>23</sup> 80 traductions pour Harry Potter : la dernière en scots, langue régionale de l'Écosse, <https://actualitte.com/article/24276/international/80-traductions-pour-harry-potter-la-derniere-en-scots-langue-regionale-de-l-ecosse>, (consulté le 7 mai 2023).

<sup>24</sup> Dans The Witcher, il y avait déjà une séparation entre le religieux et la magie, mais la crainte de la magie rassemblait les deux dans des persécutions.

<sup>25</sup> Les ennemis sont également des sorciers, mais la majorité des personnages rencontrés à Poudlard sont des "gentils".

phénomène touche également la littérature francophone, comme on voit avec Mélusine, la gentille et malicieuse sorcière de la BD éponyme<sup>26</sup>.

\*\*\*\*

Les jeux-vidéo vont évoluer au milieu de cette période. Après des premières décennies compliquées jusqu'en 1983 et le grand krach du jeu-vidéo<sup>27</sup>, ceux-ci vont se développer jusqu'à devenir la première industrie créative dans certains pays (comme en France, loin devant la musique ou le cinéma)<sup>28</sup>. Aujourd'hui, le jeu-vidéo est même reconnu comme un art (nous pourrions donc parler d'œuvre)<sup>29</sup>. Cette industrie s'est développée en puisant beaucoup de ses inspirations dans le cinéma, la littérature de *fantasy*, s'inspirant notamment des jeux de rôle sur table comme Donjons & Dragons. Il est ainsi normal de retrouver la sorcière comme une figure récurrente de cette industrie. Dans le même temps, la sorcellerie évolue, et se mêle à des sujets de société comme le féminisme<sup>30</sup>. Il me semble alors important pour l'historien de questionner les figures que l'on retrouve dans les jeux-vidéo. Questionner les représentations, c'est, dans un sens, questionner la société. Avec une figure historique comme la sorcière, c'est questionner le rapport de la société actuelle à l'histoire. Quand nous parlons de sciences sociales, de religion et de jeux-vidéo, les écrits d'Olivier Servais et de Laurent di Filippo<sup>31</sup> doivent être cités. Le chapitre d'Olivier Servais<sup>32</sup> dans l'ouvrage En finir avec le diable ? Les enjeux d'une figure emblématiques du mal semble avoir une cohérence dans l'idée d'évoquer la sorcière dans les jeux-vidéo.

Ce travail aspire à appréhender la figure sorcellaire au travers du prisme du jeu-vidéo. Comment les créateurs conçoivent-ils, au travers de cet instrument ludique, une notion qui a son histoire, son évolution ? Comment les jeux-vidéo représentent-ils sorcellerie, sorciers,

---

<sup>26</sup> Le premier tome Sortilèges paraît aux éditions Dupuis en février 1995.

<sup>27</sup> Steven Kent, *The Ultimate History of Video Games : From Pong to Pokemon : The story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Three Rivers Press., New-York, 2001.

<sup>28</sup> *L'industrie française du jeu vidéo veut être «leader» en Europe d'ici cinq ans*, <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/l-industrie-francaise-du-jeu-vidéo-veut-etre-leader-en-europe-d-ici-cinq-ans-20220223>, (consulté le 1 juin 2023).

<sup>29</sup> Thomas Crampton, « For France, Video Games Are as Artful as Cinema », *The New York Times*, 6 nov. 2006.

<sup>30</sup> Mona Chollet, *Sorcières: la puissance invaincue des femmes*, Zones., s.l., La Découverte, 2018.

<sup>31</sup> Laurent Di Filippo, « Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux », *Sciences du jeu*, 15 juin 2021, n° 15.

<sup>32</sup> Olivier Servais, « Jouer avec le diable, se jouer de Satan Le démon des jeux vidéo : représentations, figures, interactions » dans *En finir avec le diable ? Les enjeux d'une figures emblématiques du mal*, Academia-L'Harmattan., Louvain-la-Neuve, 2017, p.



sorcières, sorts, maléfices, sabbat ? Notre première partie nous permettra d’interroger l’évolution de la figure sorcellaire dans les jeux-vidéo. Puis, nous nous intéresserons à ce que les créateurs font de la dimension religieuse de la sorcellerie. Ensuite, nous nous pencherons sur les questions de magie et de pouvoir qu’aborde le jeu-vidéo au travers de cette figure. Dans notre quatrième partie, nous regarderons les questions de genre et de sexualité abordées par le monde vidéoludique. Dans une cinquième partie, nous parlerons des mots employés par les jeux-vidéo, et des limites qu’ils peuvent poser sur la sorcellerie. Enfin, nous terminerons par une double étude, d’abord auprès des joueurs avec la pratique du jeu de rôle sur table, puis en nous centrant sur l’évolution d’un univers en particulier, celui de The Witcher.

Pour répondre à tout cela, nous allons utiliser un corpus de trente-deux jeux. Bien entendu, ceux-ci n’ont pas été sélectionnés au hasard. L’idée dans le choix a été d’éviter la répétition. Par exemple, les Dragon Age auraient sans doute été passionnants à étudier, cependant nous avons déjà plusieurs RPG de *dark fantasy* d’origine occidentale. Il a donc fallu choisir. Parmi les critères, nous nous sommes imposés de prendre seulement des jeux-vidéo qui ont pu marquer leur époque (de ce fait seulement des jeux qui ont fonctionné commercialement, ou ayant un fort engouement avant leur sortie), de multiplier les genres (plateforme, RPG, horreur, etc.) et de multiplier les origines (européennes, américaines, japonaises, etc.). La contrainte du temps s’est également imposée, l’étude d’une seule œuvre pouvant durer jusqu’à 200 h pour les plus longs, il n’aurait pas été possible d’étudier plus de jeux. Ensuite, l’idée a été de recroiser les observations avec les livres d’histoire. Je dois ici saluer les travaux de Robert Muchembled, qui m’ont été fort utiles.

Je tiens aussi à faire une dernière précision avant d’entrer dans le cœur de ce mémoire. Si le sujet n’est pas la sorcellerie, les sorciers, les sorcières, mais la “figure sorcellaire”, ce n’est pas pour avoir simplement un terme large. Tout d’abord, le fait que nous parlions de “figure” signifie que nous parlerons des personnages. Ce qui se trouve autour de ces personnages sera étudié en lien avec eux. Ensuite, vous observerez, ce sera le sujet d’une sous-partie, que les jeux-vidéo n’utilisent que très peu de figures explicitement définies. Il s’agit donc d’étudier des personnages reprenant des attributs, réutilisant des éléments connus, et de voir comment ceux-ci sont exploités. Prenons un exemple plus concret sur ce qu’est une figure sorcellaire : Merlin, notamment dans la série humoristique Kaamelott. Il est druide, a le rôle d’enchanteur, mais ne se dit pas sorcier. Malgré tout, il est le fils d’un démon, et quand le répurgateur le voit, ce dernier

est prêt à le mettre au bûcher pour sa pratique de la magie<sup>33</sup>. À travers ses origines et les yeux d'un autre, qui plus est représentant ecclésiastique, Merlin partage donc différents éléments avec la sorcellerie. Il n'est pas un sorcier, mais est une figure sorcellaire.

---

<sup>33</sup> ASTIER ALEXANDRE, « L'Expurgation de Merlin » dans Kaamelott -Livres I, M6, 2005.

## *I – Le sorcier, une notion évolutive selon le contexte*

### A – L'évolution de la figure sorcellaire avec l'évolution de l'art vidéoludique

Dans ce travail, nous verrons un corpus de 32 jeux. Ceux-ci sont parus de 1987 à 2023. Dans un art visuel comme le jeu-vidéo, dans lequel la technologie a une place prépondérante, assurément la première différence qui sautera aux yeux sera celle de l'évolution des capacités techniques des créateurs. Sur la page suivante, nous avons un extrait du plus vieux jeu du corpus, Kid Icarus<sup>1</sup>, et du plus récent Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard<sup>2</sup>. Le premier est un jeu de plateforme en 2D. Les mouvements de caméra sont donc limités. On voit également un nombre de couleurs restreint (sur l'image, il y a entre 10 et 15 couleurs différentes en comptant les différentes nuances de même couleur). Le processeur utilisé en 1987 était développé par l'entreprise Ricoh, et s'il était à la pointe de la technologie à l'époque, il ne ressemble en rien avec ce qui se fait de nos jours. Avec une résolution de 256x240 pixels, les jeux concernés par ce processeur avaient des limitations évidentes. De son côté, Hogwarts Legacy est sortie sur diverses consoles ainsi que sur PC. La version que nous voyons est celle sur Xbox Series X. Cette console, sortie en 2020, bénéficie d'un processeur à huit cœurs, doublé d'un processeur graphique de dernière génération. Le tout permet d'avoir une résolution en 4K<sup>3</sup>. Les possibilités sont aujourd'hui démultipliées.

Dans les premières décennies du jeu-vidéo, les développeurs ont donc dû créer des personnages plus aisément reconnaissables. J'aurais pour exemple le sorcier Shadox, du jeu Solstice sur NES<sup>4</sup>. Notre personnage est en haut sur l'image 9. On reconnaît un chapeau qui ressemble assez nettement à un chapeau de magicien. Avec la jaquette montrant des pouvoirs, un bâton de magie, ainsi qu'une barbe fournie, l'image du magicien est facilement reconnaissable. Le personnage est ensuite identifié comme étant un sorcier dans le jeu. L'esthétique et le récit se combinent ici pour donner une image de sorcier reconnaissable.

---

<sup>1</sup> Voir Image 7, page 17

<sup>2</sup> Voir Image 8, page 17

<sup>3</sup> Ici les images capturées seront en 1080p, du fait de la compression qui s'opère entre la capture de l'image, et son téléchargement.

<sup>4</sup> Voir Image 9 et 10, page 18

Image 7 : Kid Icarus sur NES en 1987<sup>5</sup>



Image 8 : Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard sur Xbox Series X en 2023<sup>6</sup>



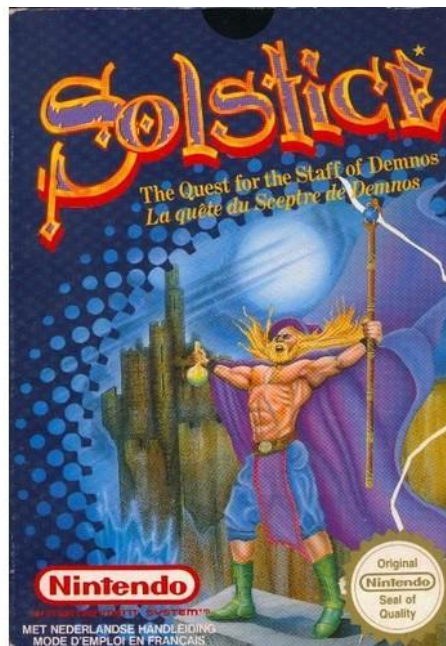
<sup>5</sup> Nintendo R&D1. 13 mars 2019 (sortie initiale le 15 février 1987). *Kid Icarus* (jeu vidéo). Nintendo. Satoru Okada. Nintendo Switch (sortie initiale sur NES). PEGI 7.

<sup>6</sup> Avalanche Software. 10 février 2023. *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.

Image 9 : Solstice sur NES, en 1990<sup>7</sup>



Image 10 : Jaquette du jeu Solstice sur NES, en 1990



<sup>7</sup> Software Créations. 1990. *Solstice : The Quest for the Staff of Demnos* (jeu vidéo). Nintendo. Mark Wilson, Mike Webb. NES.

Cela n'a pas empêché pourtant de voir des figures sorcellaires n'ayant pas les attributs classiques. Dans l'image 7<sup>8</sup>, on observe un œil gigantesque à droite de l'écran. Il s'agit de Médusa<sup>9</sup>, le boss final de Kid Icarus. C'est une déesse des ténèbres qui envoie ses démons pour affronter les anges. Si nous l'identifions à une sorcière, c'est parce qu'elle n'est pas la véritable maîtresse des Enfers, Hadès étant présent dans cet univers. Elle n'est donc pas une représentation du diable. La référence à la gorgone interpelle, c'est la réactivation d'une figure antique capable de transformer les humains en pierre. Or le pouvoir de métamorphose est un élément historiquement lié à la sorcellerie<sup>10</sup>. On peut rajouter qu'elle complotait contre les anges et leur déesse Palutena<sup>11</sup>. De plus, elle est également identifiée aux serpents, attribut qui n'a pas la même signification entre l'Antiquité et nos jours. Mais, les jeux-vidéo sont des produits commerciaux avant tout. Par conséquent, l'écriture, si elle ne précise pas l'inverse, s'intéresse à une symbolique contemporaine. L'attribution d'animaux comme les serpents est classique chez les sorciers<sup>12</sup>. Il n'y a qu'à voir Nagini, l'animal de prédilection de Voldemort<sup>13</sup>, qui n'est ni plus ni moins qu'un immense cobra<sup>14</sup>.

En lien avec l'univers de l'autrice britannique, il est intéressant de voir que le jeu le plus récent de la liste montre peu d'originalité dans ses figures sorcellaires. Le personnage de dos sur l'image 8<sup>15</sup> est le personnage que j'ai incarné lors de mon étude. On observe un réalisme saisissant de l'image, ainsi qu'énormément de détail. Le jeu n'en profite pas pour créer une image sortant des représentations classiques des sorciers. C'est lié à l'univers dans lequel s'implante le jeu. Il s'agit de l'univers du *Wizarding World*<sup>16</sup>. Ainsi, nous sommes en présence de sorcier avec de longues robes à capuchon, comme on le voit sur le protagoniste dans l'image 8. On s'y déplace en balai, utilise des baguettes magiques, en bref, rien ne venant surprendre le

---

<sup>8</sup> Voir page 17

<sup>9</sup> Inspiré de la Gorgone

<sup>10</sup> Les parodies, dont l'humour est basé sur l'exagération de cliché, est ici un bon indicateur. Et dans ce style les Monty Python nous en montre un bon exemple dans Sacré Graal. Rappelons qu'un homme accuse une femme de sorcellerie car : « *She turns me into a newt* » (« Elle m'a transformé en triton »). Ici la scène tourne la métamorphose en dérision, l'homme étant bien humain, et donc selon ses propres dires : « *I got better* » (« Je me suis remis »). Mais la présence de cet élément dans l'écriture des humoristes britanniques est lié à son ultra-présence dans les histoires de sorcières.

<sup>11</sup> Celle-ci l'a transformée en monstre pour la punir de sa méchanceté.

<sup>12</sup> Attention, Kid Icarus est un jeu japonais, et au Japon le serpent n'a pas la même symbolique et n'est pas aussi diabolisé qu'en Europe. Il faut sans doute voir chez les serpents de Médusa un symbole de son pouvoir, ou de sa quête de pouvoir. Le serpent au Japon étant associé au pouvoir, et à la régénération. Médusa est dans une quête de regain, de reconquête de son pouvoir. Soit une forme de régénération de son pouvoir.

<sup>13</sup> Antagoniste principal de la saga Harry Potter.

<sup>14</sup> « En Inde, une nouvelle espèce de serpent nommée d'après un personnage de Harry Potter - Geo.fr », [s.d.]. URL : <https://www.geo.fr/environnement/en-inde-une-nouvelle-espece-de-serpent-nommee-dapres-un-personnage-de-harry-potter-200521>. Consulté le 9 mai 2023.

<sup>15</sup> Voir page 17

<sup>16</sup> Nom officiel de l'univers créé par J.K. Rowling à partir des livres Harry Potter.

joueur. L'originalité peut être amenée par le joueur avec la personnalisation de son personnage<sup>17</sup>.

Une différence que l'on ne peut aisément montrer en image se trouve dans l'écriture des personnages. Rappelons que Médusa est un personnage créé avant que J.K. Rowling écrive les aventures de Harry Potter. En 1987, les figures sorcellaires ne sont déjà plus automatiquement des "méchants", mais le restent majoritairement. Ici, le personnage est dans une situation assez claire. Médusa est une méchante, son objectif est de faire le mal afin de gagner du pouvoir. À l'inverse, dans Hogwarts Legacy votre personnage est le héros. L'écriture est malgré tout plus complexe. Votre personnage peut exercer la magie noire. Il a notamment la possibilité d'effectuer les « sortilèges impardonnables »<sup>18</sup>.

Cette écriture a également été influencée par les capacités techniques des consoles. Si nous prenons un autre jeu, Silent Hill<sup>19</sup>, celui-ci est sorti sur PlayStation en 1999 à une taille de 39,89 Mo<sup>20</sup>. Il s'agissait d'un gros jeu de l'époque, qui prend environ une dizaine d'heures à finir, en comptant les multiples morts, et les moments d'enquête faisant peu avancer le récit. Si l'on prend le jeu très récent Elden Ring<sup>21</sup>, celui-ci a une taille de 57,04 Go<sup>22</sup>, et prend jusqu'à une centaine d'heures pour être terminé. La place disponible pour développer un personnage a donc grandi au fur et à mesure du temps. Les technologies disponibles pour l'écriture des jeux ont évolué aussi. Mis à part quelques jeux disposant de fin multiples (selon vos actions dans le jeu), les jeux ont longtemps été linéaires, racontant une histoire unique. Avec le temps, nous avons vu se développer les dialogues arborescents et les choix multiples. Certains jeux peuvent désormais avoir des dizaines de fins, plus des centaines de chemins diverses. L'image 15<sup>23</sup> montre un exemple du jeu The Witcher 3 Wild Hunt. À ce moment-là, le joueur peut choisir de proposer un refuge à un personnage, faisant de lui un allié<sup>24</sup>. Ou il peut ne lui montrer aucune sympathie, faisant de lui un ennemi, que l'on combat juste après ce dialogue. L'espace disponible dans les CD-Rom de la fin des années 90 ne permettait alors pas le développement de ce type d'histoire multiple et complexe.

---

<sup>17</sup> Voir Image 11 et 12, page 21

<sup>18</sup> « *Avada Kedavra* » le sortilège de mort. « *Impero* » le sortilège de domination. « *Doloris* » le sortilège de douleur.

<sup>19</sup> Voir Image 13, page 22

<sup>20</sup> Les Megaoctets ou Mo, correspondent à la taille du fichier. Plus il y a de Mo, plus le fichier contient de codes, ou d'informations.

<sup>21</sup> Voir Image 14, page 22

<sup>22</sup> Ce qui correspond à 1430 fois la taille de Silent Hill.

<sup>23</sup> Voir page 23

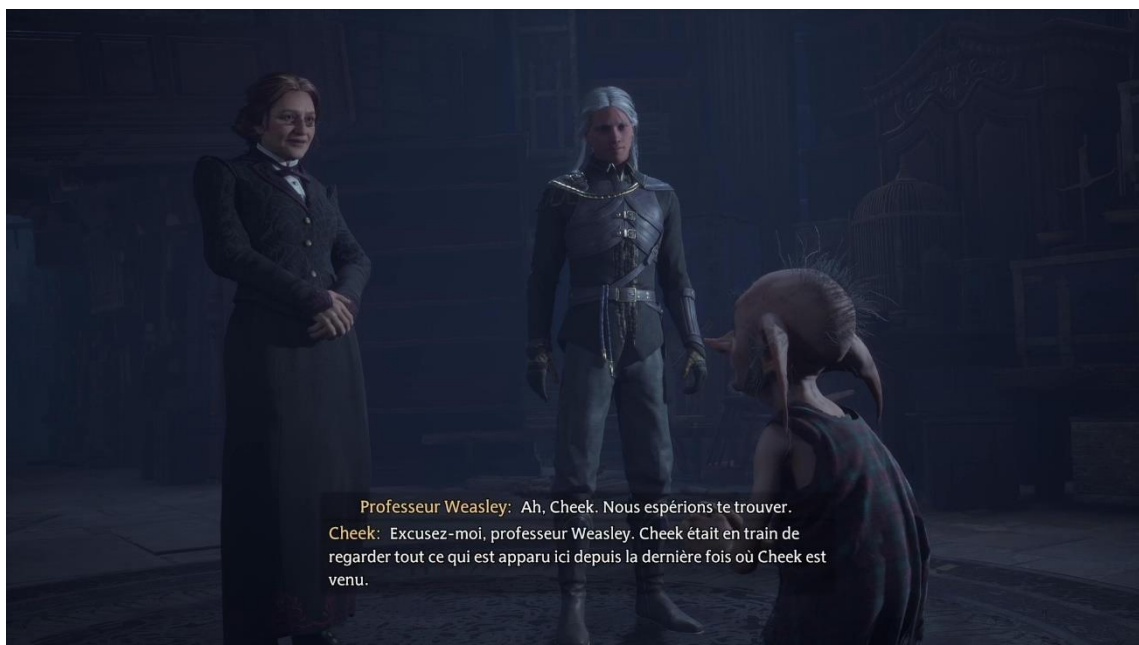
<sup>24</sup> Qui sera présent au moment du combat final.



**Image 11 : Le protagoniste d'Hogwarts Legacy avec une armure de chevalier ajoutée par le joueur, Xbox Serie X, 2023<sup>25</sup>**



**Image 12 : Le protagoniste d'Hogwarts Legacy avec un équipement de « duelliste » ajoutée par le joueur, Xbox Serie X, 2023<sup>26</sup>**



---

<sup>25</sup> Avalanche Software. 10 février 2023. *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.

<sup>26</sup> Ibid



Image 13 : Silent Hill sur PlayStation en 1999<sup>27</sup>



Image 14 : Elden Ring sur Xbox Serie X en 2022<sup>28</sup>



<sup>27</sup> Konami CE Tokyo. 1er août 1999. *Silent Hill* (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation (version utilisée via un émulateur).

<sup>28</sup> FromSoftware. 25 février 2022. *Elden Ring* (jeu vidéo). Bandai Namco Entertainment. Hidetaka Miyazaki. Xbox Series. PEGI 16.

**Image 15 : Geralt de Riv parlant à la magicienne Keira Metz dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X en 2022<sup>29</sup>**



---

<sup>29</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V 4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

Nous voyons que le jeu-vidéo a une histoire. Elle est intrinsèquement liée aux évolutions technologiques. Ces développements influent sur les images qui nous sont renvoyées, sur les récits qui nous sont racontés. Les développeurs essaient souvent d'aller au plus loin de ce que leur permettent les avancées de leur temps<sup>30</sup>. Et, le 10<sup>e</sup> art a évolué à très grande vitesse. C'est ce que nous avons vu avec les images 7 et 8<sup>31</sup>, qui sont séparés de 36 ans. Il faut d'ailleurs avoir une certaine humilité, notre étude sera à refaire dans une décennie, car nous aurons vu d'autres évolutions que nous n'imaginons même pas aujourd'hui.

L'évolution rapide du jeu-vidéo, mêlée à des évolutions sociales, force l'adaptation d'entreprises avant tout commerciales. La sorcellerie s'est trouvée au milieu de ces deux évolutions. Le sujet parle à tous. Mais, pour conquérir de nouveaux marchés, notamment le public féminin, il faut l'adapter et proposer des figures plus complexes pour en faire l'héroïne de ces joueuses. Les hommes ne l'ont pas rejeté, loin de là, mais sans doute que la possibilité d'incarner au choix un homme ou une femme permet également de conserver ce public masculin<sup>32</sup>.

Ces questionnements sociaux ont évolué selon différents contextes. Le jeu-vidéo est un art mondial et mondialisé. Mario est un personnage créé au Japon, pourtant en Europe ou en Amérique aussi, il est devenu une sorte d'emblème du jeu-vidéo. Les créateurs ont des origines, des cultures différentes. Ainsi, la sorcière de Paris, n'est pas la même que celle de Kyoto.

## **B – La figure sorcellaire en fonction de l'origine géographique des jeux**

Nous l'avons évoqué, mais il est important de le rappeler dans cette partie : les images n'ont pas le même pouvoir évocateur partout<sup>33</sup>. Dans le Da Vinci Code<sup>34</sup>, le personnage de

---

<sup>30</sup> Par exemple, la 3D a commencé à être utilisée dans les jeux-vidéo alors qu'elle ne semblait pas prête. Des problèmes s'en sont suivis, avec beaucoup de jeux proposant des expériences difficiles sur la gestion de la caméra. Dans ce corpus nous avons utilisé Silent Hill, jeu sorti en 1999, qui a de gros problèmes sur ce point-là. Cela a pu parfois fortement complexifier l'étude de ce jeu. Pourtant le jeu est un des gros succès de l'époque : sur le site jeuxvideo.com, celui-ci reçoit une note de 18/20 de la part de 231 joueurs (statistique du 10/05/2023) *Silent Hill sur PSone - jeuxvideo.com*, <https://www.jeuxvideo.com/jeux/playstation-ps1/00001459-silent-hill.htm>, (consulté le 10 mai 2023).

<sup>31</sup> Voir page 17

<sup>32</sup> Aujourd'hui beaucoup de jeux cherchent également à interroger la question du genre. Si on prend Hogwarts Legacy, il est possible de faire un corps complètement masculin, d'avoir une voix masculine, mais de dormir dans le dortoir des filles. Le jeu utilisera alors des pronoms féminins pour vous interpeller, ce que les développeurs ont utilisés pour créer des personnages dits "transsexuels".

<sup>33</sup> Voir note 21, page 7

<sup>34</sup> Dan Brown, *Da Vinci Code*, traduit par Daniel Roche, Jean-Claude Lattès., Paris, 2004, 523 p.

Robert Langdon (qui est professeur de symbologie) interroge un public sur ce que représentent certaines images. Il y en a une sur laquelle on voit un personnage ayant une grande capuche blanche. Les réponses sont immédiates : « Le racisme ! Le KuKluxKlan ! ». Mais, il s'agissait en réalité de la capuche espagnole des *nazarenos* (“les pénitents”). Les symboles varient dans le temps et l'espace.

La sorcière est une figure d'origine européenne<sup>35</sup>. Elle y prend sa source antique<sup>36</sup>. L'ouvrage Magie et sorcellerie en Europe : du Moyen Âge à nos jours<sup>37</sup>, dirigé par Robert Muchembled, étudie cette figure dans l'Europe médiévale. On y voit des figures avec des caractéristiques qui reviennent régulièrement dans les jeux d'origines occidentales. L'exemple le plus frappant est celui des jeux The Witcher. Sans doute qu'un biais existe, car c'est une licence d'abord de romans, écrit par un auteur polonais<sup>38</sup> s'inspirant énormément de l'histoire polonaise. Or c'est une histoire qui a été fortement marqué par la chasse aux sorcières des XVI-XVII<sup>e</sup> siècles. On peut se demander donc si l'écriture de la sorcellerie dans cette licence n'est pas seulement celle de l'auteur original. Mais Sapkowski n'a pas personnellement écrit les jeux<sup>39</sup>. Des éléments de liberté sont pris dans les jeux, que ce soit via des personnages créés de toutes pièces, connaissant des évolutions, etc. Par exemple, dans les livres, les magiciennes attirent la méfiance, peuvent subir des violences, mais sont dans une position de pouvoir. Dans The Witcher 3 Wild Hunt, les sorcières subissent une véritable chasse aux sorcières organisée.

---

<sup>35</sup> Elle est désormais présente mondialement. En Afrique on peut penser aux drames humains qui se passent par rapport aux “enfants-sorciers”. Mais hors d'Europe, c'est un personnage qui a été importé. Chaman, marabout, druide, ne sont ici pas comptés comme sorcier, mais peuvent entrer dans notre idée centrale de figure sorcellaire selon les éléments que nous présentons dans ce mémoire.

<sup>36</sup> C. Arnould, *Histoire de la sorcellerie*, op. cit.

<sup>37</sup> Robert Muchembled, *Magie et sorcellerie en Europe : du Moyen-Age à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, 335 p.

<sup>38</sup> Andrzej Sapkowski

<sup>39</sup> Dans une convention, l'auteur a lui-même déclaré « *I don't believe different medias can converge* » (« Je ne crois pas que différents médias peuvent converger »), même si dans cette même convention il reconnaît le travail des développeurs et se montre plutôt très positif sur le récit.

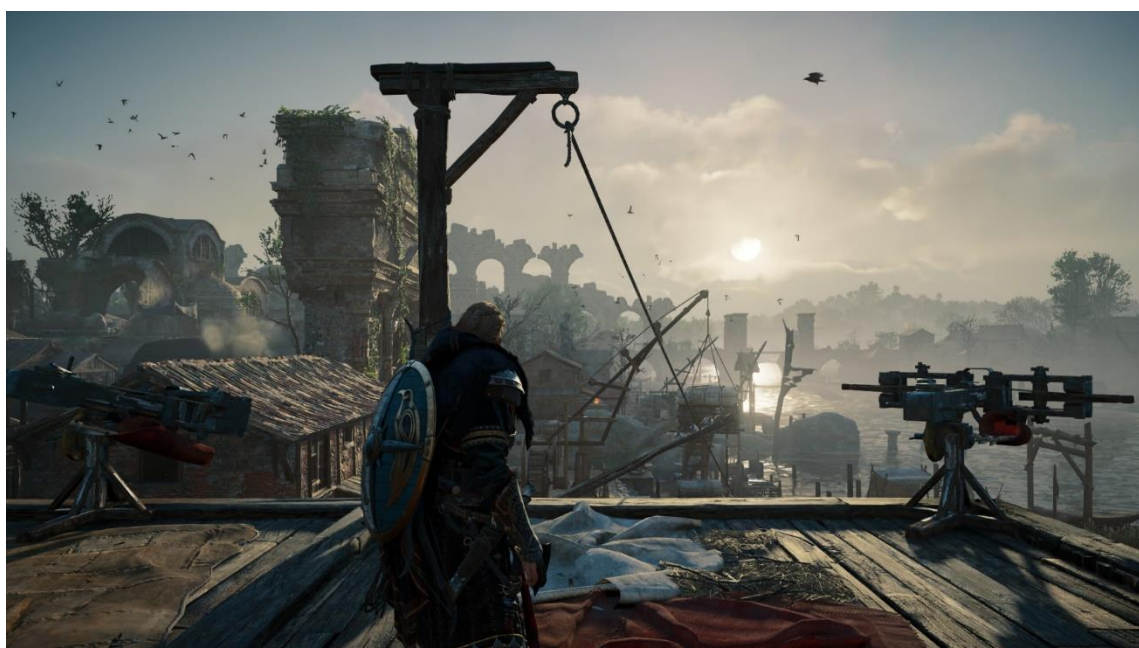
RIVIATV, Andrzej Sapkowski on « THE WITCHER » GAMES, YouTube, 2015. Consulté le 10 mai 2023.



**Image 16 : Des personnes sur le bucher après avoir été accusées de pratiquer la magie dans The Witcher 3 Wild Hunt sur Xbox Serie X en 2022<sup>40</sup>**



**Image 17 : Assassin's Creed Valhalla sur Xbox Serie X en 2020<sup>41</sup>**



<sup>40</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>41</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox Series. PEGI 18.

Bûcher<sup>42</sup>, inquisition, torture, tout y est. On a bien une écriture unique<sup>43</sup>, très empruntée à l'histoire nationale du studio.

Dans un autre exemple, le jeu Assassin's Creed Valhalla<sup>44</sup> se place dans l'Angleterre catholique du X<sup>e</sup> siècle. Vous y incarnez Eivor, une (ou un au choix, mais dans notre étude, nous avons utilisé une femme) viking. Nous pouvons rencontrer des catholiques, des celtes, qui nous voient comme l'envahisseur viking. Dans la région du Gloucestrescire, le joueur fait la rencontre de Tewdwr, un fervent chrétien qui se prépare à devenir *ealdorman*<sup>45</sup> de la région. Celui-ci se montre désagréable, fait preuve de racisme face à tous ceux qui ne sont pas chrétiens. Ces personnages chrétiens désobligeants, complètement fermés d'esprit, souvent en quête de pouvoir, sont très classiques dans cette saga<sup>46</sup>. Or le studio qui a la charge du développement de cette saga est basé à Montréal. Or, depuis la crise des années 60, il y a eu un éloignement massif des Québécois par rapport au catholicisme. Les personnages rebelles, s'opposant à l'autorité de l'Église, vont être mis en avant. La sorcière va donc être un parfait symbole de rébellion contre le patriarcat catholique. Le studio met rarement en avant des sorcières identifiées comme telle. Mais, dans un grand nombre de personnages féminin, on retrouve des éléments disséminés. Fréquemment, ces éléments s'ajoutent à une femme forte, qui détient un certain pouvoir. La sorcière rentre alors dans un contexte social plus large de critique de l'Église.

Ce type de critique et d'opposition à l'Église n'est pas réservée au Québec. Le studio bordelais Asobo Studio a créé le personnage d'Amicia<sup>47</sup>. Dans les A Plague Tale, notre héroïne est une jeune noble qui cherche à sauver son frère de différentes personnes. Elle fait de l'alchimie, et dans le premier opus, elle affronte l'Inquisition au moment de la Peste Noire. Elle a un rôle de protectrice de son petit frère Hugo. Celui-ci étant responsable de l'épidémie par une malédiction dans son sang. On voit donc qu'Amicia devient une figure sorcellaire par ses capacités, son but et sa rébellion contre l'Église. De plus, elle retourne les rats contre les ennemis sur son chemin, on retrouve ainsi une symbolique autour d'un animal communément associé à la sorcellerie dans les contes. Comme du côté d'Ubisoft, Asobo utilise ici un personnage médiéval. Mais, ce dernier se rapproche plus de ce que l'on a pu voir au XV<sup>e</sup> siècle.

---

<sup>42</sup> Voir Image 16, page 26

<sup>43</sup> Dans le sens, séparé de l'auteur des livres.

<sup>44</sup> Voir Image 17, page 26

<sup>45</sup> « Homme aîné » en vieil-anglais

<sup>46</sup> Il y en a qui peuvent être agréables, mais ceux-ci sont rares. Et la majorité du temps, le héros les aide à avoir une ouverture d'esprit, alors qu'eux n'apportent pas forcément quelque chose au héros.

<sup>47</sup> Voir Image 18, page 28

Image 18 : Amicia dans A Plague Tale Requiem sur Xbox Serie X en 2022<sup>48</sup>



Image 19 : Kamek (au milieu) dans Super Mario World 2 : Yoshi's Island sur Super Nintendo en 1995<sup>49</sup>



<sup>48</sup> Asobo Studio. 18 octobre 2022. *A Plague Tale : Requiem* (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>49</sup> Nintendo EAD. 6 septembre 2019 (sortie initiale en décembre 1995). *Super Mario World 2 : Yoshi's Island* (jeu vidéo). Nintendo. Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago, Shigefumi Hino, Hideki Konno. Nintendo Switch (sortie initiale Super Nintendo).

Nous sommes face à une jeune fille n'ayant plus d'autorités masculine au-dessus d'elle<sup>50</sup> (que ce soit pour la protéger, ou pour avoir autorité sur elle). C'est un élément que l'on note chez beaucoup de femmes accusées de sorcellerie à la fin de la période médiévale<sup>51</sup>.

Nous avons pris ici deux exemples de pays avec une population dont les ancêtres se trouvaient en Europe au XV<sup>e</sup> siècle. Mais un des grands pôles de création du jeu vidéo se trouve en Extrême-Orient. Le Japon n'est pas un pays de culture catholique, donc comment représente-t-il la sorcière dans ses jeux ? On voit une majorité de représentations assez classique. Kamek<sup>52</sup>, le méchant de l'univers de Mario, est simplement vêtu d'une cape, d'un chapeau pointu, et d'une baguette. Ces éléments suffisent pour qu'il soit facilement identifié comme un sorcier. Mais, il s'agit là d'un personnage fait pour les enfants, qui se doit donc d'être aisément reconnaissable. Si on s'intéresse à des jeux un peu plus "pour adultes", une saga peut marquer par ses personnages sorciers, c'est celle des Souls<sup>53</sup>. On peut y rencontrer des personnages comme Karla<sup>54</sup>. Elle enseigne la magie et la sorcellerie au héros. Mais surtout, on la voit dans une esthétique très classique. L'univers qui l'entoure est un univers de *dark fantasy* très médiéval. L'écriture s'inspire ici plus des contes et légendes européennes. Il est difficile de déceler une sorcière japonaise avec ses spécificités, et se détachant de l'imagerie occidentale.

Mais, il existe un style de jeu qui inspire beaucoup les créateurs japonais, et qui démarque le pays du soleil levant sur ces figures sorcellaires : les jeux d'horreur. On trouve des jeux d'horreur de la part de grands studios japonais depuis plusieurs décennies. Nous avons eu en 1999, Silent Hill<sup>55</sup>, qui marquera l'horreur psychologique. Mais, la figure sorcellaire du jeu ne bouleversera pas ce que l'on connaît. Il s'agit de Dahlia Gillespie<sup>56</sup>, une vieille femme, croyante (elle porte un voile classique chez les femmes âgées catholiques du siècle dernier). Ce qui fait d'elle une sorcière, c'est qu'elle est la prêtresse d'un dieu sanglant, dessine des symboles inspirés des pentacles, et est même prête à sacrifier sa fille à ce dieu. Mais, nous restons face à

---

<sup>50</sup> Son père est mort au début du premier jeu.

<sup>51</sup> Robert Muchembled, « La chasse aux sorcières » dans *La sorcière au village : XVe - XVIIIe*, Gallimard/Julliard., s.l., 1991, p. 105-184.

<sup>52</sup> Voir Image 19, page 28

<sup>53</sup> Demon's Souls, Dark Souls, Dark Souls 2, Dark Souls 3. Je ne compte pas Elden Ring maintenant car le scénario est celui de George R.R. Martin, donc ne vient pas d'une écriture japonaise.

<sup>54</sup> Voir Image 20, page 30

<sup>55</sup> Konami CE Tokyo. 1er août 1999. *Silent Hill* (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation.

<sup>56</sup> Image 21, page 30



Image 20 : Karla dans Dark Souls III sur PC en 2016<sup>57</sup>



Image 21 : Dahlia Gillespie dans Silent Hill sur PlayStation en 1999<sup>58</sup>



<sup>57</sup> FromSoftware. 12 avril 2016. *Dark Souls III* (jeu vidéo). Bandai Namco Games. Hidetaka Miyazaki, Isamu Okano, Yui Tanimura. PC. PEGI 16.

<sup>58</sup> Konami CE Tokyo. 1er août 1999. *Silent Hill* (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation.

un personnage très « occidentalisé ». C'est finalement via la figure de la "Sadako"<sup>59</sup> que l'on trouvera des personnages ancrés dans le contexte de création local des jeux japonais. C'est une jeune fille, aux cheveux longs, noirs et droits, tombant devant son visage. C'est un personnage inspiré de deux *onryo*<sup>60</sup> : Okiko, une femme tuée par un homme dont elle a refusé les avances ; Oiwa, une femme morte à cause de la jalousie d'une rivale. Le principe est donc celui de l'esprit d'une femme, mort de manière violente<sup>61</sup>, venant hanter d'autres personnes. Elles peuvent aller jusqu'à tuer avec une grande barbarie. Dans cette catégorie de figure, il y a la jeune Eveline<sup>62</sup> de Resident Evil 7 Biohazard<sup>63</sup>. Sur l'image 22, on voit nettement l'emprunt à la Sadako. Les cheveux tombants, la posture debout en opposition au joueur. Ici ce n'est pas un esprit revenant, mais une jeune fille née "en cage" qui a subi des tests génétiques pour en faire une arme. Elle défoule donc sa colère et ses pouvoirs après s'être libérée. Le personnage ajoute également des questions concernant son âge. Elle touche au tabou de la violence des enfants, ou par les enfants<sup>64</sup>. Comme nous l'avons dit plus haut, le personnage est génétiquement modifié. Il vieillit très vite, cela permet en plus de le rencontrer à un âge avancé<sup>65</sup>, touchant au respect dû aux personnes âgées. C'est un élément important de la culture japonaise, et ici, on reprend l'écriture d'un élément culturel, pour l'introduire dans une figure qui ne l'est pas. Le personnage évoque une révolte face aux élites<sup>66</sup> l'ayant fait souffrir. L'opposition à un ordre établi paraît être un élément mondial de la création de figures sorcellaires.

Comme nous avons vu dans ce dernier exemple, le traitement de la figure sorcellaire varie selon le style de jeu. Les éléments repris le sont pour des raisons variantes. Par exemple, la "Sadako" est reprise pour faire un élément horrifique. C'est une image qui marque. Les créateurs savent que les joueurs ont de grandes chances d'avoir vu le film Ring, ou une reprise de son personnage iconique. En reprenant les codes de cette figure, et en la mélangeant avec une forme de pouvoir<sup>67</sup>, les scénaristes cherchent à créer l'effroi chez un joueur qui sait de quoi est capable une "Sadako".

---

<sup>59</sup> Il s'agit d'une figure classique de la culture populaire. Elle tient son nom du personnage de Sadako Yamamura de la licence Ring.

<sup>60</sup> "Esprit vengeur"

<sup>61</sup> Même si beaucoup d'œuvres utilisent simplement des femmes vivantes ayant connues des traumatismes.

<sup>62</sup> Voir Image 22, page 32

<sup>63</sup> Capcom. 24 janvier 2017. *Resident Evil 7 : Biohazard* (jeu vidéo). Capcom. Koshi Nakanishi. PC. PEGI 18.

<sup>64</sup> La question des "enfants-sorcier" est étudié ici.

<sup>65</sup> Voir Image 23, page 32

<sup>66</sup> Elle faisait partie d'un programme pour créer une arme biologique. Le programme a été organisé par une entreprise pharmaceutique privée.

<sup>67</sup> Un pouvoir qui touche au développement d'une sorte de maladie rendant ses infectés complètement barbares.

**Image 22 : Eveline dans Resident Evil 7 : Biohazard sur PC en 2017<sup>68</sup>**



**Image 23 : Eveline âgé dans Resident Evil 7 : Biohazard sur PC en 2017<sup>69</sup>**



---

<sup>68</sup> Capcom. 24 janvier 2017. *Resident Evil 7 : Biohazard* (jeu vidéo). Capcom. Koshi Nakanishi. PC. PEGI 18.

<sup>69</sup> *Ibid.*

## **C – Le style du jeu : un élément déterminant dans l’écriture du sorcier**

Les jeux-vidéo ne sont pas à voir comme des entités formant un groupe uni, respectant les mêmes codes. Entre un jeu de plateforme à la New Super Mario Bros et un RPG<sup>70</sup> comme The Witcher 3 Wild Hunt, il n’y a guère plus que la retransmission d’un code informatique sur un écran qui est partagée. Le nombre d’interactions possible, l’importance accordée au récit, la liberté de mouvement, etc., tout change. Dans notre étude, nous aurions pu nous contenter de regarder un certain type de jeu. Nous aurions également pu regarder simplement la figure sorcellaire dans le récit dans les jeux-vidéo. Mais, le *gameplay*<sup>71</sup> compose une partie majeure de chaque œuvre. Pour saisir comment une figure comme celle de la sorcière est intégrée aux jeux, il me semble important d’accorder une grande importance à ce qui compose la majorité de l’expérience vidéoludique.

Je dois reconnaître que les RPG, sont les jeux les plus présents du corpus<sup>72</sup>. Il a même fallu sélectionner parmi les jeux de ce style, et laisser de côté des jeux qui auraient été très intéressants à étudier. Les raisons de cette “domination” des RPG sont multiples. Les RPG sont des jeux dans lesquels le joueur incarne un personnage dans des quêtes, avec souvent un monde ouvert. L’idée générale de ce style est d’avoir une grande liberté dans les choix. Le jeu s’accompagne généralement de l’idée d’incarner au maximum le personnage du jeu, avec une gestion de l’inventaire, de la santé, de l’argent, etc. Contrairement à beaucoup d’autres styles de jeu, si le joueur veut une potion, il peut certes aller chez un marchand, mais il peut aussi chercher la recette, aller cueillir les ingrédients requis, puis enfin fabriquer la potion. Si on prend le terme de RPG, celui-ci signifie “*roleplaying game*“, soit “jeu de rôle“. C’est un style qui tire son origine des jeux de rôle sur table, où des joueurs s’assoient autour d’une table pour faire vivre des aventures, dans un monde écrit par un MJ<sup>73</sup>. L’idée de ces jeux était déjà d’incarner un personnage, et de gérer tous les aspects de sa vie afin de le faire avancer dans une quête. Les RPG donnent une importance toute particulière à l’histoire et au lore<sup>74</sup>. Cela permet de créer des histoires et des personnages plus développés. On trouve même des livres qui

---

<sup>70</sup> *Rôle-Playing Games*

<sup>71</sup> Comment le jeu se joue.

<sup>72</sup> Ils représentent 13 jeux sur les 32 du corpus.

<sup>73</sup> Maître du jeu

<sup>74</sup> Dérivé du terme “folklore“. Cela désigne l’ensemble des éléments qui développent l’univers du jeu hors de ce que l’on voit. L’histoire, la géographie, les cultes présents, etc..., tous les domaines sont concernés dans l’idée de créer un univers d’une plus grande profondeur, et qui vit hors des actions du héros.

développent des histoires particulières dans ces jeux<sup>75</sup>. On ajoutera que les RPG situent souvent leurs univers dans un milieu d'inspiration médiéval, en reprenant les légendes que l'on identifie à cette époque. Ce sont également des jeux ayant tendance à être très longs (entre 70 et 300 h pour finir ceux de la liste). Cela laisse donc de la place pour développer les différents aspects de l'univers, dont la sorcellerie. Certains de ces jeux vont aussi chercher à développer le *gameplay* du sorcier. Via des incantations, des sorts<sup>76</sup>, des rituels, des invocations, etc.

Le MMORPG<sup>77</sup>, dérivant des RPG, va accentuer encore plus l'importance du *gameplay* dans la représentation de la sorcellerie. Il s'agit de jeux où les joueurs vont pouvoir jouer ensemble. Le RPG laisse le joueur seul face à un univers peuplé de PNJ<sup>78</sup>. Dans le MMORPG, les interactions se font aussi avec d'autres joueurs. L'idée est souvent de se retrouver entre ami, en "guilde", pour faire des quêtes, des batailles contre d'autres joueurs, etc. La place laissée au lore est moins grande<sup>79</sup>, car les développeurs créent ces joueurs en pensant majoritairement des moments où le joueur est avec un groupe. Pour n'importe quel membre de la guilde, jouer avec une personne s'arrêtant pour lire tous les livres casse le rythme et l'immersion dans le jeu. Ce sont des moments de jeu plus rythmés, où tout le groupe est concentré sur une action. Dans les MMORPG, on retrouve des "classes", qui permettent de s'interroger sur les mots. Par exemple, dans The Elder Scrolls Online<sup>80</sup>, six classes sont disponibles<sup>81</sup> : Chevalier-dragon, sorcier, lame noire, templier, gardien et nécromancien. Précisons que les deux dernières classes sont arrivées plus tardivement, à la suite de mises à jour<sup>82</sup>. Sachant qu'il s'agit de deux classes d'orientations "magique", sans doute que les développeurs ont eu la volonté de développer la palette "magique" du jeu. Mais, nous pouvons nous demander, le nécromancien n'est-il pas un sorcier ? Dans les jeux solos de la saga Elder Scrolls, la nécromancie semble être intégrée à l'arsenal du sorcier. Ici, une séparation est faite. Cela ne signifie pas que le nécromancien n'est pas une figure sorcellaire. Mais il n'est pas un sorcier. Alors, qu'est-ce qui fait la spécificité du sorcier ?

