



HAL
open science

Le jeu de rôles et la Terre du Milieu

Antoine Dauphragne

► **To cite this version:**

Antoine Dauphragne. Le jeu de rôles et la Terre du Milieu. Mickaël Devaux; Vincent Ferré; Charles Ridoux. Tolkien aujourd'hui, Presses universitaires de Valenciennes, pp.227-239, 2011, 978-2-3642400-63. hal-02167067

HAL Id: hal-02167067

<https://hal.science/hal-02167067>

Submitted on 20 Apr 2021

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.

Antoine DAUPHRAGNE
 Université Paris 13 – Paris Nord
 Laboratoire EXPERICE

LE JEU DE RÔLES ET LA TERRE DU MILIEU

La *fantasy* nourrit une dette considérable, autant dans son succès que dans l'imaginaire qu'elle déploie, envers l'œuvre de J. R. R. Tolkien. Le succès éditorial et critique du *Seigneur des Anneaux* n'a pas seulement porté sur le devant de la scène un écrivain et son roman ; il a instauré, au-delà de la seule sphère littéraire, de nouvelles figures imposées. Elfes, nains et orques peuplent de nombreux univers de fiction plongés dans le merveilleux, régis par des forces magiques, et dont le destin repose sur les actions épiques de personnages hors du commun. Encore ne s'agit-il ici que des influences les plus visibles et les plus répandues. La création d'un monde envisagé dans sa globalité, avec ses codes, ses peuples, ses langues, son histoire, sa cosmogonie, est un modèle qui a profondément marqué la *fantasy*. Si la cohérence et le degré de complétude d'Arda restent sans équivalent, le développement poussé des univers, que ce soit au sein de la narration, par le biais d'ensembles fictionnels (cycles et séries romanesques¹, collections et gammes ludiques) ou encore en dehors du cadre du récit, est devenu, sinon un passage obligé, du moins un procédé des plus courants. Levons toutefois un possible malentendu : Tolkien n'a pas inventé la *fantasy*, si tant est qu'on puisse sans difficulté l'y affilier. Dans cette veine particulière qui consiste à imaginer des mondes et (à chercher) à se déprendre de la réalité, Tolkien apparaît comme un auteur incontournable, qui fait date et qui révolutionne la façon d'appréhender la fiction. Replacer son œuvre dans le contexte culturel contemporain permet de mettre le doigt sur l'ambiguïté de son statut, entre évidence de sa popularité et de sa diffusion, et hétérogénéité du paysage de la *fantasy*. Celle-ci ne se cantonne pas à des réécritures plus ou moins libres des aventures de la Communauté de l'Anneau². À côté de Tolkien, d'autres écrivains ont contribué, à des titres divers, à l'évolution du genre : Robert E. Howard, Fritz Leiber ou encore Michael Moorcock, ont tous proposé des approches originales qui ont laissé une empreinte dans la façon de concevoir des univers merveilleux. Pourtant, Tolkien occupe une position bien spécifique et reste la référence par excellence. Son imaginaire ne s'est pas imposé d'un bloc, il n'a pas évincé toute alternative, mais il a engendré un courant canonique qui représente en quelque sorte la vitrine de la *fantasy*. Un ensemble de symboles, de figures et de thèmes s'est ainsi peu à peu érigé en norme, à tel point que l'écart par rapport à ces codes, ou l'usage qui en est fait, est un critère couramment utilisé dans la critique des nouvelles fictions.

De cette *fantasy* si redevable à la Terre du Milieu, il convient de dire quelques mots. Loin d'être confinée à un seul support, elle se développe bien au-delà du seul champ littéraire. On serait d'ailleurs bien en peine de trouver un média dont elle serait absente, et qu'elle n'aurait pas marquée d'un succès commercial de grande ampleur : la littérature de jeunesse

¹ Cf. Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS éditions, 2004.

² Cf. Jacques GOIMARD, *Univers sans limite : critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris : Pocket, 2003 ; et Anne BESSON, *La Fantasy*, Paris : Klincksieck, 2007.

