

“ Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval ”

Anne Besson

▶ **To cite this version:**

Anne Besson. “ Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval ”. Séverine Abiker, Anne Besson et Florence Plet-Nicolas (éd.). Le Moyen Âge en jeu, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, Eidôlon n°86. hal-02933665

HAL Id: hal-02933665

https://univ-artois.hal.science/hal-02933665

Submitted on 8 Sep 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Anne Besson

in *Le Moyen Âge en jeu* (actes du colloque de Bordeaux III - LAPRIL, avec la participation de Modernités médiévales, 3-5 avril 2008), sous la direction de Séverine Abiker, Anne Besson et Florence Plet-Nicolas, *Eidôlon* n°86, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, oct. 2009, p. 15-25.

« Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval »

Le titre du colloque qui a suscité cette réflexion, « le Moyen Âge en jeu » impose d'interroger le constat selon lequel notre rapport contemporain à la fiction se conçoit de plus en plus sur le mode du jeu, et le Moyen Âge imaginaire comme le lieu d'élection de cette « extension du domaine du ludique ». La part de plus en plus importante faite au jeu dans les pratiques culturelles et l'imaginaire partagé, que nous rappellerons pour commencer, engage une évolution de la notion de fiction sur laquelle nous nous arrêterons dans un second temps. Issue des jeux de l'enfance, la fiction retrouve ses origines ludiques dans ces nouveaux usages, immersions dans des mondes imaginaires dont le *medfan* (univers « médiéval fantastique »)[1] constitue le meilleur exemple.

Il ne faut cependant pas, comme nous le montrerons pour finir, y voir une régression. Au contraire, dans un environnement occidental contemporain saturé de fictions, qui exige de chacun qu'il soit apte à s'en saisir et à en jouer, la capacité à investir ces univers toujours plus nombreux constitue un nouveau développement de la compétence fictionnelle, une aptitude cognitive beaucoup plus sophistiquée que ne laisse à penser son apparente « facilité ».

Le jeu occupe une place encore jamais atteinte dans une offre de consommation fictionnelle qui connaît elle-même une inflation frappante, société du divertissement et règne du tout-culturel oblige : c'est une évidence dont on a pour le moment mal évalué la portée théorique[2]. Dans le secteur économique de l'industrie du divertissement, dont le développement est depuis plusieurs décennies parallèle aux progrès technologiques des médias électroniques, le

[1] Nous choisissons cette abréviation d'usage pour désigner une part de la production rattachée au genre de la *fantasy*, qui se trouve en constituer la face la mieux connue du grand public, et de très loin la plus illustrée : une *fantasy* dont la source principale, mais de plus en plus lointaine, est l'œuvre de J.R.R. Tolkien, se déroulant dans des univers pré-technologiques d'inspiration médiévale, où le rôle de la science est tenu par la magie, où mythes et légendes prennent vie (voir Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck « 50 questions », 2007).

[2] C'est le point de départ de Jean-Marie Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?*, et je m'inscris dans la continuité de sa réflexion. Son commentaire de la réception du jeu « Lara Croft » laisse en effet ouvertes certaines des questions qu'il soulève : « l'utilisation des techniques numériques ouvre de nouvelles possibilités à la fiction » qui « réarrangeront peut-être jusqu'à un certain point les relations traditionnelles entre la fiction et les autres formes d'interaction avec la réalité » (Paris, Seuil « Poétique », 1999, p. 9) ; « la fiction numérique ne bouleverse pas le statut logique de la fiction (par rapport à la "réalité") mais se borne à mettre à notre disposition de nouvelles façons de fabriquer et de consommer des fictions (ce qui n'est déjà pas mal) » (*ibid.*, p. 11).

jeu vidéo s'est taillé une place de choix face aux « vieux » supports (cinéma et télévision, sans parler du livre), et le *medfan*, déjà terre d'élection des jeux de rôles sur table, a rapidement su s'acclimater à ces nouveaux possibles techniques[3]. Dans les stragégies de synergie médiatique aujourd'hui systématiquement mises en place pour tirer parti des succès de masse[4], les différentes déclinaisons du jeu tiennent un rôle qui, de secondaire, tend à passer au premier plan : non seulement jeux vidéo, jeux de société, jeux de cartes, forment une bonne partie de l'arsenal des produits dérivés, comme les figurines, les accessoires et déguisements qui entrent aussi dans la sphère du ludique, mais de plus en plus souvent le jeu lui-même suscite novelisations ou adaptations cinématographiques, devenant le produit « original » dont dérivent les autres variantes médiatiques[5]. Du côté de la réception, les amateurs de jeux, à la consommation souvent forte et passionnée, ont désormais largement débordé les seuls rangs des adolescents mâles, comme l'atteste par exemple l'avancée ultra-rapide de l'âge moyen de l'utilisateur de console[6].