---

<sup>75</sup> Voir le livre « Observations sur les harfreuses du marais aux harfreuses de Glénumbrie, d'après les journaux de Bonorion l'errant, 2E 507 » page 22. C'est un livre présent dans le jeu The Elder Scrolls Online qui développe un ennemi qui partage beaucoup de points communs avec une sorcière.

<sup>76</sup> Voir Image 24, page 36

<sup>77</sup> *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* : "Jeu de rôle massivement multijoueur".

<sup>78</sup> Personnage non-joueur

<sup>79</sup> Attention, à prendre avec des pincettes. Il y a tout de même beaucoup de place laissée au lore. Les joueurs peuvent également aller jouer seul à ces jeux, il faut donc penser également à ces moments où le joueur n'est pas en interaction avec d'autres personnes.

<sup>80</sup> Voir Image 25, page 36

<sup>81</sup> Une septième arrivera en juin 2023. Elle s'intitule l'"arcaniste" et aurait sans doute pu nous intéresser, malheureusement à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas eu la possibilité d'étudier cette classe.

<sup>82</sup> En 2017 avec l'extension "Morrowind" pour la classe gardien, et en 2019 avec l'extension "Elsweyr" pour la classe nécromancien.

**Observations sur les harfreuses du marais aux harfreuses de Glénumbrie, d'après les journaux de Bonorion l'errant, 2E 507**<sup>83</sup>

Par Bonnorion l'errant et la wyress Galliane, 2E 507

En traversant la Glénumbrie, je suis arrivé dans une région plutôt humide, remplie d'arbres étranges qui poussent dans une eau glauque. J'ai demandé à un autochtone ce qu'était cet endroit, il m'a répondu : "C'est le marais aux harfreuses. C'est un marécage, comme tout un chacun peut le voir." Je lui ai alors demandé ce que j'y trouverais, si je visitais ce marais. Le bougre a répondu assez sèchement : "Des harfreuses, imbécile. Pourquoi pensez-vous que nous l'appelons comme ça ?" (J'aime toujours parler avec les locaux. Cela donne une touche d'authenticité à mes voyages.)

Lorsque je l'ai pressé de m'en dire plus sur ces harfreuses, il m'a expliqué que c'étaient des espèces de sorcières. Quelle bonne nouvelle ! J'aime étudier les différentes méthodes magiques utilisées ici ou là. J'ai demandé à cet homme taciturne ou je pourrais trouver les dames de ce marais, et il a été plutôt grossier. "Si vous êtes assez stupide pour aller chercher les "dames", comme vous dites, dirigez-vous vers le marais nord. Elles vous inviteront peut-être pour le thé." Les locaux se méfient généralement de ceux qui utilisent la magie, mais je suis sûr que ces sorcières apprécieraient une conversation entre érudits.

\* \* \*

J'ai trouvé la zone du marais où vivent les harfreuses. J'ai malheureusement perdu une botte, ma canne, et un de mes sacs dans le ventre des crocodiles plutôt agressifs qui peuplent également ce marécage. Mais je peux apercevoir des maisons dans les arbres, elles doivent appartenir aux harfreuses qui sont à proximité. Je les ai observées depuis ma cachette derrière un buisson. Voici mes notes :

Les harfreuses ont une étrange difformité et elles s'appuient sur un bâton pour circuler.

Elles semblent plutôt négligées... et vieilles

Les harfreuses utilisent apparemment les matières qu'elles trouvent dans ce marécage pour fabriquer des objets plutôt rustiques.

Il y a un groupe de sorcières plus jeunes, et plus jolies, qui ne semblent pas s'accorder avec les harfreuses plus âgées.

Les harfreuses doivent avoir envoyé tous leurs hommes au travail, car je n'en ai encore aperçu aucun. Ou peut-être logent-ils dans un autre camp ? Note : Demander aux harfreuses où sont leurs hommes.

Une des harfreuses les plus proches de mon poste d'observation semble cuisiner quelque chose dans un grand chaudron. Un peu de ragoût et une tasse de thé seraient les bienvenus, après toutes mes mésaventures dans ce marécage. Je vais m'approcher doucement, pour ne pas effrayer cette vieille dame.

Note de la wyresse Galliane :

Nous avons trouvé un Bosmer en piteux état qui rampait à la sortie du marais. Il a échappé de justesse à une rencontre avec les harfreuses, et au moins un ou deux crocodiles. Il délirait et réclamait du thé et du ragoût. Nous l'avons soigné et remis sur sa route, mais il a pris le temps de demander en mariage la quasi-totalité des wyresses de notre camp. Il a laissé certaines de ses notes, que nous avons conservées. Sa totale ignorance des créatures locales et de leurs coutumes, ainsi que sa totale incompétence en matière d'observation, laissent mal augurer de ses chances de survivre à une autre expédition.

---

<sup>83</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.



Image 24 : Sort de feu dans la main droite, sort de foudre dans la main gauche dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022<sup>84</sup>



Image 25 : Remasa Lawith, une sorcière créée dans le cadre de cette étude dans The Elder Scrolls Online sur PC en 2021<sup>85</sup>



<sup>84</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>85</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

Apparemment, c'est l'origine de sa magie qui fait sa nature. Ses pouvoirs sont puisés d'Oblivion. L'Oblivion représente les mondes des "daedras", des démons<sup>86</sup> ayant chacun des domaines d'influence. La personne puisant dans l'énergie de ces êtres est explicitement appelée sorcière.

D'autres types de jeux vont avoir tendance à rejoindre le RPG dans son rapport à la sorcellerie. Ce sont les jeux d'action-aventure. Ils enlèvent l'aspect jeu de rôle (la gestion de l'inventaire, de l'équipement), pour se concentrer sur un gameplay de combat, la majorité du temps. Le monde a tendance à être plus négligé en dehors de ce que vit le héros (même si dans les jeux récents, cela est moins vrai). Ce sont des jeux moins longs (à compter 20 à 50 h pour les finir). L'idée est de se concentrer sur une histoire principale (et parfois quelques quêtes secondaires). Dans la majorité de ces jeux, les sorciers font partie des PNJ, qu'ils soient alliés ou ennemis. Dès que l'on retrouve des sorciers en héros, il y a souvent une question de gestion de l'inventaire (des plantes pour l'alchimie par exemple), de gestion des pouvoirs. Ce sont des éléments qui font basculer le jeu dans la classification de RPG. Les jeux que nous avons dans notre corpus nous font davantage utiliser des guerriers, qui vont combattre sorciers et sorcières. Ne lisez pas dans ces combats une forme de chasse aux sorcières. Régulièrement, les figures sorcellaires se montrent d'abord agréable, et finissent par trahir le héros. Même dans les autres cas, le combat ne s'engage qu'en cas de menace pour la santé d'autrui. Par exemple, dans Batman Arkham City, le personnage de Poison Ivy<sup>87</sup> est présent à Gotham City. On sait même grâce à l'opus précédent<sup>88</sup> qu'elle a déjà cherché à détruire la ville par le passé. Dans ce jeu, elle n'attaque personne. Elle vit simplement recluse dans sa maison<sup>89</sup>, entouré de ses plantes. Elle finit bien par être notre ennemie. Mais, c'est au moment où l'on interprète la voleuse Catwoman, et que l'on s'introduit dans sa demeure par effraction. Reconnaissons à Ivy une légitime défense. Toujours est-il que lorsqu'on utilise Batman, nous ne nous intéressons pas à Poison Ivy, et n'allons pas la combattre par simple "mémoire" du XVI<sup>e</sup> siècle. Tant qu'elle ne peut rien amener à notre histoire, rien ne sert de l'importuner.

Même si nous n'y avons quasiment pas de jeux dans lequel on trouve des sorciers, parlons des jeux de plateformes. Il s'agit d'avancer dans un niveau, en sautant sur des plateformes et en tuant des ennemis. Ce sont très souvent des jeux pour enfant. Également, l'esthétique 2D est majoritairement présente, même si nous trouvons de plus en plus de jeux de

---

<sup>86</sup> En réalité les décrire comme des "démons" est un peu simpliste mais ce sont des êtres très puissants, qui cherchent à influencer le monde des humains, en opposition aux "aedras" qui eux sont des figures plus divines.

<sup>87</sup> Personnage qui contrôle les plantes. Elle cherche à les protéger des humains.

<sup>88</sup> Batman Arkham Asylum

<sup>89</sup> Voir Image 26, page 38



Image 26 : La maison de Poison Ivy, dans Batman Arkham City sur PC en 2011<sup>90</sup>



Image 27 : Bayonetta sur PC en 2010<sup>91</sup>



<sup>90</sup> Rocksteady. 24 novembre 2011. *Batman : Arkham City* (jeu vidéo). Exp GOTY Edition. Warner Bros Games. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 16.

<sup>91</sup> PlatinumGames. 11 avril 2017 (sortie initiale 8 janvier 2010). *Bayonetta* (jeu vidéo). Sega. Hideki Kamiya. Windows 10 (sortie initiale sur PlayStation 3 et Xbox 360). PEGI 18

plateforme en 3D<sup>92</sup>. Je dois reconnaître que les sorciers sont presque toujours des ennemis (même généralement des boss). Ils ne possèdent pas de pouvoirs spécifiques<sup>93</sup>, mis à part lancer des sorts sous forme de boules magiques à esquiver. Ces jeux ayant souvent peu de récit, se concentrant sur les séances de gameplay, ils sont habituellement très courts (environ une dizaine d'heures pour les finir). L'idée est d'être efficace dans la représentation des personnages pour que les enfants puissent facilement les identifier. Mais, quand ces univers sont étendus à d'autres styles de jeux, on voit un approfondissement de ces figures.

Les *beat them all*<sup>94</sup> sont majoritairement des jeux dans lesquels l'on incarne des guerriers. Dans notre étude, nous allons nous pencher sur Bayonetta<sup>95</sup>. Il s'agit d'un personnage ouvertement décrit comme une sorcière. Pourtant, elle semble se battre au corps à corps et ne pas tant utiliser la magie. Mais, elle peut également invoquer des démons, et est la fille d'une autre sorcière. Cela permet de l'identifier comme tel. Malgré tout, la sorcellerie ici est plus utilisée pour justifier un élément de gameplay. Le jeu ne semble pas construit autour de la sorcellerie, en revanche la sorcellerie du jeu est construite pour ce dernier. Il serait intéressant de se pencher sur le dernier jeu de la saga, Bayonetta Origins : Cereza and the Lost Demon. Ce dernier n'est pas un *beat them all* et revient sur les origines de l'héroïne, ajoutant donc des informations sur la sorcellerie de cet univers. Cependant, le jeu étant sorti en mars 2023, il a été difficile de l'étudier à temps pour ce travail. Ce que l'on peut affirmer, c'est qu'historiquement les *beat them all* n'ont que très peu repris de figures sorcellaires, et c'est via d'autres angles que nous reviendrons vers Bayonetta.

La dernière catégorie présente dans notre corpus est celle des jeux d'horreur. Nous l'avons déjà largement évoqué, mais revenons rapidement dessus. Assurément, la sorcière est ici un élément qui rajoute à l'horreur. En jouant un simple humain, nous nous retrouvons démunis face à une personne ayant des pouvoirs magiques et déterminée à nous tuer<sup>96</sup>. Certains jeux vont s'intéresser à la religion, comme Silent Hill amenant un rapport aux démons<sup>97</sup> qui sont donc présents dans notre monde. Dans ce jeu, des démons ont envahi différentes parties de la ville de Silent Hill, et notre héros se retrouve coincé à l'intérieur afin de chercher sa fille qui

---

<sup>92</sup> Cela avait été tenté au début de la 3D, dans la fin des années 90. Mais avec les difficultés de gestion de caméra de l'époque, l'expérience des joueurs se retrouvaient souvent très compliqué dans un style où il ne faut pas tomber, et où les sauts se répètent. Une mauvaise caméra empêche de gérer aisément l'atterrissage des sauts.

<sup>93</sup> Même si dans New Super Mario Bros Wii, Kamek semble avoir des pouvoir nécromantique, mais on ne s'attarde que très peu dessus.

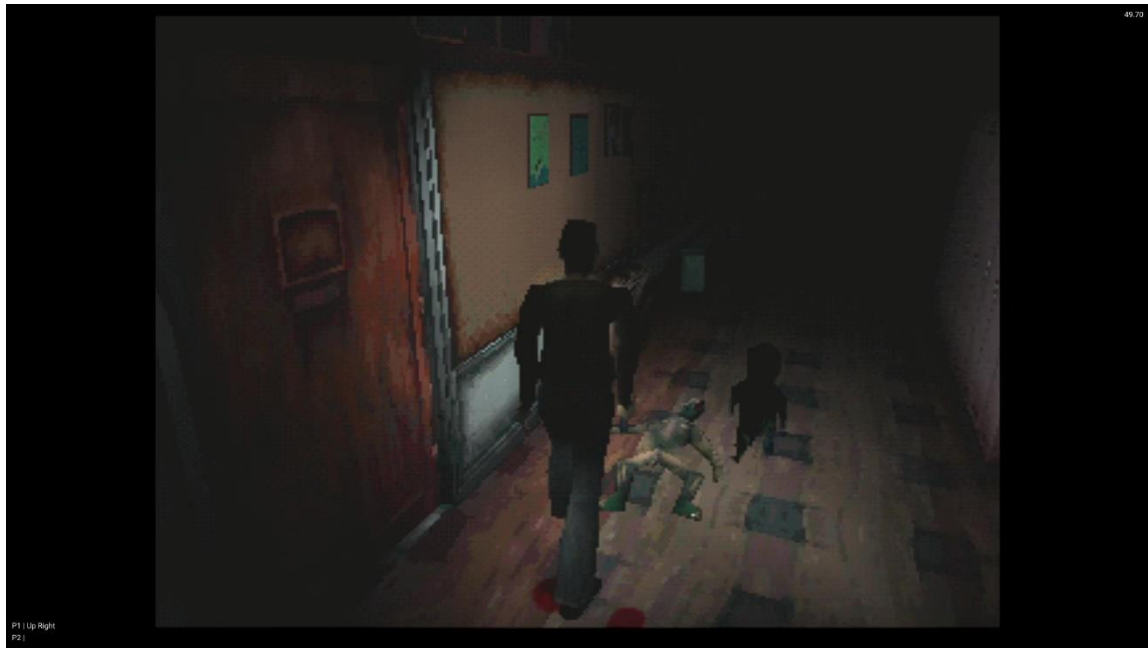
<sup>94</sup> Catégorie de jeu où le joueur affronte des vagues d'ennemis à l'aide de puissantes attaques et de combos.

<sup>95</sup> Voir Image 27, page 38

<sup>96</sup> Souvent de la manière la plus atroce possible.

<sup>97</sup> Voir Image 28, page 40

Image 28 : Un démon tué par le héros, dans Silent Hill sur PlayStation en 1999<sup>98</sup>



---

<sup>98</sup> Konami CE Tokyo. 1er août 1999. *Silent Hill* (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation.

s'est enfuie, on ne sait où. Et on retrouve une mécanique classique des jeux d'horreur. Le héros ne cherche pas à affronter la sorcière, mais se retrouve obligé de le faire. Les informations que l'on trouve ne sont pas des informations que l'on cherche, mais on les trouve dans notre quête de fuite. Cette fuite semble d'ailleurs impossible. Ce sont des éléments à ne pas identifier aux jeux d'horreur, mais à l'horreur dans son ensemble (littérature, film, jeux, etc.). La sorcière fait un parfait antagoniste, permettant de travailler le sujet religieux, de faire des cultes obscurs, ou simplement d'afficher des pouvoirs paranormaux. Le rapport à la mort, notamment à la mort violente est essentiel dans l'horreur. Via la sorcière, il y a la possibilité d'y ajouter le démoniaque. Il s'agit sans doute du type de jeu où le héros est le plus "faible". Le déséquilibre avec la sorcière doit être total si le développeur veut faire peur au joueur. Finalement ici, la sorcière est très présente dans le récit, peu dans le gameplay. Par rapport au RPG, par exemple, la sorcellerie ne va pas être un aspect parmi d'autres. Il faut, pour que l'effet soit réussi, que la magie noire soit omniprésente, qu'elle oppresse le joueur. C'est donc par le *level design* que la sorcière va être présente. Le héros est souvent seul dans un univers<sup>99</sup> distordu, dans lequel il ne semble pas à sa place.

\*\*\*\*

Ici, nous avons simplement effleuré la surface des problématiques du jeu-vidéo. Cet art technologique, mondialisé, aux catégories diverses, nous oblige à poser quelques questions sur le jeu-vidéo dans sa diversité. C'est une industrie qui a évolué, changeant la manière de représenter certaines des figures que l'on y retrouve. Selon les studios et leur lieu d'origine, les symboles changent. Enfin la manière d'écrire chaque personnage se réfléchit différemment en fonction du type de jeu que l'on crée. La sorcière voit ces changements, qui s'articulent également avec des changements sociaux, un rapport différent aux anciennes croyances. Des vieillards au chapeau pointu, nous sommes arrivés sur une diversité des représentations. Celle-ci a été rendue possible par les évolutions technologiques, qui ont permis d'exploiter plus en longueur le récit, de le complexifier, et de rendre apparent des détails. Avec le temps se sont ainsi multipliés les figures qui compilent différents éléments de différents univers. Légendes

---

<sup>99</sup> Ces univers sont souvent réduits : une ville, un manoir, une région reculée. Le joueur doit se retrouver seul face au danger, qu'aucune aide extérieure ne soit possible, notamment du fait de l'impossibilité de communiquer avec l'extérieur.

locales, mêlées à des références plus contemporaines, vont créer de nouveaux personnages partageant certaines similarités avec la sorcière. C'est là que le terme plus générique de "figure sorcellaire" nous intéresse. Il permet de nous intéresser aux sorcières, mais également aux personnages qui s'en inspirent, en portent les marques, mais s'en séparent par certains points. Étudier les choix scénaristiques en termes de similarité est intéressant, toutefois voir quels points sont laissés sur le côté peut être tout aussi parlant, notamment quand des notions commerciales entrent en compte. Selon le jeu, des points vont plus facilement être omis que d'autres. Par exemple, serait-il intéressant dans un jeu de plateforme dynamique, où un *level design* réussi va déterminer le nombre de ventes, d'ajouter des livres décrivant l'organisation de cultes démoniaques, et des rites des sorciers qui y prennent part ? Le joueur va vouloir ici se challenger, jouer avec le décor, peut-être même faire du *speed run*<sup>100</sup>. Un livre qui va renforcer le lore, va ici briser l'immersion, là où il y participerait dans un RPG.

---

<sup>100</sup> Un *speed run* c'est une manière de jouer qui consiste à faire le jeu le plus rapidement possible. L'objectif est souvent de battre des records. Certains jeux se pensent même pour le *speed run*.

## II – Le lien de la sorcellerie à la croyance

### A – Le rapport de la figure sorcellaire au divin et au diable

Le religieux est un sujet vastement travaillé par les artistes de tout bord. La Cène de Léonard de Vinci nous propose une œuvre assez fortement catholique. La Vie de Brian, des Monty Python, tournent en dérision les détournements du message christique par ceux qui en sont les porteurs. Il existe une infinité de positionnements, de thèmes à explorer, d’histoires à illustrer. Pour un chercheur, il est passionnant de se plonger dans l’interprétation des personnages, des histoires, des gestes qui composent le vaste champ du religieux. Par exemple, au moment où commence son livre sur l’exorcisme (forme de guérison qu’on lie au champ du cultuel), l’anthropologue Olivia Legrip-Randriambelo évoque la réinterprétation de ce geste dans le cinéma, « Qui ne se souvient pas du film L’Exorciste, réalisé en 1973 par William Friedkin ? »<sup>1</sup>.

Le jeu-vidéo n’est pas un art si unique sur ce point et les développeurs sont des artistes “comme les autres“. Ils aiment reprendre des thématiques connues, les modeler selon leur imagination. L’art aime reprendre des éléments connus, des « icônes », afin de marquer le spectateur. Qui ne reconnaît pas la puissance musicale de Highway to Hell d’ACDC ? Est-ce étonnant que la peinture qui s’est vendue la plus chère au monde soit le Salvator Mundi de Léonard de Vinci ?<sup>2</sup> Bien sûr, le nom de l’artiste a participé au prix de la vente, mais le thème de Jésus-Christ, reconnaissable par tous, a probablement motivé les enchères. Les jeux-vidéo reprennent de la même manière le religieux. On note la sortie future du jeu I am Jesus Christ dans l’année 2023. Selon les annonces des développeurs, vous y incarnerez Jésus, revivrez sa vie, dans une adaptation du Nouveau Testament avec un Jésus aux multiples pouvoirs, dans une esthétique ressemblant à un Elder Scrolls. La Bible a inspiré les développeurs (je vous invite à regarder la vidéo sur le sujet du Joueur du Grenier, ce qui permet une séance intéressante et amusante sur les adaptations de la Bible en jeu-vidéo)<sup>3</sup>. Mais, plus généralement, le cultuel est un thème qui fascine les créateurs. Le 27 avril 2023 j’ai eu l’occasion de présenter le jeu Cult

---

<sup>1</sup> Olivia Legrip-Randriambelo, *Le combat contre le diable : L’exorcisme dans les textes du XVI<sup>e</sup> siècle à aujourd’hui*, Les Editions du Cerf., s.l., 2021.

<sup>2</sup> CHRISTIE’S, Leonardo da Vinci’s « Salvator Mundi » | 2017 World Auction Record | Christie’s, YouTube, [https://www.youtube.com/watch?v=3orkmMISpmI&ab\\_channel=Christie%27s](https://www.youtube.com/watch?v=3orkmMISpmI&ab_channel=Christie%27s), 2017.

<sup>3</sup> JOUEUR DU GRENIER, *Joueur du grenier - Les jeux sur la BIBLE*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=QBBLxrvOmqw>, 2023. Consulté le 12 mai 2023.

of the Lamb<sup>4</sup> dans une journée d'étude sur religion et jeux-vidéo<sup>5</sup>. En étudiant ce jeu, j'ai pu observer comment les développeurs se sont amusés à implanter le religieux dans tous les éléments qui composent l'oeuvre. Envoyé divin, sermon, doctrines, guerres de religions, hérésie, beaucoup d'éléments sont mentionnés, souvent de manière très caricaturale.

La sorcière n'échappe pas au jeu-vidéo. Elle est souvent décrite comme "la prêtresse du diable". C'est une figure profondément religieuse. Ou anti-religieuse, mais elle entre par là aussi dans le champ du religieux. Ce n'est pas anodin si Jacques Sprenger, et Henry Institoris, les auteurs du Malleus Maleficarum, sont tous deux docteurs en théologie. Ainsi, comme la religion, la sorcière se voit régulièrement apparaître dans des jeux. Les deux peuvent être mis en rapport avant même leur relation à des puissances supérieures. Le thème de la chasse aux sorcières<sup>6</sup> est un thème facilement reconnaissable, qui est assez présent dans les jeux. Il permet notamment un engagement émotionnel du joueur, que ce soit en lui faisant choisir un parti, ou en lui montrant le massacre de personnes injustement accusées de sorcellerie. Quand le joueur se retrouve devant le choix d'aider une accusée à s'en sortir ou d'aider les habitants à s'en débarrasser, il y a besoin d'éléments de doute. Sans quoi il s'agit d'un simple choix entre : "être gentil"/"être méchant". C'est un espace dans lequel le diable entre en scène. The Witcher nous propose un cas intéressant :

- Nous jouons Geralt de Riv. Celui-ci se trouve dans les faubourgs de Wyzima, capitale de la Témérie. Les habitants subissent les attaques nocturnes répétées de *barghest* (des chiens spectres). Les habitants des faubourgs, avec un révérend à leur tête, accusent une sorcière leur servant d'herboriste de les avoir accusés. Les légendes veulent que ce soient les méfaits des humains qui invoquent les *barghest*. Et Geralt s'aperçoit que les crimes ne manquent pas dans cette bourgade. Mais, son enquête lui montre également qu'Abigail avait connaissance de ces crimes. Geralt va-t-il croire les légendes et estimer que ce sont les villageois qui sont responsables de leurs propres souffrances ? Ou va-t-il penser que la sorcière a utilisé ces légendes pour couvrir sa malédiction, afin de se venger de la discrimination qu'elle subit de la part des villageois ?

---

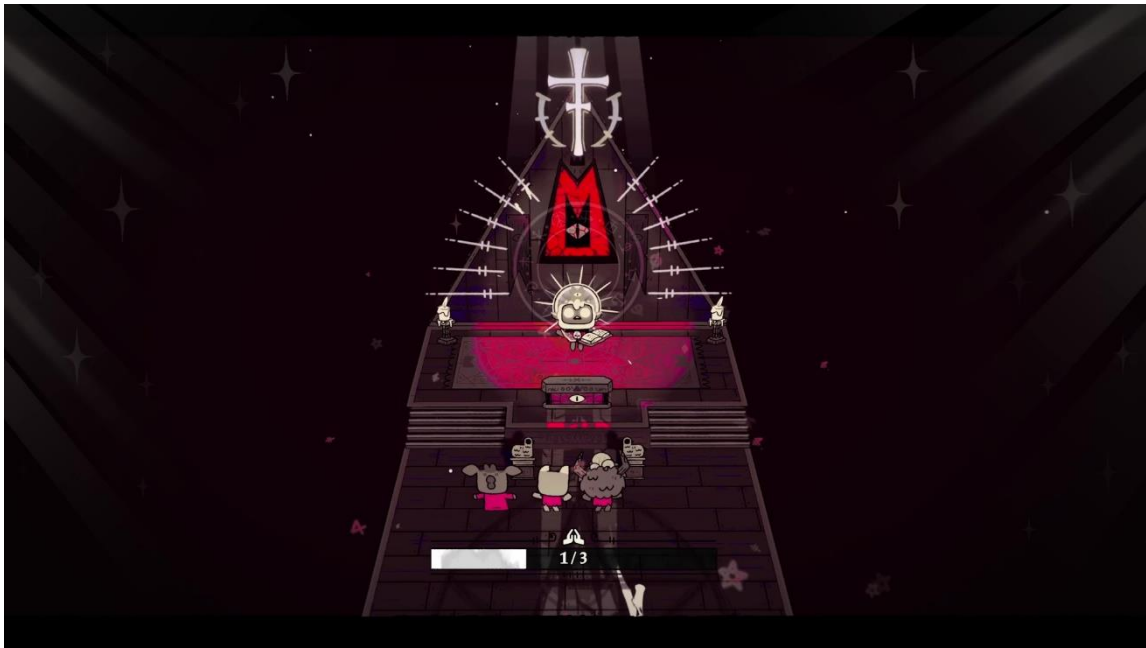
<sup>4</sup> Voir Image 29, page 45

<sup>5</sup> La journée Sacré Jeux, organisé par l'ISERL, le 27 avril 2023.

<sup>6</sup> Voir Image 30, page 45



**Image 29 : Un sermon, dans Cult of the Lamb sur Xbox Series en 2022<sup>7</sup>**



**Image 30 : Face à face entre le sorcier Geralt de Riv et le chasseur de sorcière Caleb Menge, dans The Witcher 3 Wild Hunt sur Xbox Series en 2022<sup>8</sup>**



<sup>7</sup> Massive Monster. 11 août 2022. *Cult of the Lamb* (jeu vidéo). Devolver Digital. Xbox Series. PEGI 12.

<sup>8</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18

Cette petite histoire nous permet d'introduire un élément. La SCI : "Suspension Consentie de l'Incrédulité". C'est un élément extrêmement important de la fiction qui évite que le spectateur ne regarde Star Wars en se faisant la réflexion de l'irréalisme des combats de jedi. Les joueurs effectuent instinctivement cette opération mentale<sup>9</sup>. Celle-ci est nécessaire, car le jeu-vidéo est un univers qui ne s'est pas "désenchanté". Dieux, diables<sup>10</sup>, mages existent. Comme au XV<sup>e</sup> siècle, ce n'est pas un élément à discuter<sup>11</sup>. Si le diable existe, si les démons existent, si les sorciers existent, le lien intrinsèque entre les deux existent donc. Et bien oui et non.

Bien sûr, la sorcière est régulièrement liée au Diable. Nous avons déjà évoqué Dahlia Gillespie, mais n'avons pas précisé le nom de la divinité dont elle était la prêtresse (même si un indice a été laissé sur l'image)<sup>12</sup>. Il s'agit de Samael. Un ange déchu, une marque au sol dans un cercle<sup>13</sup>, cela pourrait presque nous rappeler des histoires. Ce n'est pas le seul jeu qui reprend la figure du diable, mais dans notre corpus, il y en a relativement peu. Nous avons plus de figures qui, pour citer Olivier Servais, « utilisent des rôles et des attributs démoniaques, mais sont connus sous des dénominations différentes »<sup>14</sup>. Dans ce chapitre, l'anthropologue évoque le cas des *daedra* dans The Elder Scrolls. Pour citer le même opus que dans son chapitre, dans Skyrim, nous retrouvons ces *daedra*, avec leurs adorateurs, qui se réunissent pour les honorer<sup>15</sup>. Mais ici, nous voyons sur l'image 23 que le fait d'honorer un de ces "démons" ne semble pas engager forcément d'animosité. L'adorateur peut pacifiquement aller à son autel, qui est au milieu de la nature. Il l'assume sans problème<sup>16</sup>. Pourtant, le *daedra* Azura, adoré par ce personnage, a déjà maudit un peuple entier et recouvert de cendre une île entière.

Les démons sont multiples dans beaucoup de jeux. Ils vont alors incarner chacun un vice, un trait de caractère. On va retrouver dans ce cas non pas un complot des sorcières, mais des complots. Ce complot peut avoir lieu d'abord à l'encontre d'autres démons. Toujours dans

---

<sup>9</sup> De manière plus ou moins élevée selon les personnes et les jeux. C'est pour cela que les jeux de simulation (FIFA, Les Sims, etc...) recherchent un réalisme maximum dans leurs mécaniques. Plus un jeu de foot va être réaliste, plus les fans de foot ont de chances d'être intéressés par le jeu.

<sup>10</sup> O. Servais, « Jouer avec le diable, se jouer de Satan Le démon des jeux vidéo : représentations, figures, interactions », art cit.

<sup>11</sup> R. Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge », dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin, novembre 1994, p. 17-20.

<sup>12</sup> Voir Image 21, page 30.

<sup>13</sup> Voir Image 31, page 47

<sup>14</sup> O. Servais, « Jouer avec le diable, se jouer de Satan Le démon des jeux vidéo : représentations, figures, interactions », art cit. p. 122.

<sup>15</sup> Voir Image 32, page 47.

<sup>16</sup> Attention, certains *daedra* sont plus diaboliques que d'autres. Le côté démoniaque n'est pas ce qui définit le *daedra*.

Image 31 : La marque de Samael, dans Silent Hill, sur PlayStation, en 1999<sup>17</sup>



Image 32 : Prêtre du *daedra* Azura, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>18</sup>



<sup>17</sup> Konami CE Tokyo. 1er août 1999. *Silent Hill* (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation.

<sup>18</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

The Elder Scrolls V Skyrim, le *daedra* Molag Bal nous demande d'enfermer et de torturer un prêtre de Boethia<sup>19</sup>, un autre *daedra*. Il est amusant de noter ce complot contre un *daedra* dont les traits de caractères sont ceux du complot, du mensonge et de la trahison. Ces démons ne font pas que se battre contre les représentants du "bien". Ils peuvent aussi se situer dans des combats internes au mal.

Par ailleurs, il est intéressant d'observer certains renversements. Rappelons que dans la saga Bayonetta le joueur incarne le personnage éponyme, qui est une sorcière. Précisons que vous affrontez les sages de Lumen, défenseurs de la Lumière. Vous ne représentez pas le mal malgré tout. Ce n'est pas un cas classique, mais les développeurs apprécient brouiller les frontières de bien et de mal. Dans Star Wars : Jedi Fallen Order, l'ancien jedi, qui vous explique comment affronter la sorcière Merrin<sup>20</sup> cheffe du peuple des Frères de la Nuit, est simplement en quête de pouvoir. Et, c'est Merrin qui vous accompagnera dans la suite de votre aventure. Pourtant, les jedi paraissent former un culte dans cet univers. On sort ici de l'aspect clan contre clan. On peut avoir même des figures sorcellaires, qui vont combattre des figures diaboliques. Le combat final de The Witcher 3 Wild Hunt se déroule sous ce principe. L'alliance entre des rebuts de la société (un elfe, des sorciers, des magiciennes) qui tous subissent la violence humaine, mais qui vont se battre pour sauver le monde malgré tout. Ce combat se passe contre Eredin, roi de la Chasse Sauvage<sup>21</sup>, une armée de spectres<sup>22</sup> qui doit arriver sur Terre au Ragnar Roog (très inspiré du Ragnarok, l'armée des morts arrivants sur des navires faisant fortement penser au *Naglfar*<sup>23</sup> décrit par Snorri Sturluson dans l'*Edda*<sup>24</sup>). Alors, on peut se demander, de quel côté auraient été ces personnages s'ils s'étaient identifiés à des sorciers ? Ces personnages semblent subir cette situation dans laquelle on les identifie à des sorciers. Ils partagent des éléments de sorcellerie, mais n'en partagent pas les "valeurs".

Lors mes recherches pour ce mémoire, je me suis intéressé au jeu Assassin's Creed Valhalla, car il m'a posé une question. Le personnage principal Eivor<sup>25</sup> est parfois traité de sorcière par des chrétiens, prie un dieu païen<sup>26</sup>, et en est même la réincarnation. Elle ne se définit

---

<sup>19</sup> Voir Image 33, page 49

<sup>20</sup> Voir Image 34, page 49

<sup>21</sup> Claude Lecouteux, *Chasses infernales et Cohortes de la nuit au Moyen Age*, Imago., s.l., 2013.

<sup>22</sup> C'est ce qu'en disent les légendes populaires à l'intérieur du jeu. On découvrira qu'il s'agit d'elfes venant d'un autre monde. Ce sont donc des êtres de chair.

<sup>23</sup> Voir Image 35, page 50

<sup>24</sup> Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique*, traduit par François-Xavier Dillman, Gallimard., s.l., 1991, 232 p.

<sup>25</sup> Voir Image 36, page 50

<sup>26</sup> Odin

**Image 33 : Prêtre du *daedra* Boethia, enfermé dans une cage du daedra Molag Bal dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>27</sup>**



**Image 34 : Merrin dans Star Wars : Jedi Fallen Order, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>28</sup>**



---

<sup>27</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

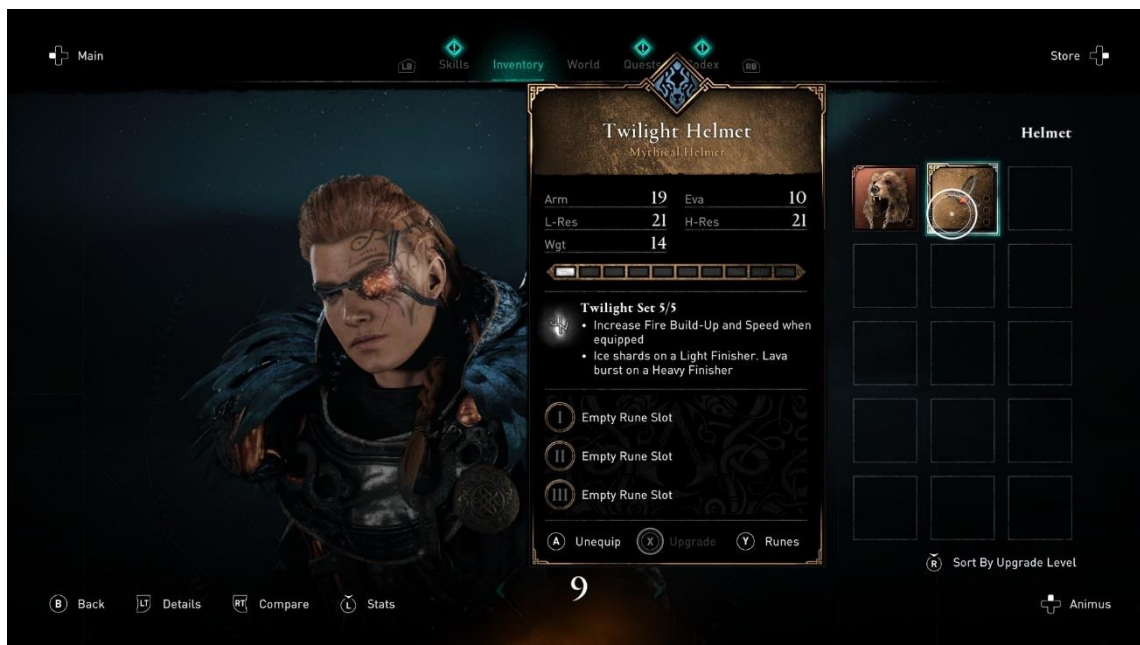
<sup>28</sup> Respawn Entertainment. 11 juin 2021 (sortie initiale le 15 novembre 2019). *Star Wars Jedi : Fallen Order* (jeu vidéo). Electronics Arts. Stieg Asmussen. Xbox Series (sortie initiale sur Xbox One). PEGI 16.



**Image 35 : Le navire de la Chasse Sauvage, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>29</sup>**



**Image 36 : Eivor et son œil manquant, élément partagé avec son ancêtre Odin dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>30</sup>**



<sup>29</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18

<sup>30</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18

pas comme une sorcière, mais en est clairement une figure. En revanche, son lien n'est pas avec le diabolique, mais avec le divin. Alors il ne faut pas dire que tout prêtre, ou toute prêtresse, est forcément une figure sorcellaire. Mais il peut se retrouver mis en face de son hérésie. C'est ici un moment marquant dans le parcours sorcellaire. Le sorcier est rarement celui qui s'identifie comme tel<sup>31</sup>. C'est une accusation dont on ne se défait pas. Au Moyen Âge, on en mourrait. Dans les jeux-vidéo, on devient une figure sorcellaire et effraie les ennemis.

Pour introduire la prochaine sous-partie, intéressons-nous au culte sorcellaire et à son rite, le sabbat<sup>32</sup>. Ce n'est pas un élément que j'ai énormément pu observer. Nous avons tout de même une occurrence particulièrement intéressante dans The Witcher 3 Wild Hunt. Durant une quête, vous allez poursuivre Imlerith<sup>33</sup>, car celui-ci a tué le mentor de Geralt. Vous apprenez que dans un village qu'il est l'invité d'honneur d'un rite, dans lequel des enfants sont invités à aller en haut d'une montagne. Vous découvrez alors deux scènes faisant partie du même rite. D'abord, trois moires se trouvent autour d'un chaudron dans lequel elles ont fait un ragout avec les enfants<sup>34</sup>. Ces moires ont deux aspects : à la fois, elles peuvent être de très belles femmes, mais elles peuvent aussi devenir plus semblables à des sorcières de contes<sup>35</sup>. La représentation de la sorcellerie est complète : des femmes capables de charmer, sans autorité masculine, réunies en groupes en assumant leur sexualité, et pratiquant l'infanticide et le cannibalisme (ces éléments font penser à ce qu'Institoris et Sprenger ont écrits dans Le Marteau des Sorcières<sup>36</sup>). S'y ajoute une seconde scène où une orgie semble se préparer en l'honneur d'Imlerith<sup>37</sup>, trônant au milieu de succubes (qui amène l'image du bouc<sup>38</sup> que l'on ne voit pas sur la figure diabolique de cette scène). L'esthétique du sabbat est totalement reprise, quasiment calquée<sup>39</sup>. Mais, The Witcher est un univers dans lequel contes et légendes sont particulièrement présents. L'origine polonaise du studio laisse penser que la chasse aux sorcières, très marquante dans la région, a laissé des traces dans l'imaginaire collectif. Si les sorcières existent sans diable (dans les jeux-

---

<sup>31</sup> Brigitte Rochelandet, *La chasse aux sorcières : Erreur judiciaire et complot misogyne*, Cêtre., s.l.

<sup>32</sup> Carlo Ginzburg, *Le sabbat des sorcières*, Gallimard., s.l., 2022.

<sup>33</sup> Un général de la Chasse Sauvage.

<sup>34</sup> Voir Image 37, page 52

<sup>35</sup> Voir Image 38, page 52

<sup>36</sup> Henry Institoris et Jacques Sprenger, « Deuxième Partie - Première question principale - Chapitre II : Comment se fait la profession sacrilège et comment se rend l'hommage. » dans *Le Marteau des Sorcières*, traduit par Amand Danet, Jérôme Millon., s.l., 1990, p.

<sup>37</sup> Voir Image 39, page 53

<sup>38</sup> Nicolas Diochon et Philippe Martin, « Les Métamorphoses du Diable. Le sabbat du bouc. » dans *Rencontres avec le Diable. Anthologie d'un personnage obscur.*, Les éditions du cerf., Paris, 2022, p. 297-302.

<sup>39</sup> C. Ginzburg, *Le sabbat des sorcières*, op. cit.



**Image 37 : Les moires préparant un ragout d'enfant dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>40</sup>**



**Image 38 : Les moires, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>41</sup>**



<sup>40</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>41</sup> *Ibid.*

Image 39 : Imlerith et des succubes, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>42</sup>



---

<sup>42</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

vidéo), je n'ai pas retrouvé de sabbat sans figure démoniaque. Qu'elle soit présente physiquement, ou simple appelé, le sabbat est un marqueur de la "méchante sorcière". Via d'autres rites, les développeurs vont aussi ramener leurs figures sorcellaire dans le champ du religieux.

## **B – Les rites et les rituels des sorciers dans les jeux-vidéo**

La majorité des actions rendues par les sorciers sont appelés rites et rituels. Ce sont des marqueurs d'un lien avec des puissances supérieurs. Ils sont effectués dans l'objectif d'obtenir quelque chose. Si on prend la vie réelle, le croyant va aussi prier pour quelque chose (même s'il s'agit du paradis après la mort), le guérisseur va faire pouvoir faire un rite pour obtenir la guérison d'une personne. Cette notion d'échange avec une puissance supérieur est un élément souvent utilisé dans les jeux-vidéo. Par exemple, imaginons un jeu qui dissémine des autels sur toute sa carte. Alors, le développeur va pouvoir utiliser ces autels comme des lieux où le joueur peut récupérer des points de compétences. Via une petite animation, dès que le joueur rencontrera un de ses autels, il pourra cliquer dessus pour faire progresser une compétence (et augmenter la puissance de ses sorts par exemple). Rajouter à cela un élément comme "Appuyez sur E pour prier" quand vous vous approchez de la pierre<sup>43</sup>. Vous avez alors une manière assez classique dans les jeux-vidéo de lier culte et progression du personnage.

Dans le cadre des rites et rituels, la différence est ici assez mince. Régulièrement, les deux termes sont identifiés à des synonymes. Communément, on aurait tendance à dire que le rituel serait le cadre général et le rite l'action. En exagérant assez fortement, la messe serait le rituel, et l'eucharistie serait un des rites qui le compose. Jean-Hugues Déchaux les différenciait comme ceci, « Pour sortir d'un flou sémantique regrettable qui conduit à utiliser indifféremment des termes proches, je propose d'appeler "rituel" le cadre cognitif général repérable à partir des procédures et séquences rituelles et "rite" la manière particulière dont l'acteur s'approprie le cadre rituel »<sup>44</sup>.

Dans les jeux, les mots voient leur sens changer. Beaucoup d'attaques sont appelées rituels<sup>45</sup>. Dans l'idée, nous parlerions sans doute plus de sorts, de sortilèges, incantations, etc.

---

<sup>43</sup> Voir Image 40, page 55

<sup>44</sup> Jean-Hugues Déchaux, « Rituel et rite : une approche cognitiviste », Paris, INED, Centre Max Weber, 2011.

<sup>45</sup> Voir Image 41, page 55



Image 40 : Geralt priant vers un rocher, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>46</sup>



Image 41 : Le rituel de la Flamme Noire, dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>47</sup>



<sup>46</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>47</sup> FromSoftware. 25 février 2022. *Elden Ring* (jeu vidéo). Bandai Namco Entertainment. Hidetaka Miyazaki. Xbox Series. PEGI 16.

Mais, les rituels forment une vraie part de gameplay dans une multitude de jeux-vidéo. Ils paraissent avoir une certaine spécificité. Il s'agit souvent d'attaque de zones. C'est-à-dire qu'ils ne sont pas dirigés vers un ennemi. Ils forment une zone dans laquelle tout PNJ qui entre va prendre des dégâts tant qu'il y reste. De même, le rituel peut également servir à la guérison, toujours avec un système de zone. Cette fois, tout PNJ allié qui entre dans la zone voit ses points de vie être régénérés. Ces rituels vont aussi être des pouvoirs à préparer. Contrairement à la majorité des sorts qui sont immédiats. On conserve l'idée que le rituel est composé de gestes<sup>48</sup> et de mots. En revanche, le jeu-vidéo va souvent enlever les objets de ces rituels d'attaque ou de défense. L'idée est de créer un pouvoir différent, pour proposer une liberté de gameplay au joueur. Ces pouvoirs ont une contrainte, un rituel ne doit pas être interrompu quand il est effectué. Il est alors intéressant d'observer les joueurs en pratique de combat. Notamment dans les MMORPG, où les joueurs sont en groupe avec souvent un personnage servant de sorcier.

Nous allons alors évoquer le cas d'une petite guilde du jeu The Elder Scrolls Online que j'ai pu intégrer pour ce mémoire. J'ai notamment accompagné un membre, portant le pseudo d'Eletra<sup>49</sup>. Ce membre joue une sorcière, et l'idée a donc été qu'Eletra me montre comment s'organise un combat pour elle. Son personnage est accompagné de deux démons<sup>50</sup>, qu'elle invoque à loisir. J'ai vu avec elle deux types de combats :

- Tout d'abord, quand nous étions tous les deux, Eletra me demandait de servir de "tank". C'est-à-dire, d'aller au corps à corps avec l'ennemi pour que son attention soit attirée vers moi. Ainsi Eletra pouvait prendre son temps pour créer des rituels pour faire des dégâts à l'ennemi, ou faire des rituels pour me soigner, afin que je vainque l'ennemi.
- Quand elle est seul, elle utilise ses démons comme "tank", afin de pouvoir infliger des dégâts à son adversaire. La sauvegarde de la vie des démons n'étant pas un objectif, car elle peut les faire revenir via un autre rituel.

