

Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

Fantasy et jeux de rôle

Anne Besson

On parle de jeu de rôle pour désigner toutes les pratiques ludiques où le joueur se met à la place d'un personnage, adopte son point de vue et ses compétences, fait siennes ses motivations, le temps d'un sketch (c'est la pratique théâtrale thérapeutique du jeu de rôle), ou le temps d'une aventure, dans l'usage proprement ludique – c'est de celui-ci qu'on va parler, en laissant pour le moment de côté les jeux vidéo au profit des JdR papier ou sur table et des « grandeur nature ». Leur lien à la fantasy est originel et essentiel : des réappropriations ludiques collectives d'univers merveilleux, cela remonte en effet fort loin, avec par exemple des tournois arthuriens fantasmés « rejoués » par la cour anglaise du 15^{ème} siècle, déjà saisie de nostalgie chevaleresque. De façon similaire, à l'origine du « jeu de rôle » contemporain, il y a le désir de prolonger une expérience fictionnelle au sein d'un univers de fantasy, en l'espèce, la lecture fondatrice du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien.

Présentation et histoire des jeux de rôle de fantasy

Les premiers apparus sont les JdR dits « sur table », pratique collective où les joueurs interprètent un scénario – le plus souvent, quête ou enquête, dans un univers précis et dans les limites de règles déterminant leurs possibilités d'action : une équipe de joueurs se réunit autour d'un maître de jeu, pour vivre ensemble une aventure en incarnant chacun un personnage doté de caractéristiques. L'histoire se raconte et se joue : à partir des objectifs donnés et des situations qui se présentent, il s'agit de réagir (quelle décision prendre, quel chemin emprunter) et de simuler (les conséquences des actions, et en particulier les combats, se jouent au dé selon des règles complexes). Les parties les plus longues, aux scénarios découpés en épisodes (on en trouve des exemples dans les publications spécialisées), sont appelées « campagnes », selon un lexique militaire. En effet, à l'origine de tels jeux d'équipe, il y avait les wargames, les simulations de bataille historiques ou alternatives, miniaturisées sur de vastes plateaux.

Les premiers jeux de rôle sont nés de la décision décisive de ne plus jouer une armée, un ensemble de troupes, mais un seul personnage pour individualiser les enjeux ; simultanément l'objectif de reconstitution se trouve résolument déplacé dans un monde imaginaire, qui devra dès lors être très précisément décrit, dans des copieux manuels illustrés qui présentent les créatures, les villes, les armes, etc., tout ce qui peut servir à la simulation d'actions dans cet univers. Celui de *Donjons et Dragons* est le mieux connu, avec une première édition dès 1974, encore peu aboutie, les développements décisifs datant de 1977 et 1978. Mais le monde de Glorantha a lui aussi été élaboré, par Greg Stafford, créateur des éditions Chaosium dès le



milieu des années 60, pour donner lieu à des jeux de société et au jeu de rôle *Runequest*, mis au point avec Steve Perrin, à partir de 78 ; d'autres jeux plus récents, comme *Hero Wars* puis *Hero Quest* (2000 et 2003) prennent également place dans ce monde qui mêle créatures *medfan* et cadre ou panthéon plutôt antiquisants. Quant à *Warhammer*, créé par les britanniques Steve Jackson et Ian Livingstone, également auteurs pionniers de « livres dont vous êtes le héros », c'est au départ un jeu de figurines, un *wargame*, au sein de la société Games Workshop, puis un jeu de rôle à partir de 1986.