On joue à tout âge de plus en plus, de façon quotidienne et avouée. Cette visibilité sociale, que partage d'ailleurs la fantasy néo-médiévale, là encore très liée au jeu, entraîne la constitution d'un imaginaire partagé, d'un contexte mental dont la publicité par exemple donne une traduction très directe. Qu'on songe au nombre de fois ces dernières années où le parking d'entreprise, la ville ou même la planète, y sont devenus de vastes terrains de jeux. « Il n'y a pas que les enfants qui rêvent de jouets », « grandir, pour quoi faire ? »[7], insistent

[3] Sur le jeu de rôles, voir Olivier Caïra, *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007 ; sur « La question du genre dans les jeux vidéo », voir l'article de Matthieu Letourneux in Sébastien Genvo (éd.), *Le* game design *des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique*, L'Harmattan, 2006, p. 39-55.

[4] Selon le principe de la « convergence culturelle » théorisé par Henry Jenkins (*Convergence Culture : where old and new medias collide*, New York et Londres, New York University Press, 2006).

[5] Pour ne prendre nos exemples que dans le domaine de la *fantasy*, on peut citer les adaptations cinématographiques des séries de jeux à succès *Final fantasy* (jeu créé en 1987, film *Final fantasy. Les créatures de l'esprit* de Hironobu Sakaguchi et Monotori Sakakibara, 2001) et *Donjons et dragons* (jeu créé par Steve Arneson et Gary Gygax en 1974, film de Courtney Solomon, 2000) ; la série télévisée *Wakfu* développée sous forme de série télévisée d'animation à destination du jeune public par l'entreprise française Ankama, parallèlement à leur MMORPG du même nom ; ou encore l'important secteur des cycles romanesques adossés à des univers de jeux et y développant leurs intrigues, qu'on qualifie de *ludic fantasy* (les énormes *Royaumes oubliés* et *Lancedragon*, publiés aux États-Unis chez TSR Inc., et en France par Fleuve Noir dans des collections spécifiques, ou encore, pour la production française, l'ensemble constitué par le jeu de rôles et les trilogies romanesques *Guildes* de Stéphane Marsan, Éditions Mnémos).

[6] Il s'établissait à 33 ans en 2006, avant même la diffusion massive de la Wii de Nintendo, console spécifiquement conçue pour toucher des publics réfractaires, comme celui des seniors (chiffres de l'Entertainment Software Association of Canada, http://www.afjv.com/press0610/061026_joueurs_jeux_video_canada.htm, page consultée le 25/06/08).

[7] Corpus de publicités diffusées à la télévision française entre 2006 et 2008 : Renault Modus (« Grandir, pour quoi faire ? », les voitures du parking d'entreprise engagées dans un morpion géant), Peugeot 407 répliquant « Playtime is Over », seule machine réelle au milieu d'une ville où les voitures sont des jouets, 4x4 Nissan Qashqai démontrant ses qualités « Urbanproof » dans une ville devenue « playground » ; Orange, dont c'est un des grands axes de communication (« Il n'y a pas que les enfants qui rêvent d'avoir des jouets », où l'environnement urbain se présente en version « jouets » manipulés par des adultes, ou « More fun together », où

les fabricants de voiture et les réseaux de téléphonie mobile qui nous promettent un quotidien réenchanté par le débordement du plaisir ludique au-delà de ses domaines et de ses publics jusqu'alors réservés, et l'anonymat de l'urbanisation ou de la mondialisation inversé en communauté complice[8].

Si ces exemples empruntés à la publicité présentent un intérêt, c'est que leur rôle même consiste à repérer et à donner forme aux contenus latents qu'emprunte à un instant donné le désir social, et ce afin de l'orienter en acte d'achat. Or, le désir qu'elle identifie aujourd'hui s'avère celui d'un *monde pour jouer* ou d'un espace de jeu à investir au sein du quotidien. Notons au passage que l'âge adulte est désormais très librement représenté du côté du jeu : il faut le prendre comme un acquis, sans entrer plus avant dans un débat stérile sur l'infantilisation ou la tentation régressive que l'on peut, bien sûr, y voir[9].