On voit ici que le rituel de combat revêt un aspect stratégique chez le joueur. Sortilège plus puissant que d'autres, il nécessite une réflexion tactique. C'est ici un jeu d'équilibre entre les différents personnages. Sans cet équilibre, tous les joueurs joueraient le même type de classe. Dans un aspect purement commercial, les créateurs de MMORPG basent leurs chances

---

<sup>48</sup> Représentées par une animation

<sup>49</sup> Voir Image 42, page 57

<sup>50</sup> Voir Image 43, page 57

Image 42 : Eletra au centre et Dancraï à ses côtés (personnage créé pour ce mémoire), dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>51</sup>



Image 43 : Eletra à droite avec ses deux démons, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>52</sup>



<sup>51</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. The Elder Scrolls Online (jeu vidéo). v8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

<sup>52</sup> *Ibid.*



de succès notamment sur l'aspect collaboratif de leur jeu. La diversité de personnage, d'aptitude, devient essentielle pour eux. Le rituel entre dans ce processus collaboratif dans un combat.

Mais, le rituel narratif existe. Il va alors être l'aboutissement d'un cheminement. Vous ferez diverses quêtes pour réunir les conditions d'exécution du rituel (des ingrédients, du matériel). On revient donc à l'objectif d'obtenir quelque chose. Par exemple des réponses. Dans Assassin's Creed Valhalla, on a l'exemple de Modron, une prêtresse celte. Elle officie dans une ville du Gloucestrescire ayant des problèmes de récoltes. La tradition du village veut que le dirigeant soit brûlé dans une effigie d'osier pour apaiser la colère des dieux. On rencontre Modron dans ce village, traité de sorcière par les habitants catholique du village<sup>53</sup>. C'est ce que l'on voit dans l'image 35, où elle répond sèchement à l'un d'eux<sup>54</sup>. La quête va nous demander de garantir que le rituel se fasse normalement.

Certains rituels ne demandent aucun *gameplay*, ils sont simplement vus par une cinématique. Il sert alors à intensifier le moment. Vous allez avoir votre personnage, guerrier, représentant un idéal masculin de virilité, souvent sarcastique. Et, après un événement, le temps d'une cinématique, il quitte cette carapace, son doute à propos du divin, pour un moment de silence à travers un rituel. La majorité des occurrences rencontrées sont des cas de cérémonies mortuaires de toutes sortes (enterrement, incinération, envoyé sur une barque avec ses armes). Mais ici, le rituel ne fait que peu entrer le sorcellaire.

Les rituels sorcellaires, quand on n'y participe pas, sont généralement des cérémonies à arrêter. Ils peuvent relever d'une plus ou moins grande importance, mais font régulièrement entrer la notion de complot des sorciers<sup>55</sup>. Ce sont des rituels visant à appeler une puissance démoniaque. Ce n'est pas à confondre avec le sabbat. Dans ce dernier, le Diable "rend visite" à ses disciples, mais ne s'éternise pas. Alors que le rituel sorcellaire va viser une invasion du monde par un démon. The Elder Scrolls IV Oblivion est une des occurrences du genre particulièrement célèbre. Toute l'histoire du jeu consiste à empêcher Mankar Camoran<sup>56</sup> d'appeler le *daedra* de la destruction, Mérúnès Dagon<sup>57</sup>. Souvent, le joueur se bat pour empêcher ces rituels, néanmoins n'y parvient pas. Il lui faut alors tuer le sorcier, puis le démon.

---

<sup>53</sup> Notamment Tewdwr, voir page 15

<sup>54</sup> Voir Image 44, page 59

<sup>55</sup> Ludovic Viallet, *La grande chasse aux sorcières. Histoire d'une répression : XVe-XVIIIe siècle*, Armand Colin., s.l., 2022, 224 p.

<sup>56</sup> Image 45, page 59

<sup>57</sup> Image 46, page 50

Image 44 : Modron à gauche répondant à un villageois l'ayant traité de sorcière, dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>58</sup>



Image 45 : Mankar Camoran au centre, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006<sup>59</sup>



---

<sup>58</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18

<sup>59</sup> Bethesda Game Studios. 24 mars 2006. *The Elder Scrolls IV Oblivion* (jeu vidéo). 2K Games. Todd Howard. Windows 11. PEGI 16.

**Image 46 : Mérunès Dagon, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006<sup>60</sup>**



**Image 47 : Citra Talugmai et son couteau rituel, dans Far Cry 3, sur PC, en 2012<sup>61</sup>**



---

<sup>60</sup> Bethesda Game Studios. 24 mars 2006. *The Elder Scrolls IV Oblivion* (jeu vidéo). 2K Games. Todd Howard. Windows 11. PEGI 16.

<sup>61</sup> Ubisoft Montréal. 29 novembre 2012. *Far Cry 3* (jeu vidéo). Ubisoft. Patrick Plourde, Patrick Méthé. PC. PEGI 18

Le sorcier forme un premier boss, d'une difficulté raisonnable, en revanche le démon va ensuite représenter le boss final. C'est un choix lié à l'aspect interactif du jeu-vidéo. Le joueur étant l'acteur du récit, lui faire combattre une figure diabolique va jouer sur sa satisfaction. Si vous observez l'image 37, vous voyez un monstre d'une taille démesurée. Le vaincre directement en combat apparaît comme plus valeureux et difficile que d'empêcher l'accomplissement d'un rituel. Bien sûr, la simple épée ne va pas venir à bout d'un tel monstre. Pour contrer ce démon, vous aurez besoin... de réaliser un rituel.

Pour ce qui est des rites, il est ardu de les repérer, car ce qui pourrait s'en rapprocher est souvent nommé rituel. Finalement, on retrouve le rite dans la manière que le joueur a de jouer. Le joueur peut avoir la tendance d'aller d'abord faire toutes les quêtes secondaires avant de s'occuper de la principale, ou vice-versa. Il peut s'occuper de tout ce qui se trouve sur le chemin d'une quête avant de passer à la suivante. Mais, ne serait-ce que le terme de rite est très peu utilisé. On peut identifier dans certaines cinématiques, que des sorciers réalisent des rites dans un rituel. Il s'agit alors d'une inspiration directe du monde réel. Par exemple, pour invoquer un être supérieur. Cependant, on va avoir ce cas dans Far Cry 3. Le personnage de Citra Talugmai va (si vous la rejoignez) faire l'amour avec votre personnage en prononçant des formules rituelles, puis le tuer une fois l'acte accompli<sup>62</sup>. Ce sont alors deux rites, entrant dans un rituel pour mettre au monde un « guerrier parfait » pour le peuple de Citra.

Les rituels sont bien présents dans le monde vidéoludique. Les prières souvent sont des moments donnant un fond religieux, mais n'étant pas à l'avant de la narration. De son côté, la sorcière bénéficie de moments bien particuliers. Que ce soit en tant qu'ennemi ou comme ami, ses rituels composent fréquemment un objectif, par sa réalisation ou son empêchement. Nous sommes aussi face à la question des mots employés. Le mot rite étant peu employé, est-il une réalité dans le jeu-vidéo ? Sans doute que oui. L'ocarina<sup>63</sup> de The Legend of Zelda : Ocarina of Time est un artefact magique, dont l'utilisation est un rite magique. Si l'on souligne le rituel, on en souligne assez peu ses rites. Des éléments qui composent le rituel sont explicitement donnés, mais jamais évoqué en rite. Le rituel devient également une catégorie de sort, néanmoins dans ces cas-là, l'animation compose les gestes, et la formule<sup>64</sup> compose les mots. Pourrait-on les identifier en rites ? Ces gestes étant essentiels au rituel, sans doute qu'ils sont alors ce qui s'en rapproche le plus. Leur assemblage formant l'entité plus "générale" du rituel.

---

<sup>62</sup> Voir Image 47, page 60

<sup>63</sup> Voir Image 48, page 62

<sup>64</sup> Quand il y en a.

Image 48 : Link et son ocarina, dans The Legend of Zelda : Ocarina of Time, sur Nintendo 3DS, en 2011<sup>65</sup>



---

<sup>65</sup> Nintendo EAD, Grezzo. 17 juin 2011 (sortie initiale le 11 décembre 1998). *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (jeu vidéo). Nintendo. Eiji Aonuma, Toru Osawa, Toshio Iwawaki, Yoichi Yamada, Yoshiaki Koizumi. Nintendo 3DS (sortie initiale sur Nintendo 64).



## C – Le moment fondateur du sorcier

Nait-on sorcier ? Les enfants de personnes accusées de sorcellerie sont plus susceptibles d’être accusés à leur tour<sup>66</sup>. Mais, la sorcellerie était-elle vue comme un élément héréditaire ? Une idée veut que la transmission puisse se faire par un “enseignement“. Une mère qui amène sa fille au sabbat, par exemple. C’est ce que l’on retrouve parfois dans les accusations de fille de sorcière. Cela fait penser à l’enseignement catholique qui se fait notamment par l’assistance à la messe.

Hormis cette transmission, une histoire revient. Celle du diable présent à un carrefour. Il y apparaîtrait au futur sorcier, et conclurait alors un pacte avec lui<sup>67</sup>. Le pouvoir contre l’âme. C’est un thème qui inspire l’art. On le retrouve dans la littérature, dès La Légende de Saint-Basile qui date du V<sup>e</sup> siècle<sup>68</sup>. Saint-Augustin titre un chapitre de son De la doctrine chrétienne, par « Tout usage superstitieux suppose le commerce avec les démons »<sup>69</sup>. Et, même si Jean Wier va penser ce pacte comme imaginaire<sup>70</sup>, le mythe ne va pas cesser d’inspirer. Chez Goethe avec son Faust, chez Oscar Wilde dans Le portrait de Dorian Gray. Dans les comics américains comme Hellblazer ou Ghost Rider, les séries avec Supernatural. Ici je ne fais que citer des pactes avec des entités démoniaques. Le cinéma regorge de pactes avec un antagoniste, permettant de vaincre un moindre mal, ou de gagner un pouvoir. Anakin Skywalker ne vend-il pas son âme à Palpatine en devenant Dark Vador, en échange de quoi Palpatine lui donnera le pouvoir de vaincre la mort (Vador ne parvenant à rompre ce pacte qu’avec son sacrifice)<sup>71</sup>. Le jeu-vidéo ne s’est pas privé de ce thème.

Il y a un moment où le sorcier devient sorcier. Même s’il s’agit de sa naissance, elle est un moment. La formation d’un mage a également un moment spécifique, marquant. Si l’on reprend la littérature, Harry Potter un sorcier en mettant le choixpeau et en étant envoyé dans

---

<sup>66</sup> Robert Muchembled, *La sorcière au village : XVe - XVIIIe*, Gallimard/Julliard., s.l., 1991.

<sup>67</sup> Robert Muchembled, *Une histoire du diable. XIIIe-XXe siècle.*, Seuil., s.l., 2002, 404 p.

<sup>68</sup> Même si la version la plus classiquement retrouvée est celle d’Hincmar au IX<sup>e</sup> siècle.

<sup>69</sup> Saint-Augustin, « Livre Deuxième. Chapitre XXIV. Tout usage superstitieux suppose le commerce avec le Diable » dans *De la Doctrine Chrétienne*, traduit par Abbé Hussenot, Abbaye Saint Benoît, Port-Valais, 1866.

On notera que cette traduction vient d’une abbaye bénédictine, ce qui est intéressant dans l’étude du rapport au Diable, compte-tenu de l’importance que ce dernier a eu pour Saint-Benoît. Voir : Nicolas Diochon, Philippe Martin, « Le Diable dans le Monde. Les Combats de Saint-Benoît » dans *Rencontres avec le diable anthologie d’un personnage obscur*, Les éditions du cerf, Paris, 2022, p. 167-176

<sup>70</sup> Johann Wier, « Livre II. Chapitre 18 Du la Sorcière, & que c’est » dans *Cinq livres de l’imposture et tromperie des diables, des enchantements et sorcelleries, pris du latin de Jean Wier, ... et faits françois par Jaques Grévin, ...*, traduit par Jacques Grévin, J. Du Puys., Paris, 1567, p. 113.

<sup>71</sup> Voir Star Wars III : La revanche des sith et Star Wars VI : Le retour du jedi



une maison. L'âge de 17 ans correspond à leur majorité, et à leur autorisation de pratiquer la magie hors de l'école (ils deviennent des sorciers à part entière).

J'aimerais commencer par regarder deux pactes, car ils me semblent tous deux écrits de manière très rapprochée de l'imaginaire collectif qui s'est créé autour du pacte. Le premier apparaît dans le DLC<sup>72</sup> « Hearts of Stone » de The Witcher 3 Wild Hunt. Geralt, prisonnier dans la cale d'un navire, reçoit la visite d'un personnage qui se fait nommer « Maître Miroir »<sup>73</sup>. S'en suit le dialogue suivant :

- Maître Miroir : « Voyons plutôt comment vous sortir de là, ce sera plus productif. Parce que vous voulez débarquer, n'est-ce-pas ?
- Geralt : Évidemment. Mais comment diable pourriez-vous...
- MM : Oh, j'ai plus d'un tour dans mon sac. Je vais vous aider, Geralt. Mais avant toute chose, je veux m'assurer que vous me rendrez la pareille.
- G : C'est d'accord. On n'a jamais rien sans rien.
- MM : Tout à fait. Et je suis un marchand après tout. Alors voulez-vous de mon aide ?
- G : Oui.
- MM : Marché conclu. Quand tout sera fini, nous nous retrouverons à minuit au carrefour sous les saules, près du village de Martel. Ah, et je vais vous faire un cadeau... pour que vous ne m'oubliez pas.
- G, *hurle de douleur et se tient le visage* : Qu'est que c'est ?
- MM : Oh, une marque attestant de notre... association. »

Et Geralt se retrouve avec la marque de ce pacte sur le visage<sup>74</sup>. Ce qui n'est pas sans rappeler la marque du Diable, tant recherchée durant la chasse aux sorcières<sup>75</sup>. Une fois sortie d'affaire, Geralt se rend donc à ce carrefour, où Maître Miroir lui promet monts et merveilles en échange d'un petit service. Le personnage est aimable, presque charmant, si l'on enlève l'inquiétude que sa puissance procure. Ensuite, le joueur découvre petit-à-petit ce qu'il est, une

---

<sup>72</sup> *Downloadable Content*. Il s'agit de contenu ajouté après la sortie du jeu. Cela augmente la durée de vie du jeu en proposant de nouvelles histoires, et offre un regain d'intérêt pour le jeu, ce qui permet que celui-ci rapporte plus, avec un taux de travail moins grand que pour un jeu complet. Les DLC « Hearts of Stone » et « Blood and Wine » de The Witcher 3 Wild Hunt ont été particulièrement reconnus par la critique, notamment pour leur narration, ce qui les rends pertinents par l'impact qu'ils ont eu.

<sup>73</sup> Ou Gaunter de Meuré. Voir Image 49, page 65.

<sup>74</sup> Voir Image 50, page 65.

<sup>75</sup> Olivia Legrip-Randriambelo, « Marques corporelles et souillure des suppôts des démons » dans *Le combat contre le diable. L'exorcisme dans les textes du XVI<sup>e</sup> siècle à aujourd'hui.*, Les éditions du cerf., Paris, 2021, p. 31-40.

Image 49 : Maitre Miroir, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>76</sup>



Image 50 : La « marque du diable », dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>77</sup>



---

<sup>76</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>77</sup> *Ibid.*

figure totalement diabolique, si ce n'est le diable lui-même.

Le second pacte qui m'intéresse est celui qui se déroule au début d'Elden Ring. Le personnage de Melina<sup>78</sup> vous rejoint et vous propose d'être votre "Servante"<sup>79</sup>. Elle guide le héros, lui permet de gagner en puissance (ce qui est matérialisé par la progression des compétences qui se fait auprès de Melina). Elle demande seulement en échange d'être amenée auprès de l'Arbre-Monde. Ce qui marque ici, et surtout quand on progresse dans le jeu, c'est que Melina n'est pas une figure diabolique. Les choix du personnage ont tellement d'impact sur le monde que vous devenez une figure quasi-divine (ou démoniaque selon). Ici, c'est donc la figure sorcellaire qui vient chercher le pacte. Il y a un renversement de la manière dont le pacte se fait.

Ce "moment", cet instant où le personnage bascule dans le sorcellaire n'est pas forcément un pacte. Avec Harry Potter, nous avons parlé de l'enseignement à Poudlard, la même chose existe dans d'autres univers, comme dans The Witcher<sup>80</sup>. Les Elder Scrolls ont aussi des écoles de magie<sup>81</sup>, réparties dans les différentes régions du continent de Tamriel que l'on parcourt. Ici, l'entrée semble marquante, car il faut prouver avoir des capacités magiques pour pouvoir accéder à ces écoles.

Certains personnages voient leur naissance être des moments fondateurs. Souvent en lien à des malédictions. C'est le cas du petit Hugo<sup>82</sup> dans les jeux A Plague Tale. Le garçon est porteur de la « Macula », une sorte de gène qui quand il se réveille déclenche la peste<sup>83</sup>, et permet au porteur de contrôler les rats. Les personnages de ce type vont fréquemment devoir contrôler leur pouvoir. C'est la différence avec ceux qui désirent le pouvoir. Les personnages qui l'ont malgré eux ne cherchent pas à en avoir plus, mais simplement à le canaliser. La fin pour eux va alors être soit sauver le monde en se sacrifiant, soit sauver le monde en parvenant à canaliser leur pouvoir. Les histoires de prophétie sont également souvent liées à ces personnages. Contrairement au sorcier qui a fait un pacte, celui-ci est un "sorcier malgré-lui" aspirant à une "vie normale".

---

<sup>78</sup> Voir Image 51, page 67.

<sup>79</sup> Un type de personnage qui aide certains "élu"

<sup>80</sup> A noter qu'ici, The Witcher fait apparaître son école de magie en 1996 dans Le Baptême du feu, et que le premier Harry Potter sort en 1997.

<sup>81</sup> Même si la sorcellerie ne semble pas forcément venir de ces écoles de

<sup>82</sup> Image 52, page 67.

<sup>83</sup> Ce qui permet au jeu de lier la peste de Justinien à la peste Noire de 1348.

**Image 51 : Melina dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>84</sup>**



**Image 52 : Hugo de Rune dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>85</sup>**



---

<sup>84</sup> FromSoftware. 25 février 2022. *Elden Ring* (jeu vidéo). Bandai Namco Entertainment. Hidetaka Miyazaki. Xbox Series. PEGI 16.

<sup>85</sup> Asobo Studio. 18 octobre 2022. *A Plague Tale : Requiem* (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.

Image 53 : Miranda dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021<sup>86</sup>



Image 54 : La fiche de Poison Ivy dans Batman Arkham Knight, sur PC, en 2015<sup>87</sup>



<sup>86</sup> Capcom. 7 mai 2021. *Resident Evil Village* (jeu vidéo). Capcom. Morisama Sato. PC. PEGI 18.

<sup>87</sup> Rocksteady Studios, Iron Galaxy Studios. 23 juin 2015. *Batman : Arkham Knight* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 18.

La majorité des figures sorcellaires ne montrent pas leur moment de bascule. Il va être évoqué, comme chez Miranda<sup>88</sup> dans Resident Evil Village. On ne voit pas son moment de bascule, mais on le comprend au dénouement. Parfois ce n'est même pas l'histoire du jeu qui nous amène à le comprendre, mais des bonus que le joueur ne va voir que s'il approfondit le jeu. Vous apprendrez que Poison Ivy est devenu ce qu'elle est à la suite d'une expérience qui a mal tournée<sup>89</sup>, que si vous allez regarder dans les données des jeux Batman Arkham.

Le moment de bascule du personnage est un moment important dans la narration de la figure sorcellaire. On peut voir une forme de détresse qui explique un choix terrible. Ou alors la détresse d'un choix que le personnage n'a pas eu. C'est un moment de mise en relation avec des forces supérieures. Je n'ai pu observer aucun exemple de moment de bascule qui entre dans le gameplay<sup>90</sup>. C'est un instant qui entre purement dans la narration, mais qui n'est pas si présent. Le pacte avec le diable paraît le plus visible, alors même qu'il n'est pas le plus récurrent. Cette visibilité étant liée à une similitude. "Acceptez-vous ce pacte ?", est finalement une question assez proche d'"acceptez-vous cette quête ?". Et même s'il faut effectivement toucher la manette pour cliquer sur "Accepter", il s'agit quand même plus d'un moment de récit que de gameplay. C'est le lancement d'une histoire, et non pas un moyen de réalisation. Le récit de la sorcière le plus visible me semble être le moment d'accession au pouvoir, qu'il soit démoniaque, divin ou autre.

\*\*\*\*

Pour un historien, il semble assez évident qu'une figure sorcellaire soit liée au religieux. Que ce soit par son lien au diable, par sa chasse venant d'institutions religieuses. Une partie des jeux étudiés conservent ce lien. Ils nous montrent des cultes ayant des rituels de sang, cherchant à invoquer des entités supérieures. Quand l'univers sort du monothéisme, avec des entités divines diverses, il peut être difficile d'identifier des cultes de sorciers. Nous allons alors nous intéresser aux rituels, à la matérialisation du culte. Celui-ci paraît être un espace de liberté pour les développeurs. Le rituel sorcier n'est plus forcément caché. Il n'est même plus forcément

---

<sup>88</sup> Voir Image 53, page 68.

<sup>89</sup> Voir Image 54, page 68.

<sup>90</sup> En extrapolant très largement, le moment où on entre dans l'école de Magie de Fortdhiver dans Skryim peut servir de tutoriel au lancer de sort. Mais sachant qu'il faut déjà un certain nombre d'heure pour y arriver, tous les joueurs savent déjà lancer un sort. L'instant n'a finalement rien de marquant.



démoniaque. Un rituel appelant des forces démoniaques va être utilisé par le joueur contre d'autres démons. Dans certains jeux, il n'est pas question de religieux, et on y voit pourtant des figures sorcellaires. Quel est le point commun entre ces différents individus alors ? C'est le pouvoir. Ces personnages ont vécu un moment dans leur vie qui les a mis en lien avec des forces supérieures. Le religieux est un marqueur évident quand il est présent. Mais, dans son absence, on observe que le récit conserve certaines thématiques. Les jeux conservent des mécaniques. Ces figures sorcellaires vont avoir comme caractéristique d'aller à l'encontre de ce que Richard Kieckhefer appelle la « magie naturelle »<sup>91</sup>. Ces pouvoirs qui jouent sur la réalité font partie de marqueurs importants. Ils vont, selon les univers, amener les personnages vers la magie<sup>92</sup>, ou les faire passer de la magie à la sorcellerie.

---

<sup>91</sup> R. Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge », art cit.

<sup>92</sup> Dans ce cas-là, il faut se tourner vers d'autres marqueurs pour identifier si une figure est une figure sorcellaire ou un mage.

### III – La magie et les pouvoirs

#### A – Artes magicae<sup>1</sup> dans les jeux-vidéo

Comme évoqué plus haut, les puissances supérieures qui influent sur le monde physique sont des réalités au Moyen Âge. Une différence est faite entre la magie « naturelle », et la magie démoniaque<sup>2</sup>. L'un devient en partie les lois de la nature, de la physique, de la science, une fois passé le « désenchantement du monde ». L'autre est celui qui cherche à influencer ces lois naturelles. La magie « naturelle » vient de Dieu si l'on regarde ce qu'en disent les contemporains du XV<sup>e</sup> siècle. Invoquer un démon, influencer sur la sexualité d'une personne, sur sa santé, ce sont des actions avec lesquelles le sorcier modifie le cours naturel des choses. Ce même s'il ne fait qu'utiliser les propriétés naturelles de certaines plantes. Il utilise ces propriétés naturelles pour faire le mal. De plus, son savoir quant aux pouvoirs de ces plantes va venir d'une entité démoniaque. Richard Kieckhefer, cite ici Jean Vincent et son traité de 1475 (Contre les arts magiques et ceux qui disent que ces artifices n'ont aucune efficacité) : « Il existe sans aucun doute des pouvoirs merveilleux dans les herbes, les pierres et les eaux, que les démons peuvent utiliser pour produire des effets inconnus des humains, et ils réalisent, à partir de telles choses, des poudres ou des potions qu'ils donnent aux sorciers en pacte avec eux. Mais parce qu'ils se vantent de pouvoir suspendre ou prolonger ou accélérer les effets de telles potions et poudres à volonté, il est clair que le pacte avec le démon est plus à l'œuvre dans ces choses que tout pouvoir actif de l'objet utilisé. »<sup>3</sup>

Il faut bien avouer que le jeu-vidéo n'aide pas à voir clair dans la bonne et la mauvaise magie. Faut-il compter uniquement l'intention derrière la pratique magique ? Ou comptons-nous comme magie sorcellaire seulement les mêmes choses que ce qui a été identifié comme tel au XV<sup>e</sup> siècle ? Si l'on prend la classe « Templier » dans The Elder Scrolls Online, elle peut lancer des sorts utilisant les pouvoirs de la « Lumière ». Il s'agit de pouvoir décrit en tous points comme « divin », et à aucun moment les templiers ne sont identifiés comme des sorciers. Pourtant, au nom de Auri-El<sup>4</sup>, il peut lancer des pouvoirs qui vont tuer l'adversaire. La

---

<sup>1</sup> R. Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge », art cit, p. 20.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Dieu elfique de la Lumière dans les Elder Scrolls

modification du cours naturel des choses est claire, mais est-ce Auri-El qui intervient à travers ce templier ? Ou est-ce un pouvoir direct de ce dernier ? La frontière est mince.

Comme pour nous aider, parfois certains jeux identifient explicitement des « mauvaises » magie. L'élément classique est la nécromancie, quasiment toujours identifiée comme une magie du mal. Le vidéaste Bob Lennon (qui propose des vidéos au ton humoristique sur les jeux-vidéo) a une formule qui me semble appropriée sur l'appréciation de la magie de la mort : « Les morts n'ont pas à intervenir. Ils sont supérieurs en nombre, ce serait de la triche »<sup>5</sup>. Ici la formule se veut amusante, mais c'est une idée que l'on retrouve régulièrement. Dans beaucoup de jeux, il y a une inquiétude autour de la possibilité qu'un individu développe des pouvoirs de « réveil des morts ». S'il s'agit de morts-vivants, ils vont alors pouvoir être relevés à loisir par le nécromancien, rendant inutile les interventions armées. Si ces « morts éveillés » sont des spectres, alors même les coups ne servent à rien, les spectres étant intangibles<sup>6</sup>. Rappelons que c'est avec ce type d'armée qu'Aragorn permet à Minas Tirith de vaincre l'armée orque<sup>7</sup>. Certains jeux ajoutent même des éléments en lien pour rajouter du réalisme autour de l'utilisation de la magie. Dans The Elder Scrolls III Morrowind, si vous utilisez un sort nécromantique devant les yeux d'un garde, celui-ci vous attaquera. Il est inscrit dans le règlement de la guilde des mages que la nécromancie est interdite. Ce qui force les adeptes de cette magie à se cacher pour la pratiquer, et quand vous en rencontrez, ils font preuve d'une grande agressivité. Quand Yennefer de Vengerberg<sup>8</sup> interroge un mort<sup>9</sup> afin de sauver Ciri, la fille adoptive de Geralt, on repère chez ce dernier un dilemme moral. Selon vos choix moraux, l'interrogatoire durera plus ou moins. Pourtant, Yennefer est un personnage amical, mais ici, il s'agit d'un cas de force majeure. L'utilisation de ce type de pouvoir vous sera reprochée par les habitants du village voisin après ça. Ensuite, pour Talion, le héros des jeux La Terre du Milieu, il est le produit d'une malédiction nécromantique, l'ayant ramené à la vie et lié au spectre de Celebrimbor<sup>10</sup>. Par la nature de sa seconde vie, il devient aussitôt une figure sorcellaire, malgré son style de combat<sup>11</sup>. Il obtient le pouvoir de ramener les morts à la vie par son retour. Les scénaristes de jeux-vidéo n'emmènent pas forcément leurs personnages

---

<sup>5</sup> Bob Lennon, <https://www.youtube.com/@fantabobgames/featured>, (consulté le 17 mai 2023).

<sup>6</sup> Ce qui est moins vrai dans les jeux-vidéo. La majorité des spectres, fantômes, sont des ennemis vaincibles de manière physique.

<sup>7</sup> J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux - Le retour du roi*, Gallimard Jeunesse., s.l., 2007, 675 p.

<sup>8</sup> Voir Image 55, page 73

<sup>9</sup> Voir Image 56, page 73

<sup>10</sup> Le forgeron des anneaux de pouvoir dans le Silmarillion. Voir Image 57, page 74

<sup>11</sup> C'est un épéiste.

Image 55 : Yennefer de Vengerberg dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>12</sup>



Image 56 : Le cadavre de Skjall ramené à la vie pour un interrogatoire dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>13</sup>

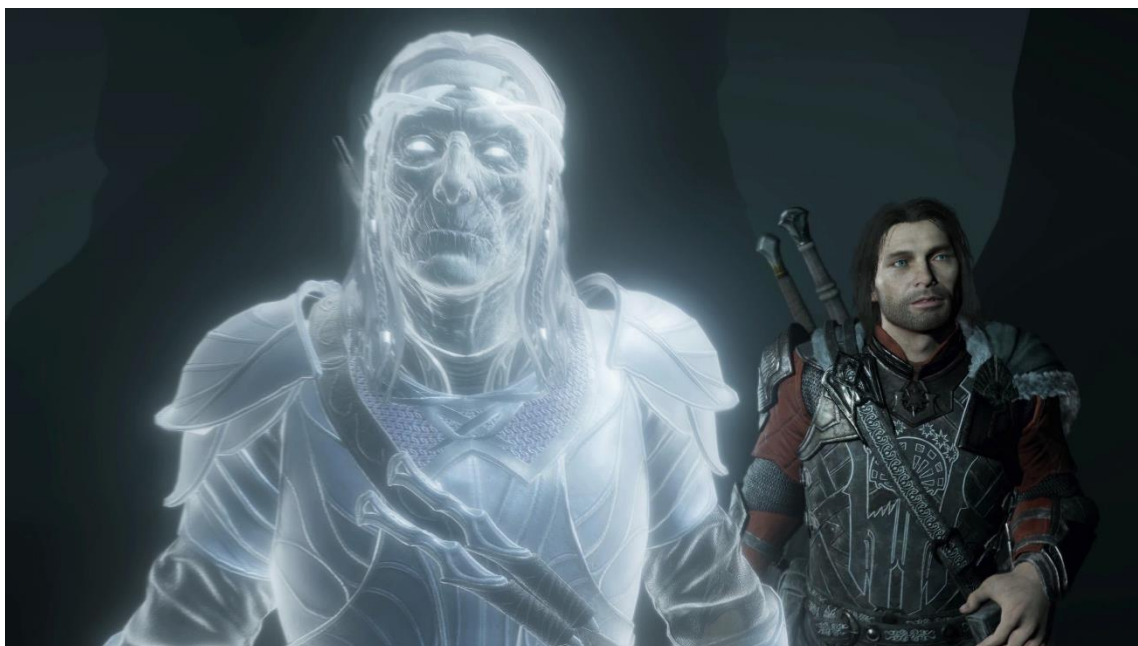


---

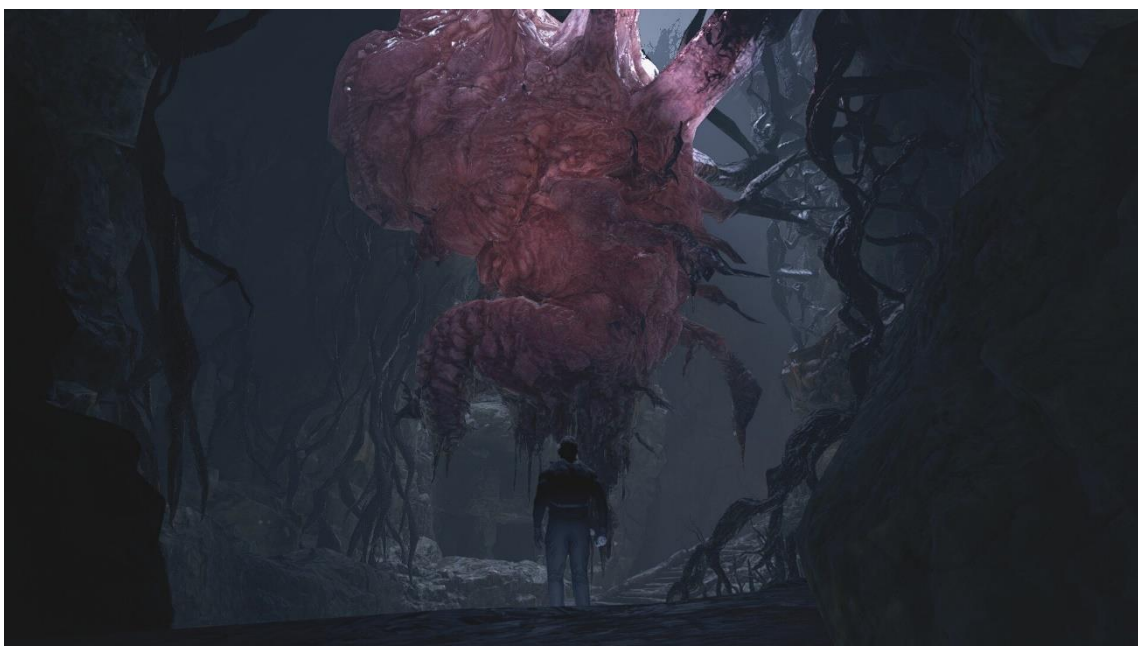
<sup>12</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>13</sup> *Ibid.*

**Image 57 : Celebrimbor et Talion dans La Terre du Milieu : L'ombre de la guerre, sur Xbox Serie X, en 2017<sup>14</sup>**



**Image 58 : Le mégamycète dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021<sup>15</sup>**



---

<sup>14</sup> Monolith Productions. 10 octobre 2017. *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.

<sup>15</sup> Capcom. 7 mai 2021. *Resident Evil Village* (jeu vidéo). Capcom. Morisama Sato. PC. PEGI 18.

nécromanciens dans le camp des méchants, mais ils utilisent cette magie pour les rendre moins parfaits. C'est une magie qui montre une part d'ombre.

Parfois, d'autres types de magie peuvent être identifiés à de mauvaises magies. Les pouvoirs de feu dans The Witcher sont considérés tellement destructeur que tout magicien s'en méfie. Je ne m'étendrai pas sur cet aspect, car une partie sera réservée à cet univers, et la méfiance autour des pouvoirs de feu est plus évoquée dans les romans. Sinon l'horreur peut utiliser d'autres pouvoirs pour créer un univers horrifique. L'exemple évident est le mégamycète de Resident Evil 7 et 8. Le mégamycète<sup>16</sup> est un champignon (comme son nom l'indique) qui semble avoir une conscience et qui infecte les personnes autour. Miranda est une scientifique qui utilise ce champignon pour obtenir elle-même des pouvoirs, mais également pour faire renaître son enfant décédé. Il y a une part de nécromancie, mais dans les deux jeux<sup>17</sup>, on observe longuement des pouvoirs se centrant sur ce champignon, et sur la maladie qui se développe autour. La maladie, notamment quand celle-ci est purulente, se retrouve chez plusieurs figures sorcellaire. Rappelons que le petit Hugo peut manipuler la peste. La maladie peut être une forme de représentation d'une nature contre laquelle l'homme est faible. Et bien sûr, le joueur ne dispose pas de remède contre cette maladie.

Jean Vincent évoque les « pouvoirs merveilleux dans les herbes, les pierres et les eaux, que les démons peuvent utiliser pour produire des effets inconnus des humains, [...], qu'ils donnent aux sorciers en pacte avec eux »<sup>18</sup>. D'où viennent les pouvoirs ? Ils semblent ici venir de la nature. Leur obtention par le sorcier viendrait des démons. Qu'en est-il des jeux vidéo ? Souvent, on retrouve une barre de magie<sup>19</sup> qui limite l'effet « mitraille » des sorts. Cette barre de magie est une forme de barre d'énergie. La magie est rarement illimitée. Dans The Elder Scrolls l'origine de la magie est expliquée. C'est un univers qui vit dans un rêve, autour duquel il y a l'aetherius. Le mage va puiser dans l'aetherius pour modifier la réalité du rêve. Certaines fois, il n'y a aucune explication. Kamek lance ses sorts, mais d'où puise-t-il ses pouvoirs ? Comment les a-t-il eus ? Mis à part le fait que ce soit un érudit, aucun indice n'est donné<sup>20</sup>. Poison Ivy a des pouvoirs qui jouent sur la nature (nous ne dirons pas qu'ils sont « naturels »).

---

<sup>16</sup> Voir Image 58, page 74

<sup>17</sup> La saga Resident Evil n'affiche pas une continuité entre tous les opus, mais le 7 et le 8 se suivent directement dans leurs histoires.

<sup>18</sup> R. Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge », art cit.

<sup>19</sup> Voir Image 59, page 76

<sup>20</sup> Dans le jeu Mario Party, le monde de Kamek est une bibliothèque. On peut penser que le jeu étant un jeu pour enfant, la justification de la narration passe au second plan.



**Image 59 : La barre de magie (en bleu en bas à gauche) dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>21</sup>**



**Image 60 : Deux grises barbes dont Arngeir au centre, le plus jeune et le moins puissant, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>22</sup>**



<sup>21</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>22</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

Mais, nous savons qu'ils viennent de la chimie. C'est dans la réaction chimique, causée par son accident, qu'elle puise ses pouvoirs.

Il est intéressant d'évoquer rapidement la provenance des sorts de guérison. Ils montrent des différences importantes entre les classes de « prêtres »/« paladin » et les « sorciers ». L'un tire son pouvoir de Dieu, l'autre des démons. Par conséquent, l'un va guérir ses alliés par la grâce divine, l'autre va puiser dans la vie de son ennemi pour se soigner (rarement pour soigner les autres). La signification de ce type de choix est forte. Les uns mettent en avant le soin des alliés et l'altruisme, les autres n'ont que faire de la vie des autres, et sont individualistes. Je fais tout de même attention. Probablement que, de nos jours, la répétition de ces caractéristiques vient plus de développeurs qui ont grandi avec ces codes, plutôt que d'une longue réflexion sur la signification de ces choix. De même, les invocations sont présentes chez les différents types de personnages cités. Mais, pour un personnage vu comme intrinsèquement bon, le joueur va invoquer « un allié » sous forme de spectre, et dans le cas d'une figure sorcellaire, ce dernier va invoquer un démon présent physiquement. À mon sens, ce qui conserve le lien divin du prêtre, ou du paladin ici, c'est le fait de ne pas modifier de manière physique le monde. C'est l'âme d'une personne (normalement pure) qui intervient. Le sorcier invoque de manière physique un être corrompu. Les actions de base sont similaires, mais ces infimes différences disent beaucoup sur la situation du « mage ». En termes de puissance, la majorité des « petits » sorciers semblent plus puissants que les « petits » prêtres dans les jeux<sup>23</sup>. La recherche de pouvoir est importante chez le sorcier et seules quelques élus peuvent résister à ces personnes consacrant leur vie au gain de pouvoir.

Je tiens à faire remarquer qu'un type de magie n'existe quasiment pas<sup>24</sup> chez les héros de jeu-vidéo, la divination. La raison est très simple : si votre héros peut révéler l'avenir, poursuivre le jeu perd fortement en intérêt. Il peut arriver qu'il y ait d'autres PNJ<sup>25</sup> qui semble être devin. Mais, tout se fait de manière très nuageuse, pour éviter de spoiler le joueur.

---

<sup>23</sup> C'est notamment une observation faites sur l'âge. Les prêtres puissants ont tendance à être très âgés (Voir les grises-barbes, Image 60, page 76). Alors que les récits montrent des sorciers puissants beaucoup plus jeunes, et plus impatient de gagner du pouvoir.

<sup>24</sup> J'utilise le terme "quasiment", mais en réalité je n'en ai trouvé aucune occurrence (du moins aucune montré dans le jeu).

<sup>25</sup> On a les Nornir, dans Assassin's Creed Valhalla. Ce sont les tisseuses du destin dans la mythologie nordique. Ici le récit d'Odin étant déjà connu, il y a une révélation du destin de celui-ci, qui n'importune pas le joueur, qui connaît déjà le récit du Ragnarok. Le jeu va nous faire suivre Odin voulant fuir son destin, mais c'est une exception concernant l'importance du spoil. Voir Image 60, page 78.

Image 61 : Les Nornir dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>26</sup>



Image 62 : Le héros lançant un sort, dans Hogwarts Legacy, sur Xbox Serie X, en 2023<sup>27</sup>



<sup>26</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18.

<sup>27</sup> Avalanche Software. 10 février 2023. *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.

## **B – Les sorts et les malédictions**

Si vous touchez ne serait-ce qu'une fois à un jeu-vidéo, vous remarquerez un élément chez les sorciers : les sorts sont visibles, voire matériels<sup>28</sup>. Ce n'est pas un élément qui peut être confronté à une incroyance<sup>29</sup>. Ils sont visibles par un trait lumineux, une boule lumineuse, de la foudre, etc., mais ils sont toujours visibles. Cela retire le danger que compose l'invisible, mais aussi la crainte qu'elle incarne. Une magie visible, aux effets directs, cela diminue la méfiance contre les sorciers. Cette méfiance ne disparaît pas, toutefois elle est plus liée à la crainte de leur puissance.

La puissance du magicien est importante. Les effets des sorts ne sont pas des « aggravations subites des maux [...] à la colonne vertébrale » comme a connu Madame Favret-Saada<sup>30</sup>. Ce qu'elle peut voir comme subit serait d'une lenteur hors norme dans un jeu. Le sort jeté ne peut pas être une aggravation prenant des jours à arriver à la mort (dans les cas extrêmes) de l'ensorcelé. Si tel était le cas, les combats de sorciers risqueraient fortement de manquer de dynamisme aux yeux du public. À la place, les sorts fonctionnent davantage comme des “balles de fusil”. Cliquez sur “RT” et vous infligerez cent points de dégâts immédiats à votre ennemi. Plus le sorcier est puissant, plus il fait des dégâts. Aussi, plus il est puissant, moins il se cache. Voir le fait de devenir très puissant va faire grandir le respect que les personnes ont pour lui. Il y a la limite du type de sort, que nous avons déjà évoqué, mais également d'envers qui la magie est dirigé.

Il est vrai que qui est la victime du sort n'a que peu d'importance en jeu. Il s'agit plus d'un élément qui prend de l'importance dans les cinématiques. Dans beaucoup de jeux, vous pouvez maltraiter PNJ et animaux à loisir sans subir aucune répréhension de la part des gardes. Quand le jeu prévoit une réaction de ces derniers, elle n'a rien à voir avec la magie, car c'est la même réaction qu'à un coup d'épée. Mais, dans les cinématiques, si une personne importante est touchée/tuée par un sort, alors cela aura un impact. Vous serez perçu différemment : que ce soit en bien (si vous avez éliminé un ennemi important) ou en mal (dans le cas d'une personne bien perçu). Ce sera alors un élément influent dans la narration. Ces différences sont même tournées en dérision par les joueurs. Beaucoup de blagues circulent dans les forums, sur Twitter,

---

<sup>28</sup> Voir image 16 page 23, ou image 62 page 78.

<sup>29</sup> Sauf cas spécifique. Souvent le jeu va tourner autour de ces pouvoirs uniques du personnage dans ces cas-là. Les seules occurrences que nous avons ici sont dans les jeux d'horreur du corpus. A chaque fois, le héros ne va pas comprendre ce qui se passent autour de lui, mais va tout de même devoir affronter ces pouvoirs surnaturels.

<sup>30</sup> Jeanne Favret-Saada, *Les mots, la mort, les sorts*, Gallimard., s.l., 1985, p. 113.



sur YouTube, autour de cette curiosité. Votre héros aura tué des centaines de personnes de sang-froid, mais c'est après avoir tué une personne dans une cinématique qu'il sera accusé.

Ces sorts sont un des aspects qui floutent ce qui tient de la sorcellerie et ce qui tient des mages. Ce sont deux archétypes de personnages qui peuvent lancer ces sorts. Les deux peuvent faire des dégâts avec. Je rajouterai que l'on voit des mages et des figures sorcellaires utiliser des pouvoirs très ressemblant parfois. En devenant "chevalier-dragon" dans The Elder Scrolls Online, vous incarnerez un guerrier-mage aux pouvoirs de feu. Mais, dans le même univers, il vous suffira d'un bâton de feu pour enflammer vos ennemis. Dans Hogwarts Legacy, vous êtes un sorcier et vous apprendrez "Incendio". De plus, tous ces sorts dont nous parlons, ne se lancent pas en nouant une aiguillette. Bâton<sup>31</sup>, baguette, cri, ou directement des mains, le matériel est simplement le transmetteur entre le corps du sorcier et le monde. La magie semble contenue en lui. C'est un élément qui n'aide pas à la différenciation entre Mannimarco<sup>32</sup> (ennemi dans les The Elder Scrolls) et Gandalf le Gris, unanimement reconnu comme un personnage amical. Gandalf est décrit comme un vieux magicien, et d'ailleurs Mannimarco était mage au départ. Il vit une bascule dans la magie qu'il utilise qui peut nous aider dans la lecture de la différence magicien/sorcier :

- Mannimarco était un élève de l'ordre Psijiques<sup>33</sup>. Un jour, Vanus Galérion<sup>34</sup> s'aperçoit que cet élève pratique des expériences nécromanciennes. La nécromancie n'était pas encore interdite, mais Vanus lui demande tout de même d'arrêter, connaissant les dangers d'une telle magie. Celui-ci refuse, et après avoir attaqué Vanus Galérion, il se fait vaincre et exiler de l'ordre Psijiques<sup>35</sup>.

C'est bien le fait d'avoir utilisé la magie pour attaquer une personne, en plus de la nécromancie, qui fait basculer Mannimarco dans la sorcellerie. S'il s'était arrêté après les exhortations de Vanus Galérion, il aurait été un mage, ayant fait des expérimentations dans sa jeunesse, mais ici, il bascule totalement dans une magie plus sombre. Cependant, dans cette histoire, il y a eu combat. Or, le combat magique semble ne guère différer du combat à l'épée. Sort d'attaque, sort de protection<sup>36</sup>, encore une fois, il n'y a guère de différence avec une fente et une parade. Bien sûr, les différences sont de styles, de stratégies à adopter.