(*Harry Potter*), la bande dessinée (*Lanfeust de Troy*), le cinéma (*Le Seigneur des Anneaux*) et le jeu sous toutes ses formes ont constitué et constituent encore des espaces de création de premier plan. Elle est véritablement, au sens premier du terme, multi médiatique. Dans cette optique, elle s'insère parfaitement dans ce que l'on a coutume d'appeler la culture de masse, qui mêle moyens du capitalisme moderne et thématiques populaires. Son degré d'intégration dans les réseaux complexes de cette culture lui permet de jouer sur tous les tableaux, suivant des phénomènes de circulation des thèmes et des références d'un média à l'autre. Un même univers peut se voir décliné sur une pluralité de supports qui entrent en résonance les uns avec les autres. On ne peut espérer comprendre les logiques de certains mondes de *fantasy* en ne se penchant que sur un seul de leurs avatars. C'est l'ensemble des produits reposant sur le même imaginaire, exploité de manière spécifique par chacun des supports, qui va produire du sens. La *fantasy*, partie prenante de la culture de masse, entretient également de nombreux liens avec la culture ludique. C'est là une caractéristique forte, centrale, qui n'est peut-être pas sans rapport avec le regard critique qu'elle subit bien souvent. Dans ces processus de circulation continue des éléments culturels, le jeu marque une étape incontournable, qu'il fournisse le produit d'appel de l'univers ou qu'il s'insère a posteriori dans le réseau de supports³.

On est parfois, il vrai, bien loin de Tolkien et des valeurs sous jacentes à son œuvre. Néanmoins, ce détour par les propriétés et les rouages de la *fantasy* nous permet de reconsidérer l'héritage de la Terre du Milieu sous un angle plus adapté pour saisir le cadre dans lequel il s'inscrit. Se saisir d'un imaginaire de ce type, c'est se confronter au problème des normes culturelles. La *fantasy* et la culture ludique, liées à la culture de masse, se classeraient de ce point de vue parmi les objets « illégitimes », peu valorisés, par opposition à la culture académique⁴. Or J. R. R. Tolkien, universitaire, philologue et linguiste fait figure de passeur, de lien entre ces deux horizons culturels (quand bien même ce serait à son corps défendant). Aujourd'hui *Le Seigneur des Anneaux* relève aussi bien de l'œuvre d'art que du produit culturel ; roman célébré par la critique et adoué par l'institution universitaire, matière première d'une pléthore de fictions littéraires ou ludiques, il est également entré de plain-pied dans les réseaux de la culture de masse, la sortie des films de Peter Jackson entraînant dans leur sillage l'édition d'une multitude de jeux. Le jeu de rôles, on le verra, n'aura pas attendu les adaptations cinématographiques pour offrir aux joueurs la possibilité de voyager de la Comté au Mordor. De fait, l'appropriation et la transformation de cet imaginaire par les univers de jeu de rôles semblent avoir constitué une étape importante dans la diffusion des figures et des thèmes de la Terre du Milieu.

On ne saurait envisager la réception et l'usage de cette influence prépondérante comme un simple calque superficiel à mi chemin entre l'hommage et la caution culturelle, sous peine de passer à côté de la logique même du processus d'adaptation. Notre approche se veut dénuée de tout jugement de valeur et de toute considération esthétique. Il ne s'agit pas de comparer une œuvre littéraire à des objets ludiques, non pas parce que l'une serait plus noble que les autres, mais parce que ces derniers ne se positionnent pas de la même manière dans le paysage culturel. En tant qu'objets ludiques, les jeux de rôles nous posent autant le problème de l'utilisation des références culturelles que celui des modalités de leur mise en jeu. C'est à la croisée de ces thématiques, entre panorama des usages de la Terre du Milieu et analyse des pratiques ludiques à son endroit, que nous situerons notre étude.

³ Cf. Antoine DAUPHRAGNE, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de *fantasy* », in Gilles BROUGERE (dir), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris : Autrement, 2008, pp. 43-58.

⁴ Cf. Bernard LAHIRE, *La Culture des individus, dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris : La Découverte, 2004.

DONJONS & DRAGONS OU LA VULGARISATION DE LA TERRE DU MILIEU

Le jeu de rôles présente un certain nombre de spécificités qui le distinguent de ses cousins ludiques. Il s'agit d'un jeu de simulation n'utilisant ni pions, ni plateau de jeu, ni objectif préétabli de victoire. Chaque titre est en fait un univers de fiction, doublé des règles qui permettent d'y évoluer virtuellement. L'un des joueurs occupe la fonction de maître de jeu (à la fois arbitre, animateur et conteur), tandis que les autres incarnent chacun un personnage. Voilà donc une forme ludique fortement dématérialisée, reposant pour l'essentiel sur l'imagination des joueurs et davantage destiné à vivre des aventures qu'à « gagner la partie ». Pour autant, ces particularités n'en font pas un média isolé des autres types de jeu. Le jeu de rôles apparaît au contraire fortement intégré à la culture ludique. L'exemple du grand ancien *Donjons & Dragons* met en évidence l'inscription du jeu de rôles dans un contexte culturel faisant la part belle aux interactions entre différentes formes ludiques et plaçant la *fantasy* au premier plan.