L'essor économique et sociétal du jeu, et pour ce qui nous concerne principalement du jeu de rôles, s'inscrit pleinement dans ce mouvement, dont il est de façon indémêlable cause et conséquence, origine et symptôme : il propose bien en tout cas au public de tels univers fictionnels interactifs, sous la double forme symétrique, endroit et envers, de mondes où jouer et de jeux pour notre monde. Les environnements ludiques néo-médiévaux illustrent bien cette économie à double sens, import-export, entre les données du réel et les produits de l'imaginaire : soit on entre dans un monde dédié, séparé, où l'on s'importe en tant que personnage-joueur ou qu'avatar (dans le cas du jeu vidéo, du jeu en ligne, des MOOs[10]), soit

---

une blague à l'échelle planétaire fait croire les astronautes en orbite à un black-out, sur fond de Doris Day) ; Nike « Play », où un jeune homme bien chaussé se retrouve « chat » et se lance à la poursuite de la foule dans les rues et le métro…

[8] Les travaux de Jane McGonigal sur les « jeux de réalité alternative » donnent une illustration symétrique de ce constat, par exemple en étudiant la façon dont les participants au jeu connu sous le nom de « The Beast » ou « I.A. Game » ont pu envisager l'extension de leur expérience d'« intelligence collective » à la résolution de problèmes réels. « This is not a game » proclamait d'emblée la devise de ce jeu « sérieux ». Voir « 'This is not a game' : Immersive Aesthetics and Collective Play » de Jane McGonigal, *Digital Arts & Culture 2003 Conference Proceedings*, Melbourne, mai 2003, en ligne sur http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf, et les autres articles de l'auteur sur les « Alternative Reality Games », accessibles depuis http://www.avantgame.com/writings.htm. Merci à Richard Saint-Gelais de m'avoir signalé cette référence.

[9] La publicité dans son ensemble, et dans son principe, poursuit des objectifs infantilisants *per se*, visant à solliciter chez l'acheteur adulte une sorte d'état de moindre vigilance rationnelle, de soumission à des désirs qui veulent être assouvis. Chacun des acteurs de ce marché publicitaire a peu ou prou conscience de ce fonctionnement, et les créatifs adoptent donc fréquemment, comme dans les cas qui nous occupent, une stratégie de l'affichage et du second degré, qui les dédouane ainsi que leur public, façon d'affirmer « nous ne sommes pas dupes de notre désir », « nous acceptons l'enfant en nous ». Il y a sans doute en outre lieu de distinguer ici, comme la langue française nous le permet, entre le désir socialement très manifeste d'un « retour à l'enfance », dont témoignent nos exemples de publicités, et la perspective perçue comme aliénante d'un retour *en* enfance, qu'un marketing adéquat évitera soigneusement de susciter.

[10] Les MUDs (pour « Multi-Users Dungeons ») et MOOs (« Multi-Users Dungeons Object Oriented ») sont des environnements virtuels voués au jeu de rôles et à la discussion (« chat ») entre avatars : voir Marie-Laure Ryan, « Will New Media Produce New Narratives ? », in *Narrative across Media, The languages of Storytelling*, sous la dir. de Marie-Laure Ryan, Lincoln et Londres, University of Nebraska Press, 2004, p. 337-359 : p. 344-345.

on fait entrer les accessoires du jeu, les indices de l'autre monde, au sein du nôtre en y découpant des zones et des moments ludiques[11] (dans le cas du jeu de rôles « Grandeur Nature » ou GN, des banquet et des fêtes médiévales[12]). Le jeu de rôles sur table (JdR) constitue de ce point de vue la pratique la plus hybride : il contient une part d'immersion et une part d'incarnation, dans des dosages qui varient selon les jeux, les joueurs et même les parties, qui feront une place plus ou moins importante au « roleplay » .

Ces pratiques diverses, qui n'attirent pas les mêmes publics, relèvent pourtant, on le sent bien, des mêmes tendances de fond, qu'elles révèlent : ce sont chaque fois des jeux de rôles, où l'on endosse une identité provisoire adaptée à un environnement explicitement alternatif (le Moyen Âge version *fantasy*), et des fictions ludiques – des représentations imaginaires (les fictions) qui prennent la forme spécifique de jeux, des mondes régis de toutes parts par des codes (des stéréotypes de genre, connotant le *medfan*) et par des règles (déterminant cette fois le champ du possible actionnel au sein d'un tel monde).