---

<sup>31</sup> Voir Image 63, page 81.

<sup>32</sup> Voir Image 64, page 81.

<sup>33</sup> Un ordre de mages elfiques dans The Elder Scrolls.

<sup>34</sup> Fondateur de la guilde des mages.

<sup>35</sup> Celui-ci se trouve sur une île en mouvement.

<sup>36</sup> Voir Image 65, page 83.

Image 63 : Des bâtons de mage, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>37</sup>



Image 64 : Mannimarco, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>38</sup>



<sup>37</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>38</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.



Fondamentalement, la magie vidéoludique n'est pas en retrait, agissant dans l'ombre. La proximité entre le combat "matériel" et combat "magique" est telle que certains jeux permettent de combiner le bouclier magique dans une main et l'épée dans l'autre (ou comme dans The Witcher, le sort de protection est lancé par un guerrier formant autour de lui un bouclier).

Les sorts, sortilèges, malédictions, comme on peut les retrouver dans Les mots, la mort, les sorts, sont regroupés sous cette dernière appellation (mais le verbe d'action le plus utilisé est "ensorceler"). Ici, on a une inversion, les sorts sont plus cantonnés au gameplay, les malédictions se concentrent plus sur le récit. Même les invocations sont appelées sorts d'invocation parfois. Une différence nette existe. Ainsi, si les sorts nous offraient peu de différence entre mages et sorciers, cette fois la malédiction appartient aux sorciers. Elle compose même le renversement de certains personnages. Si l'on reprend le personnage d'Abigail<sup>39</sup> de The Witcher, elle est accusée d'être une sorcière par les villageois que parce qu'il la lie à la malédiction du village. Avant ça, elle était l'herboriste du village.

On retrouve plusieurs moyens d'ensorceler. Il y a les potions bien sûr. Mais également via un rituel au contact direct. L'exemple ici est Saskia dans The Witcher 2 (sur le sujet des malédictions, les The Witcher sont prépondérants, les sorciers ayant beaucoup de contrats pour rompre des malédictions). Après avoir été empoisonné via une potion, elle est sauvée de justesse par la magicienne Philippa Eilhart<sup>40</sup>. Mais, dans son rituel de guérison, elle ajoute le fait d'embrasser Saskia avec une rose, ce qui a pour effet d'envouter cette dernière<sup>41</sup>. Ce n'est pas le seul exemple d'un personnage au contact d'un autre et qui finit par l'envouter. On retrouve les malédictions par des objets maudits. Ce ne sont pas des cas d'ensorcellement d'une personne, car l'objet maudira simplement son porteur. L'exemple célèbre du jeu-vidéo est l'épée Umbra<sup>42</sup>. Elle apparaît dans plusieurs opus de The Elder Scrolls et aurait pour caractéristique de rendre fou son hôte, qui devient destiné à la perdre au combat. Enfin, on a de rares cas de symboles posés devant la demeure de la victime. Mais, on ne les retrouve quasiment que dans The Witcher (qui est vraiment un jeu très spécifique à propos de la sorcellerie), et des

---

<sup>39</sup> Voir Image 66, page 83.

<sup>40</sup> Qui ne semblera plus très longtemps être une simple magicienne.

<sup>41</sup> Voir Image 67 et 68, page 84.

<sup>42</sup> Voir Image 69, page 85.

**Image 65 : Geralt qui lance le sort de protection “*Quen*” dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>43</sup>**



**Image 66 : Abigail dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008<sup>44</sup>**



---

<sup>43</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>44</sup> CD Projekt. 2008. *The Witcher : Enhanced Edition* (jeu vidéo). Atari Inc, CD Projekt. Jacek Brzezinski. Windows 10. PEGI 18

**Image 67 : Philippa Eilhart embrassant une rose dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011<sup>45</sup>**



**Image 68 : Philippa Eilhart embrassant Saskia pour mettre en place la malédiction dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011<sup>46</sup>**



---

<sup>45</sup> CD Projekt. 17 mai 2011. *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (jeu vidéo). CD Projekt, Namco Bandai Games, Atari Inc. Adam Badowski. Windows 10. PEGI 18.

<sup>46</sup> *Ibid.*



**Image 69 : Umbra dans les mains de son nouveau propriétaire, après avoir défait l'ancien, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006<sup>47</sup>**



**Image 70 : Faith Seed, dans Far Cry 5, sur Xbox Serie X, en 2017<sup>48</sup>**



---

<sup>47</sup> Bethesda Game Studios. 24 mars 2006. *The Elder Scrolls IV Oblivion* (jeu vidéo). 2K Games. Todd Howard. Windows 11. PEGI 16.

<sup>48</sup> Ubisoft Montréal, Ubisoft Toronto. 27 mars 2018. *Far Cry 5* (jeu vidéo). Ubisoft. Dan Hay, Patrick Méthé. PC. PEGI 18.

jeux d'épouvante qui ne sont pas dans le corpus du fait du peu d'impact qu'ils ont pu avoir<sup>49</sup>. On peut trouver des occurrences de malédictions dans le gameplay, cependant, il s'agit souvent de zones que le joueur créé, dans laquelle les ennemis vont perdre progressivement de la vie. Il y a là une grande ressemblance avec un simple sort de zone. Je tiens à souligner le "sortilège" qu'utilise Faith Seed<sup>50</sup> dans Far Cry 5. Il s'agit en réalité d'une drogue, mais qui crée des hallucinations et qui trouble la vue du joueur, le gênant dans sa visée, et le troublant dans ses actions.

Le point commun important entre tous ces éléments est l'usage des mots. Même lorsque le personnage ne parle pas, ses sorts ont des noms. L'utilisation de pouvoirs nécessite des formules. Quand Faith Seed, nous drogue, on entend sa voix enjôleuse. Ce qui va se retrouver dans beaucoup de parole va être une langue ancienne. Des paroles qui nous semblent mystérieuses, des formules réservées à des personnes ayant eu un certain enseignement. Pour les formules les moins "mystérieuses", Hogwarts Legacy nous propose des mots latins. Mais, pour illustrer une magie puissante, venant d'une force ancienne, des langues inventées sont utilisées. L'elfique, quand il est présent, procure une alternative paraissant très apprécié par les développeurs. Il est souvent prononcé de manière à la fois de manière douce mais très profonde. La formule compte. Le joueur ne comprenant pas cette langue inventée pour le jeu, la prononciation va prendre son importance pour transmettre la force derrière le sort.

## **C – La guérison et l'alchimie**

En lien avec ce que nous venons d'évoquer, les sorts ne servent pas qu'à éliminer un ennemi. Vous avez à disposition des sorts de soin, au cas où vous auriez reçu des coups. La spécificité de la sorcellerie sur ce point va être le drain. Le regain de vie se fait au détriment de la vie de l'autre. Où se situe alors la limite entre le vampirisme et la sorcellerie ? Sans doute que c'est l'élément drainé qui va compter. Quand le drain est un drain du sang, le personnage va être systématiquement lié au vampirisme. Les sorciers se posent sur le plan des énergies, qu'elles soient vitales où magiques. Dans la stratégie du combat, notamment face à d'autres sorciers, il peut être intéressant pour le joueur de réduire l'énergie magique de son adversaire.

---

<sup>49</sup> J'ai pu tomber dessus par hasard via des loisirs, dans des jeux qui n'ont été que peu présent aux yeux du grand public.

<sup>50</sup> Voir Image 70, page 85.

Cela correspond à baisser sa capacité à lancer des sorts pour augmenter celle du joueur. On remarque que ces sorts ont effet que sur le lanceur. Il y a des occurrences de sorts pour un groupe, ou des alliés, mais on ne les voit que dans des MMORPG. Il est sans doute logique que des jeux multijoueurs proposent cette coopération. Elle disparaît dès que l’allié n’est plus contrôlé par un humain, même si un PNJ allié peut nous accompagner durant notre aventure.

Certains PNJ plus importants peuvent subir des dégâts graves dans le récit. Un type de quête va être récurrent dans ces cas-là. Il va consister à rassembler les ingrédients pour fabriquer la potion nécessaire à la guérison du personnage. Dans ces ingrédients, il peut y avoir des ingrédients “classiques” des potions de guérisseurs. On trouve également des éléments plus mystiques. S’il s’agissait de potions banales, faites avec uniquement des plantes “naturelles“, la quête n’aurait que peu d’intérêt. Et même, elle pourrait ne pas exister si le joueur a passé du temps à ramasser des plantes dans le monde qui l’entoure. Alors ces potions vont voir des minéraux rares apparaître, des artefacts uniques, un tas d’éléments nous emmenant dans des lieux spécifiques, prévu par la narration. Bien sûr, nous avons évoqué Saskia pour évoquer son ensorcellement, mais rappelons que celui-ci se passe à la suite de sa guérison. La quête liée à cela nous demandera de chercher quatre éléments : une rose de souvenance<sup>51</sup>, du sang royal, un cristal contenant un rêve, et de l’immortelle. Comment trouver un cristal contenant un rêve ? C’est ici un élément parfaitement réel, qui nécessitera d’aller chercher un type de cristal particulier, dans une grotte particulière. L’inspiration va être celle des contes et de la fantasy<sup>52</sup>. L’imaginaire devient concret. Cela permet aussi de donner vie à des légendes qui permettent au joueur d’avoir des points reconnaissables. Dans Batman Arkham City, Batman a été empoisonné par le Joker et est dans une course pour se soigner. Pour gagner du temps dans sa quête d’un antidote, Batman va devoir alors chercher le puits de Lazare<sup>53</sup>. C’est un élément repris de l’histoire biblique de Lazare<sup>54</sup> (ressuscité par Jésus). L’histoire de la résurrection miraculeuse est reprise, en ajoutant la présence d’un puits magique qui contiendrait ces pouvoirs de résurrection<sup>55</sup>.

---

<sup>51</sup> Plante magique de l’univers de The Witcher

<sup>52</sup> Rappelons que l’un des univers de base du style raconte notamment l’histoire d’un anneau ayant sa propre volonté.

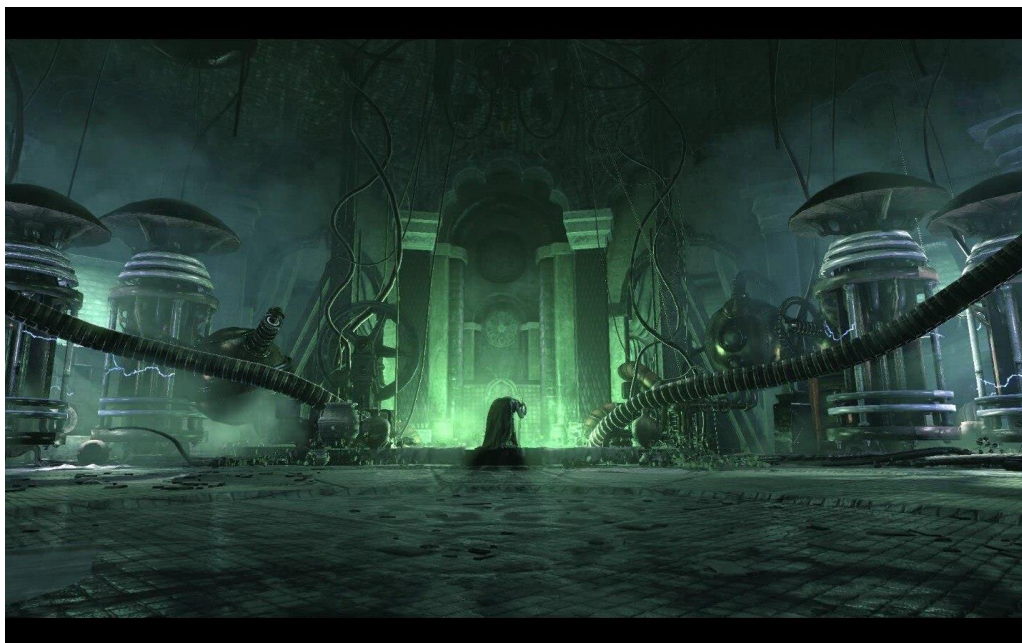
<sup>53</sup> Voir Image 71, page 88.

<sup>54</sup> Association Episcopale Liturgique Francophone (trad.), « Evangile selon Saint-Jean : 11,1 » dans *La Bible, traduction liturgique, avec notes explicatives*, Salvator., Paris, 2021, p 2453-2455.

<sup>55</sup> L’histoire de ce puits dans l’univers Batman est lié à un démon qui donnerait ses pouvoirs au puits. Ce démon a un serviteur, chargé de détruire tous les lieux où le mal sévit. Tant qu’il se plonge dans le puits, ce serviteur vit mais il est peu à peu corrompu par le démon, l’obligeant à transmettre son rôle à un successeur. Pour l’anecdote, ce serviteur du démon se nomme Ra’s al Ghul, tiré de l’arabe *ras ‘al ghwl* : “la tête du démon“.



Image 71 : Ra's al-Ghul, dans Batman Arkham City, sur PC, en 2011<sup>56</sup>



---

<sup>56</sup> Rocksteady. 24 novembre 2011. *Batman : Arkham City* (jeu vidéo). Exp GOTY Edition. Warner Bros Games. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 16.

Si on revient une nouvelle fois à Saskia, parmi les ingrédients nécessaires à sa guérison, il y a l'immortelle. Il s'agit d'une plante du monde réel, que nous appelons plus communément l'"immortelle d'Italie"<sup>57</sup>. Les plantes dans les jeux-vidéo sont un point de "réalisme" récurrent. La mandragore est une plante que l'on retrouve dans beaucoup de jeux par exemple. Les plantes des sorciers (bardane, aubépine, mandragore, hellébore, etc.) sont facilement trouvables dans un grand nombre de jeux. Mais, les effets connus de celles-ci ne semblent pas prépondérants. Très peu de plantes ont le même effet dans la vie réelle et dans les jeux. Si l'on reprend l'immortelle d'Italie, elle est utilisée pour aider à la cicatrisation. Dans The Witcher 2, elle guérit d'un empoisonnement sévère. De plus, l'ingestion directe de ces plantes n'a que peu d'effet hors des potions. Pour être honnête, je vois dans la présence nominale de ces plantes un élément pour attirer l'attention du joueur. Il va connaître "de nom" ces plantes (sans savoir exactement l'effet de la plante), et cela suscite un effet "easter egg"<sup>58</sup>, commercialement très vendeurs. Ce sont des éléments dont les joueurs vont parler sur les réseaux, ce qui contribue à ce que le jeu vive et fasse parler de lui. Attention, on rencontre également nombre de plantes imaginaires. Elles sont purement magiques, et cela peut être montré de manière très visuelle<sup>59</sup>.

Mais, les potions ne sont pas l'apanage du récit. C'est une part importante de beaucoup de jeux, notamment des RPG. Dans l'ordre, il vous faudra : ramasser les recettes de la potion désirée, ramasser les plantes requises, fabriquer la potion<sup>60</sup>. Le joueur est souvent lui-même guérisseur en herbe. A Plague Tale (qui n'est pas un RPG) tourne même autour de l'alchimie. C'est une partie importante de ce que l'on appelle le *farm*. C'est-à-dire le fait de récolter des ressources pour se préparer convenablement à partir à l'aventure. Cela étant, il existe une variation, l'achat<sup>61</sup>. L'offre de deux moyens d'obtention des potions est une manière d'ouvrir le jeu à différents types de joueurs. La personne moins patiente n'aura pas à passer du temps à chercher des plantes, en allant acheter les potions.

Nous avons évoqué les potions de soin, et leur cousine maléfique fonctionne avec le même processus de fabrication. Or l'histoire de Clauda, que nous rappelle Robert Muchembled, doit nous interroger : « Clauda peut aussi bien maléficier, que guérir ou désensorceler »<sup>62</sup>. Qui

---

<sup>57</sup> Voir Image 72 et 73, page 90.

<sup>58</sup> "Œuf de Pâques" littéralement. Ce sont des éléments disséminés par les développeurs pour "faire plaisir" au joueur. Ce sont des blagues, des clins d'œil à d'autres jeux, des éléments de la vie réelle, etc...

<sup>59</sup> Voir l'Image 74, page 91. Il s'agit de nimroot, une plante magique qui a un éclat brillant et qui produit un son quand on en est proche. The Elder Scrolls se déroule sur la planète de Nirn, donc cette plante s'appelle littéralement "la racine de Nirn".

<sup>60</sup> Voir Image 75, page 92.

<sup>61</sup> Voir Image 76, page 92

<sup>62</sup> R. Muchembled, *La sorcière au village : XVe - XVIIIe*, op. cit., p. 87.

**Image 72 : Immortelle d'Italie, prise en photo par Fernando Losada Rodriguez<sup>63</sup>**



**Image 73 : Immortelle dans The Witcher 2, sur PC, en 2011 (récupéré via le wiki witcher-archive.fandom.com)<sup>64</sup>**



---

<sup>63</sup> Fernando Losada Rodríguez, *English: Helichrysum italicum spp serotinum (Curry plant) in Cíes Islands, Pontevedra, Galicia, Spain.*, s.l., 2008.

<sup>64</sup> *Immortelle* | *Sorceleur Wiki* | *Fandom*, [https://witcher-archive.fandom.com/fr/wiki/Immortelle?file=Tw2\\_ingredient\\_immortelle.png](https://witcher-archive.fandom.com/fr/wiki/Immortelle?file=Tw2_ingredient_immortelle.png), (consulté le 20 mai 2023).

**Image 74 : Du nirnroot, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>65</sup>**



---

<sup>65</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.



**Image 75 : Une potion de soin Wiggenweld en cours de fabrication, dans Hogwarts Legacy : l'Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023<sup>66</sup>**



**Image 76 : Un marchand nous vendant la potion de soin Wiggenweld, dans Hogwarts Legacy : l'Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023<sup>67</sup>**



<sup>66</sup> Avalanche Software. 10 février 2023. *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.

<sup>67</sup> *Ibid.*

sait guérir, sait tuer. Votre personnage n'échappe pas à la règle. Les poisons sont tout aussi accessibles que les remèdes. Ils se fabriquent de la même manière. Mais tous les guérisseurs ne font pas de poison. Malgré tout, la suspicion est présente. Les mages de cours sont suspectés dès qu'il y a une affaire de poison dans le château. C'est l'histoire de certaines quêtes de The Elder Scrolls Online. Ces mages ont pour rôle de soigner le roi s'il va mal, mais il connaît l'antidote, donc il connaît le poison.

En revanche, quand il est question de poison, il n'est pas toujours question de sorcellerie. Parfois, la recherche de l'antidote se fait de manière purement scientifique. Si l'on reprend les événements de Batman Arkham City, la personne qui fabrique l'antidote est Mister Freeze, et il ne connaît pas le poison avant que Batman ne lui demande de l'aide. Ainsi, dans cet univers, il est intéressant de voir qu'il y a bien une figure sorcellaire, Poison Ivy. Elle contrôle les plantes, en connaît les effets, pourrait totalement fabriquer un poison. Dans son cas, c'est l'effet inverse qui se passe. Avec Batman Arkham Knight, pour sauver Gotham, il faut sauver les plantes de la ville. Ainsi, Poison Ivy, qui jusque-là inspirait la méfiance et utilisait uniquement le poison de ses plantes, va renverser sa situation et se sacrifier en apportant la "guérison" de la ville<sup>68</sup>. C'est un cas inversé, mais qui montre que "qui sait tuer sait guérir". Nous nous permettons un raisonnement mathématique pour déduire la réciproque, dans le cas des jeux-vidéo.

\*\*\*\*\*

La magie est l'espace du spectaculaire dans le jeu-vidéo. Elle n'est pas invisible, insidieuse. Elle est directe, démonstrative, voire explosive. Le gameplay rencontre la sorcellerie majoritairement via l'utilisation de la magie. Les sorts deviennent des attaques, et ce que l'on voit face à un sorcier ou un mage. Tuer avec un sort n'est plus de la magie noire. C'est un véritable espace de liberté pour les créateurs. L'inspiration concernant la magie ne vient pas des livres d'histoire, mais plutôt des livres de fantasy avec lesquelles les développeurs ont pu grandir. Cela ne signifie pas la disparition totale de la différence entre magie noire et magie blanche. Les cadres ne se situent pas forcément dans le gameplay, c'est dans le récit que l'on retrouve l'évocation de cette différence. Celui qui tue pour servir ses plans n'est pas celui qui

---

<sup>68</sup> Image 77, page 94



**Image 77 : Poison Ivy après s'être sacrifiée dans Batman Arkham Knight, sur PC, en 2015<sup>69</sup>**



---

<sup>69</sup> Rocksteady Studios, Iron Galaxy Studios. 23 juin 2015. *Batman : Arkham Knight* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 18.

tue pour empêcher ces plans. La nature des pouvoirs constitue une autre différence. Nécromancie et appel aux démons reste l'apanage des sorciers, ou vont constituer une part plus sombre de certains mages, troublant notre jugement vis-à-vis d'eux. On a tout de même des espaces de la magie qui ne sont pas que spectacle. Les potions et les malédictions proposent une vision plus "réaliste" de la magie. Là où les sorts sont dynamiques, pour rendre les combats plus vendeurs, les potions sont un lien plus "calme" avec la magie. Il faut prendre son temps pour récolter les ingrédients, et explorer l'univers. Les créateurs utilisent notamment ces aspects pour inciter le joueur à ne pas rester sur les sentiers battus, et à explorer le travail effectué par les développeurs. Quant aux malédictions, elles se retrouvent davantage via des quêtes. L'évolution lente que la malédiction va provoquer suscite une sorte de compte à rebours pour sauver la victime, mais serait sans doute trop peu dynamique pour être un élément régulier de gameplay. Tous ces pouvoirs peuvent attirer la méfiance des PNJ autour. Une telle puissance est dangereuse dans les mains de mauvaises personnes. C'est un système que l'on retrouve dans d'autres œuvres. Par exemple, dans Batman vs Superman, Superman est un héros alien, mais surpuissant. Ce qui cause la méfiance de Batman, simple humain : « S'il [Superman] le veut, il peut détruire toute la race humaine, et à ce moment-là, nous pourrions toujours courir pour tenter de lui en empêcher. Donc même s'il n'y a qu'un pourcent de chance qu'il soit notre ennemi, nous devons le prendre comme une certitude absolue »<sup>70</sup>. Cette méfiance des PNJ va progressivement se mélanger durant le XXI<sup>e</sup> siècle avec une volonté grandissante de travailler le sujet du féminisme. Ainsi, la sorcière semble en être un objet étude privilégié (voir l'ouvrage de Mona Chollet, Sorcières, la puissance invaincue des femmes<sup>71</sup>).

---

<sup>70</sup> SNYDER ZACK, *Batman vs Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros., 2016.

<sup>71</sup> M. Chollet, *Sorcières: la puissance invaincue des femmes*, *op. cit.*

## IV – Genre et sexualité

### A – La majorité féminine dans la sorcellerie vidéoludique

Le féminisme n'est pas présent depuis l'origine des jeux-vidéo. Régulièrement, les héros devaient aller sauver une princesse. On parlait alors plus à des enfants, ce qui explique que la profondeur de l'histoire n'était pas le point central de l'écriture. Avec le temps, les éditeurs de jeux se sont mis à adresser des jeux de plus en plus pour adolescents, puis adultes. Mais pendant longtemps, la cible majoritaire est restée masculine. On pense à Lara Croft, avec laquelle Eidos utilisait de manière assumée du "cerveau reptilien" dans la commercialisation du jeu. Durant XX<sup>e</sup> siècle, et notamment dans les années 2010, les éditeurs se sont intéressés à un nouveau public, plus féminin. Ils ont pu faire des jeux plus longs, aux récits plus développés. Nous avons déjà évoqué la saga des Batman Arkham, elle illustre cette évolution. En 2009, dans Batman Arkham Asylum, Batman est un homme seul face aux ennemis, qu'il soit masculin ou féminin. En 2011, dans Batman Arkham City, Batman a besoin de l'aide de Catwoman pour le sortir du pétrin, et même pour lui sauver la vie. Mais, le héros qui finit par sauver la ville reste Batman. En 2015, dans Batman Arkham Knight, les erreurs de l'homme sont mises en avant, et il doit se sacrifier pour sauver Gotham. Alors que les anciennes antagonistes vont avoir un chemin les menant vers l'héroïsme, malgré tout ce qu'elles avaient pu faire. Nous avons déjà évoqué Poison Ivy, et son renversement. Rappelons que c'est une femme, rebut de la société, vue comme mauvaise, et en même temps libre sexuellement. Elle est aussi profondément marquée par la cause écologique et est très critique envers les hommes. C'est une figure de choix. Que ce soit commercialement pour attirer un public plus féminin, ou artistiquement pour créer un récit plus porteur, moins linéaire.

Dans notre corpus, les figures sorcellaires féminines restent majoritaires. Je compte dans ces éléments les PNJ, et les héros dont le sexe est fixé par les développeurs. Dans The Elder Scrolls V Skyrim, le joueur a le choix sur ce point-là, donc je ne compterai ce personnage ni en homme ni en femme. Sur les 32 jeux du corpus, 20 ont une majorité de figures féminines. Ensuite, les 12 autres sont majoritairement des situations égalitaires. La sorcellerie reste ainsi un domaine très féminin. Mais, ces sorcières ne subissent que rarement des violences comparables aux événements du XV<sup>e</sup> siècle. Mis-à-part les trois jeux The Witcher, on ne retrouve pas de chasse organisée envers des femmes accusées de mener un culte démoniaque.

Certains cultes sont combattus, mais ils le sont car ils mettent en danger le monde de manière avérée. Leurs membres ne sont pas particulièrement masculins ou féminins.

Pourquoi les sorcières ne sont pas poursuivies ? La réponse est assez simple. Ce sont des univers dans lesquels la magie est présente depuis leur genèse. Les habitants de ces mondes peuvent s'en méfier, mais ne craignent pas l'inconnu. Là où au Moyen Âge « il est tenu pour acquis que le monde naturel recèle des pouvoirs cachés »<sup>1</sup>, dans les jeux-vidéo « il est tenu pour acquis que le monde naturel recèle des pouvoirs ». La magie n'est pas cachée, donc mages, guérisseurs, devins ne sont pas cachés. Seules se cachent ceux qui ont de sombres desseins. Mais, tant qu'ils n'y sont pas pris, ils ne sont pas enfermés. L'accusation ne suffit pas. Quand dans The Elder Scrolls V Skyrim, vous avez à enquêter sur l'incendie d'une maison et un culte vampirique, vous n'êtes cru que lorsque vous apportez les preuves<sup>2</sup>. Bien sûr, ce ne sont pas des mondes idylliques, il y a des méfiances, des suspicions, mais elles ne semblent pas amener d'accusations. Des cas de harcèlement sont montrés, mais ils vont rarement plus loin.

Ce harcèlement peut être en lien avec la féminité de la figure sorcellaire. Une magicienne haute placée, donnant des ordres à un soldat, va amener le soldat à avoir une attitude misogyne, avec des réflexions montrant son mécontentement sur le fait qu'une femme soit placée au-dessus de lui. Des villageoises faisant face à une belle sorcière vont se méfier de celle-ci. La méfiance ne se place pas sur le plan magique. Elles ne vont pas avoir confiance en leur mari, et vont être jalouse d'une femme particulièrement belle. Ce qui en rajoute va être la liberté sexuelle assumée de ces femmes. Si l'on reprend Poison Ivy, elle a le pouvoir de charmer les hommes grâce aux phéromones de ses plantes. On peut l'entendre dire à Batman « It's rude to keep a girl waiting, Batman »<sup>3</sup> (soit « c'est impoli de faire attendre une femme, Batman »). Visuellement, sa légèreté vestimentaire est un élément de sa liberté, dont elle use contre les hommes.

La sexualité de ces figures peut apparaître de manière très directe. Plusieurs jeux montrent des rapports avec ces femmes. Voire le joueur peut contrôler une femme ayant des rapports sexuels avec d'autres personnes. Eivor, le protagoniste principal d'Assassin's Creed Valhalla, peut être une femme (selon le choix du joueur). La possibilité est alors laissée d'avoir des relations avec différents personnages, hommes ou femmes. De plus en plus de jeux récents

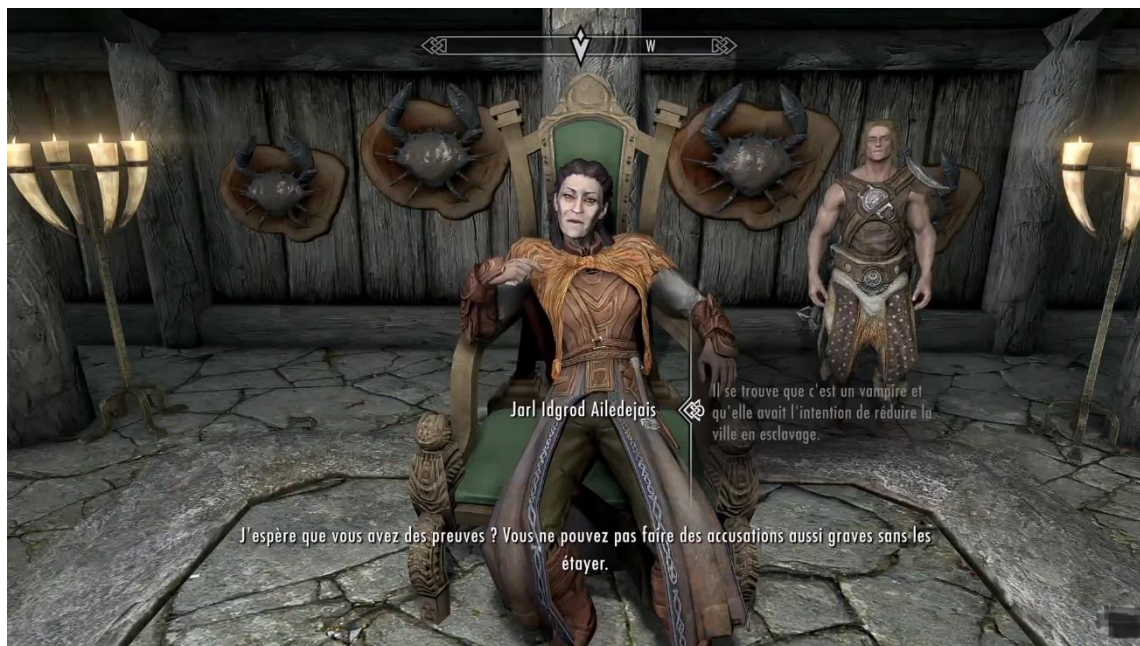
---

<sup>1</sup> R. Kieckhefer, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge », art cit.

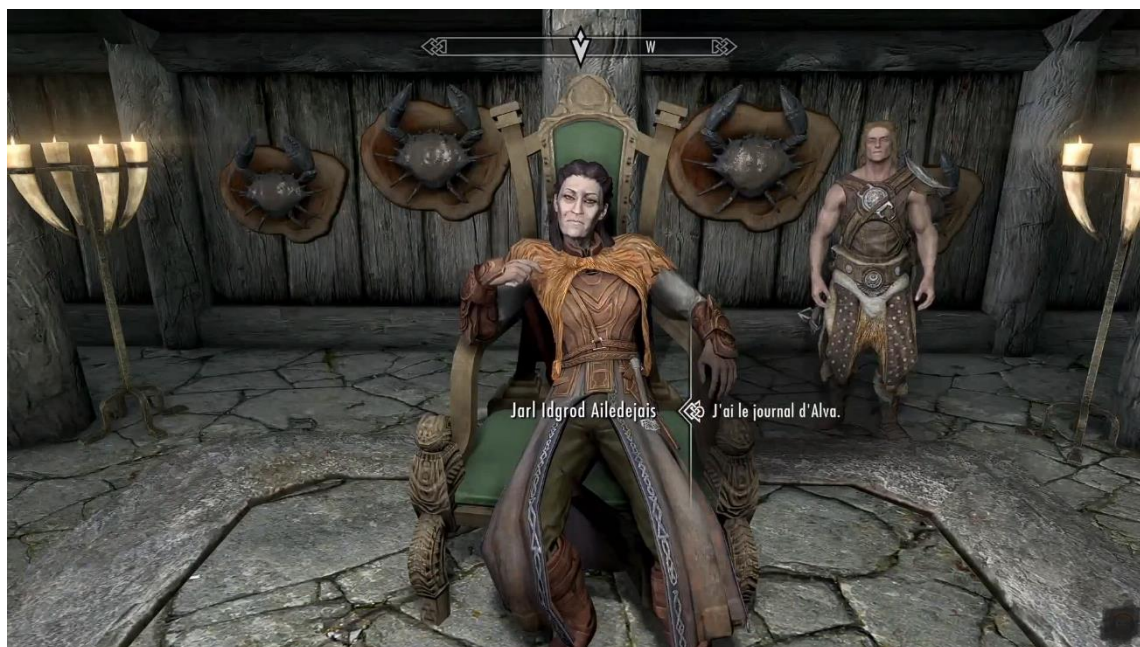
<sup>2</sup> Voir Image 78 et 79, page 98.

<sup>3</sup> Voir Image 80, page 99.

**Image 78 : La jarl Idgrod Ailedejais, qui nous a demandé d'enquêter sur l'incendie d'une maison, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>4</sup>**



**Image 79 : La preuve apportée au jarl Idgrod Ailedejais, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>5</sup>**



<sup>4</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>5</sup> *Ibid.*



**Image 80 : Poison Ivy, dans Batman Arkham Asylum, sur PC, en 2009<sup>6</sup>**



**Image 81 : La mère d'Hugo de Rune à gauche et la comtesse de Provence à droite, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>7</sup>**



---

<sup>6</sup> Rocksteady Studios. 28 août 2009. *Batman : Arkham Asylum* (jeu vidéo). Eidos Interactive. Sefton Hill. Xbox 360. PEGI 16

<sup>7</sup> Asobo Studio. 18 octobre 2022. *A Plague Tale : Requiem* (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.



montrent des personnages LGBT, et plusieurs vont faire partie de ces figures sorcellaires. Mais, est-ce donc une vision conservatrice, de sexualité “déviantes“, diaboliques ? À mon sens, il s’agirait plutôt de l’inverse. Les cas de sexualité rituelle, notamment dans l’appel d’une puissance supérieure, sont des cas de sexualité hétérosexuelle. Ou alors, des représentations de fantasmes masculins, comme avec un homme entouré de femmes<sup>8</sup>. Les relations LGBT sont des options mises au même niveau que les relations hétérosexuelles (quand les deux sont présentes, reconnaissons que les relations hétérosexuelles restent majoritaires). Il faut tout de même être prudent, la sexualité est d’abord un élément vendeur pour un public devenu plus adulte. Ainsi, permettre au joueur de choisir la sexualité du héros garantit un point d’identification qui augmente le nombre d’acheteurs potentiels.

La femme célibataire sans homme pour la surveiller ou la protéger, était la suspecte médiévale. Ici, c’est un schéma que l’on retrouve. Peu de ces figures féminines que nous avons pu voire n’a de mari ou de père (du moins aucun mentionné). Certaines ont bien un frère, ou on voit des maris allant à la recherche de leur femme dans certains jeux d’horreur. Mais, dans les premiers cas, ces frères peuvent servir le propos féministe<sup>9</sup>, et dans le deuxième, le récit en place est plus sur la puissance de l’amour que sur les inégalités hommes/femmes. Ces femmes libres sont plus mises en avant pour leur bravoure, que montrées comme des dangers. Ces femmes s’affirment en tant que femme. À l’inverse, celles que l’on retrouve comme antagonistes sont des femmes qui sont ou qui cherchent à être mère. Citra (Far Cry 3) nous tue dans un rituel pour la rendre enceinte. Dahlia Gillespie (Silent Hill) est prête à sacrifier sa fille à Samaël. Miranda (Resident Evil Village) a perdu sa fille et cherche à tout prix à la récupérer, quitte à prendre celle d’un autre. La comtesse de Provence<sup>10</sup> cherche même à “adopter” le petit Hugo de Rune, allant jusqu’à tuer la mère de ce dernier. Pour elle, celui-ci est l’enfant d’une certaine prophétie, qui amènerait le salut du monde. La mère protectrice, qui se sépare de sa féminité, est celle décrite comme folle. Dans les jeux, la sorcière héroïne est une femme libre, la sorcière maléfique est mère ou veut l’être. C’est la volonté de protéger sa progéniture, ou d’en avoir une qu’elle n’obtient pas, qui va la conduire à aller chercher dans les arts obscurs.

Certaines femmes que nous avons décrites comme libres sont stériles<sup>11</sup>. Les PNJ vont donc penser que ces êtres ne pouvant avoir d’enfant sont des êtres lubriques, libérés de la peur

---

<sup>8</sup> Voir Image 39, page 53.

<sup>9</sup> C’est notamment le cas dans Far Cry 5, dans lequel Faith Seed obéit complètement aux ordres de son frère Joseph Seed. Mais dans Far Cry 3, le personnage de Citra a un frère : Vaas, qui se situe en-dessous d’elle dans la hiérarchie de la tribu.

<sup>10</sup> Voir Image 81, page 99.

<sup>11</sup> Ce qui est alors précisé dans le lore

d'un enfant non prévu. Si les propos de ces PNJ sont à la limite de la caricature (estimant presque que tous ces types de personnages sont systématiquement des prostituées), je dois reconnaître que ce sont des personnages toujours ouvertement libres sexuellement<sup>12</sup>, et sans attache<sup>13</sup>.

Ces femmes sexuellement libres et stériles sont majoritairement présentes dans des œuvres occidentales. Leur représentation va être celle de belles femmes, souvent semblant plutôt jeune. Je dis semblant parce qu'il n'est pas rare que si leur physique laisse à penser à des personnes jeunes, elles peuvent très bien avoir un âge bien plus avancé<sup>14</sup>. Ce physique "idéal" est gardé par la magie, laissant un personnage séduisant malgré les siècles. Du côté de l'Extrême-Orient, on retrouve ce type de personnages, mais moins régulièrement. On en retrouve dans les Souls, mais leur créateur, Hidetaka Miyazaki, s'inspire plus de la fantasy occidentale, allant même jusqu'à travailler avec George R.R. Martin, l'auteur de A Song of Ice and Fire. Un personnage qui s'en approche est Bayonetta, en revanche je vois davantage chez elle un *male gaze*<sup>15</sup>. Ses formes sont très exagérées, elle use constamment des sucettes de manière suggestive. Ajoutons que ce qui semble être un vêtement de cuir est en réalité les cheveux de Bayonetta créant magiquement cette illusion, cependant exprimant une nudité perpétuelle<sup>16</sup>.

Dans les œuvres japonaises un jeu sur l'âge des femmes se fait entre l'enfance et la vieillesse. Nous l'avons déjà évoqué avec Evelyne (voir image 22 et 23, page 32), mais la figure de la vieille sorcière semble fortement ancrée chez les créateurs japonais, alors qu'elle n'existe que très peu chez les développeurs occidentaux, hormis de rares occurrences. Ces rares personnes âgées n'ont souvent que peu d'importance, ou ne font guère plus que figure de devineresse<sup>17</sup>.

La représentation des femmes est passée d'une sexualité accusée d'être fruit du diable, à la mise en avant de cette sexualité. Les femmes libres ont plus de chance d'être des héroïnes de jeux-vidéo que celles prisonnières d'une case, notamment celle de mère. Il faut dire que mettre en avant une femme osant partir à l'aventure est probablement plus vendeur, que le cliché

---

<sup>12</sup> Voir Image 82, page 102

<sup>13</sup> L'attache peut venir avec une romance durant le récit.

<sup>14</sup> Voir Image 83, page 102

<sup>15</sup> C'est-à-dire qu'elle est créée pour respecter un fantasme masculin, la caméra s'attardant de manière insistante sur des courbes peu naturelles.

<sup>16</sup> Voir Image 84, page 103

<sup>17</sup> Voir Image 85, page 103.

**Image 82 : Succube qui après avoir séduit l'elfe Ele'yas va séduire Geralt de Riv, dans The Witcher 2 : Assassins of Kings, sur PC, en 2011<sup>18</sup>**



**Image 83 : Arachne, à plus de 7000 ans, dans La Terre du Milieu : l'Ombre de la Guerre, sur Xbox Serie X, en 2017<sup>19</sup>**



---

<sup>18</sup> CD Projekt. 17 mai 2011. *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (jeu vidéo). CD Projekt, Namco Bandai Games, Atari Inc. Adam Badowski. Windows 10. PEGI 18.

<sup>19</sup> Monolith Productions. 10 octobre 2017. *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.

**Image 84 : Bayonetta dont on voit clairement la nudité tant que ses cheveux ne sont pas en place, sur PC, en 2010<sup>20</sup>**



**Image 85 : La reine Marwen, dans La Terre du Milieu : l'Ombre du Mordor, sur Xbox Serie X, en 2014<sup>21</sup>**



<sup>20</sup> PlatinumGames. 11 avril 2017 (sortie initiale 8 janvier 2010). *Bayonetta* (jeu vidéo). Sega. Hideki Kamiya. Windows 10 (sortie initiale sur PlayStation 3 et Xbox 360). PEGI 18

<sup>21</sup> Monolith Productions. 3 octobre 2014. *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Xbox One. PEGI 18.

de la ménagère. C'est un positionnement sur la condition de la femme qui s'est profondément actualisée que l'on peut voir derrière ce changement.

## **B – Les hommes, plus présents dans les jeux que dans la sorcellerie médiévale**

Nous l'avons déjà dit, mais la majorité des jeux présente un plus grand nombre de figures sorcellaires féminines que masculine. Cela ne signifie pas que les hommes ne sont pas présents. Ils le sont différemment. Déjà 21 des 32 jeux du corpus ont des héros masculins. Ensuite, la majorité des 11 restants laissent le choix d'utiliser un homme ou une femme. Cette surreprésentation masculine a des explications. Les joueurs ont longtemps été majoritairement des hommes, ce qui tend à s'égaliser aujourd'hui. Dans un souci purement commercial, les créateurs ont longtemps plus facilement mis des protagonistes hommes afin d'attirer des consommateurs potentiels qui pourront s'identifier au héros. De plus, si 50 % des consommateurs de jeux vidéo en 2022 sont des femmes, elles représentent seulement 22 % des effectifs des studios de développement<sup>22</sup> (chiffre de l'Agence Française pour le Jeu-Vidéo). On peut aisément penser que les développeurs ont donc plus de facilités à penser un héros masculin que féminin. L'AFJV note également que le nombre de protagonistes féminins (sans compter ceux au choix du joueur) a doublé entre 2015 et 2020, passant de 9 % à 18 % des jeux-vidéos paru ayant une femme comme protagoniste.

Cette évolution se transmet également chez les héros masculins. Du héros sans peur et sans reproche, nous voyons celui qui doit combattre ses failles. Cela est surtout présent depuis la seconde moitié des années 2010. Dans notre corpus, 9 jeux sont sortis après 2015 et ont un personnage principal masculin. Sur ces neuf jeux, sept ont comme principal allié une ou des femmes. Celle-ci vont aider le héros à évoluer, à s'apercevoir de ses faiblesses. Attention, je n'ai pas vu de cas où le héros se comporte objectivement mal. Il va être surprotecteur, va vouloir tout prendre pour lui, mais ne va jamais se montrer violent contre elles, ou irrespectueux. La résolution va arriver souvent lorsque le protagoniste va collaborer avec une figure féminine, qui va régulièrement être ou son "*love interest*", ou alors sa "fille"<sup>23</sup>. Dans ce dernier cas, on montre alors l'acceptation par le père du passage à l'âge adulte de cette dernière. Sur ce point, la figure

---

<sup>22</sup> *Le jeu vidéo, un médium et une industrie de plus en plus mixte*, [https://www.afjv.com/news/10934\\_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.htm](https://www.afjv.com/news/10934_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.htm), 19 mai 2022, (consulté le 22 mai 2023).

<sup>23</sup> Cela peut être une fille "spirituelle". Voir Image 86, page 105.



Image 86 : Ciri et son “père“ Geralt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>24</sup>



---

<sup>24</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

sorcellaire masculine se situe au même point que le héros masculin “classique“. De plus, elle se double d’une figure guerrière la majorité du temps quand il s’agit du héros. Par exemple, Geralt et Talion ont tous les deux des capacités de combat magique, mais ils usent majoritairement de leurs épées<sup>25</sup>. Les combats gardent une exacerbation de l’idéal de virilité que pourrait représenter ces personnages. À l’inverse, le récit va plutôt critiquer ces aspects, et ce sont des hommes plus “chevaliers” ou “gentlemen” que virils qui arrivent au bout de l’aventure. Ils ne vainquent qu’une fois qu’ils collaborent avec leurs alliés, et qu’ils acceptent, ou bien de se sacrifier, ou de laisser à celle-ci le choix de se sacrifier. La résolution de plusieurs jeux du corpus tient à l’acceptation des choix d’un personnage féminin proche.

Les sorciers hommes sont finalement assez peu dans l’entre-deux du PNJ allié. On en rencontre quelques-uns qui vont être présents lors de quêtes secondaires. Mais, ils occupent une telle diversité (traître, initiateur de quête, personne à protéger durant son rituel, etc.) qu’il est impossible d’énumérer les différents rôles qu’ils vont avoir. De plus, il s’agit de récit “secondaires” comme l’indique le titre de leurs quêtes. Ce ne sont pas les parties les plus développés, même si certaines peuvent être intéressantes, mais correspondent trop à des épiphénomènes. Finalement, il n’y a pas tant de différence avec leur collègue féminin, qui vont également occuper ces rôles au même titre<sup>26</sup>.

William Monter relève un chiffre intéressant dans les recherches de l’historien Peter Kamber : « L’un des chiffres les plus intéressants de Kamber est qu’un tiers de ces sorciers Vaudois exécutés étaient des hommes : le pays de Vaud produisit, et de loin, le plus grand nombre d’hommes à être exécutés comme sorciers dans un endroit de cette taille et le pourcentage le plus élevé »<sup>27</sup>. Ces chiffres mis en avant comme élevés sont très faibles comparé à ce que l’on retrouve dans les jeux. Sur les 32 jeux étudiés, 22 ont pour antagoniste principal un être masculin. Sur ces 22, 16 sont des figures sorcellaires, et 3 sont des figures diaboliques. Ici, je prends seulement l’antagoniste le plus présent<sup>28</sup>. Certains vont même partager des éléments pouvant les placer dans le diabolique et le sorcellaire. L’antagonisme ne semble pas avoir connu d’évolution sur la représentation des genres. Peut-être que les sorcières étaient un peu plus présentes dans les méchants de jeu-vidéo des années 80-90, mais il faudrait une étude

---

<sup>25</sup> On observe bien leurs épées placées dans leur dos dans les différentes images où on les voit. Par exemple image 86 page 105, et image 57 page 74

<sup>26</sup> Voir Image 87 et 88, page 107

<sup>27</sup> William Monter, « Poursuites précoces : la sorcellerie en Suisse » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p. 55.