Donjons & Dragons (ou *D&D*) est publié pour la première fois en 1974 par TSR. Ses concepteurs, Gary Gygax et Dave Arneson, sont des joueurs de *wargame* qui cherchent à sortir du cadre historique et des affrontements à grande échelle. Le système de jeu mis au point permet aux joueurs d'incarner des aventuriers dans un monde de *fantasy* rempli de monstres et de dangers. Les règles sont alors rudimentaires, les figurines n'ont pas totalement disparu, mais les fondements du jeu de rôles sont déjà présents. Dès la naissance de ce type ludique, se distingue une *fantasy* nourrie des influences de la Terre du Milieu : un petit groupe de héros, guerriers, magiciens, clercs, elfes, nains ou semi-hommes, s'engage dans une quête et affronte orques, gobelins et trolls. Le premier jeu de rôles se donne à voir comme une simplification extrême de figures centrales de l'imaginaire de Tolkien, simplification qui va engendrer les stéréotypes de la *fantasy* contemporaine mais qui va également aboutir à une diffusion de grande ampleur de cet imaginaire. À cet égard, il n'est pas absurde de considérer *Donjons & Dragons* comme un vulgarisateur dont la fonction de relais entre possibilités de jeu et accès aux univers de *fantasy* ne s'est jamais démentie. Son succès commercial, ses stratégies de développement, ses innovations dans le secteur du jeu, son influence sur les représentations du genre et sa capacité à fixer des codes culturels à la fois souples et permanents doivent être pris en compte en préalable à toute analyse d'univers plus fouillés, eux aussi tributaires de l'œuvre de Tolkien.

À partir de la base éditée en 1974, *D&D* va se développer rapidement, se complexifier, et se diviser en gammes et produits différenciés. En 1978, la création d'*Advanced Dungeons & Dragons* (*ADD*) introduit une nouvelle gamme indépendante du jeu original et orientée vers des univers plus denses et des règles plus complètes. En 2000, le nouvel éditeur Wizards of the Coast réunit les deux gammes et propose une nouvelle mouture du jeu, *Donjons & Dragons 3^e édition* (*D&D3*). Celle-ci se présente comme un jeu à part entière, mais aussi comme un système de règles générique, conçu en licence ouverte pour être utilisable par n'importe quel univers ludique qui déclare utiliser la licence. *D&D3* « *stricto sensu* » propose une gamme de plus de cent produits, dans un secteur où l'on dépasse rarement la dizaine de suppléments. Aujourd'hui, il écrase le marché du jeu de rôles⁵ et reste présent sur d'autres types de jeu auxquels il apporte sa marque : jeu de figurines à collectionner, jeux de société, jeux vidéo. La dynamique se poursuit actuellement avec la sortie, en juin 2008, de la quatrième édition. L'omniprésence de *D&D* dans le paysage ludique ne se fait pas uniquement sentir sur le plan éditorial (il convient d'ailleurs de relativiser fortement son poids

⁵ *D&D* représenterait près de 85 % des ventes de jeux de rôles ; cf. Damien COLTICE, « État des lieux du JdR : des chiffres et des lettres », in *Black Box*, n° 2, janvier - février 2006, p. 59.

économique, tant le jeu de rôles reste un marché de très petite taille⁶). Elle se vérifie dans la reprise des thèmes porteurs du jeu (combats contre des monstres, recherche de trésors, diversification des compétences selon les profils de personnages) et des stéréotypes qu'il colporte dans d'autres types de jeu. Elle est également décelable dans l'émergence de références spécifiques qui peuvent alors donner lieu à un véritable jeu sur le jeu ; ainsi le jeu de cartes *Munchkin* reprend la thématique de l'exploration de donjons sur un ton sarcastique en tournant en dérision les poncifs de la *fantasy* vue par l'ancêtre du jeu de rôles.