Univers fictionnels ludiques, fiction comme jeu et comme monde : il est temps de se confronter à cette notion de fiction et à ses rapports avec les mondes de jeux. Le seul fait d'utiliser la notion de « fiction », qui s'est imposée depuis une quinzaine d'années dans le champ critique et dont l'usage est de plus en plus généralisé dans le grand public, traduit en fait certaines évolutions récentes dans la façon de concevoir ce que naguère on appelait œuvres d'art ou produits culturels. Parler de « fiction », cela implique en effet d'abord que le support matériel, le média d'expression, n'est pas un critère discriminant, et qu'il convient donc de traiter les manifestations de l'imaginaire sous l'égide d'une notion unique (la fiction, donc, qu'on précisera dans un second temps en « fiction romanesque », « cinématographique », « numérique », etc.) qui soit à l'image de l'évidente unité, voire même uniformité, qu'elles présentent : « *Le Seigneur des Anneaux* » sous forme de livres, de JdR, de MMORPG[13], d'anneaux en télé-achat, ce n'est peut-être pas également Tolkien, mais cela forme un continuum, un réseau qui semble s'étendre à l'infini puisqu'il s'élargit, de proche en proche, au « *Tolkien-like* », puis à tout le *medfan* et à toute la *fantasy*…

[11] Ce principe de découpage d'un espace-temps spécifique est tenu pour un des critères de définition consensuels d'un concept de « jeu » à l'extension discutée par ses théoriciens.

[12] Et de façon beaucoup plus quotidienne encore : on peut choisir pour son salon une décoration « moyen âge » faite maison ; il suffit d'acheter en un clic sur Internet le collier d'Arwen (produit dérivé de la trilogie « *Le Seigneur des Anneaux* » de Peter Jackson), et de le porter sous son pull, pour se rapprocher de sa « part elfique » dans la vie de tous les jours.

[13] « *Massively Multiplayers Online Role Playing Games* », « Jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs » : *Lord of the Rings Online, The Shadows of Angmar* (Turbine/Codemasters Online Gaming) en représente un des titres-phrases depuis sa sortie en avril 2007.

C'est le second point que souligne l'emploi du terme de « fiction » : il n'y a plus de bénéfice épistémologique à établir une hiérarchie de valeurs au sein des productions culturelles, à opposer une haute à une infra-culture. Une telle formule relève encore pour une part du vœu pieux, mais pour une part seulement : toutes les enquêtes sur la consommation culturelle ces dernières années attestent d'une évolution des pratiques, qui voit le rôle de « distinction » bourdieusienne de la grande culture disparaître derrière une nouvelle compétence socialement valorisée consistant au contraire à savoir « mixer » ses centres intérêts[14], choisir astucieusement et sans préjugés, dans une recherche d'expression des spécificités de chacun, au sein d'une offre trop pléthorique pour être seulement cartographiée.

L'essor du jeu, en particulier sous la forme du JdR, dans les pratiques et les imaginaires contemporains, a joué un rôle moteur dans cette réévaluation critique de la culture intermédiatique de masse dont atteste la notion de « fiction » et qui s'impose aujourd'hui avec la discrétion de l'évidence. Si fiction et jeu ne sont pas exactement superposables, les deux notions n'ont cessé de se rapprocher, les travaux critiques accompagnant, pour en rendre compte, les évolutions culturelles qu'on vient de rappeler. Ceux de Jean-Marie Schaeffer, dont la bienveillance à l'égard des nouvelles formes de fictions ludiques est remarquable, posent bien le chemin qui va du jeu enfantin aux œuvres culturelles, et retour. Le jeu pour Schaeffer, dans *Pourquoi la fiction ?*, trouve place aux deux extrêmités de la réflexion sur la fiction : il en constitue d'abord le nécessaire point de départ, puisque le cadre pragmatique qui la définit est celui de la « feintise ludique partagée » (le « faire-comme-si »), et que la capacité à créer et à recevoir des fictions naît dans l'enfance de chacun de la pratique du jeu interactif, où se construit la distinction du « pour-de-vrai » et du « pour-de-faux », la « compétence fictionnelle » qui discrimine entre le fantasme du désir et la résistance du réel[15]. La fiction artistique est dès lors « une forme institutionnellement marquée et culturellement "évoluée" d'un ensemble de pratiques dont les exemplifications les plus fondamentales [rêverie et jeu] font partie de la vie de tous les jours »[16].

A l'autre extrêmité, point d'arrivée de ce point de départ, les fictions numériques, comme les appelle Schaeffer, « réconcilient la fiction avec ses origines ludiques ». « Indifférentes au partage traditionnel entre *jeux* fictionnels et *œuvres* de fiction », ces œuvres, jeux de rôles et jeux d'aventure vidéo, parviendraient à la synthèse des jeux et des arts, combinant des « traits qui sont typiques des jeux [compétition, réception interactive] avec des traits typiques des

[14] C'est la thèse développée notamment par Bernard Lahire dans *La culture des individus, dissonances culturelles et distinction*, Paris, La Découverte « Textes à l'appui », 2004.
[15] Jean-Marie Schaeffer, sections « phylogenèse » et « ontogenèse de la fiction », *op. cit.*, p. 145- 179.
[16] *Ibid.*, p. 63.