<sup>28</sup> Par exemple, dans *The Elder Scrolls IV Oblivion*, le combat final a lieu face à Mérúnès Dagon, une figure diabolique. Mais la majorité des quêtes ont pour but d’empêcher le sorcier Mankar Camoran d’invoquer Dagon.

Image 87 : Un chaman en plein rituel, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>29</sup>



Image 88 : La druidesse Modron, dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>30</sup>



<sup>29</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>30</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18

spécifique pour pouvoir l'affirmer. Cette majorité masculine chez les « méchants sorciers » n'est pas vide de sens. Les développeurs ont grandi avec des ennemis masculins en majorité, que ce soit dans les livres ou dans le cinéma de fantasy et de science-fiction. Ce sont des personnages en quête de domination et de pouvoir. On peut se demander si ce ne sont pas des aspects identifiés comme étant plutôt masculin. Mais, ce n'est pas une volonté de domination sur les femmes, le machisme n'étant pas particulièrement présent chez ces personnages. Ils veulent avoir un pouvoir général sur la population, homme ou femme. Certains ont même pour idée que leur domination doit arriver pour le bien de l'humanité<sup>31</sup>. Ce dernier point n'est pas majoritaire. La domination, voire l'asservissement de l'humanité, reste un objectif classique chez ces antagonistes.

J'ai noté tout de même un partage homme/femme relativement équitable chez les dirigeants de cultes sorcellaire<sup>32</sup>. Alors que chez les figures démoniaques au-dessus d'eux, il y a une écrasante majorité d'êtres mâles. Je dirais même qu'heureusement que les Elder Scrolls sont présents<sup>33</sup>, sinon il n'y aurait pas de démon féminin important. Même les succubes que l'on rencontre se montre plutôt comme des êtres amicaux. La représentation plus masculine du diable tient sans doute des représentations classiques du Diable. Les attributs qui lui sont donnés sont animale, mais aussi masculins.

Plus haut, nous avons évoqué que les héros sorciers sont majoritairement protecteurs (et parfois maladroits), et les méchants sorciers ne sont pas misogynes. Le machisme aurait donc disparu du récit vidéoludique ? Non, les figures démoniaques en sont un premier exemple. Le Joker va abandonner Harley Quinn pour un oui ou pour un non<sup>34</sup>, tout en parvenant toujours à la récupérer. Molag Bal<sup>35</sup> est le prince daedra du viol, et entre de ce fait comme un antagoniste particulièrement cruel dans une époque où les luttes contre les violences sexuelles prennent de l'ampleur. Certains représentants religieux et politiques se montrent odieux envers les sorcières, allant de l'accusation gratuite, à des exactions d'une violence extrême<sup>36</sup>. Mais, les représentants les plus courants du machisme subi par des sorcières sont les PNJ décrit comme rustre, voire "beauf". Ils vont être lourds, dragueurs, et n'auront droit qu'au dédain des sorcières, ce qui peut causer leur colère. Ce ne sont pas des personnages centraux. Ils vont mettre en exergue la beauté

---

<sup>31</sup> Voir Image 89, page 109

<sup>32</sup> Ce qui compte des cultes n'étant pas foncièrement mauvais, élément toujours surprenant pour tout spécialiste de la sorcellerie "réelle".

<sup>33</sup> Voir Image 90, page 109

<sup>34</sup> Voir Image 91, page 110

<sup>35</sup> Voir Image 92, page 110

<sup>36</sup> Voir Image 93, page 111



**Image 89 : Vitalis Bénévent, qui se voit comme le héros face à la Peste Noire, dans A Plague Tale Innocence, sur PC, en 2019<sup>37</sup>**



**Image 90 : Le prince daedra Méphala, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>38</sup>**



<sup>37</sup> Asobo Studio. 14 mai 2019. *A Plague Tale : Innocence* (jeu vidéo). Focus Home Interactive. David Dedeine, Kevin Choteau. PEGI 18.

<sup>38</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.



Image 91 : Harley Quinn après avoir été une nouvelle fois abandonné par le Joker, dans Batman Arkham City, sur PC, en 2011<sup>39</sup>



Image 92 : Le prince daedra Molag Bal, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>40</sup>



<sup>39</sup> Rocksteady. 24 novembre 2011. *Batman : Arkham City* (jeu vidéo). Exp GOTY Edition. Warner Bros Games. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 16.

<sup>40</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

**Image 93 : La magicienne Sheala de Tancarville dans les geôles des chasseurs de sorcières d'Oxenfurt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>41</sup>**



---

<sup>41</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

des sorcières, ils permettent de créer des récits féministes. En revanche, tant qu'ils ne sont pas embrigadés par des personnes plus puissantes, ou plus influentes, ils n'agissent pas.

Les sorciers vidéoludiques ne sont donc pas plus présents que les femmes, mais sont plus présents que leurs homologues médiévaux. On observe malgré tout qu'ils occupent plus facilement le devant de la scène, que ce soit comme protagoniste ou comme antagoniste. Les héros ont gagné des failles avec le temps, là où les "méchants" ont conservé des idéaux de puissance assez simples dans le récit qu'ils expriment. Finalement, certains hommes n'ayant à priori rien en commun avec la sorcellerie semble bien présent auprès des figures sorcellaires féminines. Ils servent des récits souvent plus engagés, et se voulant plus subversif par rapport à des mondes à domination patriarcale.

### **C – La sexualité du sorcier**

C'est un élément dont nous avons déjà parlé, sur le pan du rapport de la sorcière à la sexualité et du monde face à la sexualité de la sorcière. Cette partie sera donc plus courte que les autres pour éviter de répéter trop d'éléments déjà évoqués.

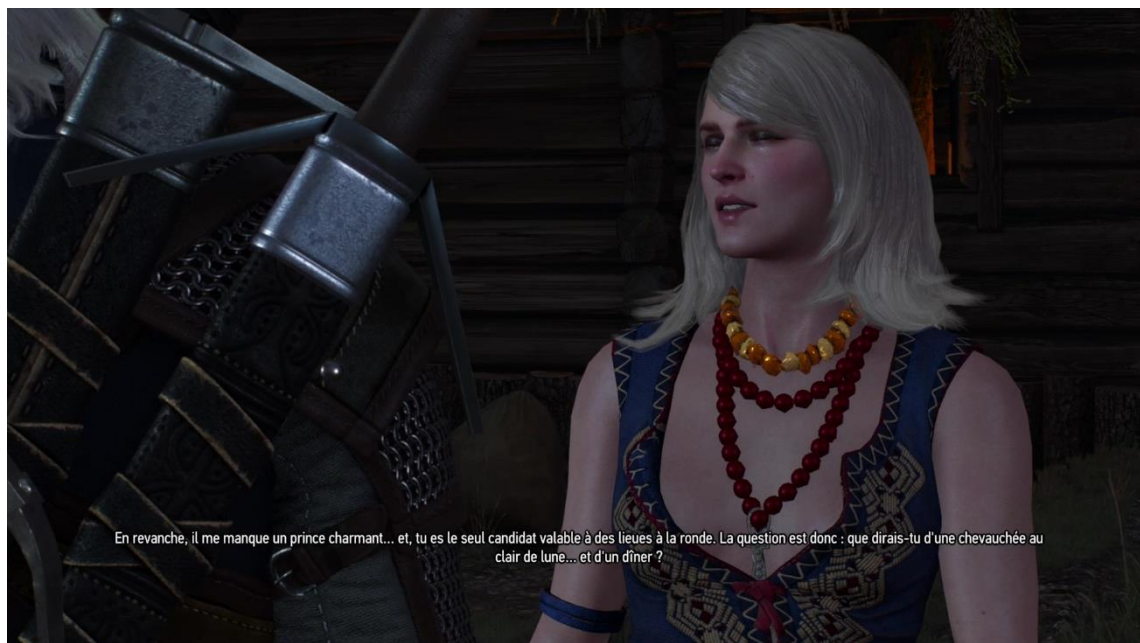
Commençons par revenir sur la stérilité du sorcier. Nous en avons déjà parlé à propos de la sorcière, et nous avons évoqué la liberté que cette infertilité amenée sur le plan sexuel. Certains sorciers se trouvent dans le même cas que leurs homologues féminines. Ce qui amène la même liberté. Ainsi, quand sorciers et sorcières stériles se retrouvent, les relations vont se montrer sexuellement très ouvertes. Ce type de relation n'est majoritairement pas guidé par une attirance amoureuse, mais plus par des pulsions et la recherche du plaisir. Dans The Witcher 3 Wild Hunt nous avons un exemple marquant. La magicienne Keira Metz, au caractère très citadin, est obligé de se cacher au fond d'un marais pour échapper aux chasseurs de sorcières. Elle n'est proche dans ce lieu que de paysans qu'elle méprise. Quand vient le sorceleur Geralt de Riv, stérile également et beaucoup plus haut dans son estime<sup>42</sup>, elle va en profiter pour lui proposer de se laisser aller à un moment de plaisir<sup>43</sup>. Cela peut également amener des ennemis

---

<sup>42</sup> Voir Image 94, page 113

<sup>43</sup> En réalité c'est au choix du joueur. Celui-ci peut très bien refuser.

**Image 94 : Keira Metz proposant une soirée à deux à Geralt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>44</sup>**



**Image 95 : La jotun Gunlod, avec Odin, dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>45</sup>**



---

<sup>44</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>45</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18.

à avoir des relations sexuelles<sup>46</sup>. S'ils ne sont pas en conflit immédiat, alors un lien purement physique peut se mettre en place. Ce n'est pas un élément courant, mais il est observable.

Toutes les figures sorcellaires ne sont pas stériles. Le diable lui, semble être particulièrement fécond. J'ai retrouvé beaucoup de cas, l'enfant de la figure sorcellaire va avoir des pouvoirs surnaturels, ou c'est via une figure ou un rite démoniaque que la sorcière va tomber enceinte. Citra devient enceinte à la suite d'un rite cultuel<sup>47</sup> (qui n'est pas démoniaque, mais est plutôt un rite folklorique imaginaire, pratiqué par une figure sorcellaire). Ces enfants aux pouvoirs surnaturels sont très présents dans les jeux d'horreur japonais que nous avons déjà évoqués. Resident Evil Village va faire renaître Rose Winters, l'enfant du héros, via un rituel conduit par Miranda<sup>48</sup>. Ce rituel ayant donné des pouvoirs à l'enfant. On pense aussi à Hugo de Rune dont nous avons parlé plusieurs, qui cause la Peste Noire du fait d'une malédiction familiale. Ce sont des enfants qui subissent leur situation, à laquelle ils ne peuvent rien. Le malin a décidé de leur sort, et ils en paient le prix.

Dans leurs représentations physiques, les personnages sont également très souvent sexualisés, ou au minimum enjolivé. Les femmes sont montrées avec des formes imposantes, mais une taille fine, les hommes sont très musclés, avec des visages très marqués. Ce sont des clichés que l'on retrouve régulièrement. Nous avons déjà évoqué le *male gaze* sur le corps de la femme, très présent au Japon. On note des évolutions dans de plus en plus de jeux occidentaux sur ce point-là, sans que ce soit devenu une majorité. Lara Croft<sup>49</sup> va parfaitement illustrer ce phénomène. Elle est passée de "sex-symbol" du jeu-vidéo dans les années 90-2000, à une aventurière beaucoup plus "naturelle"<sup>50</sup>. Pour les hommes, je n'ai pas observé d'évolution sur ce point. Cependant, on note que ce sont des corps très inspirés des acteurs hollywoodiens américains à la Daniel Craig dans James Bond, plus encore que des carcans antiques. Ces derniers révoqués la perversité. Ils séduisaient, mais ne tombaient pas dans la luxure. Et, les figures sorcellaire masculine du jeu-vidéo me semblent plus proches des idéaux types du XXI<sup>e</sup> siècle. Bien sûr, les vieillards et les jeux pour enfant viennent me contredire, mais ce n'est pas ceux que je vais évoquer le plus dans cette partie. Ce sont des personnages qui étaient plus présent dans les jeux dits "rétro", quand maintenant le sorcier se sexualise. On note également

---

<sup>46</sup> Dans *Assassin's Creed Valhalla*, Odin lui-même a un rapport avec la fille du roi des jotuns, qui sont pourtant ses ennemis ancestraux. Voir Image 95, page 113.

<sup>47</sup> Voir Image 47, page 60

<sup>48</sup> Voir Image 96, page 115

<sup>49</sup> Bien que ce ne soit pas une figure sorcellaire.

<sup>50</sup> Dans le sens où certes elle est loin d'avoir un physique disgracieux, elle est très athlétique. Mais finalement cela semble logique par rapport aux aventures qu'elle vit.



Image 96 : Rose dans les bras de Miranda, dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021<sup>51</sup>



---

<sup>51</sup> Capcom. 7 mai 2021. *Resident Evil Village* (jeu vidéo). Capcom. Morisama Sato. PC. PEGI 18.

que l'idéal physique de ces sorciers veut qu'ils soient marqués corporellement. Une majorité des protagonistes sorciers ont un corps avec des cicatrices<sup>52</sup>. Dont certaines plus importantes que d'autres. À mon sens ce sont des symboles forts de personnages ayant des faiblesses, mais allant affronter l'adversité qui s'impose à eux. C'est leur courage qui est mis en avant. Il y a là une différence avec les antagonistes. Les héros sont marqués, mais garde un aspect héroïque, les méchants sorciers sont ou bien défigurés, ou immaculés<sup>53</sup>, comme s'ils s'étaient toujours échappé des épreuves.

Il va être difficile de le montrer dans un texte, mais les voix des sorcières et des sorciers peuvent aussi entrer dans des idéaux types. Les premières sont séductrices, sensuelles, avec des voix un peu soufflées ou alors profondes (faisant penser à des femmes de grandes noblesses, presque un peu hautaine). Ce qui va être accentué dans deux cas : l'utilisation de la magie et la séduction. Il y a donc une identification claire de la sorcellerie entre sorcellerie et sensualité. Les hommes vont avoir encore une fois des voix plus "clichés". Ce sont des héros, avec des voix d'"hommes viriles", rocailleuse. Dans les moments de séductions, on va pouvoir les entendre tomber un peu plus dans les graves encore.

Revenons rapidement sur la sexualité LGBT, que l'on retrouve chez plusieurs figures sorcellaires. Si on retrouve le sexe lesbien et la bisexualité chez beaucoup de figures sorcellaires féminines, du côté masculin, on retrouve beaucoup moins d'homosexualités. Parfois, on le retrouve dans des jeux dans lesquels la création de personnage se fait au choix du joueur, mais dans des personnages préconçus, il n'y a quasiment aucun personnage masculin homosexuel ou bisexuel<sup>54</sup>. Occasionnellement, la bisexualité du personnage peut être exprimée via le lore, mais elle n'est pas montrée. En sortant du simple cadre de la figure sorcellaire du jeu-vidéo, les personnages masculins homosexuels ou bisexuels sont réellement beaucoup plus présents dans les jeux-vidéo, en revanche c'est constamment par des personnages que les joueurs créent eux-mêmes.

Les années 2020 voient le sorcier du jeu-vidéo gagner un nouvel aspect, la transidentité. Dragon Age Inquisition avait marqué, un premier pas, et quelques autres jeux avaient quelques PNJ trans. Mais, la sorcellerie n'avait été touchée que via Dragon Age Inquisition. Le Diable quant à lui, revêtant la forme qu'il entendait, a été dit transsexuel mais gardant majoritairement

---

<sup>52</sup> Voir Image 97, page 117

<sup>53</sup> Voir Image 98, page 117

<sup>54</sup> Je dis quasiment, mais je n'en ai retrouvé aucun dans mon corpus.

Image 97 : Geralt de Riv, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>55</sup>



Image 98 : Sauron, dans La Terre du Milieu : l'Ombre de la Guerre, sur Xbox Serie X, en 2017<sup>56</sup>



---

<sup>55</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>56</sup> Monolith Productions. 10 octobre 2017. *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.

une apparence préférentielle (majoritairement masculine). Or depuis le début de notre décennie, il y a une hausse de ces personnages, dans une tendance qui tend à s'aligner sur les problématiques sociales contemporaines. Hogwarts Legacy va même faire de la transition d'un personnage le fil rouge d'une quête<sup>57</sup>.

\*\*\*\*

La sorcière, de cible de l'Église, est devenue "égérie" féministe en 500 ans, ce sont là des éléments observables dans les livres d'histoire<sup>58</sup>, dans des essais engagés<sup>59</sup>, etc. Ici, nous nous intéressons à sa représentation, dans l'art le plus "contemporain" qui soit. Et ce qu'on observe, c'est qu'elle gagne un design fantasmé. Mais, elle ne séduit plus les hommes pour les ensorceler. Elle séduit, car elle est femme, et peut avoir des envies. L'horreur de la sorcière n'est plus constante. Ce n'est plus la femme libre qui compose cette horreur, mais la mère. Celle dont le besoin passe par son enfant. Ainsi, quand le drame arrive sur l'enfant, la sorcière se brise. L'homme lui est dans le même schéma que la première des deux sorcières, séduisant, avec des envies. Je dis "envie" pour le sorcier et la sorcière, également pour contrebalancer avec l'idée "d'appétit sexuel" que l'on peut rencontrer dans les écrits inquisiteurs du Moyen Âge. Ces personnages ne sont pas écrits comme cédant à des pulsions, mais plutôt avec des émotions très humaines. Le démon reste présent, et est notamment associé au "méchant sorcier". Ce dernier est en quête de pouvoir. Finalement le chemin de la sorcière est plus complexe que celui du sorcier. Quand elle est du côté des "gentils" elle est tout de même en souffrance, fait face à l'adversité, au rejet. L'antagoniste va avoir connu un moment de rupture, moins courant chez son homologue masculin. En revanche, le sorcier va être plus mis en avant. C'est le héros de l'histoire, et peut en être son grand méchant. Contrairement à une sorcière qui occupe plutôt des rôles de PNJ principal. Le jeu-vidéo est dans une double évolution. D'un côté, on sent une volonté des créateurs de s'emparer des questions féministes. Dans des objectifs commerciaux, mais aussi artistiques. Mais d'un autre sens, les femmes n'occupent que rarement

---

<sup>57</sup> Ici les développeurs d'Hogwarts Legacy ont surtout tenté de provoquer J.K. Rowling par rapport à ses positions prises sur Twitter. Avalanche Software a voulu marquer leur détachement de l'autrice britannique. Cette dernière n'ayant pas participé au projet, les développeurs ont sans doute eu une possibilité de manœuvre plus large. Voir Image 99, page 107.

<sup>58</sup> R. Muchembled, *Magie et sorcellerie en Europe : du Moyen-Age à nos jours*, op. cit.

<sup>59</sup> M. Chollet, *Sorcières: la puissance invaincue des femmes*, op. cit.

**Image 99 : Sirona Ryan, la sorcière trans, d'Hogwarts Legacy : l'Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023<sup>60</sup>**



---

<sup>60</sup> Avalanche Software. 10 février 2023. *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.



les premiers rôles. La sexualisation présente est certes expliquée comme une volonté de créer des femmes libres. Mais, c'est aussi un moyen d'utiliser le cerveau reptilien des consommateurs. La sorcière vidéoludique est-elle une icône ? Un fantasme ? La réalité se trouve sans doute entre les deux.

## V – Ne pas tomber dans la paranoïa sorcellaire, l'utilisation des mots pour désigner

### A – La magie ne fait pas le sorcier

On pourrait penser que tous personnages lançant un sort est une figure sorcellaire. Ce serait une manière de penser bien trop simpliste. N'oublions pas que dans les jeux vidéo, on retrouve des mondes enchantés. Bien sûr que les magiciens que l'on y voit seraient envoyé au bucher sans procès au XVI<sup>e</sup> siècle. Mais, entre ces deux mondes enchantés, les uns ont une explication rationnelle de la magie, l'autre utilise le terme de magique pour expliquer l'inconnu.

Par rapport à cette explication rationnelle, je renvoie à ce que nous avons dit de l'univers The Elder Scrolls à la page 75. C'est un monde composé de différents plans. L'un d'eux est l'Aetherius. Il se trouve au-dessus de Mundus, le plan dans lequel se trouve la planète Nirn, sur laquelle se déroulent les jeux. C'est en puisant dans l'Aetherius que les magiciens usent de leur pouvoir. L'Aetherius a également le rôle de "l'espace", magie et astronomie sont ici liée. Ce que j'explique ici est retrouvable dans des documents du jeu. L'autrice fictive Cinabre de Taneth décrit dans un livre<sup>1</sup> (fictif aussi) « Vous avez très probablement déjà vu une étoile filante. Ce phénomène se produit lorsqu'un fragment d'Ætherius – le plan des esprits, source de tous les pouvoirs magiques – se détache des cieux et tombe sur Nirn »<sup>2</sup>. J'utilise des termes de "fictifs", mais ce livre et cette autrice sont des réalités dans le jeu. Vous pouvez trouver et lire son livre. Si ce que je viens d'expliquer peut paraître très compliqué pour un non-initié, n'en est-il pas de même pour l'astronomie, et l'étude des lois physiques de notre univers ? La différence est que ces forces sont multiples chez nous, et sont rassemblées en une seule dans les jeux-vidéo, la magie. Celle-ci va devenir (et c'est le cas dans la majorité des univers fantastiques modernes) une force englobante, rappelant la gravité, mais également une force divine, capable de "miracles". Seulement ces miracles sont donnés aux êtres, ils s'apprennent.

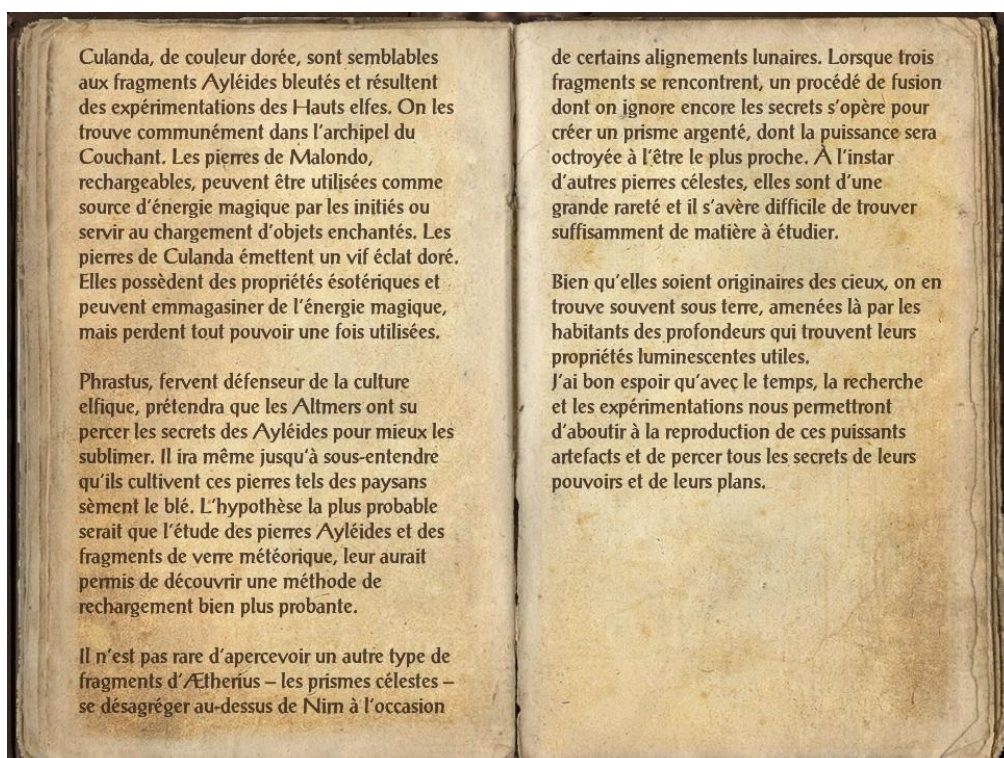
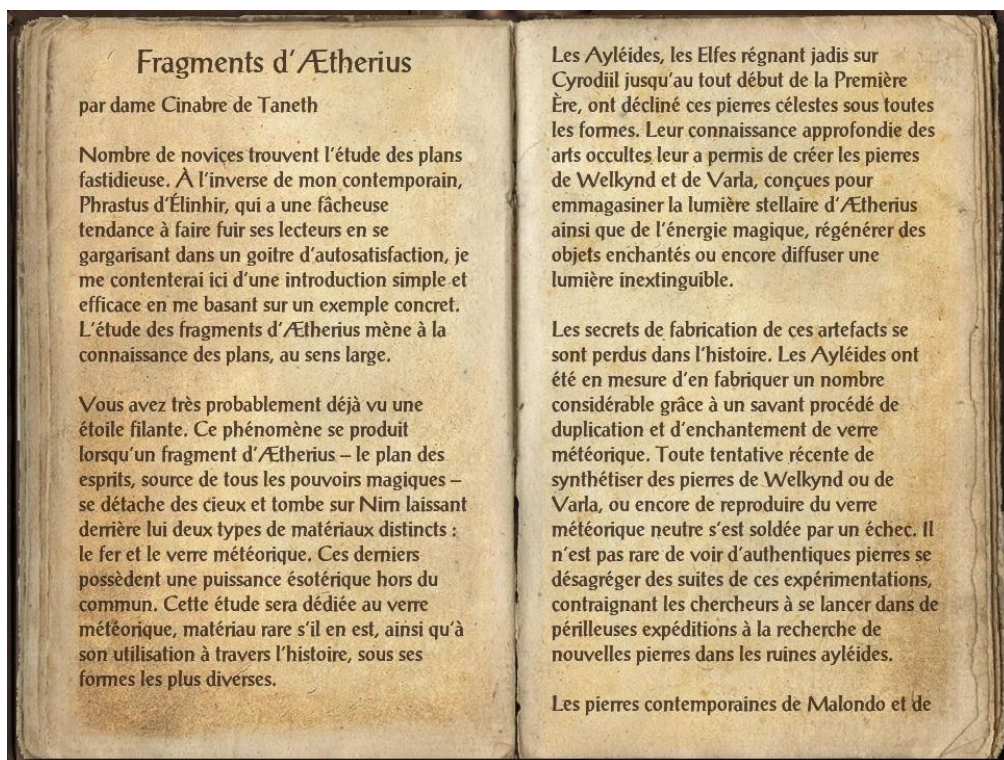
C'est là qu'une différence semble se faire. Celui qui avait la prétention d'obtenir des pouvoirs agissant sur l'ordre "naturel divin" était considéré comme sorcier. Cela ne s'enseignait pas. L'obtention de ces pouvoirs ne pouvait se faire que par un démon. Or, nous voyons que la

---

<sup>1</sup> Voir Image 100 et 101, page 122.

<sup>2</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

Image 100 et 101 : « Fragments d'Ætherius » par dame Cinabre de Taneth, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>3</sup>



<sup>3</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

magie s’enseigne dans les jeux-vidéo. Il y a des écoles de magie, des universités. On voit des cours magistraux et des TD me rappelant ma licence à Lyon 2<sup>4</sup>. La magie devient quasiment un savoir “banal” procurant simplement du prestige au savant. Ce sont d’ailleurs des mondes dans lesquels les mages sont aussi historiens, mathématiciens, politologue, etc. La magie devient un art libéral.

Comme vous l’aurez compris, ce sont des mondes où la magie est présente hors de l’inconnu. C’est une force avérée, visible, dont l’action sur le monde est directe. Croire en la magie n’est pas de l’incroyance. La pratiquer est de la mise en application du savoir, et n’est pas à cacher<sup>5</sup>. Bien sûr, c’est un savoir qui recueille la méfiance des moins savants. Mais après tout, la pandémie de Covid-19 nous a montré que la défiance du savoir était une réalité de notre monde.

Tout ce que je viens de dire a un sens, malgré l’éparpillement que moi-même, je repère. J’établis simplement les éléments montrant pourquoi la magie n’amène pas aussitôt à la sorcellerie dans les jeux-vidéo. Ce qui permet de revenir à notre problématique, quelle différence entre un mage et un sorcier dans le cadre du jeu-vidéo où le sorcier n’est pas forcément maléfique ? Par exemple, peut-on diriger une école enseignant comment lancer des boules de feu, en vivant pendant des siècles, et ne pas être une figure sorcellaire ? Et bien oui. Je ne parle pas ici de Dumbledore, qui est appelé sorcier, mais de Vanus Galérion<sup>6</sup>. Celui-ci a même lutté contre Mannimarco, et contre la nécromancie. Ancien moine de l’ordre Psijique<sup>7</sup>, créateur de la guilde des mages, archimage de la guilde des mages. C’est une personne qui s’est dédiée à la connaissance de la magie, et à la lutte contre la nécromancie. Ici, je vais à l’encontre d’un des wikis du jeu qui le nomme sorcier<sup>8</sup>. Rien de ce qu’il fait dans le jeu permet de le placer en figure sorcellaire. Ensuite, il n’est nommé “sorcier” à aucun moment du jeu. Je n’ai pas vérifié tous les dialogues du jeu en V.O, mais de tous ceux qui le concernaient que j’ai pu voir, je n’ai même pas trouvé le terme de “wizard“. Notons en plus qu’il est la personne qui rompt le lien de Molag Bal<sup>9</sup> avec le monde des vivants, pour le renvoyer dans son monde. Il n’est non seulement pas sorcier, mais il est finalement plus proche d’un chasseur de sorciers.

---

<sup>4</sup> Même si je dois bien l’avouer que l’apprentissage semble plus vivant à Poudlard, malgré l’immense affection que je porte à l’université qui m’a formée.

<sup>5</sup> Sur le principe, les méfaits commis avec sont évidemment répréhensibles.

<sup>6</sup> Voir Image 102, page 124

<sup>7</sup> Voir page 80.

<sup>8</sup> *Vanus Galérion* / Wiki *The Elder Scrolls* / Fandom,

[https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Vanus\\_Gal%C3%A9rion](https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Vanus_Gal%C3%A9rion), (consulté le 24 mai 2023).

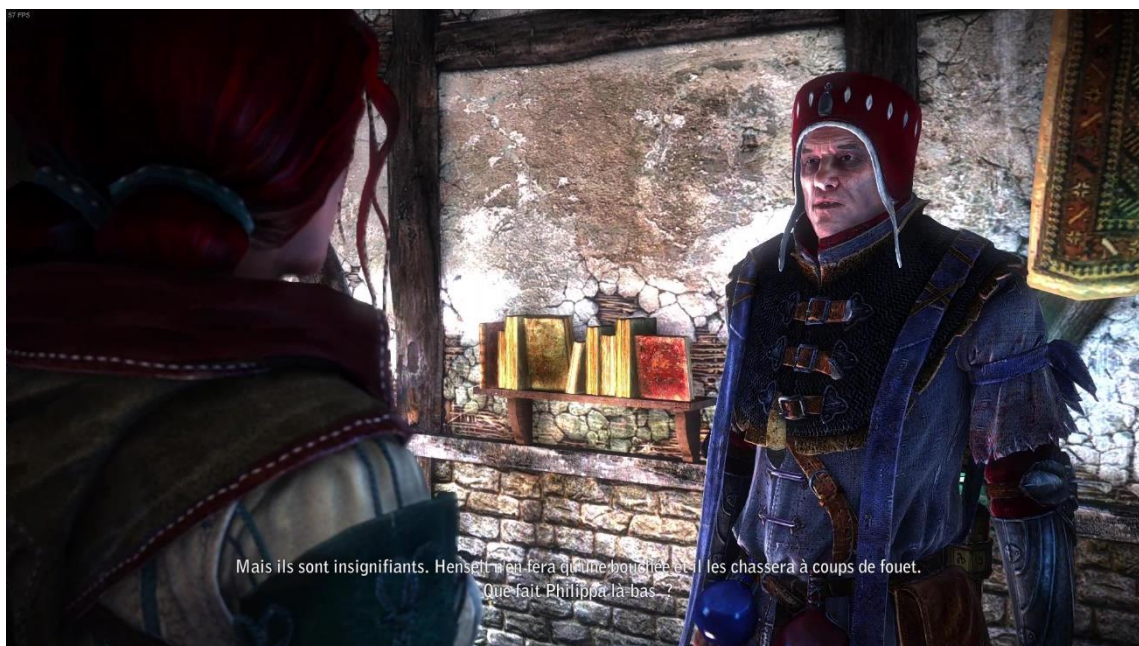
<sup>9</sup> Voir Image 92, page 110.



Image 102 : Vanus Galerion, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>10</sup>



Image 103 : Detmold dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011<sup>11</sup>



<sup>10</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

<sup>11</sup> CD Projekt. 17 mai 2011. *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (jeu vidéo). CD Projekt, Namco Bandai Games, Atari Inc. Adam Badowski. Windows 10. PEGI 18.



Dans cette étude, je ne me suis pas attaché aux mots utilisés sur ces wiki<sup>12</sup>. Je tiens plutôt à les utiliser pour montrer là où il faut faire attention. Les mots utilisés par les artistes pour décrire leurs personnages peuvent être étudiés, mais peut-on dire qu'ils sont faux ? Il s'agit de leurs mondes, avec leurs codes. Quand on parle de ces jeux, en tant qu'historien, fan, ou autre, nous ne sommes pas dans la position de l'artiste. Les mots à utiliser doivent correspondre à une réalité, que ce soit celle du jeu, ou celle du monde réel. Le terme de figure sorcellaire présent dans mon titre sert à rassembler ces réalités, toutefois il n'en crée pas. Ils regroupent les personnages nommés sorciers (car ils le sont pour une bonne raison), et les personnages reprenant des éléments qui ont existés chez les sorciers antérieurs (qu'ils soient fictifs ou non). À partir de là, il est intéressant de voir quels sont les éléments partagés par ces figures qui n'existaient pas avant, et leur lien avec un nouveau média. Pour ce qui est de la perception de la sorcellerie par les joueurs (élément différent de la représentation de la sorcellerie dans les jeux) cela concernera une autre partie de mon étude. Bien sûr la magie semble être un élément faisant partie du sorcier. Mais, la redéfinition de la magie par la *fantasy* durant le XX<sup>e</sup> siècle, et la mise en visibilité de ces pouvoirs dans les jeux, nous obligent à considérer une différence entre la magie tel qu'on l'entend dans notre monde, et tel qu'on la voit dans les jeux. Considérer des règles équivalentes entre le monde réel et des mondes imaginaires me semblerait hors de propos, et ne prendrait pas en compte la réalité du processus créatif derrière les œuvres étudiées.

Pour revenir justement sur ces créations, les désignations derrière ces êtres doués de magie sont multiples dans les jeux, et vont correspondre à des rôles dans les sociétés concernés. Parfois, ces êtres peuvent outrepasser leurs rôles, ou apparaître différemment pour une société se trouvant face à eux. S'ils ne sont pas sorciers ils vont donc être des figures sorcellaires. Parmi les personnages ayant des pouvoirs mais n'étant pas des figures sorcellaires, on retrouve les mages de cour. Il va jouer un rôle de conseiller, ou peut être envoyé en mission par son seigneur. J'ai trouvé des personnages désignés comme sorcier de cour, en conséquence cette désignation les font aussitôt devenir des figures sorcellaires. Mais, on retrouve bien des mages de cour. Detmold<sup>13</sup>, par exemple, est le mage du roi Henselt. Ce sont deux personnes capables de choses innommables. Et Henselt est un roi participant à une chasse aux sorcières. Pourtant, il a un conseiller mage, et il va même chercher à éviter l'exécution de son conseiller, condamné pour crime de guerre. Le mal est attribué à ce mage, notamment dans des crimes de guerre, ainsi que des crimes sexuels à l'encontre d'un domestique et d'une soldate. Sa bisexualité me semble

---

<sup>12</sup> Qui ont leur utilité sur les renseignements par rapports aux éléments des jeux, tenant pour source quasiment unique les jeux eux-mêmes.

<sup>13</sup> Voir Image 103, page 124.

surtout être l'image de l'homosexuel refoulé, le viol de la soldate ayant eu lieu de manière publique, là où ceux sur le domestique avait lieu en privé.

Tous les mages de cours ne sont pas mauvais, il y a même une majorité d'alliés, avec des personnes très sages. Mais, ce sont des images d'individu restant à une place qui leur est dû, ce qui ne semble pas être le cas des figures sorcellaires. Ainsi, c'est là leur grande différence, et ce qui les rend difficilement saisissables. Mages, enchanteurs, druide, etc, sont des rôles dans la société. Le sorcier est un jugement donné sur une personne. Et c'est peut-être parce qu'il échappe à la société qu'il est nommé selon des jugements. Harry Potter nous pose une difficulté ici. Les sorciers composent une société parfaitement régie, avec chacun des rôles définis, alors qu'ont-ils de sorcier hormis le nom ? Heureusement, nous pouvons estimer qu'en réalité, c'est un univers qui s'ancre dans le nôtre, et qu'ils échappent à la société des moldus. Dans un sens, "les *moldus* des uns sont les sorciers des autres". Le terme de sorcier est un jugement, avec certes une définition, mais "*moldu*" est aussi un jugement. De plus, les sorciers reprennent également l'appellation qui leur a été donné des siècles auparavant. En creusant, nous comprenons la différence entre les sorciers de Harry Potter et les magiciens du Seigneur des anneaux.

Si nous parlons de personnages ayant des pouvoirs magiques, mais inscrits dans la société, revenons sur le paladin. Ce dernier utilise des pouvoirs divins pour protéger et soigner. Il s'agit de pouvoirs magiques, mais fondé sur la foi. Ce sont plus les pouvoirs divins que les pouvoirs de la personne qui interviennent. Ce sont des personnages d'abord reconnus par l'appartenance à une Église, dont le dieu confère des pouvoirs à ses fidèles. La majorité des univers appelle une Église, l'Église de la Lumière. On retrouve des déclinaisons chez certains créateurs voulant amener une originalité avec des Églises sur les éléments, sur des sens, etc.

Évoquons enfin le personnage le plus célèbre du jeu-vidéo : Mario. Affrontant un immense dragon, il lance des boules de feu<sup>14</sup>, des boules de glace, peut rapetisser, grandir ou être invincible selon ce qu'il mange. Pourtant, il n'est pas mage, il n'est pas sorcier, il est plombier. La magie peut être un don ponctuel. Malgré l'utilisation d'ingrédients magiques, il paraît exagéré d'identifier Mario comme un sorcier. Des personnages non-sorciers qui gagnent des pouvoirs durant un temps limité existent également dans des univers où la sorcellerie est bien présente. C'est même l'histoire de The Elder Scrolls Online. Mon étude sur ce jeu m'a fait

---

<sup>14</sup> Voir Image 104, page 127

Image 104 : Mario lançant une boule de feu dans Super Mario Bros. Wii, sur Nintendo Wii, en 2009<sup>15</sup>



---

<sup>15</sup> Nintendo EAD. 20 novembre 2009. *New Super Mario Bros Wii* (jeu vidéo). Nintendo. Shigeyuki Asuke. Wii. PEGI 3.

créer plusieurs personnages, dont un étant une “lame-noire“. Soit un assassin, n’ayant aucun pouvoir magique, juste un grand talent avec ses dagues. Pour vaincre Molag Bal, mon personnage a obtenu les pouvoirs du dieu-dragon Akatosh. Mais, c’est un personnage qui n’a rien à voir avec la sorcellerie. Ce sont pour Mario ou Dancraï<sup>16</sup> des situations uniques. La magie est utilisée dans un cas de force majeure, pour résoudre une situation spécifique, et souvent sauver le monde<sup>17</sup>.

## **B – La réutilisation de notions déjà floues dans le monde réel**

Ces différents personnages qui composent les figures sorcellaires comportent des dénominations très variées. Sorcier, mages, magiciens, nous avons déjà évoqué une grande partie de ces dénominations. Les termes que nous avons utilisés l’ont surtout été avec des définitions occidentales, même ouest-européennes. Mais, tous les personnages ne viennent pas de cette partie du globe. Les chamans sont des personnages devins, guérisseurs, mais dont le titre est attribué de manière plus ou moins cohérente à beaucoup d’individus dont les rôles se ressemblent. On peut entendre parler de chamans pour des marabouts africains, ou pour des druides celtes. Mais, le terme de chaman a une historicité propre. C’est un terme venant de l’Asie centrale, entre la Mongolie, la Russie et le nord de la Chine. Le Trésor de la langue française définit le chaman comme un « prêtre de certaines peuplades de l’Asie centrale et septentrionale, spécialiste d’une technique donnée de l’extase, exerçant des fonctions de devin et de guérisseur »<sup>18</sup>. La première occurrence de ce terme dans un texte en langue française intervient dans Recherches historiques sur les principales nations établies en Sibérie, un texte russe traduit en français en 1801<sup>19</sup>. Depuis, le chamanisme s’est répandu vers de nouveaux horizons dans l’idée générale, ce qui explique la seconde définition donnée par le TLF « Prêtre-sorcier qu’on rencontre dans les sociétés primitives des autres continents. »<sup>20</sup>.

Ces chamans que nous prenons, en exemple, sont présents dans les jeux-vidéo. Du moins des personnages sont désignés de cette manière. S’ils sont désignés ainsi dans ces jeux, nous ne

---

<sup>16</sup> Nom d’un avatar utilisé pour l’étude de The Elder Scrolls Online. Voir Image 105, page 129.

<sup>17</sup> Voir Image 106, page 129

<sup>18</sup> *Définition de Chaman*,

<http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?11;s=3024832185;r=1;nat=;sol=0;>, (consulté le 25 mai 2023).

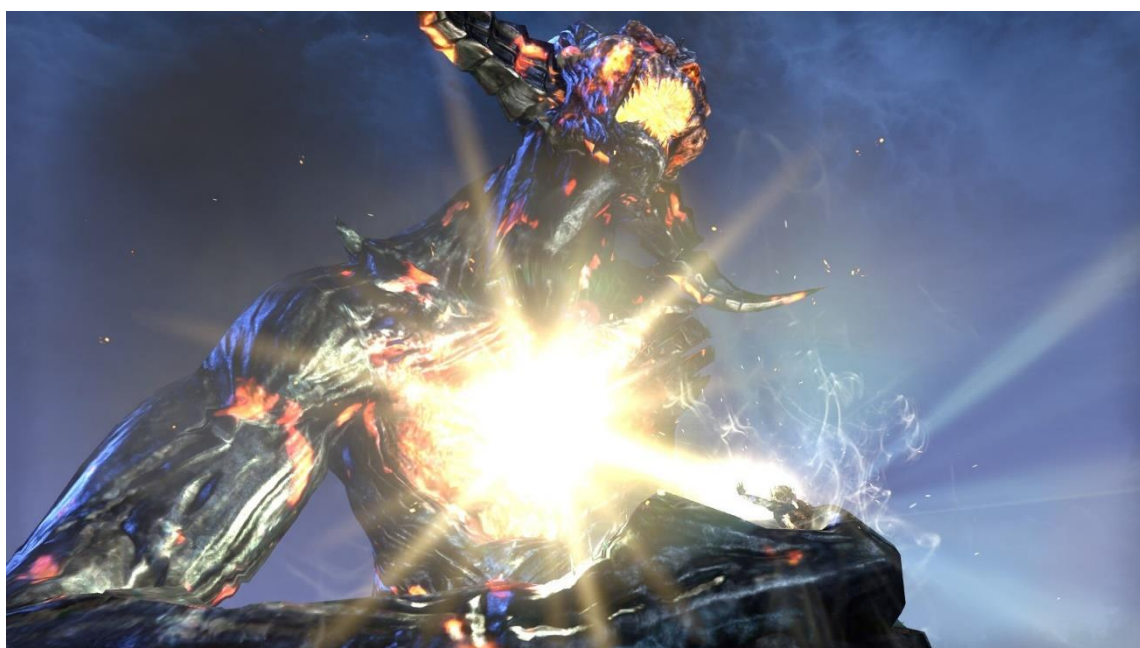
<sup>19</sup> *Ibid.*

<sup>20</sup> *Ibid.*

Image 105 : L'assassin elfique Dancraï, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>21</sup>



Image 106 : Dancraï utilisant les pouvoirs d'Akatosh pour vaincre Molag Bal, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021<sup>22</sup>



<sup>21</sup> ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. *The Elder Scrolls Online* (jeu vidéo). v.8.3.8. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

<sup>22</sup> *Ibid.*



pouvons pas dire qu'il ne s'agit pas de chaman. Mais, nous pouvons nous demander s'ils le seraient dans la vie réelle. Si on compare les chamans "originels"<sup>23</sup>, aux chamans<sup>24</sup> de The Witcher 3 Wild Hunt, on observe de fortes différences. Le second fait presque plus penser à un druide, avec un côté très "Merlin"<sup>25</sup>. Ces druides jouent également un rôle bien spécifique dans la société de The Witcher. Ce sont des devins et des guérisseurs notamment. Des personnages ayant ces rôles se retrouvent très facilement, avec des dénominations multiples : druides, chamans, sorciers, sages, volva. On voit ici le terme de sorcier qui parfois désigne simplement le guérisseur du village, dans une reprise très contemporaine du terme. Finalement, nous avons grandement parlé du sorcier-mage, du sorcier-prêtre du diable, mais le sorcier de village occupe une part importante des figures sorcellaires. Le fait est qu'ils se mélangent à d'autres aspects, qui semblent plus essentiels dans leur "sorcellarité". Pour certains, ils sont appelés sorciers à un moment donné, après avoir été désigné autrement pendant toute une partie du jeu. Après avoir été nommé chaman par le baron et les villageois environnants, celui que l'on voit dans l'image 108<sup>26</sup> va, ponctuellement, être accusée d'être un sorcier, car il aurait ensorcelé une personne.