L'importance de *D&D* dans le monde du jeu est due à la conjonction de plusieurs facteurs : sa stature de grand ancien, son importance éditoriale, sa dimension de système ludique adaptable, ou encore sa capacité à innover... tout en gardant au cœur de ses principes ce filtre simplificateur fondamental (le groupe de héros, la quête, l'elfe, le nain, etc.). Depuis 30 ans, la gamme a connu de multiples évolutions, mais est restée fondamentalement attachée à un imaginaire rudimentaire, immédiatement identifiable, plus petit dénominateur commun d'un vaste ensemble hétérogène. Les personnages de *D&D* n'ont pas radicalement changé depuis 1974, pas plus que la façon de les appréhender : le joueur choisit une race, puis une classe. Les nains restent ces êtres trapus, barbus et robustes vivant au cœur des montagnes et font de bons guerriers ; les elfes demeurent gracieux et agiles, entretiennent un lien organique avec la nature et bénéficient d'affinités particulières avec la magie ; les *halflings* sont vifs, turbulents et joyeux, et excellent dans la furtivité. Ces profils issus des principales races de la Terre du Milieu n'ont pas manqué d'imprégner profondément la *fantasy* bien au-delà du seul domaine du jeu. Ils ont fixé des représentations stéréotypées qui ont été reprises, détournées ou retravaillées, et dont la circulation a pu déstabiliser, voire déranger, les spécialistes de l'œuvre littéraire de Tolkien. À cet égard, les films de Peter Jackson semblent révélateurs : si le primat de l'action ou la vision de personnages clefs comme de simples *comic reliefs* (Gimli) ou des acrobates de haut vol (Legolas) a pu heurter certaines sensibilités, ces choix mettent clairement en lumière l'impact de la *fantasy* ludique.

SURVOL DE LA TERRE DU MILIEU EN JEU DE RÔLES

Le jeu de rôles ne se résume évidemment pas à *D&D*. Parallèlement, l'héritage de Tolkien n'est pas contenu tout entier dans le titre fondateur du jeu de rôles. D'autres univers en ont assimilé des éléments de manière à s'appuyer sur un socle solide de références afin de développer des fictions originales. À l'inverse, il ne faudrait pas voir le jeu de rôles comme un support obnubilé par une seule source ; d'une part la *fantasy*, même si elle domine le paysage en termes de ventes, est loin d'être le seul genre représenté, science-fiction, horreur ou fantastique occupant chacun une position non négligeable ; d'autre part, nombre de titres relevant pourtant clairement de la *fantasy* ne se réclament nullement des romans de Tolkien. De fait, ce dernier ne semble pas faire l'objet d'une admiration plus affirmée que celle qui est marquée envers d'autres grands auteurs du genre : ainsi, Michael Moorcock, Jack Vance, P. J. Farmer, Robert E. Howard, Fritz Leiber ou encore Roger Zelazny ont tous vu au moins un de leurs ensembles romanesques adapté en jeu de rôles. C'est également le cas de Tolkien, au même titre que ces écrivains. L'univers de la Terre du Milieu a connu deux adaptations : le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM)*, dont la première édition date de 1984 et qui est aujourd'hui épuisé ; et *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de rôles*, paru en 2002 et qui s'inscrit dans la lignée de la trilogie de Peter Jackson. Il n'est pas dans notre intention de proposer une critique de ces jeux suivant leur fidélité à l'œuvre originelle et la justesse des informations, ni de distribuer des bons et des mauvais points dans les choix effectués par leurs concepteurs.

⁶ Cf. Didier GUISERIX, *Le Livre des jeux de rôle*, Paris : Bornemann, 1997, pp. 142-143.

Une telle démarche nous semble peu constructive et de peu d'intérêt. Néanmoins, l'attention à la posture des concepteurs ainsi qu'à la réception de ces jeux par les joueurs est susceptible de nous renseigner sur la nature des adaptations ludiques.