œuvres de fiction (la création d'univers) »[17]. Ajoutons à cette brêve synthèse que les progrès technologiques de la numérisation sont à notre sens seulement venus donner son plein développement à une « extension du domaine du ludique » que les jeux *medfan* avaient déjà imposée dans les esprits : autrement dit que le jeu, point de départ et d'arrivée de la réflexion sur la fiction, a bel et bien joué un rôle dans l'intervalle, pour l'évolution de la notion. Non seulement le JdR sur table, analysé par exemple par Olivier Caïra, opérait déjà la synthèse entre la création de mondes alternatifs, d'essence narrative, et le respect d'une axiomatique caractéristique du jeu (le modèle logico-mathématique des règles délimitant le possible au sein de ces mondes)[18] ; mais encore la conception même de la fiction comme « monde », tellement répandue qu'on ne l'interroge même plus, s'avère avoir rencontré dans la culture *fantasy* une alliée au rôle méconnu.

Les productions rattachées au *medfan*, livres, illustrations, manuels de jeux, exemplifient en effet cette conception de la fiction comme monde possible, ou fictionnel, ou alternatif[19], à laquelle elles donnent corps par leur versant documentaire (en proposant cartographie, ethnographie, linguistique du dit-monde – une telle ambition encyclopédique étant fort bien servie par les technologies numériques). Elles *justifient* qu'on décrive aujourd'hui la fiction comme un univers parallèle où « s'immerger » – cette description n'est tout simplement jamais plus juste qu'à leur sujet[20]. Sur ce même modèle, on se figure encore un vaste monde de la fiction constitué d'enclaves auquel il est loisible de participer, qu'il est loisible de complèter par ce processus d'interaction créative. Les fictions s'avèrent en effet de plus en plus poreuses entre elles (c'est le mécanisme décrit par Richard Saint-Gelais sous le nom de « transfictionnalité », le transport d'éléments d'une fiction à une autre, univers partagés, héros réccurents[21]), tandis que la frontière entre les postures de création et de réception s'estompe également (c'est par exemple, autre indice de l'évolution du rapport aux fictions sous la pression du modèle ludique, le phénomène de la *fanfiction*, où l'amateur se saisit de son

[17] *Ibid.*, p. 315.
[18] Olivier Caïra, *op. cit.*, p. 205.
[19] Nous négligeons ici d'importantes divergences entre différents modèles théoriques, pour nous intéresser seulement à la métaphore du « monde » qui leur est commune.
[20] Elles en reproduisent d'ailleurs souvent le processus dans leur contenu narratif, les personnages franchissant sans cesse des seuils entre les mondes, qui prennent fréquemment la forme de livres dans lesquels le héros pénètre : ce motif récurrent, et son lien à l'imaginaire contemporain de la fiction, constituent le sujet de mon article « Mondes du texte et imaginaire de la lecture », à paraître dans la revue *Otrante*, Université de Poitiers, automne 2008..
[21] Richard Saint-Gelais, « La fiction à travers l'intertexte. Pour une théorie de la transfictionnalité », in *Frontières de la fiction*, sous la dir. d'Alexandre Gefen et René Audet, Québec/Bordeaux, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Bordeaux, « Fabula », 2001, p. 43-75.

univers fictionnel de prédilection pour l'étendre à son propre bénéfice d'expression personnelle[22]).

Autant de nouvelles pratiques connotées par le ludisme, et où la place du *medfan* apparaît centrale – dans la mesure où la réception de Tolkien, dont la Terre de Milieu représente toujours un modèle indépassable de « subcréation » totale, constitue l'origine et l'horizon de ce mouvement, et où la *fantasy*, genre de grande diffusion hégémonique de notre époque, fait figure de pôle d'attraction, qui aimante et dont irradient les nouveaux usages et les nouvelles représentations des mondes de fiction. La manière dont nous pouvons concevoir aujourd'hui la fiction se comprend donc dans ce contexte et sous ces influences : l'essor de la pragmatique dans les études critiques par exemple, la prise en compte si décisive du rôle dévolu à la réception, reflète cette vision de la fiction comme jeu, en en retenant le principe de l'adhésion conditionnelle (on est par définition libre de s'engager dans le jeu, *et donc* on l'est dans la lecture) ; orientée vers la réception, la théorie de la fiction se demande ce qui nous fait nous engager dans l'expérience d'immersion, ce qui l'amène à retrouver encore les bénéfices du jeu, qu'ils soient du côté du divertissement, réhabilité, ou encore, et au-delà, d'une utilité de ce plaisir pour la construction du moi et la gestion de son rapport au monde…