Pour troubler d'autant plus les pistes, certains personnages semblant être équivalents, sont désignés de manière différente. J'utilise l'exemple des magiciens de cours que l'on retrouve dans The Elder Scrolls V Skyrim. Le premier que l'on rencontre se nomme Farengar<sup>27</sup>, mais il est désigné comme sorcier de la cour du jarl Balgruuf. Si on se déplace loin à l'ouest, nous arrivons vers la ville de Markarth. Les villes ne sont pas en conflits, les différents jarls sont de même culture, et on trouve un personnage<sup>28</sup> avec les mêmes prérogatives que Farengar auprès du jarl. Mais, celui-ci est désigné comme mage de la cour. On observe même que leurs vêtements sont les mêmes, comme s'il s'agissait d'un uniforme pour tout personnage de ce type. D'où peut venir ces différences ? En réalité, je manque d'élément concret sur lequel me baser, je ne peux faire que des hypothèses. Est-ce l'origine des personnages ? Nous n'avons pas suffisamment d'indices pour le penser. Hormis la différence de race entre les deux, on ne trouve

---

<sup>23</sup> Voir Image 107, page 131

<sup>24</sup> Voir Image 108, page 131

<sup>25</sup> Qui est un druide avant d'être un enchanteur. C'est un élément repris dans la série Kaamelott, mais dont on a trace dans les légendes celtes. Voir Le devin maudit: Merlin, Lailoken, Suibhne : textes et étude, dirigé par Philippe Walter

<sup>26</sup> Page 131

<sup>27</sup> Voir Image 109, page 132

<sup>28</sup> Voir Image 110, page 132

**Image 107 : Des chamans mongols en tenue de rituel, photo prise par B.Munkhbayar<sup>29</sup>**



**Image 108 : Le chaman de The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>30</sup>**



<sup>29</sup> Munkhbayar.B, *Shaman before « blue pearl »*, s.l., 2019.

<sup>30</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

**Image 109 : Farengar Feu-Secret, sorcier de la cour du jarl Balgruuf de Blanche-Rive, dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022<sup>31</sup>**



**Image 110 : Calcelmo, sorcier de la cour du jarl Igmund de Markarth, dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022<sup>32</sup>**



---

<sup>31</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>32</sup> *Ibid.*



pas de différence fondamentale entre les deux<sup>33</sup>. Est-ce leur “n+1”<sup>34</sup> à qui on doit ces appellations ? Le Jarl Igmund de Markarth est un personnage bien moins ouvert d’esprit que Balgruuf. S’il y en avait eu un seul des deux qui n’accepte pas la sorcellerie, nul doute qu’il se serait agi d’Igmund. C’est une piste, peut-être qu’il indique que Calcélmo est mage pour conserver une certaine image. Mais, rien n’est dit sur cela donc ce n’est qu’une supposition impossible à étayer. Est-ce que les développeurs n’ont pas prêté attention à ce détail ? Ce serait étonnant au vu du nombre de personnes ayant travaillé sur cet univers et sur les règles qui le régissent. Ce que l’on peut dire c’est que c’est un élément qui étaye le flou associé à certains personnages. Dans les jeux, la sorcellerie devient un univers où l’on trouve des personnages très différents. Elle ne devient pas un mélange illogique, mais plutôt des réécritures utilisant des éléments culturellement associés à la sorcière et des ajouts selon les idées de création des développeurs.

Si les sorcières deviennent “des réécritures” c’est parce que le jeu-vidéo est un art multiple. Ils se composent d’univers différents, répondant à des logiques différentes. Le premier endroit où on l’observe, c’est dans le gameplay. Super Mario Bros. ne se joue pas de la même manière que Call of Duty. Pour la sorcière, World of Warcraft ne se joue pas comme Bayonetta. Mais dans le récit, les logiques également varient. Nous venons d’évoquer l’univers fantastique de The Elder Scrolls V Skyrim, mais nous avons aussi l’univers “réaliste” d’Assassin’s Creed Valhalla. C’est une exagération de le décrire comme réaliste, néanmoins c’est un univers qui se fonde sur des événements historiques. Les développeurs collaborent même avec des historiens, afin de travailler à la cohérence de l’univers, et de respecter au maximum l’histoire. Dans le cas d’Assassin’s Creed Valhalla, qui se déroule dans l’Angleterre du X<sup>e</sup> siècle au moment des invasions vikings, les historiens Maxime Durand et Thierry Noël ont œuvrés sur le jeu. Donc on retrouve des éléments inspirés du réel qui nous interrogent. C’est le cas des völva<sup>35</sup>. Ce sont des guérisseuses, des devineresses, qui font penser aux chamans déjà évoqués. Nous en rencontrons plusieurs dans Assassin’s Creed Valhalla. Notamment Valka<sup>36</sup>, celle de notre tribu, qui respecte un rôle précis dans cette société. À aucun moment nous ne pouvons la faire entrer dans la classification de figure sorcellaire, car elle respecte simplement son rôle, les traditions de sa culture et les ordres de son jarl. Pourtant on peut trouver des blogs identifiant les völva à

---

<sup>33</sup> Dans ces différences je parle des pratiques (les deux sont des érudits), de l’enseignement obtenu (il ne nous est pas indiqué).

<sup>34</sup> Terme anachronique pour des univers médiévaux, bien évidemment.

<sup>35</sup> Régis Boyer et Eveline Lot-Falck, *Les religions de l’Europe du Nord. Eddas, sagas, hymnes chamaniques*, Fayard et Denoël., Paris, 1973, 754 p.

<sup>36</sup> Voir Image 111, page 134

Image 111 : Valka, dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020<sup>37</sup>



---

<sup>37</sup> Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. *Assassin's Creed Valhalla* (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18



des sorcières<sup>38</sup>. Je n'ai pourtant pas retrouvé le terme de "sorcière" dans l'Edda, malgré tout le travail de traduction qu'a effectué François-Xavier Dillman dans l'édition utilisée<sup>39</sup>. La ressemblance avec une sorcière est frappante selon nos images contemporaines. En revanche, si on prend le contexte de la culture viking, je ne possède pas de quoi dire que la völvá est une sorcière. Si Valka agit selon son rôle, il est possible de trouver d'autres völvás, qui vont sembler lointaines de tout rôle, de toute société. Ce sont des personnages qui vont se rapprocher de la sorcellerie, ajoutant des rites de sang, mais surtout, en se confrontant aux regards des autres et à leurs mots. Valka ne rencontre pas ces personnages catholiques pouvant la traiter de sorcières, et c'est ce qui fait l'immense différence avec les autres völvás, directement menacés par des personnages catholiques, qui ont cette image de la sorcière. Ils identifient les völvás, qui sont des figures leur étant inconnus, à une figure qu'ils connaissent et peuvent comprendre, la sorcière.

### **C – La prépondérance du point d'observation de la narration**

L'exemple que nous venons de citer des völvás montre un élément qui a été prépondérant dans mon étude. Le personnage est-il identifié comme un sorcier ou une sorcière ? Un personnage peut être une figure sorcellaire sans être identifié comme sorcier, mais s'il est désigné comme tel, il devient une figure sorcellaire. Je reprends des termes que j'ai pu entendre lors de cours sur la sorcellerie durant mon parcours universitaire, « Le terme de "sorcière" est un mot qui tue. Au XVI<sup>e</sup> siècle, si vous êtes accusé de sorcellerie et que vous réfutez, c'est que le diable vous permet de mentir. Si vous avouez alors évidemment vous êtes un sorcier. Dans tous les cas, l'accusation a suffi à vous condamner ». Il y a bien sûr une complexité que l'on ne voit pas dans cette phrase, mais c'est un assez bon résumé de ce qu'amène une accusation de sorcellerie. Le mot suffit à faire de vous un sorcier. On retrouve cela dans les jeux. Valka est une völvá pour tous ceux qu'elle rencontre. D'autres sont des sorcières pour leurs interlocuteurs. Alors, elles deviennent des figures sorcellaires. Elles représentent la sorcellerie pour les individus avec qui elle interagit. Notre personnage dans le jeu est un viking, et considère les völvás comme un rôle connu dans sa société. Mais, voir le monde qui nous est proposé à travers les yeux uniques du protagoniste, c'est ne pas se détacher de l'objet qui nous

---

<sup>38</sup> *Volva mythologie nordique*, <https://www.vikingceltic.fr/blogs/news/volva-mythologie-nordique>, 12 novembre 2022, (consulté le 26 mai 2023).

<sup>39</sup> S. Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique*, op. cit.

est présenté. Surtout quand ce même objet nous présente des personnages avec chacun des cultures différentes et des visions différentes. Quand le jeu nous propose des cultures vikings, catholiques, et celtes, regardons leurs interactions, et ne restons pas sur la simple vision d'Eivor<sup>40</sup>, jarl du clan du Grand Corbeau.

Il m'a semblé intéressant de voir qui utilise ces mots. Et on retrouve régulièrement des ennemis en situation de combat lançant des phrases comme « arrêtez cette sorcière », « qu'est-ce que c'est que cette sorcellerie ? ». Ce sont alors des ennemis mineurs, des mercenaires, des bandits, en résumé les grands antagonistes utilisent peu ce terme. On ne les entend pas forcément dire ça à propos d'individus identifiés comme sorcier, mais ce sont eux qui vont les identifier à cette figure qu'ils connaissent. On a plusieurs exemples à cela. Amicia de Rune est traitée de sorcière à plusieurs reprises du fait de son utilisation de concoction alchimique<sup>41</sup> en combat, ainsi que son utilisation des rats pour se débarrasser de ses ennemis. Il en est de même quand Geralt de Riv utilise sa magie<sup>42</sup> lors de combats à l'épée. Ou quand Eivor se bat seul contre plusieurs ennemis et que ceux-ci se retrouvent submergés par la puissance d'un adversaire dont ils ignorent l'origine divine. Ces ennemis identifient la sorcellerie à une force qui les submerge. La question n'est pas celle du mal, certains d'entre eux étant des mercenaires, prêt à tous les crimes pour de l'argent. Ce qui compte, c'est qu'ils affrontent des forces inconnues, qu'elles soient diaboliques, magiques, divines. Ce sont d'ailleurs des personnages qui n'ont pas ces différentes considérations. Ils sont souvent rustres et limités intellectuellement, ce qui les amène à identifier à la sorcellerie de tout ce qui semble surnaturel.

Le même processus peut arriver avec certains personnages que l'on ne combat pas. Ce sont souvent des PNJ représentant des personnes lambda, des paysans, des urbains sans importance dans la narration, etc. C'est toujours cette idée de voir un être capable de choses qu'ils ne comprennent pas. Plusieurs éléments apparaissent tout de même chez ces "quidams" qui n'apparaissent pas chez les bandits. Déjà, ils peuvent reprendre les méfiances médiévales concernant les guérisseurs et herboristes. Ils vont les voir pour se soigner, mais n'hésiteront pas à se retourner contre eux s'il y a le moindre problème dans le village semblant un tant soit peu magique. Si cet herboriste (ou si un mage est présent) n'est pas protégé par un seigneur, alors il va se retrouver en danger. Les seigneurs servent fréquemment de protecteur. Peut s'ajouter à

---

<sup>40</sup> Le (ou la au choix du joueur) protagoniste principal d'Assassin's Creed Valhalla.

<sup>41</sup> Voir Image 112, page 137

<sup>42</sup> Voir Image 113, page 137

**Image 112 : Amicia de Rune tenant la décoction d'Ignifer, qui lui permet de déclencher un feu, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>43</sup>**



**Image 113 : Geralt utilisant le signe *Igni* dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011<sup>44</sup>**



<sup>43</sup> Asobo Studio. 18 octobre 2022. *A Plague Tale : Requiem* (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.

<sup>44</sup> CD Projekt. 17 mai 2011. *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (jeu vidéo). CD Projekt, Namco Bandai Games, Atari Inc. Adam Badowski. Windows 10. PEGI 18.

ça de la misogynie. Encore une fois l'accusée va être une femme qui ne dispose pas d'homme pour la protéger. C'est ce qui arrive avec Abigail dans The Witcher. Si Geralt ne la protège pas alors les villageois la brûlent. C'est encore une fois, l'ignorance et l'incompréhension qui les amènent à faire ces accusations. Le baron d'Holbach disait : « L'homme n'est superstitieux que parce qu'il est craintif, il ne craint que parce qu'il est ignorant »<sup>45</sup>, et ici cela semble parfaitement s'appliquer.

L'accusation de sorcellerie n'est pas l'apanage unique des personnages montrés comme ignorants. Les religieux s'en emparent également. C'est d'ailleurs un moyen de créer un discours critiquant la religion. Ces religieux qui accusent de sorcellerie des personnes sont souvent les représentants du pouvoir sur un lieu. Le révérend<sup>46</sup> accusant Abigail, par exemple, est la personne exerçant le plus d'influence localement. La critique sur le contrôle de l'Église rejoint celle sur sa misogynie dans ce cas, avec de plus en plus de cas ajoutant une critique directe des affaires de crimes sexuels que l'Église connaît depuis plusieurs décennies. Ces personnages sont moralisateurs, mais coupables de mille maux. Parfois, ils s'en aperçoivent, et la critique devient évidente contre un personnage malhonnête. Et parfois ces personnages ne s'en rendent pas compte, et leur accusation de sorcellerie peut alors se retourner contre eux. Vitalis Bénévent<sup>47</sup> accuse la mère<sup>48</sup> d'Hugo de Rune de sorcellerie, car elle a enfanté celui-ci<sup>49</sup>. Mais, le grand inquisiteur Vitalis Bénévent, qui a pour rôle de lutter contre l'hérésie, ne voit pas le mal de le faire en utilisant les pouvoirs d'Hugo. Il a un grand savoir sur la *macula*, la maladie d'Hugo, en revanche il est devenu complètement aveugle au mal qu'il peut faire. Ici, ce n'est pas forcément une critique de la religion que l'on observe<sup>50</sup>. Le personnage fait plutôt penser à Nicolas Malebranche dans la division de sa pensée<sup>51</sup> (en bien plus violent, je le conçois).

L'accusation de sorcellerie est rarement prononcée par d'autres types de personnages. L'origine de l'accusation ne vient que peu de personnages avec une haute éducation séculière. Ces derniers vont désigner d'autres personnages comme des "sorciers" ou des "sorcières". Mais

---

<sup>45</sup> Paul-Henri Thiry, *La contagion sacrée, ou histoire naturelle de la superstition.*, Imprimerie de Lemaire., Paris, rue d'Enfer, An V de la République.

<sup>46</sup> Voir Image 114, page 139.

<sup>47</sup> Voir Image 89, page 109.

<sup>48</sup> Voir Image 115, page 139.

<sup>49</sup> Et est donc responsable de la malédiction que celui-ci porte.

<sup>50</sup> D'autant plus qu'un envoyé du pape vient pour excommunier Vitalis Bénévent, l'Église est donc plutôt protégée dans le jeu. Les héros également sont très croyants.

<sup>51</sup> Alexandra Roux, « Malebranche : Entre condamnation et indulgence (1680-1682) » dans *L'Europe des superstitions: Une anthologie XVIe-XXe siècle*, Les éditions du cerf., s.l., 2020, p.



**Image 114 : Le révérend dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008<sup>52</sup>**



**Image 115 : Béatrice de Rune, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>53</sup>**



---

<sup>52</sup> CD Projekt. 2008. *The Witcher: Enhanced Edition* (jeu vidéo). Atari Inc, CD Projekt. Jacek Brzezinski. Windows 10. PEGI 18.

<sup>53</sup> Asobo Studio. 18 octobre 2022. *A Plague Tale : Requiem* (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.



désignation n'est pas accusation. Ils vont désigner des personnages comme sorciers, car c'est la manière dont ces derniers se désignent eux-mêmes. Ils ne se montrent pas méfiants, car ils ont connaissances de ces pouvoirs surnaturels. Bien sûr, il y a des exceptions, le principal exemple étant le roi Radovid<sup>54</sup>, qui organise la chasse aux sorcières dans The Witcher 3 Wild Hunt, mais ces exceptions se font toujours avec un sous-texte religieux<sup>55</sup>. Il y a une double relation dans l'accusation. Elle amène votre personnage à devenir une figure sorcellaire, et montre une ignorance de l'autre ou une fermeture d'esprit.

\*\*\*\*

Le terme de sorcier n'est pas un mot fourre-tout dans lequel on met tous les personnages magiques, tous les chamans, tous les devins, etc. Ainsi, l'expression de "figure sorcellaire" que j'utilise ne permet pas d'ajouter tous les mages à la catégorisation de sorcier. L'idée du rôle de l'individu est prépondérante dans notre étude. Le mage qui a un rôle dans une société donnée et qui le respecte n'est pas un sorcier. Il en est de même pour les chamans. Il peut arriver que ce mage rencontre une altérité. C'est alors à travers cette altérité qu'il peut devenir une figure sorcellaire. "L'autre", celui qui n'a pas les mêmes codes et qui définit ce qu'il voit par les mots qu'il connaît, est celui qui amène une autre vision. À travers les yeux de ce dernier, le joueur va voir ce qui va être sorcellerie là où il voyait un mage.

Il existe quelques exceptions à cela, des personnages ayant pour rôle "sorcier". Mais ceux-ci sont rares. J'ai peu d'explication sur ce sujet. Le sorcier est rarement un rôle. C'est une désignation, voir une accusation. Il peut être une identification de la part de certains, montrant leur liberté vis-à-vis de toute société, de tout culte, de tout pouvoir. Le sorcier devient symbole de l'inconnu auprès de certains, et d'éloignement critique par rapport à la société. Cet éloignement se fait souvent par un rapprochement de la nature, vu comme plus juste que le monde humain.

L'accusation de sorcellerie va montrer l'ignorance, la peur, ou la fermeture d'esprit. Les personnages qu'on voit faire des accusations sont submergés par une force qui les dépasse. Ils

---

<sup>54</sup> Voir Image 116, page 141

<sup>55</sup> Radovid est soutenu par le culte du Feu-éternel qui veut la destruction de tous les êtres magiques.

Image 116 : Le roi Radovid le Sévère dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>56</sup>



---

<sup>56</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

sont face à des pouvoirs qu'ils ne comprennent pas, sont face à des éléments "hérétiques"/ "diabolique" par rapport à un dogme donné, ou bien, ils font face à un individu mettant en doute leur pouvoir sur une région donnée. Cet individu libre devient dangereux pour certains dirigeants locaux. D'autant plus quand ces dirigeants sont les seuls érudits de la région ou ont commis des méfaits. Il se trouve alors face à eux un individu capable de prouver leurs actes, de s'y opposer, et qu'ils ne peuvent pas contrôler. L'individu devient donc dangereux et est accusé de sorcellerie.

La désignation n'occupe pas la même place. Il s'agit d'une version qui ne pense pas la sorcellerie comme un mal. Le mage peut désigner un autre mage ermite comme sorcier, car il ne comprendrait pas pourquoi ce dernier s'est éloigné de la société. Le catholique peut désigner le guérisseur du village comme sorcier sans pour autant vouloir sa mort. Cela concerne une autre culture, qui fonctionne selon d'autres codes. Si ce guérisseur agissait dans un village catholique, sans doute en serait-il différemment, mais si les développeurs ne nous le montrent pas, nous ne pouvons que le supposer.

L'accusation de sorcellerie ou la désignation comme sorcier ne sont pas des éléments obligatoires pour faire une figure sorcellaire. Mais, leur présence amène une vision dans laquelle le personnage est un sorcier. Si le mot ne tue plus, du fait des pouvoirs du sorcier, le mot fait plus qu'accuser. Il met dans une position de laquelle on ne peut pas se défaire.

## VI – Après ce que montre les développeurs, ce qu’en font les joueurs

### A – Une « réunion de sorciers » : l’expérience d’un RPG sur table. Méthode de l’étude

Après avoir longuement étudié les choix des développeurs, qu’ils soient artistiques ou commerciaux, il est intéressant de regarder ce qui se passe du côté des joueurs. Le jeu-vidéo est un art interactif, le travail artistique ne se termine pas à la fin du développement. Ce qu’en font les joueurs contribue aussi à l’œuvre qu’est un jeu. Certaines fois cette contribution est dirigée par le jeu : dans The Witcher, vous pouvez parfaitement décider de laisser Abigail aux mains des villageois, la condamnant à mort ; ou vous pouvez la sauver au prix de la vie de ses assaillants. Il arrive aussi que les développeurs n’aient pas imaginé certaines possibilités de leur jeu, et que ce soient les joueurs qui découvrent ces éléments. Par exemple, dans The Elder Scrolls V Skyrim, vous pouvez voyager sur les chemins, vous obligeant à contourner les montagnes. Ou vous prenez un cheval, foncez sur la montagne, et la grimpez pour gagner du temps<sup>1</sup>. S’ajoute les “mods” que peuvent créer les joueurs. Ce sont des ajouts faits au jeu de base. Ils peuvent concerner des éléments cosmétiques, de l’amélioration de graphismes, ou même rajouter des morceaux de jeu complet. L’exemple célèbre est le mods Skyblivion<sup>2</sup> qui est actuellement développé, et qui permettra de jouer à The Elder Scrolls IV Oblivion, en utilisant The Elder Scrolls V Skyrim. L’intérêt étant notamment d’utiliser le moteur plus récent de Skyrim afin d’améliorer les graphismes d’Oblivion.

Avec tous ces éléments, comment faire une étude auprès des joueurs ? La première tentative a été de faire une étude en ligne via un MMORPG. L’idée est inspirée des travaux d’Olivier Servais, qui a fait plusieurs études sur les joueurs de World of Warcraft. Cependant, l’étude n’a pas énormément pris, avec une seule guilde rencontrée, qui plus est une guilde ayant très peu de membres. Cela m’a tout de même permis de voir l’utilisation faite de la magie par des joueurs expérimentés.

Une autre tentative a été faite via les réseaux sociaux en créant un compte Instagram et

---

<sup>1</sup> Voir Image 117, page 144.

<sup>2</sup> Skyblivion : le remake d’Oblivion avec le moteur de Skyrim sortira d’ici à 2025 | Xbox One - Xboxygen, <https://www.xboxygen.com/News/43690-Le-remake-d-Oblivion-avec-le-moteur-de-Skyrim-sortira-d-ici-a-2025>, (consulté le 28 mai 2023).

**Image 117 : Un cheval grim pant une montagne dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021<sup>3</sup>**



---

<sup>3</sup> Bethesda Game Studios. 11 novembre 2021 (sortie originale le 11 novembre 2011). *The Elder Scrolls V Skyrim* (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox Series. PEGI 18.



un compte Twitter sur l'histoire et les jeux-vidéo. L'idée était d'interagir avec une communauté via des sondages, des vidéos sur le sujet de la sorcellerie. Mais jamais les comptes n'ont réellement pris, et donc le projet n'a jamais pu être développé.

Ce qui a fonctionné a été l'utilisation des jeux de rôle sur table. Les jeux vidéo ayant une histoire intrinsèquement liée à ces derniers, cela m'a permis d'avoir une première observation de ce que les joueurs vont pouvoir choisir, comment ils vont réagir à différentes situations. Deux jeux de rôles différents ont été utilisés. Le premier est The Witcher par Arkhane Asylum. Le monde étant précréé et surtout existant déjà en jeu, un lien direct a pu être fait avec le reste de mon étude. Le second s'intitule Les Secrets de la septième mer. Avec The Witcher, j'ai pris le rôle de maître du jeu me permettant d'écrire une histoire équivalente pour les différents groupes ayant participé à mon étude. Dans 7<sup>e</sup> mer, j'ai pris le rôle de joueur afin d'observer un autre type de jeu de rôle.

Commençons par The Witcher. Deux groupes ont participé à ce JDR. Les deux ont eu deux séances. Le groupe 1 se composait de six membres à la première séance, et de sept à la seconde. Il s'agissait surtout de très jeunes adultes (de 18 à 20 ans). Ceux-ci avaient, ou bien une grande expérience dans les JDR, ou une expérience dans les jeux-vidéo. L'avancée avec ce groupe fut très rapide et permis de voir un grand nombre d'éléments. Également, il s'agissait d'un groupe avec lequel j'ai pu m'entretenir individuellement avec chaque membre pendant leur création de personnages. Entre explication sur le fonctionnement du jeu et les choix qu'ils faisaient, la question de la sorcellerie s'est trouvée régulièrement centrale. Il s'agissait d'un groupe géographiquement homogène, venant tous de la plaine de Valence, situé entre le Rhône et le Vercors. Le second groupe était plus diversifié. Il s'agissait d'étudiants en master Sciences des religions et sociétés, mais venant chacun de différents horizons. L'âge était aussi plus élevé, allant de 21 à plus de 40 ans. Également, il s'agissait d'un groupe moins expérimenté, certains découvrant totalement l'univers des JDR. Ainsi, la méthode a dû être différente, ne pouvant pas réaliser les mêmes entretiens individuels qu'avec le groupe 1. Nous avons donc fait tous les personnages ensemble avant de commencer l'histoire. Ici les personnes venaient de lieux bien divers, allant de Crest à la Normandie, en passant par l'Ain et le Lyonnais. Il a été intéressant ici de travailler avec des personnes ayant des connaissances en herbologie, et sur le religieux, un biais semblant se créer assez vite dans les choix *in game*.

Concernant l'histoire, elle n'a pas été écrite au hasard. Si j'ai voulu leur permettre de vivre un vrai JDR, tout a été écrit en les mettant en lien avec la sorcellerie. Il s'agissait de les mettre face à des figures sorcellaires, dans différents contextes :

- Les différents personnages ne sont pas censés s'être rencontrés avant, l'idée est donc de voir la réaction des joueurs suite aux différentes présentations. Ensuite, chaque quête a confronté les joueurs à différents types de figures sorcellaires.
- Ils ont commencé par rencontrer une femme s'identifiant comme une sorcière, mais se montrant amicale. Celle-ci leur donne une quête dans laquelle ils doivent enquêter sur l'empoisonnement d'un général (bien sûr le poison est d'origine inconnue). La quête finit par les amener dans une ville lointaine, dans lequel un sorcelleur cherche à faire la justice en tuant les dirigeants locaux qui terrorise la ville. Le choix leur est laissé quant à savoir s'ils vont se tourner vers la figure sorcellaire malgré les exactions qu'il s'apprête à commettre, ou vers les dirigeants locaux malgré leur comportement atroce évident. Pour le poison, ils retrouvent la personne qui l'a créé. Celui-ci se transforme en antidote lorsque le mage du groupe touche la fiole. L'idée est d'amener un personnage vers des pouvoirs puissants autour de la vie et de la mort, et de voir ce qu'il en fait.
- Sur le chemin, ils peuvent s'arrêter dans une ville où s'enclenchera une quête. Cette fois, c'est une tentative d'assassinat qui les amènera à découvrir un complot dirigé par la dirigeante de la ville. C'est une magicienne, mais qui reprend l'idée du complot des sorcières. Un représentant religieux est présent, mais les joueurs ignorent s'il est impliqué ou non dans le complot (surtout qu'un des joueurs connaît ce représentant religieux, qui ne l'apprécie absolument pas), ce qui permet également de tester leur attitude face à une forme d'Église.
- Après ces deux quêtes, les joueurs vont aller voir le rite funéraire d'une vieille connaissance de l'un d'eux. Celui-ci a été assassiné et sa protégée a été enlevé par un groupe dirigé par une magicienne. Jusque-là, rien qui ne nous avance plus que ce que nous avons vu précédemment. Cette fois un PNJ que je contrôlais était là pour les accompagner. Il s'agissait d'une magicienne, et les interactions qu'elles pouvaient avoir avec les joueurs m'ont intéressées.
- Enfin, la dernière quête les amenait vers une magicienne extrêmement puissante. Elle reprenait également les archétypes physiques rencontrés dans les jeux-vidéo. Je la décrivais comme étant d'une extrême beauté. Celle-ci amenait aussi une aura mystique, et faisait comprendre qu'un des personnages était d'une extrême puissance, laissant planer le doute sur s'il s'agissait de pouvoir bénéfique ou maléfique.

D'autres quêtes avaient été prévues, les amenant vers des malédictions et des démons. Cependant, les groupes n'ont pas réussi à avancer assez vite dans les histoires pour atteindre ces quêtes.

Pour le second JDR, je me suis rendu auprès d'un magasin spécialisé qui organise des sessions de JDR à Lyon. Les joueurs ne se connaissaient pas avant, mais avaient tous déjà fait du jeu de rôle. Les personnages étaient prédéfinis et l'histoire semblé se centrer sur personnage plus important que les autres, qui était une sorcière. Je précise que je n'ai pas incarné ce personnage, car il me paraît plus intéressant de voir comment les personnes sans biais font interagir ce type de personnage (j'estime que venant dans le cadre d'une étude, j'aurais probablement orienté le personnage selon ce qui m'intéressait). "7<sup>e</sup> Mer est un JDR de "cape et d'épée" faisant entrer des éléments de sorcellerie importants". C'est de cette manière que le maître du jeu nous a présentés ce jeu de rôle. Effectivement, l'idée a été de protéger une sorcière, qui était semble-t-il le symbole de la révolte face à un tyran très inspiré de Louis XIV. Mais, nos personnages ne la connaissaient pas, et il a fallu du temps pour établir s'il s'agissait d'une mauvaise personne ou non.

À tous ces éléments s'ajoutait un questionnaire en ligne. Pour toucher plus de monde, ce questionnaire a été ouvert publiquement, même à des personnes n'ayant pas participé au JDR écrit pour cette étude. Les questions ont tourné autour de la croyance, de la sorcellerie, des jeux-vidéo, des JDR, et du JDR The Witcher créé pour notre étude. Trente personnes ont répondu sur la base du volontariat.

Après cette explication sur la manière dont cette partie de recherche "auprès des joueurs" s'est déroulée, voyons les résultats obtenus.

## **B – Les résultats de l'étude**

Premier élément marquant sur les onze joueurs du JDR The Witcher, trois ont choisi de créer des mages, et les trois étaient des femmes. Les hommes ont pris des marchands, des soldats ou des criminels. Même hors des magiciennes, un médecin et un sorcelleur ont été utilisés, et ce sont également des femmes qui les ont choisis. Comme si la magie et la guérison étaient toujours identifiées comme des attributs plutôt féminins. Cela se retrouve dans certaines réponses du questionnaire. À la question : « Pour vous la sorcellerie est un phénomène plutôt

ancien/moderne ? », j'ai reçu la réponse suivante : « C'est un phénomène qui reprend de l'ampleur actuellement en France en trouvant une place notamment dans certaines branches du féminisme ». L'identification de la sorcellerie à un phénomène féminin m'a semblé toujours d'actualité auprès des individus rencontrés. Le maître du jeu de 7<sup>e</sup> Mer avait créé des personnages préconçus. Il y avait un personnage ayant des pouvoirs magiques, et c'était une sorcière. C'est un homme qui l'a utilisée, mais encore une fois la sorcellerie a été identifiée à une femme.

On observe pourtant à travers le graphique 1<sup>4</sup> que la majorité des personnages qui viennent en tête quand on parle de sorcellerie sont des hommes. Les arts contemporains semblent avoir mis en avant des héros aux aspects sorcellaires mais masculins, tranchant avec les ennemis d'antan féminin. 59,9 % des participants citent des hommes, et seulement 23.2 % citent des femmes. Parmi les personnes ayant répondu au questionnaire, le hasard a voulu qu'il y ait autant de femmes que d'hommes. Et on observe que le genre a à peine joué sur cette différence entre les personnages féminins et masculins. Quatre femmes ont cité des personnages féminins, pour trois hommes<sup>5</sup>. Dix hommes ont évoqué des personnages masculins pour huit femmes. Les actes, la pratique ne suit apparemment pas l'imaginaire collectif<sup>6</sup>. Ce qui surprend, c'est que dans le cadre vidéoludique, on a une inversion du phénomène. Les personnes ayant répondu au questionnaire ont également répondu à deux questions : « Avez-vous déjà incarné un/une sorcier/sorcière ? » - « Si oui, l'avez-vous fait volontairement ? ». 77,78 % des hommes ont déjà incarné volontairement un personnage sorcellaire, contre 50 % du côté des femmes, avec des chiffres équivalents (huit femmes avaient déjà incarné une figure sorcellaire, pour neuf hommes). Une différence apparaît quand on demande pourquoi ont-ils choisi d'incarner ces personnages. Les hommes répondent tous clairement pour les pouvoirs, la puissance de ces personnages : « Sort puissant » - « Pour leur puissance de feu à distance » - « J'ai pris ça parce que ça tape fort ». Également, ces hommes ont quasiment tous choisi ces personnages dans des jeux multijoueurs, voire ont laissé entendre que ce n'était pas le cas dans des jeux solo ; les femmes se sont montrées intéressées par le design et par l'idée de la sorcière : « Développer un chara-design lié à cette classe » - « Parce que j'aime bien les sorcières », elles ont également proposé plus de jeux solos : les Sims, Harry Potter, etc.

---

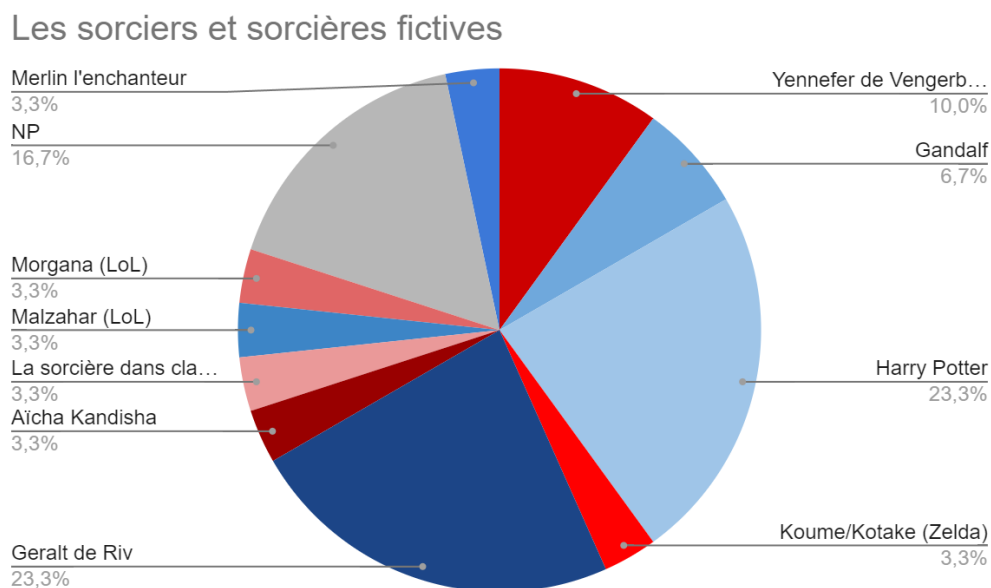
<sup>4</sup> Voir page 149

<sup>5</sup> Voir Tableau 1, page 149

<sup>6</sup> Bien sûr le nombre de personnes ayant effectué les tests ne permettent pas plus que des suppositions, tout ce qui est établi ici doit être soumis à une étude plus vaste pour pouvoir être confirmé.

## Graphique 1 : Les personnages auxquels pensent les personnes ayant répondu au questionnaire

En gris : les personnes ne s'étant pas prononcés – En rouge : les personnages féminins – En bleu : les personnages masculins



## Tableau 1 : Les personnages venant en premier selon le genre de la personne ayant répondu

En blanc : les personnes ne s'étant pas prononcés – En rouge : les personnages féminins – En bleu : les personnages masculins

| COUNTA de Genre                                                           | F         | H         | Total général |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|---------------|
| <i>Si je dis sorcellerie, quel personnage de jeu vous vient en tête ?</i> |           |           |               |
| Aïcha Kandisha                                                            | 1         |           | 1             |
| Gandalf                                                                   | 1         | 1         | 2             |
| Geralt de Riv                                                             | 2         | 5         | 7             |
| Harry Potter                                                              | 4         | 3         | 7             |
| Koume/Kotake (Zelda)                                                      | 1         |           | 1             |
| La sorcière dans clash royal                                              |           | 1         | 1             |
| Malzahar (LoL)                                                            |           | 1         | 1             |
| Merlin l'enchanteur                                                       | 1         |           | 1             |
| Morgana (LoL)                                                             |           | 1         | 1             |
| NP                                                                        | 3         | 2         | 5             |
| Yennefer de Vengerberg                                                    | 2         | 1         | 3             |
| <b>Total général</b>                                                      | <b>15</b> | <b>15</b> | <b>30</b>     |



“Ce qu’évoque la sorcellerie pour les hommes et les femmes“, c’est principalement là où des tendances se sont dessinées dans mon étude. Pourtant, cette étude n’a pas été réalisée avec cette idée. C’est en croisant les résultats aux différentes questions, et avec ce qu’il s’est passé dans les JDR, que des tendances sont apparues. L’intérêt pour la magie et la sorcellerie a semblé supérieur en pratique chez les femmes, mais la méfiance également. On voit dans le tableau 2<sup>7</sup> qu’une large majorité voit le sorcier et la sorcière comme des personnages très variables. À cela, j’ajouterai que nous sommes dans une époque où se mélange chez les enfants Harry Potter et les contes. Il n’est pas étonnant qu’une construction se fasse sur la sorcellerie d’une manière très variable. Dans les micro-résultats qui s’ajoutent, on voit qu’aucun homme ne voit chez les sorciers des antagonistes<sup>8</sup>. Alors qu’à l’inverse, 20 % des femmes ayant répondu voient dans ces figures sorcellaires des ennemis, et aucune n’y voit catégoriquement des alliés (ce qui est le cas de 20 % des hommes). S’ajoute à cela un moment du JDR qui m’a interloqué avec le groupe 2 :

- Elfith<sup>9</sup> est une magicienne jouée par une femme. Au départ, elle se rend dans la ville de Beauclair où elle est appelée par une duchesse pour enquêter sur l’empoisonnement d’un général. Ce dernier a été mis en état de stase pour éviter que son état empire. La personne à qui elle a affaire pour ausculter le général est la Sorcière de la butte du lynx<sup>10</sup>. Je la décris comme une belle femme, tranchant avec le faste de la ville, se promenant pieds-nus avec une longue robe de tous les jours. Ce qui m’a surpris, c’est qu’à aucun moment je ne l’ai décrite comme une antagoniste, elle ne l’est pas dans cette histoire. Elfith n’a pas joué à The Witcher 3 Wild Hunt, ce qui aurait pu expliquer sa méfiance<sup>11</sup>. Elle s’est méfiée purement et simplement sur les bases de l’appellation sorcière, et sur la description de cette femme à l’écart de la société. Pourtant, le personnage d’Elfith est particulièrement libre notamment sur le plan sexuel. Élément qu’elle va utiliser plus tard pour distraire deux gardes.

---

<sup>7</sup> Voir page 151

<sup>8</sup> Que j’ai appelé vilain de manière à avoir une évolution cohérente dans le tableau.

<sup>9</sup> Afin de maintenir l’anonymat des personnes j’utiliserai le pseudonyme utilisé durant la partie

<sup>10</sup> Personnage présent dans le DLC *Blood and Wine* de The Witcher 3 Wild Hunt. Voir Image 118, page 151

<sup>11</sup> La sorcière de la butte du lynx peut être vue comme l’antagoniste de la quête secondaire « Chevalier » dans The Witcher 3

**Tableau 2 : La vision de la sorcellerie selon le genre (les choix étaient multiples ce qui explique des combinaisons de réponses)**

|                                                      | Genre     |           | Total général |
|------------------------------------------------------|-----------|-----------|---------------|
|                                                      | F         | H         |               |
| <i>Pour vous le sorcier/la sorcière est plutôt :</i> |           |           |               |
| NP                                                   |           | 2         | 2             |
| Un allié/un protagoniste                             |           | 3         | 3             |
| Un allié/un protagoniste, Un personnage variable     | 2         |           | 2             |
| Un personnage variable                               | 10        | 10        | 20            |
| Un vilain                                            | 3         |           | 3             |
| <b>Total général</b>                                 | <b>15</b> | <b>15</b> | <b>30</b>     |

**Image 118 : La sorcière de la butte du lynx dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>12</sup>**



<sup>12</sup> CD Projekt RED. 14 décembre 2022 (sortie originale le 19 mai 2015). *The Witcher 3 : Wild Hunt* (jeu vidéo). V.4.0. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Xbox Series. PEGI 18.

C'est une situation de méfiance qui va être répétée par Anario de Verden. C'est un sorcelleur<sup>13</sup>, mais la personne qui a créé ce personnage est une femme. Elle s'est également montrée très méfiante contre tout individu magique, alors que son personnage n'indiquait pas cette méfiance à l'origine.

Cela ne signifie pas que les hommes ne réagissent pas face à la sorcellerie, mais la réaction observée est celle de Bruce var Attre, un marchand joué par un homme. C'est une réaction très orientée par le personnage qui a été pensé comme étant ouvertement raciste, misogyne. Par conséquent sa réaction à tous les non-humains, tous les êtres magiques, et toutes les femmes étaient jouées de cette manière afin de respecter le *roleplay*<sup>14</sup>. C'est pourquoi je ne pense pas que sa haine apparente pour les sorcières doive être prise en compte.

Malgré tout, il y a quelque chose à retrouver dans ce choix de personnage. Une forme de liberté semble être trouvée majoritairement chez les hommes sur le fait de jouer des personnages avec des défauts très apparents. Des individus : racistes, misogyne, coureurs de jupons, imbus d'eux-mêmes, rustres au possible, complètement idiot ou autre, ont été particulièrement prisés par les hommes dans les différentes sessions réalisées. Il semble qu'il y ait là un plaisir prit à laisser libre cours aux pires vices de l'humanité. Alors que je n'ai pas vu ce type de comportement dans les MMORPG. Une différence que je vois est que le groupe de JDR est plus réduit, et majoritairement composé de personnes proches. Chacun sait ce qui va être accepté par les autres. Ainsi, ce type de *running gag* (parce que c'est comme cela que c'est joué et pris par les autres personnes) est accepté. Dans un MMORPG, dont les individus vont venir du monde entier, les forçant à communiquer surtout en anglais (afin de limiter la barrière de la langue), et faisant rencontrer des personnes qui ne se connaissaient pas, ces blagues ne sont que très peu tentées, pour ne pas brusquer les joueurs autour.

Le JDR est vu par beaucoup de joueurs comme un espace de liberté. Là où chez les hommes cela se représente par des comportements<sup>15</sup> que nous dirions "*borderline*", chez les femmes, devenir une sorcière semble être cet espace. Plus encore via le JDR que via les jeux-

---

<sup>13</sup> Il est donc automatiquement un homme, car pour créer cet univers j'ai utilisé les règles du monde créé par Sapkowski. Les sorcelleurs sont donc obligatoirement humains et masculins.

<sup>14</sup> C'est un élément des JDR qui demande aux joueurs de ne pas agir selon comment ils agiraient eux-mêmes, mais plutôt comment leur personnage agirait. C'est pourquoi je précise quand les réactions sont cohérentes avec le personnage ou quand elles ne correspondent pas forcément.

<sup>15</sup> Pour faire une tentative d'auto-analyse, j'avais participé à un JDR Harry Potter longtemps avant de penser ce mémoire. J'avais à l'époque imaginé ce que donnerai une personne extrêmement athlétique dans cet univers (il est expliqué dans le lore que les sorciers ne sont pas très musclés car ils n'en ont pas le besoin). Je m'étais alors amusé à faire quasiment l'intégralité de la session sans magie, mon personnage étant plus costaud que les autres, cela me permettait des actions amusantes, qu'on ne voit pas dans les livres, ou les films Harry Potter.

vidéo. Dans les JDR, elles peuvent créer leurs personnages, dans les jeux-vidéo ce n'est pas toujours le cas. Seulement 35 % des femmes s'estimaient bien représentées dans les jeux-vidéo<sup>16</sup> (selon l'AFJV). Parmi les personnes ayant répondu au questionnaire, 53,3 % des femmes ayant répondu ont déjà pratiqué le JDR, alors que seulement 40 % des hommes l'ont pratiqué<sup>17</sup>. Si l'on prend les personnes ayant déjà utilisé des sorciers/sorcières, alors 33,3 % des hommes ayant pratiqué le JDR ont déjà utilisé un sorcier ou une sorcière<sup>18</sup>, pour 50 % des femmes<sup>19</sup>. 66,67 % des personnes ayant pratiqué le JDR, et ayant utilisé une figure sorcellaire étaient des femmes<sup>20</sup>.

Bien sûr, ce sont ici que des tendances, qui ont pu être sorties. Le nombre de réponses étant trop infimes pour pouvoir faire des résultats une vérité. Et on remarque que les figures qui restent sur le devant de la scène sont toujours majoritairement masculines. Mais, une tendance s'observe chez les femmes ayant participé à ces différentes expériences, montrant en même temps une liberté dans la volonté d'être une sorcière et une méfiance vis-à-vis des autres figures sorcellaires<sup>21</sup>. C'est une tendance qui semble cohérente avec l'évolution des récits dans le jeu-vidéo. Elle est passée de la méchante, à une héroïne de plus en plus récurrente. Le jeu Forspoken, sorti le 24 janvier 2023, nous fait incarner Frey, une jeune New-yorkaise racisée qui se découvre des pouvoirs sorcellaires<sup>22</sup>. Les jeux sont des produits commerciaux, les développeurs cherchent donc à continuer à vendre. Ils ne peuvent pas rester sur le schéma classique de l'homme type Schwarzenegger s'ils veulent survivre sur le marché. Pour effectuer cette évolution, on les voit réutiliser des thèmes d'actualités, comme les inégalités raciales aux USA ou le féminisme. La sorcière réapparaît comme un thème idoine, compte tenu de l'« icône féministe » que la sorcière devient depuis les années 70. Dans son ouvrage féministe, Sorcières : la puissance invaincue des femmes, Mona Chollet écrit une phrase qui, fait résonner ce que nous voyons dans ce mémoire : « La sorcière incarne la femme affranchie de toutes les dominations de toutes les limitations ; elle est un idéal vers lequel tendre, elle montre la voie »<sup>23</sup>.

---

<sup>16</sup> *Le jeu vidéo, un médium et une industrie de plus en plus mixte*, [https://www.afjv.com/news/10934\\_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.htm](https://www.afjv.com/news/10934_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.htm), 19 mai 2022, art cit.

<sup>17</sup> Voir Tableau 3, page 154

<sup>18</sup> Voir Tableau 4, page 154

<sup>19</sup> Voir Tableau 5, page 154

<sup>20</sup> Voir Tableau 6, page 154

<sup>21</sup> Je pourrais également ajouter une connaissance du sujet sorcellaire. Régulièrement les bonnes plantes étaient ressorties dans les bonnes situations. Alors que du côté des hommes, les potions ne semblaient guère intéresser, les pouvoirs restant plus mis en avant.

<sup>22</sup> Malheureusement je n'ai pas pu étudier ce jeu, qui aurait été particulièrement intéressant dans le cadre de notre étude je ne peux donc que donner les maigres connaissances que j'ai obtenu dessus. Voir Image 119, page 155

<sup>23</sup> M. Chollet, *Sorcières : la puissance invaincue des femmes*, op. cit.