JRTM, dont la dernière édition date de 1993, est une gamme bien fournie (une centaine de produits) ; elle est antérieure aux films sortis entre 2001 et 2003 et ne peut donc être taxée de produit dérivé opportunément mis sur le marché. Le succès de ce titre, sans doute en partie attribuable au fait qu'il a longtemps constitué la seule possibilité de jouer dans l'univers de Tolkien, n'est pas sans soulever d'intéressantes contradictions. Ainsi la première édition française (1986) arbore-t-elle un sous-titre programmatique (« le jeu de rôle dans le monde de Tolkien ») tout en ne consacrant à l'univers proprement dit que cinq pages d'introduction générale, contre plus de 120 pages traitant des règles du jeu (races et classes de personnages, système de combat, etc.). Cet écart entre les intentions affichées et le produit donné à jouer n'a pas manqué d'être relevé et critiqué par les joueurs, et l'accusation de « faire un *Donjon* dans les Terres du Milieu »⁷ portée à son encontre a été maintes fois reprise. Notons toutefois que le manque d'informations sur le *background* du jeu est comblé par la publication de nombreux suppléments, stratégie éditoriale que l'on retrouve régulièrement dans le milieu du jeu de rôles. De manière générale, les avis négatifs sont le fait de joueurs qui pensaient retrouver en *JRTM* l'atmosphère des romans de Tolkien. Or, outre l'insuffisance des éléments de contexte, le jeu, aux yeux de ses détracteurs, pêche également par son système de règles trop complexe et simulationniste, impropre à restituer le caractère épique du *Seigneur des Anneaux*. Selon les propres mots d'un rôliste interrogé :

JRTM était pas du tout le jeu où y'avait besoin d'un système réaliste de combat ... Aragorn on s'en fout de savoir s'il touche le goblin à la gorge ou à la clavicule droite... et pourtant c'est ça que te dit le système de règles de *JRTM*, donc c'était une horreur, c'était très dur à jouer vraiment.

La publication du *Seigneur des Anneaux : le jeu de rôles* a, semble-t-il, davantage contenté les joueurs en recherche d'une expérience ludique en Terre du Milieu, malgré son statut de produit dérivé (*a priori* connoté négativement) et bien qu'il apparaisse finalement comme l'adaptation ludique d'une adaptation cinématographique. Le jeu de rôles a donc moins adopté et adapté Tolkien explicitement, au grand jour et en ayant le projet de transcrire par le jeu le contenu et l'esprit de ses romans, qu'il n'a capté son héritage de façon diffuse, ciblée, de façon à conférer à ses univers originaux des traits à la fois identifiables, légitimes et malléables.

LA TERRE DU MILIEU REVISITÉE : UNE MATRICE DE MONDES

Entre les clichés de *Donjons & Dragons* et les adaptations directes du *Seigneur des Anneaux*, l'exploitation de l'œuvre de Tolkien emprunte une troisième voie, davantage tournée vers la mise en forme de mondes fictifs nourris de thèmes et de figures importés de la Terre du Milieu que préoccupée par la mise en valeur des écrits du maître. Un grand nombre de titres puise ainsi les éléments de leurs univers dans ce vivier de références imaginaires. S'il nous est impossible de présenter ici une analyse exhaustive de ces jeux, une brève introduction à certains des titres les plus représentatifs de l'usage de la mythologie tolkienienne nous permettra de lancer quelques pistes quant à sa place dans les univers de jeu de rôles et dans la *fantasy* ludique.

⁷ Citation d'une critique d'un rôliste sur le site www.roliste.com. Les avis des joueurs ont été recueillis sur ce site et sur divers forums comme www.sden.org ou www.ffjdr.org, ainsi que via des entretiens approfondis avec des joueurs.

Le succès de *D&D* repose pour une bonne part sur un schéma ludique simple doublé d'une utilisation minimaliste de figures et de types stéréotypés. Pourtant, ce cœur du système ne suffit pas à satisfaire tous les publics, notamment les joueurs en quête d'aventures dans un contexte d'une toute autre épaisseur que les sempiternels souterrains labyrinthiques gardés par des monstres. Dans cette optique, *D&D* s'est très tôt entouré d'univers de jeu qui lui sont associés, tels que *Greyhawk*, *Eberron* ou encore *Dragonlance*. Conçus selon un cahier des charges précis qui porte la griffe *Donjons & Dragons*, ils fournissent aux joueurs de véritables mondes virtuels, dont les aspects géographiques, historiques, sociétaux et religieux sont suffisamment développés pour que les perspectives d'aventures ne se cantonnent pas à ce que le jargon rôliste nomme du « *dungeon crawling* ». Le plus célèbre et le plus développé de ces univers est sans conteste celui des *Royaumes oubliés*. En tant que tel, il compte parmi les jeux de rôles les plus pratiqués. Sa notoriété dépasse même largement la communauté rôliste, tant il constitue un exemple particulièrement éclairant de ces univers qui s'exportent avec succès de support en support : parallèlement à son statut de vitrine de *D&D* depuis une vingtaine d'années, le monde des *Royaumes oubliés* a fait l'objet d'adaptations vidéoludiques remarquées⁸ et continue à être développé par le biais d'une collection littéraire conséquente (84 titres traduits en français à ce jour). Cet univers phare de la culture ludique se révèle aussi bigarré qu'hétérogène. Le jeu de rôles situe les aventures sur le continent de Faerûn, sur un monde nommé Toril. On y retrouve une multitude de races (parmi lesquelles figurent elfes, nains et orques) et une grande variété de pays, peuples, climats, États et régimes politiques. La magie, véritable principe régulateur du monde, est omniprésente. La religion, intimement liée à la magie, se compose de nombreux panthéons polythéistes. Les dieux interviennent régulièrement dans les affaires des mortels, leur puissance reposant sur le nombre de leurs fidèles. Par bien des aspects, les *Royaumes oubliés* constituent un archétype d'univers de *fantasy*.