Il faut relever qu'on aboutit, avec cette conception de la fiction dont un des principaux modèles est le jeu, à l'opposé des valeurs traditionnellement associées à la notion d'Art : autotélisme de l'œuvre contre pragmatique interactive, noblesse gratuite de la création contre stratégies de réponse à une demande, séisme intime de l'individu rencontrant l'œuvre comme un bouleversement contre participation bricoleuse, dans l'enthousiasme et non dans le respect, que veulent susciter les propositions d'univers[23]. La fiction sur ce modèle *est à tout le monde* dans la mesure de son imagination et de son entraînement[24], de même que tous les enfants « savent » jouer. Même s'il y a bien entendu des façons plus ou moins raffinées de la recevoir, les compétences qu'elle va permettre de mettre en œuvre et de développer chez son public

[22] Voir sur le sujet Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006.

[23] C'est du moins le point de vue des fans. Celui des détenteurs de *copyrights* peut s'en éloigner plus ou moins, le souci de protection des contenus entrant en conflit avec l'intérêt que présente leur diffusion : Henry Jenkins étudie ces rapports sur le cas de la « franchise » *StarWars* dans le chapitre « Quentin Tarantino's *Starwars* ? Grassroots Creativity meets the Media industry » de *Convergence culture*, *op. cit.*, p. 131-169.

[24] Ce caractère éminement démocratique de la notion de fiction la fait soupçonner, au choix de désengagement apolitique ou de démagogie populiste. Si la fiction a régulièrement souffert au cours de l'histoire d'un « déficit de légimité sociale », c'est en effet aussi parce qu'elle repose sur une compétence partagée : Schaeffer la qualifie ainsi de « donnée psychologique universelle, [...] modalité de base de l'intentionnalité humaine » (*op. cit.*, p. 231), qui ne peut en aucun cas constituer un « marqueur de "distinction" sociale » (*ibid.*, p. 235).

naissent de sa « facilité » d'accès, de son engageante familiarité. On est tous invités à continuer à jouer.

Cette influence modélisante de la pratique ludique a beau constituer un retour de la fiction à ses origines dans le jeu, il ne s'agit pas d'une régression. En effet, les esprits qui l'opèrent, les consommateurs culturels d'aujourd'hui, sont forts de leur maîtrise des formes les plus sophistiquées de fiction, que la culture « pop » et la postmodernité ont mis à la portée de tous : réflexivité généralisée (je regarde des écrans dans l'écran, je lis un livre où un personnage lit un livre), recyclage immédiat et tous azimuts (le côté « gazeux » de la culture populaire, les références en suspension, partout, qu'on respire sans même s'en apercevoir[25]), oscillation entre l'adhésion fanique et la distance parodique, les premier, deuxième et troisième degrés : tout le monde fait ça, très naturellement, ces pratiques complexes ne comportent plus de dimension élitaire. Il s'agit d'une compétence acquise, de rien de moins qu'une conquête humaine, mais tellement intériorisée qu'elle semble spontanée, pas remarquable et donc pas relevée comme telle.

Pourtant, ces adultes qui jouent et se gavent de fiction ne sont pas des enfants, même s'ils ont aujourd'hui socialement le droit de prendre plaisir à se le faire croire. Ce ne sont pas non plus des fous, à quelques rares exceptions près bien entendu : le spectre de l'indistinction entre réel et imaginaire qui nous guetterait dans nos pratiques ludico-fictionnelles contemporaines, et forme le fonds des accusations de régression infantile, ne représente pas réellement une menace, puisque la fiction pour fonctionner a précisément besoin d'être distinguée de la vérité référentielle – « l'effacité même des dispositifs imaginatifs, loin de mettre en danger ces distinctions, présuppose leur validité », rappelle Schaeffer[26]. Les univers *medfan* se situent même de façon très volontariste aussi loin que possible de toute « actualité », dans le passé lointain, le mythe, la magie. À la limite, le risque qui existe, qu'illustrent aujourd'hui les cas d'addiction au MMORPG, apparaît exactement inverse : non pas celui d'une contagion, d'une confusion entre réel et imaginaire, mais au contraire d'un conflit de valeurs entre deux identités au monde trop antagonistes – le jeu valorise le temps accordé au jeu, en encourageant la formation de « guildes » solidaires dans leur progression, et dont il est mal vu pour les participants qu'ils les négligent. Or, c'est justement ce que demande le réel, qu'on abandonne la partie pour aller faire un tour au bureau ou au lycée.