**Tableau 3 : La pratique du JDR selon le genre**

|                                                           | Genre          |                | Total général  |
|-----------------------------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
|                                                           | F              | H              |                |
| <i>Avez-vous déjà pratiqué le jeu de rôle sur table ?</i> |                |                |                |
| Non                                                       | 46,67%         | 60,00%         | 53,33%         |
| Oui                                                       | 53,33%         | 40,00%         | 46,67%         |
| <b>Total général</b>                                      | <b>100,00%</b> | <b>100,00%</b> | <b>100,00%</b> |

**Tableau 4 : L'incarnation de la sorcellerie selon la pratique du JDR, chez les hommes**

| <i>Avez-vous déjà pratiqué le jeu de rôle sur table ?</i> | <i>Avez-vous déjà été un sorcier/une sorcière dans un jeu de rôle sur table ?</i> |               |               |                |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------|----------------|
|                                                           | Non                                                                               | NP            | Oui           | Total général  |
| Non                                                       | 77,78%                                                                            | 22,22%        |               | 100,00%        |
| Oui                                                       | 66,67%                                                                            |               | 33,33%        | 100,00%        |
| <b>Total général</b>                                      | <b>73,33%</b>                                                                     | <b>13,33%</b> | <b>13,33%</b> | <b>100,00%</b> |

**Tableau 5 : L'incarnation de la sorcellerie selon la pratique du JDR, chez les femmes**

| <i>Avez-vous déjà pratiqué le jeu de rôle sur table ?</i> | <i>Avez-vous déjà été un sorcier/une sorcière dans un jeu de rôle sur table ?</i> |              |               |                |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------|----------------|
|                                                           | Non                                                                               | NP           | Oui           | Total général  |
| Non                                                       | 85,71%                                                                            | 14,29%       |               | 100,00%        |
| Oui                                                       | 50,00%                                                                            |              | 50,00%        | 100,00%        |
| <b>Total général</b>                                      | <b>66,67%</b>                                                                     | <b>6,67%</b> | <b>26,67%</b> | <b>100,00%</b> |

**Tableau 6 : L'incarnation de la sorcellerie selon le genre, chez les personnes ayant pratiqué le JDR**

| <i>Avez-vous déjà été un sorcier/une sorcière dans un jeu de rôle sur table ?</i> | Genre         |               |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------|----------------|
|                                                                                   | F             | H             | Total général  |
| Non                                                                               | 50,00%        | 50,00%        | 100,00%        |
| Oui                                                                               | 66,67%        | 33,33%        | 100,00%        |
| <b>Total général</b>                                                              | <b>57,14%</b> | <b>42,86%</b> | <b>100,00%</b> |



**Image 119 : Frey dans Forspoken, sur PC, en 2023<sup>24</sup>**



---

<sup>24</sup> Capture d'écran nommée « Frey and Cuff » obtenue sur Steam, par l'utilisateur Joanne Fairchild.

## C – L'exemple d'un univers particulier : *The Witcher*

Parmi tous les univers dans lesquels la sorcellerie prend une place centrale, pourquoi choisir The Witcher ?

Tout d'abord, il s'agit d'une des franchises de jeu-vidéo les plus populaires de l'histoire, avec 75 millions d'exemplaires vendues (au 29 mai 2023)<sup>25</sup>. Depuis 2015, c'est peut-être la franchise de fantasy qui a connu le plus d'engouements. L'auteur, Andrzej Sapkowski, ainsi que le studio CD Projekt Red qui a créé les jeux, sont tous Polonais, pays historique de la chasse aux sorcières<sup>26</sup>. De plus, l'œuvre multiplie les références historiques, les références au folklore d'Europe de l'Est, ainsi que les références aux contes. Trois espaces dans lesquels la sorcellerie est bien ancrée, avec chacun leurs particularités.

Pour faire un rapide point historique. Les livres ont été écrits majoritairement entre 1986<sup>27</sup> et 1999<sup>28</sup>, par Andrzej Sapkowski. Puis, en 2007 paraît un premier jeu : The Witcher. Le jeu est directement un succès, entrant dans le top 100 des jeux PC les plus vendus de l'histoire en un peu plus de seize mois<sup>29</sup>. À la suite de ce succès, les éditions Bragelonne vont éditer les livres en version française de 2008 à 2011, que ce soient les recueils de nouvelles ou les romans<sup>30</sup>. En 2011 sort le deuxième jeu, The Witcher 2 Assassin's of Kings. Le jeu est de nouveau acclamé par la critique : 88/100 selon les critiques, et 8,4/10 selon le public (note prise sur le site metacritic qui regroupe les notes de site du monde entier)<sup>31</sup>. Devant le succès, Bragelonne réédite tous les livres qu'ils avaient déjà sortis. Jusqu'ici The Witcher, reste surtout connu des grands fans de *dark fantasy* et de RPG, en dehors de la Pologne.

C'est en 2015 que la franchise va réellement exploser. La sortie de The Witcher 3 Wild Hunt est un véritable choc dans le monde du jeu-vidéo. Tout d'abord, le jeu bénéficie d'un nouveau moteur graphique, ce qui en fait un des plus réalistes au moment de sa sortie. La carte

---

<sup>25</sup> George Yang, *The Witcher 3 Sales Officially Cross 50 Million - IGN*, <https://www.ign.com/articles/the-witcher-3-sales-officially-cross-50-million>, 29 mai 2023, (consulté le 31 mai 2023).

<sup>26</sup> Gabor Klaniczay, « Bûchers tardifs en Europe centrale et orientale » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p. 215.

<sup>27</sup> Parution d'une seule nouvelle Le Sorceleur pour un concours dans le magazine polonais *Fantastyka*

<sup>28</sup> Parution du cinquième roman La Dame du Lac, aux éditions SuperNOWA

<sup>29</sup> *1,2 million pour The Witcher - Actualités du 09/03/2009 - jeuxvideo.com*, <https://www.jeuxvideo.com/news/2009/00032515-1-2-million-pour-the-witcher.htm>, 9 mars 2009, (consulté le 31 mai 2023).

<sup>30</sup> Jusque-là, seul le recueil de nouvelle Le Dernier Vœu avait été édité en français (en 2003 et 2005).

<sup>31</sup> *The Witcher 2: Assassins of Kings for PC Reviews - Metacritic*, <https://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher-2-assassins-of-kings>, (consulté le 31 mai 2023).

est un monde ouvert absolument immense, faisant 136 km<sup>2</sup>, dépassant GTA V et ses 81 km<sup>2</sup> qui composait la référence à l'époque. C'est surtout la narration du jeu qui est reconnue comme étant l'une des plus poussées. Le monde vit autour de Geralt, avec ses divertissements, et des villes réellement peuplées. Un choix des développeurs a causé plusieurs reports de la sortie du jeu<sup>32</sup>, mais est à l'origine du succès de ce troisième opus. Si un joueur ne fait pas les quêtes dans l'ordre imaginé par les développeurs, au lieu de le bloquer dans sa quête et de lui dire de revenir plus tard, les développeurs ont créé de nouveaux embranchements de scénario (Les designers du jeu l'ont expliqué dans un documentaire sur la chaîne YouTube Noclip – Video Game Documentaries)<sup>33</sup>. La narration reste donc toujours fluide, et le monde ouvert ne la bloque pas malgré les 200 h de jeu nécessaire pour venir à bout de l'opus. Ce que je signale ne semble peut-être pas incroyable, mais c'est une révolution pour l'époque. La narration très inspirée des ouvrages de Sapkowski, mêlé à la liberté de choix laissée au joueur fonctionne pour le public<sup>34</sup>. Pour quelques chiffres autour de sa réception, The Witcher 3 reçoit le record de 251 prix de "Jeu de l'année" dont les prestigieux "*The Game Awards*". Ainsi, c'est à l'heure actuelle le 8<sup>e</sup> jeu le plus vendu de l'histoire, et le RPG le plus vendu de l'histoire. Nous sommes donc sur un point d'ancrage des jeux-vidéo modernes. En 2019, ce succès va amener, la création d'une série sur Netflix, dont les 2 saisons sorties actuellement sont dans les 14 saisons les plus vues de la plateforme, puis la réédition de l'intégralité des ouvrages. Le jeu est réédité en décembre 2022 sur les consoles "next-gen"<sup>35</sup>.

Concernant la réception des adaptations du livre, si les jeux ont été applaudis par la critique. La série a été très visionnée, mais est-elle plus appréciée par les personnes ne connaissant pas l'univers que par les passionnés de longues dates (je mets ici les critiques laissées sur le site Allociné par le public, la note moyenne n'est pas mauvaise, mais les critiques les plus acerbes proviennent de personnes se désignant comme fans)<sup>36</sup>. Les saisons ont été de plus en plus délaissées par les fans, et le préquel The Witcher Blood Origin a même obtenu des notes très basses, ne parvenant même plus à satisfaire les personnes ayant apprécié les premières

---

<sup>32</sup> Le jeu devait sortir en 2013 à l'origine.

<sup>33</sup> NOCLIP – VIDEO GAME DOCUMENTARIES, *Designing the Quests of The Witcher 3: Wild Hunt*, YouTube, [https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw\\_k&t=1s&ab\\_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries](https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw_k&t=1s&ab_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries), 2017.

<sup>34</sup> La quête principale dispose de 36 fins différentes. Et je ne compte pas toutes les quêtes secondaires disposant de fin multiples.

<sup>35</sup> A l'origine le jeu est sorti sur PC, Xbox One et PS4. En 2019, il sort sur Nintendo Switch. Et en 2022 il sort sur Xbox Serie X et PS5.

<sup>36</sup> *Critiques de la série The Witcher - AlloCiné*, <https://www.allocine.fr/series/ficheserie-22146/critiques/>, (consulté le 31 mai 2023).

saisons<sup>37</sup>. À l'inverse, la plateforme a aussi produit un film d'animation The Witcher : Le cauchemar du loup, qui a reçu un accueil très favorable de la part de la critique<sup>38</sup>. Notons que les divergences internes au processus créatif, et qui ont été ressenties par le public, ont notamment tournées sur le respect ou non de l'œuvre originale<sup>39</sup>. L'idée ici n'est pas d'utiliser la presse "people". Mais, celle-ci indique certains points de divergences dans cet univers qui vont nous intéresser dans notre étude de la franchise.

Je précise que l'étude sera très résumée, l'univers laissant nettement la place à un travail complet centré sur le rapport entre la franchise The Witcher et la sorcellerie.

Quelles sont les objets utilisés pour cette étude ?

- Les ouvrages de Sapkowski
  - o Les recueils de nouvelles
    - Le Dernier Vœu
    - L'Épée de la Providence
  - o Les romans
    - Le Sang des Elfes
    - Le Temps du Mépris
    - Le Baptême du Feu
    - La Tour de l'Hirondelle
    - La Dame du Lac
- Les jeux-vidéo
  - o The Witcher : Enhanced Edition
  - o The Witcher 2 Assassin's of Kings
  - o The Witcher 3 Wild Hunt
- Les séries
  - o The Witcher : saison 1 et 2
  - o The Witcher Blood Origin
- Le film animé : The Witcher : Le cauchemar du Loup

---

<sup>37</sup> *The Witcher: Blood Origin* - Rotten Tomatoes, [https://www.rottentomatoes.com/tv/the\\_witcher\\_blood\\_origin/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/the_witcher_blood_origin/s01), (consulté le 31 mai 2023).

<sup>38</sup> *The Witcher: Nightmare of the Wolf* - Rotten Tomatoes, [https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_witcher\\_nightmare\\_of\\_the\\_wolf](https://www.rottentomatoes.com/m/the_witcher_nightmare_of_the_wolf), (consulté le 31 mai 2023).

<sup>39</sup> Auriane Polge, *The Witcher : des scénaristes de la série Netflix n'aiment pas du tout les livres et les jeux*, <https://www.tomsguide.fr/the-witcher-des-scenaristes-de-la-serie-netflix-naiment-pas-du-tout-les-livres-et-les-jeux/>, 24 octobre 2022, (consulté le 31 mai 2023).

Tout d'abord, toutes ces œuvres s'intègrent dans le genre de la *dark fantasy*. C'est un style de *fantasy* dans lequel la noirceur du monde est exacerbée. Les héros ne sont pas fondamentalement héroïques, les notions de bien et de mal sont floues, et peu de place est laissée à l'espoir.

La sorcellerie dans The Witcher est représentée de multiples manières. Tout d'abord, le héros Geralt est une figure sorcellaire. C'est certes un guerrier, mais dans son arsenal il dispose également de pouvoirs, les signes. C'est aussi un maître des potions, avec la capacité de résister aux poisons. Il dispose également de réflexes surhumains. Il fait partie des sorceleurs, d'anciens humains, modifiés par l'« épreuve des herbes ». On est donc sur une figure qui via un rituel a gagné des pouvoirs. Le rituel n'est pas religieux, Geralt se montre même très défiant par rapport aux différents cultes, qu'il voit comme des objets de pouvoir. Directement, la sorcellerie, via le héros, est l'obtention de pouvoir via un rituel, ainsi qu'une forme de défiance face à la religion. Ainsi, il est souvent rejeté par les humains du fait de sa condition de mutant.

Dans les livres, peu de figures sorcellaires subissent ce rejet. Les seules qui le subissent sont les magiciennes elfes. C'est par leur condition d'elfe qu'elles peuvent être persécutées, et encore. La principale figure sorcellaire elfe se nomme Francesca Findabair, elle est décrite comme étant la plus belle femme du monde, et elle va obtenir la reconstruction d'un royaume elfique. C'est donc un personnage assez puissant pour acquérir des terres auprès de rois et d'empereurs. Ce qui va être déterminant, récurrent chez quasiment tous les personnages sorcellaires : ce sont des conspirateurs, des comploteurs. Hommes ou femmes, tous vont agir dans l'ombre. Un tournant de la saga le montre spécifiquement : le soulèvement de Thanedd. Celle-ci intervient dans le Tome 4 : « *Le Temps du Mépris* »<sup>40</sup>. Pour résumer :

- Le monde se prépare à entrer en guerre entre les Royaumes du Nord et l'Empire de Nilfgaard. Au milieu de tout ça, les mages et magiciens sont des personnages qui ont des rôles de conseillers auprès des différents dirigeants<sup>41</sup>. Durant cette révolte, on observe que différents groupes de mages et magiciennes ont collaborés avec les différents pouvoirs politiques afin de faire basculer la guerre avant même qu'elle n'éclate. Le Soulèvement de Thanedd est le moment où, lors d'une grande réunion de tous les mages, les différents complots s'enclenchent dans un bain de sang fratricide entre eux. Les rares mages et magiciennes qui ne participaient pas à ce complot

---

<sup>40</sup> Andrzej Sapkowski, *Le Temps du Mépris*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., 2011, vol.4-The Witcher.

<sup>41</sup> Ils sont envoyés auprès d'eux à la fin de leurs études.



politique, ont soit été tués, ou été impliqués dans un troisième complot pour amener Cirilla un enfant aux grands pouvoirs, à faire basculer la guerre à l'avantage des individus magiques.

La critique est faite aux personnes qui détiennent du pouvoir, ce généralement parlant : chefs d'État, mage/magiciens. Tous sont décrits comme manipulateur. Après cet événement, nous voyons apparaître de nouveaux éléments. Avec ce soulèvement raté, aucun parti n'ayant pris l'avantage, des magiciennes vont créer un regroupement uniquement féminin, dans l'objectif de tirer les ficelles du monde dans l'ombre pour leurs intérêts<sup>42</sup>. La sorcière devient là un personnage qui complot, qui recherche le pouvoir, et qui ne cesse de le faire. Elles font cela car elles considèrent que les dirigeants, majoritairement masculins, sont incapables de régir correctement les affaires du monde. Ces derniers sont plus occupés à chercher gloire et argent qu'autre chose<sup>43</sup>. La sorcière se place donc comme un être qui se veut supérieure aux hommes. Le seul dirigeant homme qui n'est pas secrètement dirigé par une magicienne est l'empereur de Nilfgaard Emhyr var Emreis. Celui-ci est montré comme très intelligent, et aucun complot ne parvient à le prendre à revers. Une arme est très utilisée par les magiciennes de Sapkowski, leur charme. Elles en jouent pour obtenir renseignements et les faveurs des dirigeants. Il suffit de voir l'histoire de Philippa Eilhart, qui a une relation avec le principal espion des Royaumes du Nord, obtenant donc tous les renseignements qu'elle désire. Encore une fois, le seul dirigeant à résister aux charmes de ces femmes est Emhyr. Ce qui signifie que l'homme qui résiste aux charmes de la sorcière n'est pas vaincue par celle-ci. Même le héros Geralt peut être manipulé par ces figures sorcellaires. Une nette différence s'observe entre la sorcière et la femme "lambda". La sorcière recherche le pouvoir et complot, la femme subit les maux du monde. Les violences (notamment sexuelle) sont présentes de manière crue dans ces récits, et les femmes sont décrites plutôt par ces biais-là. D'ailleurs ces sorcières, avant d'entrer à Aretuza<sup>44</sup>, sont des femmes, qui subissent la domination masculine et la violence des hommes. Mais, en gagnant en pouvoir, elles gagnent la cruauté des hommes. En résumé, la sorcière est le fruit du pouvoir, qu'elle recherche ardemment, élément qu'elle partage avec le sorcier, mais celui-ci se perd vite dans son arrogance et son sentiment de supériorité (lié à sa masculinité). Si quelques magiciennes ont droits à une introspection montrant leurs doutes, elles participent tout de même

---

<sup>42</sup> Andrzej Sapkowski, *Le Baptême du Feu*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., 2012, vol.5-The Witcher.

<sup>43</sup> Le seul dirigeant que l'on voit sans ces défauts est la reine Meve. Il s'agit d'un des rares dirigeants appréciés de son peuple.

<sup>44</sup> L'école des magiciennes

aux différents complots, cependant n'en sont alors pas les leaders, simplement des agents. Les sorcières occupent ici des places de premiers rangs, devant même leurs homologues masculins.

Le premier jeu The Witcher nous montre comme ennemi principaux deux sorciers. Le premier : Azar Javed<sup>45</sup> pratique les arts interdits et subit sa perversité ; le second, Jacques d'Aldersberg<sup>46</sup> se voit comme le sauveur, mais joue le jeu, sans le savoir, de la principale figure diabolique, Eredin. À ce moment-là, les groupes de mages et magiciennes ne sont plus autorisés et on voit des séquences de répression de ces magiciennes. Nous avons amplement cité l'exemple d'Abigail de ce côté-là. The Witcher 2 Assassin's of Kings va reprendre l'aspect conspirateur des sorcières. Ici, la loge des magiciennes commence à faire assassiner les différents rois du Nord afin de prendre leurs places. Mais, elles sont doublées par l'empereur de Nilfgaard, qu'elles ne peuvent toujours pas atteindre ni vaincre. La principale évolution se trouve dans le personnage de Triss Merigold. Celle-ci se détache du complot. Qu'a-t-elle de différents des sorcières restées dans cette loge ? Elle a subi la violence des hommes en tant que magicienne. Je ne compte pas ici les châtiments infligés pour des méfaits (ce que subira Philippa Eilhart par son énucléation). The Witcher 3 Wild Hunt va boucler cette évolution en faisant de la sorcière une victime. Durant le jeu se déroule une véritable chasse aux sorcières. Le jeu, selon vos choix, va se diriger vers des propos féministes très forts ou vers un Geralt qui se souvient de la manipulation des magiciennes. Malgré tout, le salut du monde qui intervient à la fin tient essentiellement dans les mains d'une femme, qui plus est une femme maudite. Et, c'est avec l'aide de sorcière qu'elle parvient à affronter le Diable. La sorcière devient le symbole de la femme opprimée et la solution pour obtenir le salut du monde. On voit une évolution de ces figures sorcellaires qui passent de conspiratrices, à celles qui vont affronter le Diable, pour sauver un monde qui les a malmenés. Le désir de vengeance face à ce monde semble s'éteindre ici.

Les jeux et les livres font beaucoup référence aux sorcières des contes, mais celles-ci deviennent des victimes, elles se séparent de leur antagonisme. Ou d'autres manières, elles se transforment. La nouvelle « Le Moindre Mal », du tome 1 Le Dernier Vœu est une référence à Blanche-Neige. Mais, le chasseur (Geralt) se trouve obligé de tuer Blanche-Neige (qui ici porte le nom de Renfri). Cette dernière représente un danger, car elle serait le fruit d'une malédiction. Cependant, c'est une malédiction causée par la sorcière, qui devient un magicien portant le nom

---

<sup>45</sup> Voir Image 120, page 162

<sup>46</sup> Voir Image 121, page 162

Image 120 : Azar Javed dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008<sup>47</sup>

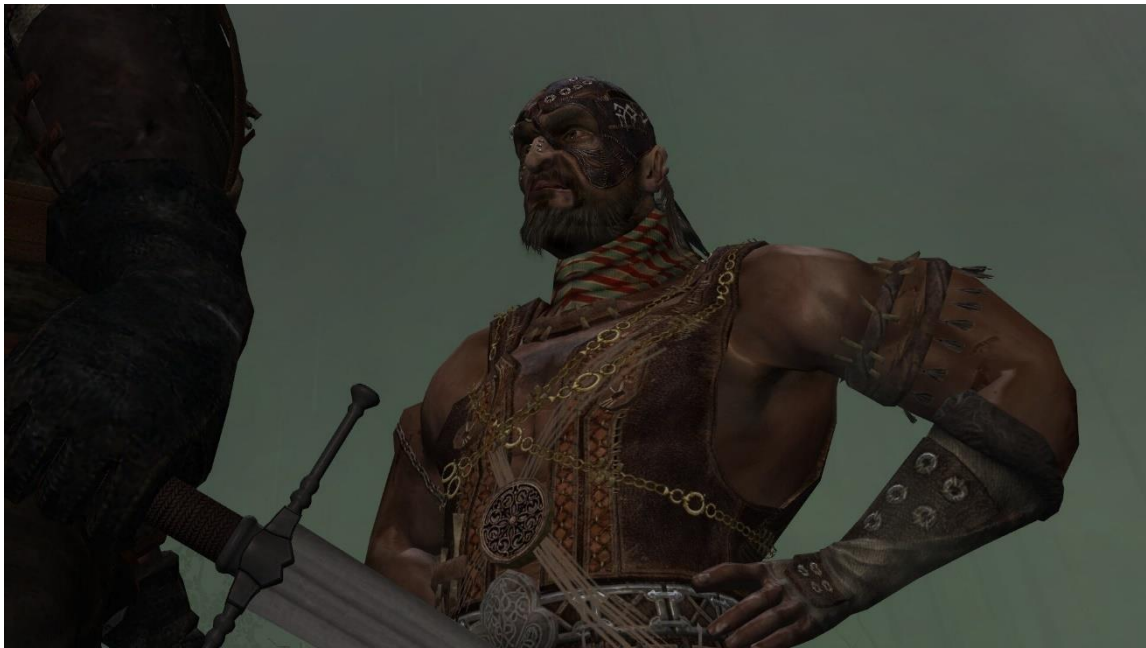


Image 121 : Jacques d'Aldersberg face à Eredin dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008<sup>48</sup>



---

<sup>47</sup> CD Projekt. 2008. *The Witcher : Enhanced Edition* (jeu vidéo). Atari Inc, CD Projekt. Jacek Brzezinski. Windows 10. PEGI 18

<sup>48</sup> *Ibid*

de Stregobor. Geralt ne finit par tuer Renfri<sup>49</sup> (bien qu'il lui porte une grande affection, et que les deux aient été amants la nuit précédente) que parce que le choix ne lui est plus laissé. Il a aidé "la sorcière", malgré le fait qu'il la déteste. À l'inverse, la sorcière médiévale ne subit que peu de transformation et est la prêtresse directe de figures démoniaques, comme nous avons vu avec les moires.

La série tranche avec les propos des livres et des jeux. La sorcière est montrée comme subissant son sort qui la prive d'une partie de sa féminité<sup>50</sup>. Tout le discours se fait autour de la domination des hommes. La sorcière devient un symbole total de l'oppression des hommes<sup>51</sup>. L'explosion des pouvoirs d'une sorcière se fait dans un moment où elle se libère. La saison 2 montre l'évolution de Yennefer de Vengerberg sans ses pouvoirs. La sorcière de la saison 1, en quête de sa féminité, devient une femme en quête de ses pouvoirs. Le personnage, tiraillé entre ses différents aspects, garde son opposition aux hommes et sa volonté de liberté, de ne pas fonctionner selon les ordres établis.

Il y a une évolution de la sorcellerie que l'on voit au fur et à mesure des années. Dans les années 90, les sorcières complotent dans The Witcher, elles deviennent plus complexes dans les années 2010, entre complotreuse et héroïne, puis elles deviennent des symboles féministes dans la série. Elles sont surtout de moins en moins séparées de leur féminité. Le dessin animé The Witcher : Le cauchemar du loup va "revenir aux sources", en montrant une opposition entre une sorcière et une femme sans pouvoir magique<sup>52</sup>.

C'est finalement là que les jeux et les livres m'ont intéressés. Dans cette évolution du rapport de la sorcellerie à la femme. Effectivement, les livres et les jeux représentent de manière très fidèle aux livres d'histoire les scènes d'exorcisme<sup>53</sup> (si l'on enlève le combat glaive à la main), la création de potion (les plantes citées possèdent les mêmes attributs que ceux qui leur sont attribuées dans le monde réel), les malédictions, le sabbat, etc. La franchise The Witcher montre cette évolution de la sorcière, l'évolution de sa féminité en lien avec l'évolution des mentalités du public. Le roman est sans doute un art moins commercial, et on voit avec le jeu-

---

<sup>49</sup> Voir Image 122, page 164

<sup>50</sup> En devenant sorcière elles perdent leur capacité à enfanter. C'est également le cas de la majorité des magiciennes dans les livres.

<sup>51</sup> On note que c'est un homme qui effectue l'opération retirant la possibilité d'enfanter aux magiciennes. Dans les livres ce n'est pas une opération qui est la cause de cette perte, mais c'est simplement lié à la libération des capacités magiques que le corps ne peut complètement supporter.

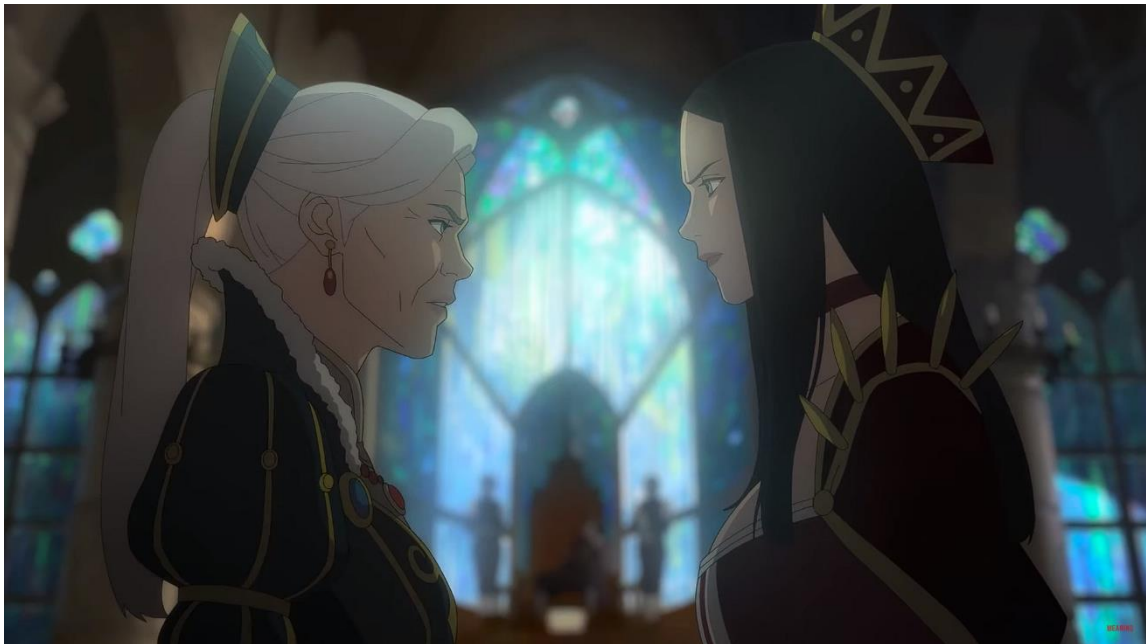
<sup>52</sup> Voir Image 123, page 164

<sup>53</sup> Andrzej Sapkowski, « Le Sorcelleur » dans *Le Dernier Voeu*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., 2011, vol.1-The Witcher, p.

Image 122 : Renfri au moment de sa mort dans The Witcher, saison 1 - épisode 1 : « Le début de la fin »<sup>54</sup>



Image 123 : La confrontation entre Illyana (à gauche) et la magicienne Tetra (à droite) dans The Witcher : Le Cauchemar du loup<sup>55</sup>



<sup>54</sup> SAKAROV ALIK, « Le début de la fin » dans *The Witcher – Saison 1*, Netflix, 2019.

<sup>55</sup> IL-HAN KWANG, *The Witcher : Le Cauchemar du loup*, Netflix, 2021.



vidéo, puis le passage entre les mains d'une grande firme américaine, comment la sorcière se commercialise pour parler de féminisme, et donc parler à un nouveau public s'identifiant différemment à la sorcellerie. Dans les années 90, celle-ci représente la trame de fond pour des livres parlant plus de corruption, de xénophobie, de la question de la parentalité. Puis cet univers va évoluer avec la société. Les créateurs vont reprendre des thèmes qui leur sont davantage contemporains<sup>56</sup>.

\*\*\*\*\*

Via ces différentes études, j'ai pu observer simplement quel est l'élément qui saute aux yeux quand on parle de sorcellerie de nos jours. C'est le rapport entre la sorcellerie et la femme. Bien sûr, pas de la même façon que le voit Sprenger et Institoris. Ici la sorcellerie se partage entre espace de liberté et argument de vente. Dans la fiction, la sorcière s'assume femme, dans les JDR les femmes ont plus cherché la sorcellerie. « La sorcière est [...] la rebelle obstinée, insaisissable »<sup>57</sup>. Le jeu-vidéo a longtemps cherché à innover, en créant des sorciers, tranchant avec la méchante sorcière. Depuis quelques années, l'heure est à l'héroïne semble-t-il. Les chiffres semblent le prouver avec une hausse du nombre de protagonistes féminin et une baisse du nombre de protagonistes masculin. Control, Forspoken, Dishonored 2, A Plague Tale, les jeux à succès faisant incarner des sorcières (ou du moins des figures sorcellaires féminines) se multiplient. Ainsi, cette étude m'a plus permis de comprendre pourquoi cette progression que d'évaluer des tendances dans la sorcellerie. La volonté n'est pas forcément de s'éloigner de la figure sorcellaire ancienne, mais de l'actualiser, et de la dédramatiser. Les créateurs effectuent des enquêtes de marché pour déterminer certains choix artistiques, et nul doute qu'ils ont pu voir bien avant ma maigre étude qu'il y avait une demande, une recherche d'héroïne. L'espace a été laissé vacant longtemps, maigrement comblé par Lara Croft, qui comblait peut-être plus le public masculin que féminin. La sorcière, la rebelle contre l'autorité semble être un personnage qui remplit un espace d'identification et un idéal pour les joueuses. Dans le même temps, elle est dédramatisée, tout en affirmant sa liberté, créant en elle une héroïne représentant

---

<sup>56</sup> Sapkowski est né en 1948, et la majorité de son livre décrit également deux blocs qui s'affrontent (qu'il critique aussi acerbement, entre l'un violent mais plus égalitaire (Nilfgaard), et l'autre affichant une conservation des libertés individuelles mais creusant les inégalités (Le Nord)). La référence à la guerre froide qu'il a connu durant les 40 premières années de sa vie est évidente. Ce n'est pas le cas des scénaristes des jeux qui ont aujourd'hui une quarantaine d'année pour la plupart d'entre eux.

<sup>57</sup> M. Chollet, *Sorcières: la puissance invaincue des femmes*, op. cit.

un certain “idéal” de comportement. Elle n’est soumise à personne, ne dépend même plus du Diable, élargissant l’espace de son propos critique plus largement que simplement la défiance face à l’Église.

## Conclusion

Ce que nous avons vu, c'est que la figure sorcellaire est un personnage constamment en mouvement. Historiquement, passant d'une représentation très visuelle et plane, à des personnages très complexes, se séparant visuellement de beaucoup d'éléments médiévaux. Le tout lié aux évolutions technologiques. Géographiquement, la sorcière n'est pas originaire du Japon où elle est tout de même reprise via le folklore local pour remplir les fonctions de méchant dans les jeux d'horreur. Alors qu'en Europe les éléments repris font partie d'une histoire locale très présente dans les œuvres. Le jeu-vidéo comme tous les arts se composent de différents genres, avec chacun leurs codes, et chacun leurs contraintes. La sorcellerie ne peut pas être développée de la même manière dans un jeu de plateforme à la Mario et dans un RPG à la The Elder Scrolls.

La figure sorcellaire ne sépare pas de son lien au religieux, mais celui-ci n'est plus constant. Le Diable semble moins présent, pourtant les rites restent, ainsi que le "pacte". Mais, le rite n'est plus uniquement sabbat. Le "pacte" n'est plus à la croisée des chemins. Les symboles restent, mais les représentations changent, ce qui change aussi la culpabilité du sorcier.

Les pouvoirs prennent en visibilité. Les sorts ne se font que rarement avec des poupées, de la ficelle ou des aiguillettes. Il s'agit plutôt de déchaîner la foudre, le feu, d'invoquer des démons, de voler la vie de l'ennemi. On a une spectacularisation de la magie, très inspiré de la *fantasy*. Le côté commercial de cette magie est évident. Les anciennes peurs sur la nécromancie, les malédictions sont conservées dans le récit. Guérir une personne maudite, et vaincre des morts-vivants créés par un sorcier sont des éléments courants de la vie du joueur. Comme réaliser des potions, qui ici n'ont pas pris d'aspect spectaculaire. Il s'agit toujours d'aller récupérer des ingrédients (souvent identique aux nôtres) et de les mélanger pour se soigner ou attenter à la vie d'autrui.

Bien sûr, la sorcellerie reste majoritairement féminine, même si l'on voit que la majorité des figures sorcellaires sur le devant de la scène sont des hommes. La tendance s'inverse sur ces dernières années (plus pour les protagonistes que les antagonistes), notamment en lien avec le développement du féminisme. Les récits s'emparent de ces sujets. Il y a pour le sorcier et la sorcière l'équivalence de la liberté sexuelle. Tous les deux sont devenus des individus qui charment, et surtout qui affirment leur sexualité hors de l'emprise du Diable. La sorcière libre

sexuellement est de moins en moins une sorcière diabolique, ce que montre bien l'évolution des succubes dans les jeux. De démons, elles deviennent des alliés ou du moins ne sont plus des antagonistes. Tout cela est à mettre en lien avec l'idée de la libération de la femme, qui se réapproprie son corps et sa volonté, mais également avec l'utilisation du "cerveau reptilien" des potentiels consommateurs.

Ainsi, c'est dans cette question homme/femme que notre étude s'est retrouvée révélatrice. Les femmes rencontrées ont cherché à utiliser des figures sorcellaires. La symbolique du diable semblait totalement avoir disparu à leurs yeux pour laisser place à un idéal de liberté. Baba Yaga n'était plus, Yennefer est. Dans un sens, nous pourrions dire "La sorcière est morte, vive la sorcière". Bien sûr, il s'agit d'une vision microscopique, très occidentale. Puisque dans le même temps en Afrique, des chasses aux sorcières ont lieu contre les "enfant-sorciers"<sup>1</sup>. Cette évolution de la vision de la sorcière se voit à travers l'univers The Witcher, de la grande conspiratrice, à la femme qui osera affronter le diable pour un monde l'ayant pourtant oppressé.

Je le rappelle, la méchante sorcière existe toujours, elle compose toujours l'antagoniste de certains jeux. Même si le méchant sorcier semble régulièrement être préféré (peut-être pour une critique du patriarcat). Enfin, mon travail ne cherchait pas à décrire comment la sorcellerie au village est vue, mais comment la sorcellerie est représentée dans les jeux-vidéo. Je dois reconnaître que les développeurs ne semblent que très peu s'intéresser aux figures du présent. Ils regardent les contes, les arts, et les histoires qui ont existé avant eux, mais se désintéresse des nouvelles formes de sorcellerie<sup>2</sup>. Ils injectent dans ces anciens personnages des idées et des problématiques modernes.

Il ne faut ni voir les jeux-vidéo comme des "copieurs", reprenant des sorcières connues et les recopiant. Il ne faut pas non plus les voir comme des "inventeurs", recréant le personnage de A à Z. En cela, il ne s'agirait pas de figures sorcellaires dont nous parlerions. Je préfère réutiliser une phrase, avec laquelle le directeur de ce mémoire, Monsieur Philippe Martin, a introduit la journée d'étude "Sacrés Jeux" que j'ai pu organiser avec l'ISERL. « Les artistes

---

<sup>1</sup> Jacques Deveaux, *En Afrique, les « enfants sorciers » jetés à la rue par leurs familles*, [https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/societe-africaine/en-afrique-les-enfants-sorciers-jetes-a-la-rue-par-leurs-familles\\_3465989.html](https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/societe-africaine/en-afrique-les-enfants-sorciers-jetes-a-la-rue-par-leurs-familles_3465989.html), 2019, (consulté le 1 juin 2023).

<sup>2</sup> Peut-être que l'intérêt des jeux japonais pour des enfants-sorciers est en lien avec des événements contemporains, mais selon moi il s'agit plus d'une représentation de la "Sadako" qu'on retrouve chez eux qu'une dénonciation de comportements assez lointain pour eux.

reprennent des éléments connus et les rassemblent pour attirer l'œil du spectateur ». Quand The Witcher propose de montrer des bûchers avec des femmes dessus, le spectateur va reconnaître la référence à la chasse aux sorcières. Quand Elden Ring propose un personnage au chapeau pointu comme Ranni<sup>3</sup>, le joueur voit également la référence. Les jeux-vidéo remodelent les sorciers, amènent de nouvelles tendances. Ainsi, ils s'intéressent plus à certains éléments qu'à d'autres. Ils vont même injecter certains attributs dans de nouveaux personnages, créant des figures sorcellaires. C'est de cela que les jeux sont remplis, des personnages qui ne sont pas dans une case explicitement définissable, et partageant des éléments avec d'autres figures. Les figures peuvent se partager entre sorcellerie et chevalerie, sorcellerie et scientifique, etc. L'idée centrale de ce travail est là, la sorcellerie est partout dans le jeu-vidéo, mais elle l'est par morceau. Elle donne la sensation d'une immense présence, mais quand on s'intéresse de plus près au sujet, on observe qu'elle est surtout remarquable par des éléments disséminés (qui eux occupent un espace gigantesque du jeu-vidéo). Ainsi, le sorcier à part entière, désigné comme tel, reste un antagoniste récurrent, qui intéresse les développeurs par sa puissance. Mais, celui-ci est un personnage qui reprend alors tous les éléments que nous avons cités, dont la présence du Diable au-dessus de lui.

La figure sorcellaire est comparable à une pâte à modeler. Le matériau utilisé est toujours le même, mais on peut le briser, le déformer l'assembler avec une autre pâte, faisant changer la couleur de notre première pâte. En réalité, le jeu-vidéo n'a quasiment rien inventé, mais la signification derrière les éléments utilisés n'est plus la même. Ces derniers se sont contemporanisés. L'Église, premier adversaire de la sorcellerie, n'a plus la primauté morale qu'elle pouvait avoir. La sorcière est désormais vue comme un martyr, et il est même à la mode de revenir vers elle<sup>4</sup>. Pourtant, les éléments autour d'elle n'ont pas tant bougé. Mais, vidée de son contenu religieux (et de son rapport au Diable), elle est un "retour aux origines" et à la nature. Le sens des mots a changé, en lien avec les changements dans les mentalités. C'est peut-être là que la sorcière a pu bénéficier d'une nouvelle aura notamment auprès des grandes industries créatives, dont les objectifs commerciaux les obligent à adapter leurs langages et leurs symboles aux mentalités les plus récentes.

---

<sup>3</sup> Voir Image 124, page 170.

<sup>4</sup> Il suffit d'aller sur le réseau TikTok et de voir les "tutos" de sorts qui y sont présentés en quantité astronomique.



Image 112 : Ranni dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> FromSoftware. 25 février 2022. Elden Ring (jeu vidéo). Bandai Namco Entertainment. Hidetaka Miyazaki. Xbox Series. PEGI 16.

\*\*\*\*

Pour finir, je souhaiterais évoquer très succinctement l'histoire très récente du jeu-vidéo et les tendances que l'on voit depuis moins de dix ans, notamment autour de la féminité de la sorcière.

Il ne faut pas être dupe, il y a une grande compétition entre les développeurs de jeu-vidéo. Il est difficile de devenir un grand de cette industrie, mais un jeu qui ne se vend pas bien peut faire rapidement chuter les studios. Il faut donc être vendeur, accrocher directement l'œil des potentiels acheteurs. La sorcière a un avantage en notre temps, elle va satisfaire les développeurs (du fait du nombre d'histoires pouvant être tissé autour), et l'éditeur (par son côté *bankable* actuellement). Ce bûcher que le joueur repère, il va maintenant concerner un personnage proche du joueur. L'heure n'est plus à aller sauver la princesse Peach, parfaite sous tout rapport, mais plutôt d'aller sauver un personnage qui, malgré tous les reproches qui peuvent lui être fait, va développer un lien fort avec le protagoniste principal. Bénéficiant d'un physique très avantageux, elle va en plus devenir le fantasme de joueurs, dont la moyenne d'âge a augmenté avec les années.

Dans les jeux-vidéo, la dédiablement de la sorcière s'est accompagnée de son humanisation. Ces sorcières redevenues femme, créées des femmes libres. Qu'elles séduisent les joueurs par leur physique idéal, ou permettent une identification de la part des joueuses par leur caractère, l'histoire très récente du jeu vidéo montre des personnages, qui satisferaient autant Mona Chollet qu'ils effraieraient Sprenger.

## Annexe

**Tableau des œuvres et des figures sorcellaires utilisées**

| Studio de développement           | Titre du jeu                                    | Pays    | Sortie originale | Exemple de figure sorcellaire (éléments qui la compose)<br><i>Attention : ce n'est pas une liste exhaustive</i>                                       |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------|---------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CD Projekt</b>                 | <u>The Witcher</u>                              | Pologne | 2007             | Geralt (potion / désignation par des PNJ / sorts / sexualité libre)<br>Abigail (Accusée par des PNJ / rites obscures / Malédiction / Sexualité libre) |
| <b>CD Projekt</b>                 | <u>The Witcher 2<br/>Assassins of<br/>Kings</u> | Pologne | 2011             | Geralt<br>Triss Merigold (Complot / Sexualité libre / Magie ancienne)                                                                                 |
| <b>CD Projekt<br/>RED</b>         | <u>The Witcher 3<br/>Wild Hunt</u>              | Pologne | 2015             | Geralt<br>Triss Merigold (rébellion face à l'Église / lutte contre la chasse aux sorcières)<br>Yennefer (Nécromancie / Sexualité libre)               |
| <b>Zenimax<br/>Online Studios</b> | <u>The Elder<br/>Scrolls Online</u>             | USA     | 2014             | Mannimarco (Nécromancien / Invoque un démon)                                                                                                          |
| <b>Bethesda<br/>Softworks</b>     | <u>The Elder<br/>Scrolls<br/>II Daggerfall</u>  | USA     | 1996             | Mannimarco (Complot)                                                                                                                                  |
| <b>Bethesda Game<br/>Studios</b>  | <u>The Elder<br/>Scrolls IV<br/>Oblivion</u>    | USA     | 2006             | Mankar Camoran (Complot / Invoque un démon)                                                                                                           |
| <b>Bethesda Game<br/>Studios</b>  | <u>The Elder<br/>Scrolls V<br/>Skyrim</u>       | USA     | 2011             | Farengar (Désigné comme tel)<br>Harfreuses (Font des rites incluant des infanticides / Invoquent des démons)                                          |

|                               |                                      |        |      |                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------|--------------------------------------|--------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ubisoft<br/>Montréal</b>   | <u>Assassin's<br/>Creed Valhalla</u> | Canada | 2020 | Eivor (Aux yeux des PNJ catholiques car elle possède des pouvoirs)<br>Angrboda (Prépare des potions dans un chaudron / Désigné comme tel / Vit dans une cabane magique dans la forêt / Complote contre un dieu) |
| <b>Ubisoft<br/>Montréal</b>   | <u>Far Cry 3</u>                     | Canada | 2012 | Citra (Fait un rite orgiaque et de sang pour obtenir la naissance d'un être supérieur)                                                                                                                          |
| <b>Ubisoft<br/>Montréal</b>   | <u>Far Cry 5</u>                     | Canada | 2018 | Faith Seed (Charme grâce à des produits qu'elle crée)                                                                                                                                                           |
| <b>Rocksteady<br/>Studios</b> | <u>Batman Arkham<br/>Asylum</u>      | UK     | 2009 | Poison Ivy (Sexualité libre / Contrôle les plantes)                                                                                                                                                             |
| <b>Rocksteady</b>             | <u>Batman Arkham<br/>City</u>        | UK     | 2011 | Poison Ivy                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Rocksteady<br/>Studios</b> | <u>Batman Arkham<br/>Knight</u>      | UK     | 2015 | Poison Ivy (Révolte contre les hommes)                                                                                                                                                                          |
| <b>Capcom</b>                 | <u>Resident Evil 7<br/>Biohazard</u> | Japon  | 2017 | Evelyne (Contrôle la maladie / <i>Sadako-like</i> / En révolte face à un ordre établi)                                                                                                                          |
| <b>Capcom</b>                 | <u>Resident Evil<br/>Village</u>     | Japon  | 2021 | Miranda (Contrôle la maladie / fait un rituel de sang pour obtenir la résurrection de sa fille / Vole la fille d'un autre pour son rituel)                                                                      |
| <b>Asobo Studio</b>           | <u>A Plague Tale<br/>Innocence</u>   | France | 2019 | Vitalis Bénévent (Cherche à devenir un être supérieur en tuant un enfant / Est excommunié)<br>Hugo de Rune (Contrôle les rats à cause d'une malédiction)                                                        |

|                                  |                                                                     |        |      |                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Asobo Studios</b>             | <u>A Plague Tale</u><br><u>Requiem</u>                              | France | 2022 | Hugo de Rune<br>Amicia de Rune (Alchimiste /<br>Désignée comme tel par des<br>PNJ)<br>Comtesse de Provence (Fait un<br>rituel de sang pour kidnapper un<br>enfant) |
| <b>Nintendo EAD</b>              | <u>Super Mario</u><br><u>World 2</u><br><u>Yoshi's Island</u>       | Japon  | 1995 | Kamek (Décrit comme tel /<br>Design)                                                                                                                               |
| <b>Nintendo EAD</b>              | <u>New Super</u><br><u>Mario Bros. Wii</u>                          | Japon  | 2009 | Kamek (Nécromancie)                                                                                                                                                |
| <b>Nintendo EAD</b>              | <u>The Legend of</u><br><u>Zelda : Ocarina</u><br><u>of Time</u>    | Japon  | 1998 | Koume et Kotake (Mères d'une<br>figure diabolique / Décrites<br>comme tel / Design)                                                                                |
| <b>Nintendo EPD</b>              | <u>The Legend of</u><br><u>Zelda : Breath</u><br><u>of the Wild</u> | Japon  | 2017 | Sorciers (Désignés comme tel /<br>Sort / Contrôle les éléments /<br>Invoque des chauves-souris)                                                                    |
| <b>Nintendo<br/>R&amp;D1</b>     | <u>Kid Icarus</u>                                                   | Japon  | 1987 | Medusa (Reprend une figure<br>ancienne / Invoque des démons /<br>Désigné comme tel / En révolte<br>face aux dieux)                                                 |
| <b>FromSoftware</b>              | <u>Demon's Souls</u>                                                | Japon  | 2010 | Yuria (Désigné comme tel /<br>Design / Magie noire / Enfermé<br>pour sa magie)                                                                                     |
| <b>FromSoftware</b>              | <u>Dark Souls 3</u>                                                 | Japon  | 2016 | Karla (Design / Enseigne la<br>sorcellerie)                                                                                                                        |
| <b>FromSoftware</b>              | <u>EldenRing</u>                                                    | Japon  | 2022 | Melina (Réalise un pacte avec un<br>être supérieur)<br>Ranni (Désigné comme tel /<br>Design)                                                                       |
| <b>Respawn<br/>Entertainment</b> | <u>Star Wars Jedi :</u><br><u>Fallen Order</u>                      | USA    | 2019 | Merrin (Désigné comme tel /<br>Magie obscure / Dirige un culte)                                                                                                    |



|                                 |                                                              |       |      |                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Konami CE<br/>Tokyo</b>      | <u>Silent Hill</u>                                           | Japon | 1999 | Dahlia Gillsepie (Implique sa fille dans un rituel de sang / Invoque un démon / Dessine des symboles ressemblant à des pentacles)                                                        |
| <b>Monolith<br/>Productions</b> | <u>La Terre du<br/>Milieu :<br/>L'Ombre du<br/>Mordor</u>    | USA   | 2014 | Talion/Celebrimbor (Nécromancie / Contrôle mentale des PNJ)                                                                                                                              |
| <b>Monolith<br/>Productions</b> | <u>La Terre du<br/>Milieu :<br/>L'Ombre de la<br/>Guerre</u> | USA   | 2017 | Talion/Celebrimbor<br>Le roi-sorcier d'Angmar (Designé comme tel / Nécromancie / Sert une figure démoniaque)<br>Arachné (Lié à un animal "sorcellaire" / Amante d'une figure démoniaque) |
| <b>Platinum<br/>Games</b>       | <u>Bayonetta</u>                                             | Japon | 2010 | Bayonetta (Designé comme tel / Sexualité libre / Invoque des démons)                                                                                                                     |
| <b>Platinum<br/>Games</b>       | <u>Bayonetta 2</u>                                           | Japon | 2014 | Bayonetta                                                                                                                                                                                |
| <b>Avalanche<br/>Software</b>   | <u>Hogwarts<br/>Legacy :<br/>L'Héritage de<br/>Poudlard</u>  | USA   | 2023 | Tous les personnages humanoïdes (Designé comme tel / Design / Magie noire)                                                                                                               |

### Jeux sources

Asobo Studio. 14 mai 2019. A Plague Tale : Innocence (jeu vidéo). Focus Home Interactive. David Dedeine, Kevin Choteau. Windows 11. PEGI 18.