Autre grand classique du jeu de rôles, *Warhammer* déborde également largement les frontières de ce seul média. Présent dans le domaine du jeu de figurines, du jeu de cartes, du jeu de société et du jeu vidéo, il s'appuie lui aussi sur des novellisations pour donner plus de profondeur à ses productions ludiques. *Warhammer* est un exemple édifiant d'univers autonome et intégré, dont les logiques de développement sont assurées par différents médias selon des objectifs bien précis : aux romans l'élaboration et l'enrichissement du contexte, aux jeux la simulation virtuelle. Le jeu de rôles se situe de fait à cheval sur ces deux fonctions. Le monde de *Warhammer* mêle clins d'œil à l'histoire et références à Tolkien. L'action des romans et le déroulement des jeux se situent sur un continent nommé le Vieux Monde, croisement improbable entre la Terre du Milieu et l'Europe de la fin du Moyen Âge. Plusieurs États humains se partagent ce continent : le plus puissant d'entre eux est l'Empire, inspiré du Saint Empire Romain Germanique ; la Bretonnie est un reflet de la France féodale ; le royaume de Kislev renvoie à la Russie médiévale ; les cités-États de Tilée transposent la réalité italienne de la fin du Moyen Âge ; enfin l'Estalie divisée politiquement évoque l'Espagne à la même époque. Vivant au sein de ces sociétés ou bien en communautés indépendantes, elfes, nains et *halflings* cohabitent avec les humains. Le Vieux Monde est constamment menacé par le Chaos et ses quatre dieux principaux : sur ses frontières les races chaotiques (hommes bêtes, orques, gobelins, trolls, etc.) mènent des raids incessants, alors qu'en leur sein même les sociétés humaines sont menacées par la corruption et la décadence. *Warhammer* dépeint un univers sombre et violent ; la greffe des éléments tolkieniens sur un canevas pseudo Renaissance est souvent mis en avant lorsqu'il s'agit d'expliquer le succès de ce titre.

Avec *Shadowrun*, on aborde une façon originale d'intégrer l'héritage de la Terre du

⁸ Citons la trilogie *Eye of the Beholder*, ainsi que *Baldur's Gate* et *Neverwinter Nights*.

Milieu à un cadre fictionnel inédit. On sort ici des mondes autres baignant dans le merveilleux pour se tourner vers un contexte futuriste de haute technologie. *Shadowrun* nous projette dans un XXI^e siècle bouleversé par une série de catastrophes naturelles, de crises sociales et de manifestations mystiques. La magie, en sommeil depuis des milliers d'années, s'est éveillée. Un syndrome nommé EGI (Expression Génétique Inexpliquée) a provoqué la naissance de bébés nains, elfes, orks⁹ et trolls, réintroduisant ces races dans la société. Les États-nations ont quasiment disparu, laissant la place à des cités-États gouvernées par des mégacorporations. La cybertechnologie est un élément clef de ce monde et les inégalités sociales sont plus criantes que jamais. Dans ce contexte empreint de noirceur, les joueurs incarnent des *shadowrunners*, sortes de mercenaires marginaux agissant pour les corporations. Le jeu a connu quatre éditions successives, chacune faisant progresser chronologiquement l'histoire de cet univers à la croisée du cyberpunk et de la *fantasy*.