[25] J'emprunte la métaphore à l'ouvrage d'Yves Michaud, *L'Art à l'état gazeux* (2003), Paris, Hachette « Pluriel », 2004. Le spécialiste d'esthétique y analyse le nouveau régime qui est celui de l'art dans la culture postmoderne, compte tenu de son omniprésence dans la sphère quotidienne.
[26] Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 33.

Contre cette situation de blocage, l'un *ou* l'autre, l'idéal contemporain vise à avoir l'un *et* l'autre, pour tirer le meilleur des deux. La nouvelle compétence fictionnelle que le modèle du jeu, et tout particulièrement du jeu *medfan*, a contribué à développer relève précisément de la capacité de navigation entre les mondes, de la souplesse dans le passage – elle reflète des compétences plus généralement valorisées par la société occidentale contemporaine, du côté de la mobilité, de la capacité de réinvention de soi. La pratique des fictions ludiques mobilise notamment une fluidité remarquable dans le changement de niveaux de communication, et dans l'échange des positions d'acteur et de récepteur. Autour d'une table, Olivier Caïra rappelle à juste titre que les participants d'un jeu de rôle passent sans cesse de la fiction à son dehors, avancent dans la peau du personnage, s'arrêtent pour discuter les règles (Schaeffer parle de « renégociations du contrat fictionnel » ou « *fantasy negociations* »[27]), repartent en ironisant, en tant que personnage, sur l'attitude d'un camarade en tant que joueur[28]… Ils suivent un scénario mais ils participent aussi pleinement à l'actualisation d'une intrigue qui ne leur préexiste pas, dans un délicat équilibre entre cadre contraignant et improvisation collective par lequel le jeu modélise le rapport au réel : des choix sont possibles mais le monde nous résiste, et il faut faire avec.

La dynamique de tels équilibres et la maîtrise qu'ils impliquent des situations de transitions, des seuils et des frontières, se nourrissent des progrès des possibles techniques, qui leur ouvrent toujours plus d'espaces d'application, et vice-versa l'emballement des évolutions technologiques s'en nourrit à son tour, parce que les nouveaux médias se développent au service de cette demande, chargés de donner corps au miroitement de nos désirs d'autres mondes. Là encore, les environnements persistants du MMORPG fournissent des illustrations encore inédites du raffinement, bien sûr troublant, qu'atteignent ces postures ludiques, mi-immergées mi-distanciées. Sur Internet, le site de la confrérie des Seigneurs de Belthil Nar propose par exemple de rejoindre une communauté qui met à la disposition de ses compagnons une demeure agréablement située en Bree, où se reposer et se ravitailler, et le soutien de membres expérimentés qui favoriseront l'insertion des nouveaux venus, charge à eux ensuite d'illustrer l'image de la Confrérie en Terre du Milieu[29].

Pas un instant le masque ne tombe, alors même que le groupe prend ses distances avec la pratique du « Role playing », où les joueurs se concentrent avant tout sur l'incarnation de leur personnage : « l'histoire » du groupe se déroule dans le passé atemporel d'Angmar, chaque

[27] *Ibid.*, p. 196.
[28] Olivier Caïra, *op. cit.*, p. 204.
[29] C'est l'essence de la « charte », à consulter sur http://belthilnar.free.fr/charte.html (page consultée le 25/06/08).

pièce de la maison sise au 5 de la rue Longue à Cornemur se visite. Il faut savoir qu'il s'agit là d'une émanation du MMORPG *Le Seigneur des Anneaux : les Ombres d'Angmar*, et de quelle façon tout cela « existe » sans toutefois exister « vraiment », car il n'y en a pas d'indices. Sous le nom de « journal de quête », on peut consulter un récit régulièrement mis à jour et riche de plusieurs dizaines d'épisodes[30], qui est indissociablement un document sur l'expérience du joueur et l'autobiographie d'un hobbit, utile aussi bien aux autres joueurs (autant de fausses pistes d'évitées) qu'à l'univers lui-même, agrandi par cette narration : autant à la fiction qu'à son dehors, en bel exercice d'enrichissement mutuel.