Asobo Studio. 18 octobre 2022. A Plague Tale : Requiem (jeu vidéo). Focus Entertainment. David Dedeine, Kevin Choteau. Xbox Series. PEGI 18.

Avalanche Software. 10 février 2023. Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard (jeu vidéo). Warner Bros. Games, Portkey Games. Alan Tew. Xbox Series. PEGI 12.

Bethesda Softworks. 31 août 1996. The Elder Scrolls II : Daggerfall (jeu vidéo). Bethesda Softworks, Ubisoft. Julian Lefay. PC.

Bethesda Game Studios. 24 mars 2006. The Elder Scrolls IV Oblivion (jeu vidéo). 2K Games. Todd Howard. Windows 11. PEGI 16.

Bethesda Game Studios. 11 novembre 2011. The Elder Scrolls V Skyrim (jeu vidéo). Exp Anniversary Edition. Bethesda Softworks. Todd Howard. Xbox series. PEGI 18.

Capcom. 24 janvier 2017. Resident Evil 7 : Biohazard (jeu vidéo). Capcom. Koshi Nakanishi. PC. PEGI 18.

Capcom. 7 mai 2021. Resident Evil Village (jeu vidéo). Capcom. Morisama Sato. PC. PEGI 18.

CD Projekt. 2008. The Witcher: Enhanced Edition (jeu vidéo). Atari Inc, CD Projekt. Jacek Brzezinski. Windows 10. PEGI 18.

CD Projekt. 17 mai 2011. The Witcher 2: Assassins of Kings (jeu vidéo). CD Projekt, Namco Bandai Games, Atari Inc. Adam Badowski. Windows 10. PEGI 18.

CD Projekt RED. 19 mai 2015. The Witcher 3: Wild Hunt (jeu vidéo). v1.31. Bandai Namco. Konrad Tomaszewicz, Mateusz Kanik, Sebastian Stepień. Windows 10. PEGI 18.

FromSoftware, Bluepoint Games, Japan Studio. 19 novembre 2020 (sortie initiale le 25 juin 2010). Demon's Souls (jeu vidéo). Sony Interactive Entertainment, Namco Bandai. Hidetaka Miyazaki. PlayStation 5 (sortie initiale sur PlayStation 3). PEGI 16.

FromSoftware. 12 avril 2016. Dark Souls III (jeu vidéo). Bandai Namco Games. Hidetaka Miyazaki, Isamu Okano, Yui Tanimura. PC. PEGI 16.

FromSoftware. 25 février 2022. Elden Ring (jeu vidéo). Bandai Namco Entertainment. Hidetaka Miyazaki. Xbox Series. PEGI 16.

Konami CE Tokyo. 1<sup>er</sup> août 1999. Silent Hill (jeu vidéo). Konami. Keiichiro Toyama. PlayStation.

Monolith Productions. 3 octobre 2014. La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.

Monolith Productions. 10 octobre 2017. La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Bob Roberts. Xbox One. PEGI 18.

Nintendo EAD. 6 septembre 2019 (sortie initiale en décembre 1995). Super Mario World 2 : Yoshi's Island (jeu vidéo). Nintendo. Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago, Shigefumi Hino, Hideki Konno. Nintendo Switch (sortie initiale Super Nintendo).

Nintendo EAD. 20 novembre 2009. New Super Mario Bros Wii (jeu vidéo). Nintendo. Shigeyuki Asuke. Wii. PEGI 3.

Nintendo EAD, Grezzo. 17 juin 2011 (sortie initiale le 11 décembre 1998). The Legend of Zelda : Ocarina of Time (jeu vidéo). Nintendo. Eiji Aonuma, Toru Osawa, Toshio Iwawaki, Yoichi Yamada, Yoshiaki Koizumi. Nintendo 3DS (sortie initiale sur Nintendo 64).

Nintendo EPD, Monolith Studio. 3 mars 2017. The Legend of Zelda : Breath of the Wild (jeu vidéo). v1.6.0. Nintendo. Hidemaro Fujibayashi. Nintendo Switch. PEGI 12.

Nintendo R&D1. 11 juillet 2013 (sortie initiale le 15 février 1987). Kid Icarus (jeu vidéo). Nintendo. Satoru Okada. Nintendo Wii U (sortie initiale sur NES). PEGI 7.

Platinum Games. 24 octobre 2014 (sortie initiale 8 janvier 2010). Bayonetta (jeu vidéo). Nintendo. Hideki Kamiya. Nintendo Wii U (sortie initiale sur PlayStation 3 et Xbox 360). PEGI 18.

Platinum Games, Nintendo SPD. 24 octobre 2014. Bayonetta 2 (jeu vidéo). Nintendo. Hideki Kamiya, Yusuke Hashimodo, Atsushi Inaba, Hitoshi Yamagami. Nintendo Wii U. PEGI 16.

Respawn Entertainment. 11 juin 2021 (sortie initiale le 15 novembre 2019). Star Wars Jedi : Fallen Order (jeu vidéo). Electronics Arts. Stieg Asmussen. Xbox Series (sortie initiale sur Xbox One). PEGI 16.

Rocksteady Studios. 28 août 2009. Batman : Arkham Asylum (jeu vidéo). Eidos Interactive. Sefton Hill. Xbox 360. PEGI 16

Rocksteady. 24 novembre 2011. Batman : Arkham City (jeu vidéo). Exp GOTY Edition. Warner Bros Games. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 16.

Rocksteady Studios, Iron Galaxy Studios. 23 juin 2015. Batman : Arkham Knight (jeu vidéo). Warner Bros Interactive Entertainment. Sefton Hill. Windows 10. PEGI 18.

Ubisoft Montréal. 10 novembre 2020. Assassin's Creed Valhalla (jeu vidéo). Ubisoft. Ashraf Ismail (puis Eric Baptizat sur la fin du projet). Xbox series. PEGI 18.

Ubisoft Montréal. 29 novembre 2012. Far Cry 3 (jeu vidéo). Ubisoft. Patrick Plourde, Patrick Méthé. PC. PEGI 18.

Ubisoft Montréal, Ubisoft Toronto. 27 mars 2018. Far Cry 5 (jeu vidéo). Ubisoft. Dan Hay, Patrick Méthé. PC. PEGI 18.

ZeniMax Online Studios. 4 avril 2014. The Elder Scrolls Online (jeu vidéo). v7.2.10. Bethesda Softworks. Matt Firor. Windows 11. PEGI 16.

## Bibliographie

### Ouvrages scientifiques

ARNOULD Colette, *Histoire de la sorcellerie*, Tallandier., s.l., (coll. « Texto »), 2019, 495 p.

BOYER Régis et LOT-FALCK Eveline, *Les religions de l'Europe du Nord. Eddas, sagas, hymnes chamaniques*, Fayard et Denoël., Paris, (coll. « Le trésor spirituel de l'humanité »), 1973, 754 p.

CHOLLET Mona, *Sorcières: la puissance invaincue des femmes*, Zones., s.l., La Découverte, 2018.

DIOCHON Nicolas et MARTIN Philippe, *Rencontres avec le Diable. Anthologie d'un personnage obscur.*, Les éditions du cerf., Paris, 2022.

FAVRET-SAADA Jeanne, *Les mots, la mort, les sorts*, Gallimard., s.l., (coll. « Folio essais »), 1985.

GINZBURG Carlo, *Le sabbat des sorcières*, Gallimard., s.l., (coll. « Folio Histoire »), 2022.

KENT Steven, *The Ultimate History of Video Games : From Pong to Pokemon : The story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Three Rivers Press., New-York, 2001.

LECOUTEUX Claude, *Chasses infernales et Cohortes de la nuit au Moyen Age*, Imago., s.l., 2013.

LEGRIP-RANDRIAMBELO Olivia, *Le combat contre le diable : L'exorcisme dans les textes du XVIe siècle à aujourd'hui*, Les Editions du Cerf., s.l., 2021.

MUCHEMBLED Robert, *Une histoire du diable. XIIIe-XXe siècle.*, Seuil., s.l., (coll. « Points. Histoire »), 2002, 404 p.

MUCHEMBLED Robert, *Magie et sorcellerie en Europe : du Moyen-Age à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, 335 p.

MUCHEMBLED Robert, *La sorcière au village : XVe - XVIIIe*, Gallimard/Julliard., s.l., (coll. « Folio Histoire »), 1991.

ROCHELANDET Brigitte, *La chasse aux sorcières : Erreur judiciaire et complot misogyne*, Cêtre., s.l.

VIALLET Ludovic, *La grande chasse aux sorcières. Histoire d'une répression : XVe-XVIIIe siècle*, Armand Colin., s.l., (coll. « Mnémosya »), 2022, 224 p.

WALTER Philippe, *Le devin maudit : Merlin, Laikonen, Suibhne : textes et étude*, Armand Colin., s.l., 1999, 260 p.

### **Chapitre d'ouvrages scientifiques**

BEHRINGER Wolfgang, « Allemagne, “Mère de tant de sorcières” au coeur des persécutions » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994.

DIOCHON Nicolas et MARTIN Philippe, « Les Métamorphoses du Diable. Le sabbat du bouc. » dans *Rencontres avec le Diable. Anthologie d'un personnage obscur.*, Les éditions du cerf., Paris, 2022, p. 297-302.

KIECKHEFER Richard, « Magie et sorcellerie en Europe au Moyen-Âge » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p. 20.

KLANICZAY Gabor, « Bûchers tardifs en Europe centrale et orientale » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994, p. 215.

LARUE Anne, « La wicca, un GN pour les filles ? » In *Le Moyen Âge en jeu*, édité par Séverine Abiker, Anne Besson, et Florence Plet-Nicolas, 81-94. Eidôlon. Pessac: Presses Universitaires de Bordeaux, 2021. <https://doi.org/10.4000/books.pub.33078>.

LEGRIP-RANDRIAMBELO Olivia, « Marques corporelles et souillure des suppôts des démons » dans *Le combat contre le diable. L'exorcisme dans les textes du XVIe siècle à aujourd'hui.*, Les éditions du cerf., Paris, 2021, p. 31-40.

MONTER William, « Poursuites précoces : la sorcellerie en Suisse » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994.

MUCHEMBLED Robert, « Terres de contrastes France, Pays-Bas, Provinces-Unies » dans *Magie et Sorcellerie en Europe : du Moyen-Âge à nos jours*, Armand Colin., s.l., 1994.

MUCHEMBLED Robert, « La chasse aux sorcières » dans *La sorcière au village : XVe - XVIIIe*, Gallimard/Julliard., s.l., (coll. « Folio Histoire »), 1991, p. 105-184.

ROUX Alexandra, « Malebranche : Entre condamnation et indulgence (1680-1682) » dans *L'Europe des superstitions : Une anthologie XVIe-XXe siècle*, Les éditions du cerf., s.l., 2020.

SERVAIS Olivier, « Jouer avec le diable, se jouer de Satan Le démon des jeux vidéo : représentations, figures, interactions » dans *En finir avec le diable ? Les enjeux d'une figures*



*emblématiques du mal*, Academia-L'Harmattan., Louvain-la-Neuve, (coll. « Intellection »), 2017.

### **Articles scientifiques**

DECHAUX Jean-Hugues, « Rituel et rite : une approche cognitiviste », Paris, INED, Centre Max Weber, 2011.

DI FILIPPO Laurent, « Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux », *Sciences du jeu*, 15 juin 2021, n° 15.

Gaboury, Ève. « Enquête sur le monde des sorcières. De nouveaux voisinages pour l'imaginaire féminin ». *Recherches féministes* 3, n° 2 (1990): 133-47. <https://doi.org/10.7202/057609ar>.

Lalu, Julien. « L'historien et le jeu-vidéo ». *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n° #23 (10 octobre 2018). <https://journals.openedition.org/cm/3422>.

Lalu, Julien. « Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien. » *Sciences du jeu*, n° 15 (15 juin 2021). <https://doi.org/10.4000/sdj.3215>.

Servais, Olivier. « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? » *Frontières* 28, n° 2 (2016). <https://doi.org/10.7202/1040196ar>.

Servais, Olivier. « Cérémonies de mariage dans World of Warcraft : Transfert rituel ou institution collective ? » *tic&société*, n° Vol. 9, N° 1-2 (8 janvier 2016). <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1823>.

Servais, Olivier. « Loot, banque de guilde et stuff. Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo ». *Revue du MAUSS Anthropologie(s) du don*, n° 52 (2018): 215-26.

Y.E. « Wicca, religion des sorcières - L'influx », 20 novembre 2020. <https://www.linflux.com/monde-societe/esoterisme/wicca-religion-des-sorciere/>.

## Articles généralistes

*1,2 million pour The Witcher - Actualités du 09/03/2009 - jeuxvideo.com*, <https://www.jeuxvideo.com/news/2009/00032515-1-2-million-pour-the-witcher.htm>, 9 mars 2009, consulté le 31 mai 2023.

CRAMPTON Thomas, « For France, Video Games Are as Artful as Cinema », *The New York Times*, 6 nov. 2006 p.

FORSANS Emmanuel, *Le jeu vidéo, un médium et une industrie de plus en plus mixte*, [https://www.afjv.com/news/10934\\_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.html](https://www.afjv.com/news/10934_jeux-video-medium-industrie-mixite-homme-femme.html), 19 mai 2022, consulté le 22 mai 2023.

*Volva mythologie nordique*, <https://www.vikingceltic.fr/blogs/news/volva-mythologie-nordique>, 12 novembre 2022, consulté le 26 mai 2023.

DEVEAUX Jacques, *En Afrique, les « enfants sorciers » jetés à la rue par leurs familles*, [https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/societe-africaine/en-afrique-les-enfants-sorciers-jetes-a-la-rue-par-leurs-familles\\_3465989.html](https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/societe-africaine/en-afrique-les-enfants-sorciers-jetes-a-la-rue-par-leurs-familles_3465989.html), 2019, consulté le 1 juin 2023.

POLGE Auriane, *The Witcher : des scénaristes de la série Netflix n'aiment pas du tout les livres et les jeux*, <https://www.tomsguide.fr/the-witcher-des-scenaristes-de-la-serie-netflix-naiment-pas-du-tout-les-livres-et-les-jeux/>, 24 octobre 2022, consulté le 31 mai 2023.

YANG George, *The Witcher 3 Sales Officially Cross 50 Million - IGN*, <https://www.ign.com/articles/the-witcher-3-sales-officially-cross-50-million>, 29 mai 2023, consulté le 31 mai 2023.

*Boston SatanCon-goers shred Bible, pro-cop flag during opening ritual: 'Hail Satan!' | Fox News*, [https://www.foxnews.com/us/boston-satancon-goers-shred-bible-pro-cop-flag-during-opening-ritual-hail-satan?intcmp=tw\\_fnc](https://www.foxnews.com/us/boston-satancon-goers-shred-bible-pro-cop-flag-during-opening-ritual-hail-satan?intcmp=tw_fnc), consulté le 4 mai 2023.

*80 traductions pour Harry Potter : la dernière en scots, langue régionale de l'Écosse*, <https://actualitte.com/article/24276/international/80-traductions-pour-harry-potter-la-derniere-en-scots-langue-regionale-de-l-ecosse>, consulté le 7 mai 2023.

*L'industrie française du jeu vidéo veut être « leader » en Europe d'ici cinq ans*, <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/l-industrie-francaise-du-jeu-video-veut-etre-leader-en-europe-d-ici-cinq-ans-20220223>, consulté le 1 juin 2023.

*En Inde, une nouvelle espèce de serpent nommée d'après un personnage de Harry Potter* - *Geo.fr*, <https://www.geo.fr/environnement/en-inde-une-nouvelle-espece-de-serpent-nommee-dapres-un-personnage-de-harry-potter-200521>, consulté le 9 mai 2023.

*Silent Hill sur PSone* - *jeuxvideo.com*, <https://www.jeuxvideo.com/jeux/playstation-ps1/00001459-silent-hill.htm>, consulté le 10 mai 2023.

*Skyblivion : le remake d'Oblivion avec le moteur de Skyrim sortira d'ici à 2025 | Xbox One - Xboxygen*, <https://www.xboxygen.com/News/43690-Le-remake-d-Oblivion-avec-le-moteur-de-Skyrim-sortira-d-ici-a-2025>, consulté le 28 mai 2023.

*The Witcher 2: Assassins of Kings for PC Reviews - Metacritic*, <https://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher-2-assassins-of-kings>, consulté le 31 mai 2023.

ActuaLitté.com. « 80 traductions pour Harry Potter : la dernière en scots, langue régionale de l'Écosse ». Consulté le 7 mai 2023. <https://actualitte.com/article/24276/international/80-traductions-pour-harry-potter-la-derniere-en-scots-langue-regionale-de-l-ecosse>.

### **Ouvrages et chapitres d'ouvrage historique et religieux**

ASSOCIATION EPISCOPALE LITURGIQUE FRANCOPHONE (trad.), « Évangile selon Saint-Jean : 11,1 » dans *La Bible, traduction liturgique, avec notes explicatives*, Salvator., Paris, 2021.

BODIN Jean, *De la démonomanie des sorciers...*, Jacques Dupuy, Paris, 1582.

INSTITORIS Henry et SPRENGER Jacques, « Deuxième Partie - Première question principale - Chapitre II : Comment se fait la profession sacrilège et comment se rend l'hommage. » dans *Le Marteau des Sorcières*, traduit par Amand Danet, Jérôme Millon., s.l., 1990.

INSTITORIS Henry et SPRENGER Jacques, *Le Marteau des Sorcières*, traduit par Amand Danet, Jérôme Millon., s.l., 1990.

SAINT-AUGUSTIN, « Livre Deuxième. Chapitre XXIV. Tout usage superstitieux suppose le commerce avec le Diable » dans *De la Doctrine Chrétienne*, traduit par Abbé Hussenot, Abbaye Saint Benoît, Port-Valais, 1866.

STURLUSON Snorri, *L'Edda. Récits de mythologie nordique*, traduit par François-Xavier Dillman, Gallimard., s.l., (coll. « L'aube des peuples »), 1991, 232 p.

THIRY Paul-Henri, *La contagion sacrée, ou histoire naturelle de la superstition.*, Imprimerie de Lemaire., Paris, rue d'Enfer, An V de la République.

WIER Johann, « Livre II. Chapitre 18 Du la Sorcière, & que c'est » dans *Cinq livres de l'imposture et tromperie des diables, des enchantements et sorcelleries, pris du latin de Jean Wier,... et faits françois par Jaques Grévin,...*, traduit par Jacques Grévin, J. Du Puys., Paris, 1567, p. 113.

## **Romans**

BROWN Dan, *Da Vinci Code*, traduit par Daniel Roche, Jean-Claude Lattès., Paris, 2004, 523 p.

SAPKOWSKI Andrzej, *Le Dernier Voeu*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2011, vol.1-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *L'Épée de la Providence*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2011, vol.2-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *Le Sang des elfes*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2011, vol.3-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *Le Temps du Mépris*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2011, vol.4-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *Le Baptême du Feu*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2012, vol.5-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *La Tour de l'hirondelle*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2012, vol.6-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *La Dame du lac*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2012, vol.7-The Witcher.

SAPKOWSKI Andrzej, *La Saison des orages*, traduit par Caroline Raszka-Dewez, Bragelonne., s.l., (coll. « Gaming »), 2013, The Witcher.

Shakespeare, William. *Macbeth*. Le Livre de Poche., 1623.

TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux - Le retour du roi*, Gallimard Jeunesse., s.l., (coll. « Folio junior »), 2007, 675 p.

## **Sitographie**

*Définition de Chaman*,

<http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?11;s=3024832185;r=1;nat=;sol=0>, consulté le 25 mai 2023.

*Bob Lennon*, <https://www.youtube.com/@fantabobgames/featured>, consulté le 17 mai 2023.

*Critiques de la série The Witcher - AlloCiné*, <https://www.allocine.fr/series/ficheserie-22146/critiques/>, consulté le 31 mai 2023.

*The Witcher: Blood Origin - Rotten Tomatoes*,

[https://www.rottentomatoes.com/tv/the\\_witcher\\_blood\\_origin/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/the_witcher_blood_origin/s01), consulté le 31 mai 2023.

*The Witcher : Nightmare of the Wolf - Rotten Tomatoes*,

[https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_witcher\\_nightmare\\_of\\_the\\_wolf](https://www.rottentomatoes.com/m/the_witcher_nightmare_of_the_wolf), consulté le 31 mai 2023.

*Immortelle | Sorceleur Wiki | Fandom*, [https://witcher-](https://witcher-archive.fandom.com/fr/wiki/Immortelle?file=Tw2_ingredient_immortelle.png)

[archive.fandom.com/fr/wiki/Immortelle?file=Tw2\\_ingredient\\_immortelle.png](https://witcher-archive.fandom.com/fr/wiki/Immortelle?file=Tw2_ingredient_immortelle.png), consulté le 20 mai 2023.

*Vanus Galérion | Wiki The Elder Scrolls | Fandom*,

[https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Vanus\\_Gal%C3%A9rion](https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Vanus_Gal%C3%A9rion), consulté le 24 mai 2023.

« Karla | Dark Souls 3 - fr Wiki ». Consulté le 4 juin 2023. <https://darksouls3-fr.wiki.fextralife.com/Karla>.

« Ranni the Witch | Elden Ring Wiki ». Consulté le 4 juin 2023. <https://eldenring.wiki.fextralife.com/Ranni+the+Witch>.

« Bayonetta | Wiki Héros Fr. | Fandom ». Consulté le 4 juin 2023. <https://heros-fr.fandom.com/fr/wiki/Bayonetta>.

## **Filmographie**

ASTIER ALEXANDRE, « L'Expurgation de Merlin » dans *Kaamelott -Livre I*, M6, 2005.

CHRISTIE'S, *Leonardo da Vinci's « Salvator Mundi » | 2017 World Auction Record | Christie's*, YouTube, [https://www.youtube.com/watch?v=3orkmMISpmI&ab\\_channel=Christie%27s](https://www.youtube.com/watch?v=3orkmMISpmI&ab_channel=Christie%27s), 2017.

HAND DAVID, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, Disney+, Walt Disney Productions, 1937.

IL-HAN KWANG, *The Witcher : Le Cauchemar du loup*, Netflix, 2021.

JOUEUR DU GRENIER, *Joueur du grenier - Les jeux sur la BIBLE*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=QBBLxrvOmqw>, 2023.

KUROSAWA AKIRA, *Le Château de l'araignée*. Toho, 1957.

MIYAZAKI HAYAO, *Kiki la petite sorcière*. Studio Ghibli, 1989.

NOCLIP – VIDEO GAME DOUMENTARIES, *Designing the Quests of The Witcher 3: Wild Hunt*, YouTube, [https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw\\_k&t=1s&ab\\_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries](https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw_k&t=1s&ab_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries), 2017.

RIVIATV, *Andrzej Sapkowski on « THE WITCHER » GAMES*, YouTube, 2015.

SAKAROV ALIK, « Le début de la fin » dans *The Witcher – Saison 1*, Netflix, 2019.

SHAKMAN MATT, « Le Grand Final » dans *WandaVision*, Disney+, 2021.

SNYDER ZACK, *Batman vs Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros., 2016.

## **Ludographie**

Software Creations. 1990. Solstice The Quest for the Staff of Demnos (jeu vidéo). Nintendo. NES.

BioWare. 20 novembre 2014. Dragon Age Inquisition (jeu vidéo). Electronic Arts. Mike Laidlaw, Windows 10. PEGI 18.



## *Table des images*

|                                                                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <u>Image 1 : Sabbat des sorcières, Hans Baldung Grien, gravure de 1510.....</u>                                                                          | 6  |
| <u>Image 2 : Le sortilège d’amour, tableau attribué à Van Eyck, peinture sur bois du XV<sup>e</sup> siècle</u>                                           | 6  |
| <u>Image 3 : Scène de nécromancie en présence de démons, tableau de Cornelius Saftleven, huile sur bois de 1660.....</u>                                 | 8  |
| <u>Image 4 : La sorcière dans Blanche-Neige et les 7 nains, en 1937 .....</u>                                                                            | 8  |
| <u>Image 5 : Wanda Maximoff (La Sorcière rouge) dans WandaVision, en 2021 .....</u>                                                                      | 10 |
| <u>Image 6 : Le roi-sorcier d’Angmar dans La Terre du Milieu : L’ombre de la guerre, en 2017</u>                                                         | 10 |
| <u>Image 7 : Kid Icarus sur NES en 1987 .....</u>                                                                                                        | 16 |
| <u>Image 8 : Hogwarts Legacy : L’Héritage de Poudlard sur Xbox Series X en 2023 .....</u>                                                                | 16 |
| <u>Image 9 : Solstice sur NES, en 1990.....</u>                                                                                                          | 17 |
| <u>Image 10 : Jaquette du jeu Solstice sur NES, en 1990.....</u>                                                                                         | 17 |
| <u>Image 11 : Le protagoniste d’Hogwarts Legacy avec une armure de chevalier ajoutée par le joueur, Xbox Serie X, 2023.....</u>                          | 20 |
| <u>Image 12 : Le protagoniste d’Hogwarts Legacy avec un équipement de « duelliste » ajoutée par le joueur, Xbox Serie X, 2023.....</u>                   | 20 |
| <u>Image 13 : Silent Hill sur PlayStation en 1999 .....</u>                                                                                              | 21 |
| <u>Image 14 : Elden Ring sur Xbox Serie X en 2022 .....</u>                                                                                              | 21 |
| <u>Image 15 : Geralt de Riv parlant à la magicienne Keira Metz dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X en 2022 .....</u>                          | 22 |
| <u>Image 16 : Des personnes sur le bucher après avoir été accusées de pratiquer la magie dans The Witcher 3 Wild Hunt sur Xbox Serie X en 2022 .....</u> | 25 |
| <u>Image 17 : Assassin’s Creed Valhalla sur Xbox Serie X en 2020 .....</u>                                                                               | 25 |
| <u>Image 18 : Amicia dans A Plague Tale Requiem sur Xbox Serie X en 2022.....</u>                                                                        | 27 |
| <u>Image 19 : Kamek (au milieu) dans Super Mario World 2 : Yoshi’s Island sur Super Nintendo en 1995 .....</u>                                           | 27 |
| <u>Image 20 : Karla dans Dark Souls III sur PC en 2016 .....</u>                                                                                         | 29 |
| <u>Image 21 : Dahlia Gillespie dans Silent Hill sur PlayStation en 1999.....</u>                                                                         | 29 |

|                                                                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <u>Image 22 : Eveline dans Resident Evil 7 : Biohazard sur PC en 2017.....</u>                                                                                 | 31 |
| <u>Image 23 : Eveline âgé dans Resident Evil 7 : Biohazard sur PC en 2017.....</u>                                                                             | 31 |
| <u>Image 24 : Sort de feu dans la main droite, sort de foudre dans la main gauche dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022.....</u>            | 35 |
| <u>Image 25 : Remasa Lawith, une sorcière créée dans le cadre de cette étude dans The Elder Scrolls Online sur PC en 2021.....</u>                             | 35 |
| <u>Image 26 : La maison de Poison Ivy, dans Batman Arkham City sur PC en 2011.....</u>                                                                         | 37 |
| <u>Image 27 : Bayonetta sur PC en 2010.....</u>                                                                                                                | 37 |
| <u>Image 28 : Un démon tué par le héros, dans Silent Hill sur PlayStation en 1999.....</u>                                                                     | 39 |
| <u>Image 29 : Un sermon, dans Cult of the Lamb sur Xbox Series en 2022.....</u>                                                                                | 44 |
| <u>Image 30 : Face à face entre le sorcier Geralt de Riv et le chasseur de sorcière Caleb Menge, dans The Witcher 3 Wild Hunt sur Xbox Series en 2022.....</u> | 44 |
| <u>Image 31 : La marque de Samael, dans Silent Hill, sur PlayStation, en 1999.....</u>                                                                         | 46 |
| <u>Image 32 : Prêtre du <i>daedra</i> Azura, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021.....</u>                                               | 46 |
| <u>Image 33 : Prêtre du <i>daedra</i> Boethia, enfermé dans une cage du daedra Molag Bal dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021.....</u>   | 48 |
| <u>Image 34 : Merrin dans Star Wars : Jedi Fallen Order, sur Xbox Serie X, en 2021.....</u>                                                                    | 48 |
| <u>Image 35 : Le navire de la Chasse Sauvage, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                                 | 49 |
| <u>Image 36 : Eivor et son œil manquant, élément partagé avec son ancêtre Odin dans Assassin's Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020.....</u>              | 49 |
| <u>Image 37 : Les moires préparant un ragout d'enfant dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                         | 51 |
| <u>Image 38 : Les moires, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                                                     | 51 |
| <u>Image 39 : Imlerith et des succubes, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                                       | 52 |
| <u>Image 40 : Geralt priant vers un rocher, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                                   | 54 |

|                                                                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <u>Image 41 : Le rituel de la Flamme Noire, dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                        | 54 |
| <u>Image 42 : Eletra au centre et Dancraï à ses côtés (personnage créé pour ce mémoire), dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021</u> .....       | 56 |
| <u>Image 43 : Eletra à droite avec ses deux démons, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021</u> .....                                            | 56 |
| <u>Image 44 : Modron à gauche répondant à un villageois l’ayant traité de sorcière, dans Assassin’s Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020</u> ..... | 58 |
| <u>Image 45 : Mankar Camoran au centre, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006</u><br>.....                                                | 58 |
| <u>Image 46 : Mérunès Dagon, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006</u> .....                                                              | 59 |
| <u>Image 47 : Citra Talugmai et son couteau rituel, dans Far Cry 3, sur PC, en 2012</u> .....                                                           | 59 |
| <u>Image 48 : Link et son ocarina, dans The Legend of Zelda : Ocarina of Time, sur Nintendo 3DS, en 2011</u> .....                                      | 61 |
| <u>Image 49 : Maitre Miroir, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                          | 64 |
| <u>Image 50 : La « marque du diable », dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u><br>.....                                             | 64 |
| <u>Image 51 : Melina dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                                               | 66 |
| <u>Image 52 : Hugo de Rune dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                              | 66 |
| <u>Image 53 : Miranda dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021</u> .....                                                                             | 67 |
| <u>Image 54 : La fiche de Poison Ivy dans Batman Arkham Knight, sur PC, en 2015</u> .....                                                               | 67 |
| <u>Image 55 : Yennefer de Vengerberg dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u><br>.....                                               | 72 |
| <u>Image 56 : Le cadavre de Skjall ramené à la vie pour un interrogatoire dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....             | 72 |
| <u>Image 57 : Celebrimbor et Talion dans La Terre du Milieu : L’ombre de la guerre, sur Xbox Serie X, en 2017</u> .....                                 | 73 |
| <u>Image 58 : Le mégamycète dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021</u> .....                                                                       | 73 |
| <u>Image 59 : La barre de magie (en bleu en bas à gauche) dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u> .....                          | 75 |

|                                                                                                                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <u>Image 60 : Deux grises barbes dont Arngeir au centre, le plus jeune et le moins puissant, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u> .....         | 75 |
| <u>Image 61 : Les Nornir dans Assassin’s Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020</u> .....                                                                              | 77 |
| <u>Image 62 : Le héros lançant un sort, dans Hogwarts Legacy, sur Xbox Serie X, en 2023</u> .....                                                                         | 77 |
| <u>Image 63 : Des bâtons de mage, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u><br>.....                                                                 | 80 |
| <u>Image 64 : Mannimarco, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021</u> .....                                                                                        | 80 |
| <u>Image 65 : Geralt qui lance le sort de protection “Quen“ dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                             | 82 |
| <u>Image 66 : Abigail dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008</u> .....                                                                                      | 82 |
| <u>Image 67 : Philippa Eilhart embrassant une rose dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011</u> .....                                                       | 83 |
| <u>Image 68 : Philippa Eilhart embrassant Saskia pour mettre en place la malédiction dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011</u> .....                     | 83 |
| <u>Image 69 : Umbra dans les mains de son nouveau propriétaire, après avoir défait l’ancien, dans The Elder Scrolls IV Oblivion, sur PC, en 2006</u> .....                | 84 |
| <u>Image 70 : Faith Seed, dans Far Cry 5, sur Xbox Serie X, en 2017</u> .....                                                                                             | 84 |
| <u>Image 71 : Ra’s al-Ghul, dans Batman Arkham City, sur PC, en 2011</u> .....                                                                                            | 87 |
| <u>Image 72 : Immortelle d’Italie, prise en photo par Fernando Losada Rodriguez</u> .....                                                                                 | 89 |
| <u>Image 73 : Immortelle dans The Witcher 2, sur PC, en 2011 (récupéré via le wiki witcher-archive.fandom.com)</u> .....                                                  | 89 |
| <u>Image 74 : Du nirnroot, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u> .....                                                                           | 90 |
| <u>Image 75 : Une potion de soin Wiggenweld en cours de fabrication, dans Hogwarts Legacy : l’Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023</u> .....                   | 91 |
| <u>Image 76 : Un marchand nous vendant la potion de soin Wiggenweld, dans Hogwarts Legacy : l’Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023</u> .....                   | 91 |
| <u>Image 77 : Poison Ivy après s’être sacrifiée dans Batman Arkham Knight, sur PC, en 2015</u> .                                                                          | 93 |
| <u>Image 78 : La jarl Idgrod Ailedejais, qui nous a demander d’enquêter sur l’incendie d’une maison, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u> ..... | 97 |

|                                                                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <u>Image 79 : La preuve apportée au jarl Idgrod Ailedejais, dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021</u> .....                                           | 97  |
| <u>Image 80 : Poison Ivy, dans Batman Arkham Asylum, sur PC, en 2009</u> .....                                                                                             | 98  |
| <u>Image 81 : La mère d’Hugo de Rune à gauche et la comtesse de Provence à droite, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                         | 98  |
| <u>Image 82 : Succube qui après avoir séduit l’elfe Ele’yas va séduire Geralt de Riv, dans The Witcher 2 : Assassins of Kings, sur PC, en 2011</u> .....                   | 101 |
| <u>Image 83 : Arachne, à plus de 7000 ans, dans La Terre du Milieu : l’Ombre de la Guerre, sur Xbox Serie X, en 2017</u> .....                                             | 101 |
| <u>Image 84 : Bayonetta dont on voit clairement la nudité tant que ses cheveux ne sont pas en place, sur PC, en 2010</u> .....                                             | 102 |
| <u>Image 85 : La reine Marwen, dans La Terre du Milieu : l’Ombre du Mordor, sur Xbox Serie X, en 2014</u> .....                                                            | 102 |
| <u>Image 86 : Ciri et son “père“ Geralt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                                 | 104 |
| <u>Image 87 : Un chaman en plein rituel, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                                                 | 106 |
| <u>Image 88 : La druidesse Modron, dans Assassin’s Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020</u> .....                                                                     | 106 |
| <u>Image 89 : Vitalis Bénévent, qui se voit comme le héros face à la Peste Noire, dans A Plague Tale Innocence, sur PC, en 2019</u> .....                                  | 108 |
| <u>Image 90 : Le prince daedra Méphala, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021</u> .....                                                                           | 108 |
| <u>Image 91 : Harley Quinn après avoir été une nouvelle fois abandonné par le Joker, dans Batman Arkham City, sur PC, en 2011</u> .....                                    | 109 |
| <u>Image 92 : Le prince daedra Molag Bal, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021</u> ...                                                                           | 109 |
| <u>Image 93 : La magicienne Sheala de Tancarville dans les geôles des chasseurs de sorcières d’Oxenfurt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> ..... | 110 |
| <u>Image 94 : Keira Metz proposant une soirée à deux à Geralt, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022</u> .....                                           | 112 |

|                                                                                                                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <u>Image 95 : La jotun Gunlod, avec Odin, dans Assassin’s Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020.....</u>                                                     | 112 |
| <u>Image 96 : Rose dans les bras de Miranda, dans Resident Evil Village, sur PC, en 2021.....</u>                                                                | 114 |
| <u>Image 97 : Geralt de Riv, dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022 .....</u>                                                                   | 116 |
| <u>Image 98 : Sauron, dans La Terre du Milieu : l’Ombre de la Guerre, sur Xbox Serie X, en 2017 .....</u>                                                        | 116 |
| <u>Image 99 : Sirona Ryan, la sorcière trans, d’Hogwarts Legacy : l’Héritage de Poudlard, sur Xbox Serie X, en 2023 .....</u>                                    | 118 |
| <u>Image 100 et 101 : « Fragments d’AEtherius » par dame Cinabre de Taneth, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021 .....</u>                             | 121 |
| <u>Image 102 : Vanus Galerion, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021.....</u>                                                                           | 123 |
| <u>Image 103 : Detmold dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011 .....</u>                                                                          | 123 |
| <u>Image 104 : Mario lançant une boule de feu dans Super Mario Bros. Wii, sur Nintendo Wii, en 2009.....</u>                                                     | 126 |
| <u>Image 105 : L’assassin elfique Dancraï, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021....</u>                                                                | 128 |
| <u>Image 106 : Dancraï utilisant les pouvoirs d’Akatosh pour vaincre Molag Bal, dans The Elder Scrolls Online, sur PC, en 2021 .....</u>                         | 128 |
| <u>Image 107 : Des chamans mongols en tenue de rituel, photo prise par B.Munkhbayar .....</u>                                                                    | 130 |
| <u>Image 108 : Le chaman de The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                                                          | 130 |
| <u>Image 109 : Farengar Feu-Secret, sorcier de la cour du jarl Balgruuf de Blancherive, dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022.....</u>        | 131 |
| <u>Image 110 : Calcelmo, sorcier de la cour du jarl Igmund de Markarth, dans The Elder Scrolls V Skyrim sur Xbox Serie X en 2022.....</u>                        | 131 |
| <u>Image 111 : Valka, dans Assassin’s Creed Valhalla, sur Xbox Serie X, en 2020 .....</u>                                                                        | 133 |
| <u>Image 112 : Amicia de Rune tenant la décoction d’Ignifer, qui lui permet de déclencher un feu, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u> | 136 |
| <u>Image 113 : Geralt utilisant le signe <i>Igni</i> dans The Witcher 2 Assassins of Kings, sur PC, en 2011.....</u>                                             | 136 |
| <u>Image 114 : Le révérend dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008.....</u>                                                                         | 138 |



|                                                                                                                                              |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <u>Image 115 : Béatrice de Rune, dans A Plague Tale Requiem, sur Xbox Serie X, en 2022...</u>                                                | 138 |
| <u>Image 116 : Le roi Radovid le Sévère dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022.....</u>                                     | 140 |
| <u>Image 117 : Un cheval grim pant une montagne dans The Elder Scrolls V Skyrim, sur Xbox Serie X, en 2021 .....</u>                         | 143 |
| <u>Image 118 : La sorcière de la butte du lynx dans The Witcher 3 Wild Hunt, sur Xbox Serie X, en 2022 .....</u>                             | 150 |
| <u>Image 119 : Frey dans Forspoken, sur PC, en 2023.....</u>                                                                                 | 154 |
| <u>Image 120 : Azar Javed dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008 .....</u>                                                     | 161 |
| <u>Image 121 : Jacques d'Aldersberg face à Eredin dans The Witcher : Enhanced Edition, sur PC, en 2008 .....</u>                             | 161 |
| <u>Image 122 : Renfri au moment de sa mort dans The Witcher, saison 1 - épisode 1 : « Le début de la fin ».....</u>                          | 163 |
| <u>Image 123 : La confrontation entre Illyana (à gauche) et la magicienne Tetra (à droite) dans The Witcher : Le Cauchemar du loup .....</u> | 163 |
| <u>Image 112 : Ranni dans Elden Ring, sur Xbox Serie X, en 2022 .....</u>                                                                    | 169 |

## Table des matières

|                                                                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Remerciements .....                                                                                            | 2   |
| Introduction – La perception de la sorcellerie dans les jeux-vidéos : perception contemporaine ? .....         | 4   |
| A – La représentation picturale des sorciers dans les arts du XV <sup>e</sup> au XVII <sup>e</sup> siècle..... | 5   |
| B – La représentation contemporaine des sorciers .....                                                         | 7   |
| C – Antagonisme et protagonisme de la sorcellerie dans la culture de masse du XX <sup>e</sup> siècle .....     | 9   |
| I – Le sorcier, une notion évolutive selon le contexte.....                                                    | 15  |
| A – L'évolution de la figure sorcellaire avec l'évolution de l'art vidéoludique .....                          | 15  |
| B – La figure sorcellaire en fonction de l'origine géographique des jeux .....                                 | 23  |
| C – Le style du jeu : un élément déterminant dans l'écriture du sorcier .....                                  | 32  |
| II – Le lien de la sorcellerie à la croyance.....                                                              | 42  |
| A – Le rapport de la figure sorcellaire au divin et au diable .....                                            | 42  |
| B – Les rites et les rituels des sorciers dans les jeux-vidéo.....                                             | 53  |
| C – Le moment fondateur du sorcier.....                                                                        | 62  |
| III – La magie et les pouvoirs.....                                                                            | 70  |
| A – <i>Artes magicae</i> dans les jeux-vidéo .....                                                             | 70  |
| B – Les sorts et les malédictions .....                                                                        | 78  |
| C – La guérison et l'alchimie .....                                                                            | 85  |
| IV – Genre et sexualité.....                                                                                   | 95  |
| A – La majorité féminine dans la sorcellerie vidéoludique.....                                                 | 95  |
| B – Les hommes, plus présents dans les jeux que dans la sorcellerie médiévale .....                            | 103 |
| C – La sexualité du sorcier .....                                                                              | 111 |
| V – Ne pas tomber dans la paranoïa sorcellaire, l'utilisation des mots pour désigner.....                      | 120 |
| A – La magie ne fait pas le sorcier .....                                                                      | 120 |
| B – La réutilisation de notions déjà floues dans le monde réel .....                                           | 127 |
| C – La prépondérance du point d'observation de la narration .....                                              | 134 |

|                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| VI – Après ce que montre les développeurs, ce qu’en font les joueurs .....                  | 142 |
| A – Une « réunion de sorciers » : l’expérience d’un RPG sur table. Méthode de l’étude ..... | 142 |
| B – Les résultats de l’étude .....                                                          | 146 |
| C – L’exemple d’un univers particulier : <i>The Witcher</i> .....                           | 155 |
| Conclusion.....                                                                             | 166 |
| Annexe .....                                                                                | 171 |
| Tableau des œuvres et des figures sorcellaires utilisées .....                              | 171 |
| Jeux sources.....                                                                           | 175 |
| Bibliographie.....                                                                          | 178 |
| Filmographie .....                                                                          | 185 |
| Ludographie .....                                                                           | 185 |
| Table des images .....                                                                      | 186 |