On constate bien que les jeux prenant place dans des univers *medfan*, même s'ils sont très syncrétiques, s'imposent de façon massive, même si le JdR a une extension générique plus importante (en particulier du côté du fantastique avec *L'Appel de Chtulhu* ou *Vampires, la mascarade*, mais aussi de la science-fiction, du Steampunk, de l'aventure historique...). On peut encore citer, comme grands exemples de JdR de fantasy, le *Jeu de rôle de la Terre du Milieu*, directement tolkienien, en 1984, plusieurs gammes *Conan* à partir de 85, et bien sûr les éditions successives de *D&D*, dont la licence a été rachetée en 1996 par Wizard of the Coast, l'éditeur du fameux jeu de cartes *Magic* : le jeu en est à sa 5^{ème} édition en 2014 et a suscité le développement de nombreux « univers associés », par exemple « les Royaumes oubliés ». Parfois dénigrés par les puristes qui regrettent que le JdR semble s'y limiter, l'efficacité du système D&D (soit l'ensemble de ses règles et de son univers) est incontestable, tout comme sa domination écrasante, estimée à plus de 80% des ventes totales du secteur [NB : chiffre valable pour la période 1985-2000].

Il y a de nombreuses raisons à cette convergence entre le média ludique et le genre fantasy :

- le modèle narratif de la quête initiatique est facile à dupliquer en épisodes successifs organisant la progression des joueurs ;
- l'univers fictionnel occupe une place de 1^{er} plan, et c'est un monde ouvert, se prêtant à l'exploration comme à la description, qui semble demander à ce qu'on le complète, à ce que chacun y apporte sa pierre ;
- en outre, ces mondes sont balisés de repères culturels à la fois familiers et imprécis (l'époque médiévale, la tradition du merveilleux - soit des lieux, des objets, des créatures : de quoi « peupler » et « meubler » cet espace imaginaire) ;
- enfin, au niveau des personnages, la distribution de qualités ou « pouvoirs » identifiant les PJ (personnages-joueurs) et permettant de les répartir en « classes » typées assure une simplicité nécessaire à la bonne « jouabilité », tandis que la prise en compte des questions morales va de son côté permettre l'évolution et la sophistication des univers rôlistes – pour le dire vite, des règles vont permettre d'établir ce qu'il en coûte, mais aussi ce que ça rapporte, que de choisir par exemple le camp du Mal.

Grandeur Nature (GN) et reconstitutions

C'est ce même aspect - la fantasy, en particulier *medfan* fournit sur mesure un imaginaire suffisamment familier et partagé pour permettre d'économiser des mises en place fastidieuses, ce côté « pratique » donc est également ce qui va l'imposer dans une écrasante majorité des JdR « Grandeur Nature », autre versant très distinct de la pratique rôliste, qui naît dans les années 80 et se développe surtout dans les années 90. Je précise qu'il existe aussi d'autres types de JdR, comme les jeux de rôles textuels qui se jouent sur forums et peuvent se rapprocher des pratiques d'amateurs de fan fiction.

Pour y revenir, comme son nom l'indique, le GN (en anglais Larp « Live Action role playing ») est un jeu de simulation où les participants incarnent cette fois physiquement leur personnage, en costume, imaginant ses motivations et son caractère, en fonction des éléments de scénario et de leurs envies, le temps d'un week-end « grandeur nature » en décors extérieurs – il peut par exemple s'agir de préparer puis de mener un assaut. Les plus grands rassemblements annuels, comme *The Gathering* en Angleterre concernent plusieurs milliers de personnes.

Leur objectif est largement autre, mais des ressemblances factuelles permettent d'en rapprocher les reconstitutions festives, les « fêtes médiévales » tirant parti d'un riche patrimoine matériel, qui se sont multipliées en France depuis leur apparition sous cette forme à la fin des années 70. Si du côté de ce qu'on appelle « l'histoire vivante », l'exigence d'authenticité dans les protocoles de réplique est traitée avec le plus grand sérieux, il est bien clair cependant que les spectacles proposés, et plus encore les participants à tel ou tel défilé costumé, mêlent très librement ce qui relève plutôt de l'Histoire médiévale (le chevalier, la dame, le paysan) ou plutôt de la fantasy (l'elfe, l'orque, la magicienne new age). On fait souvent appel à la fantasy pour attirer les spectateurs vers des sites historiques : ainsi le château de Warwick, qui date de la fin du XI^e siècle et abrite depuis longtemps des animations historiques réputées, est aujourd'hui directement liée à une fiction, la série télévisée *Merlin*, version *fantasy* de la légende arthurienne à destination des adolescents. Depuis avril 2011, une de ses tours crénelées abrite l'attraction *Merlin: The Dragon Tower*, qui permet aux visiteurs d'approcher la statue de cire du héros et d'interagir avec le dragon via un animatronics. C'est pourtant un autre château qui figure Camelot dans la série, celui de Pierrefonds, qui a la particularité d'avoir été lui-même entièrement « reconstitué » par Viollet-le-Duc au 19^{ème} siècle !