De telles pratiques peuvent se comprendre comme reflets et vecteurs de nouvelles compétences cognitives. On peut en effet estimer, à partir des exemples précédents, qu'elles entraînent le sens critique et l'engagement naïf de leurs participants à savoir coexister, comme la société contemporaine ou post-moderne l'impose, où la seule posture vivable est instable : je participe, mais je ne suis pas dupe, donc je participe, mais… A travers les formes particulières qu'y prend l'érudition, les fictions ludiques *medfan* illustrent et mettent en jeu une autre compétence caractéristique de notre époque saturée par un flux d'informations dépassant les capacités de traitement de tout individu. Ainsi, nos corpus se caractérisent par la masse de connaissances et de compétences qu'ils exigent de ceux qui souhaitent y participer : la pulsion encyclopédique qui les caractérise de manière générale (il y a énormément de choses qu'on peut désirer savoir à propos de tout un monde) implique par exemple qu'un « maître du jeu » en JdR doit lire et maîtriser d'épais manuels détaillant les caractéristiques des peuples, monstres ou cités de l'univers qu'il fait explorer à ses PJ (personnages-joueurs) ; la mise en place d'un environnement de GN exige encore de ses organisateurs qu'ils sachent s'entourer de talents multiples, techniques, manuels et artistiques. Les bonus des DVD « version longue » du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson[31] célèbrent, à l'échelle cette fois du tournage d'une trilogie à gros budget, le même type de collaborations fructueuses, n'oubliant aucun corps de métier, et se regardent comme un hymne au bricolage passionné et à la mutualisation des savoirs qui constituent le fond de la culture « fan ».

En même temps, c'est une évidence, ces connaissances et leur mise en œuvre s'avèrent souvent approximatives, et toujours hétéroclites. Le *medfan* n'essaie même pas d'être une reconstitution plausible de quoi que soit de médiéval, il ne peut cacher qu'il est le produit de mélanges inqualifiables, mais qui pourtant s'y unifient en un tout immédiatement identifiable. S'y agrègent, avec quelques coutures apparentes que la convention ludique rend sans peine

[30] 28 en juin 2008, date de rédaction de cet article : voir http://belthilnar.free.fr/journal.html
[31] Éditions DVD « Special extended », New Line Home Entertainment, 2002, 2003 et 2004.

invisibles, tout un ensemble de mythologies, de bouts d'histoires et de bouts de romans, des références de provenances très diverses et très diffuses, qui flottent dans notre monde rempli de fictions et finissent par créer des cultures communes, dont le *medfan* est exemplaire.

Il existe plusieurs pistes d'explications convergentes et convaincantes au pourquoi de ce succès du Moyen Âge imaginaire comme cadre d'interaction ludique. Pour nous, il est avant tout la forme idéale donnée à, et *prise par*, les nouveaux usages de la fiction : le *medfan* figure ce genre-monde où se tendent à l'extrême, sans craindre pourtant un seul instant la rupture tant l'adaptabilité de l'individu et du groupe caractérise son contexte d'apparition et de développement, à un bout le lointain (du passé, de l'imaginaire merveilleux : l'inaccessible et l'évasion), à l'autre bout le familier : du retour stéréotypé, de la culture populaire la plus « facile », la plus accessible enfin. Sans être notre monde, ce monde est bel et bien à nous – son invraisemblable bric-à-brac en fait le pur produit de notre imagination, aux contraintes choisies, à notre libre disposition.

Anne Besson
Université d'Artois, EA 4028 « Textes & Cultures », F-62030 Arras.

Bibliographie des ouvrages critiques cités

Besson, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck « 50 questions », 2007.
Caïra, Olivier, *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007.
Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006.
Convergence Culture : where old and new medias collide, New York et Londres, New York University Press, 2006.
Lahire, Bernard, *La culture des individus, dissonances culturelles et distinction*, Paris, La Découverte « Textes à l'appui », 2004.
Letourneux, Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in *Le* game design *des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique*, sous la dir. de Sébastien Genvo, L'Harmattan, 2006, p. 39-55.
McGonigal, Jane, « 'This is not a game' : Immersive Aesthetics and Collective Play » *Digital Arts & Culture 2003 Conference Proceedings*, Melbourne, mai 2003, en ligne sur http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf
Michaud, Yves, *L'Art à l'état gazeux* (2003), Paris, Hachette « Pluriel », 2004.
Ryan, Marie-Laure, « Will New Media Produce New Narratives ? », in *Narrative across Media, The languages of Storytelling*, sous la dir. de Marie-Laure Ryan, Lincoln et Londres, University of Nebraska Press, 2004, p. 337-359.
Saint-Gelais, Richard, « La fiction à travers l'intertexte. Pour une théorie de la transfictionnalité », in *Frontières de la fiction*, sous la dir. d'Alexandre Gefen et René Audet, Québec/Bordeaux, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Bordeaux, « Fabula », 2001, p. 43-75.
Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil « Poétique », 1999