Une pratique au cœur du genre

Les JdR sur table et les GN sont des loisirs plutôt confidentiels – ce n'est pas vrai des fêtes historiques, beaucoup plus populaires. Mais malgré cette participation limitée, on ne saurait surestimer leur influence sur la culture populaire, que ce soit au niveau des pratiques (jeu d'aventures, déguisements) ou des sociabilités (guildes, communautés). Si la fantasy occupe une telle place dans notre horizon actuel, c'est en raison de synergies médiatiques « cosmogoniques », c'est parce que l'idée de « monde » s'est imposée comme point de



rencontre au croisement entre narration et expérimentation ludique ; et le jeu de rôle a joué un rôle majeur dans cette évolution.

On repère ainsi de constants allers retours entre les JdR et les autres médias de la fantasy, dans une circulation très productive, très fertile. J'ai déjà évoqué le secteur de la « ludic fantasy », séries de romans liés à des univers de jeux, et les « Livres dont vous êtes le héros » de la série « Défis Fantastiques », proposant un parcours à choix multiples, ont également été très importants pour la diffusion de l'imaginaire du genre auprès d'un public plus large et plus jeune qui lui a assuré une assise solide à partir des années 80 – ils sont aujourd'hui réédités, et des versions numérisées pour tablettes rencontrent un beau succès. La plupart des « univers » littéraires ont été adaptés, notamment via GURPS, système de jeu créé en 1986 par Steve Jackson (mais un autre Steve Jackson !), précisément dans le but de se prêter à une telle adaptabilité.

Et puis, du scénario de jeu de rôle à l'écriture de roman et vice-versa, le parcours est courant : des générations successives d'auteurs-créateurs de mondes l'ont emprunté dès la fin des années 70 aux États-Unis, à commencer par Raymond E. Feist dont le très long cycle de Krondor, commencé en 1982, faisait suite à de nombreuses campagnes de JdR dans le monde de Midkemia. En France, le lien est particulièrement frappant car les milieux de l'édition de jeux et de livres de fantasy, qui se sont développés tardivement, ont évolué en symbiose. Une des premières maisons d'édition spécialisée, Mnémos, naît au sein de l'éditeur de jeu Multisim, si bien que la première génération de *fantasy* française émerge de ce contexte rôliste - Mathieu Gaborit est particulièrement concerné par l'intrication des deux activités. Pierre Pevel ou Jean-Philippe Jaworski, parmi les meilleurs romanciers français actuels en fantasy, ont commencé comme auteurs de jeux de rôle... Il n'est guère de nom, dans ce milieu et ces générations, qui ne puisse être associé à cette double activité. Des campagnes sont retranscrites sous forme de romans (David Bry), de beaux livres permettent une exploration immersive des mondes de jeu (la collection « Ourobores » de Mnémos).

Les liens du JdR avec les supports audiovisuels de fantasy sont également flagrants, qu'il s'agisse d'adaptations croisées ou, de façon plus diffuse, d'esthétique et d'ambition convergentes : esthétique du jeu vidéo dans les effets spéciaux numériques des films, ambition de constitution d'une culture matérielle comme venue d'autres mondes et permettant d'en rêver l'existence concrète, qui s'expriment dans les différentes formes de reconstitution, ludique et historique (on coud ses vêtements, on se procure des accessoires vintage), mais aussi, de façon très similaire, dans ce que nous donnent à voir les *making of* des films de Peter Jackson ou de la série *Game of Thrones* : visite des armureries, élaboration des tissus et bijoux – comme un rêve de malle aux déguisements !

Anne Besson