Si *Midnight* n'est pas une adaptation du *Seigneur des Anneaux*, l'hommage au roman de Tolkien est plus qu'évident. Le texte de la quatrième de couverture de la première édition du jeu est à cet égard quasi transparent :

Alors que le Troisième Âge touchait à sa fin, le dieu déchu Izrador triompha des nations libres d'Aryth. Les lieutenants félons de l'Ombre du Nord, les Seigneurs des Ténèbres, dirigent d'une poigne de fer les cités en ruine et les royaumes brisés. Des esprits intangibles et torturés pourchassent les derniers possesseurs de connaissances magiques. Les prêtres d'Izrador, les légats de l'Ombre, traquent sans pitié les espions elfes, les insurgés nains et les quelques héros courageux qui osent encore se dresser et défier les forces obscures.¹⁰

Le continent d'Eredane est une Terre du Milieu alternative qui aurait vu Sauron remporter la victoire lors de la Guerre de l'Anneau. *Midnight*, à la différence des exemples précédents, est un cas unique dans le sens où il n'a pas (encore) fait école, mais cette reprise uchronique de l'histoire imaginée par Tolkien nous semble particulièrement intéressante, de par la communauté de références qu'elle entretient avec son modèle, mais aussi et surtout de par sa capacité à en tirer une atmosphère et des thématiques principales (la résistance à l'oppression, la clandestinité, le totalitarisme) qui lui sont propres.

Ces variations sur la Terre du Milieu sont loin d'épuiser l'ensemble des possibles en la matière, mais elles fournissent un certain nombre d'indices quant à la saisie de cet imaginaire. Celle-ci peut s'effectuer selon des modalités et des intentions très diverses : constitution d'un univers de *fantasy* « classique » (les *Royaumes oubliés*), ingrédient essentiel dans le croisement d'horizons éloignés (*Warhammer*), décentrage radical par rapport au contexte d'origine (*Shadowrun*) ou encore relecture alternative à peine voilée de l'œuvre de Tolkien (*Midnight*). Le jeu de rôles apparaît ici comme un laboratoire des usages de la Terre du Milieu. Les différences qui se font jour entre ces approches ne doivent toutefois pas occulter leurs points de convergence. Derrière des usages disparates voire antinomiques, se dessinent des thèmes récurrents qui sont autant de passages obligés pour qui veut mobiliser la référence tolkienienne ; mais s'agit-il vraiment d'une mobilisation consciente d'un matériau culturel dont on a identifié l'origine ? En effet ni le nom ni l'œuvre de Tolkien ne sont cités dans ces jeux. Certes, la reconnaissance de ses influences majeures n'est pas une obligation mais elle se donne à voir dans certains jeux de rôles, notamment sous la forme d'inspirations littéraires et cinématographiques. Nul signe d'allégeance explicite ne transparaît dans les titres évoqués ici : Tolkien est une évidence.

Parmi les éléments les plus évocateurs (et donc les plus populaires) de la Terre du Milieu, les races emblématiques que sont les nains, les elfes, les hobbits (régulièrement rebaptisés *halflings*) ou encore les orques se retrouvent avec une constance jamais démentie

⁹ L'orthographe du mot « ork » est propre à l'univers de *Shadowrun*.

¹⁰ *Midnight*, Black Book Editions, 2004.

dans nombre d'univers de *fantasy*. Leur seule inclusion dans un monde fictionnel permet de se placer sous le patronage de J. R. R. Tolkien. Ces figures constituent des bases, des points de repères qui ne sont sujets qu'à très peu de modifications, si ce n'est un habillage de circonstance pour les besoins de leur insertion dans leur monde d'adoption. Elles conservent des caractéristiques spécifiques bien connues, qui excluent toute représentation iconoclaste ; ainsi ne voit-on jamais d'elfe barbu, de nain gracile ou d'orque lettré. Pour autant les elfes des *Royaumes oubliés* ressemblent très peu à ceux de *Shadowrun*. Ce qui change alors est avant tout le biais par lequel ces races canoniques sont introduites dans les univers de fiction ainsi que la position qu'elles y tiennent. Leur présence ne se réduit pourtant pas à une technique roublarde de capitalisation à peu de frais d'un imaginaire au fort pouvoir évocateur, quoique la possibilité de densifier fortement un univers en comptant sur la démultiplication de ces symboles forts ne doit pas être négligée ; ainsi trouve-t-on dans les *Royaumes oubliés* des nains d'écu, des nains d'or et des nains gris (ou *duergars*), des elfes de la lune, des elfes des bois, des elfes sauvages et des *drows* ; *Midnight* comporte des elfes marins, des bois, des jungles et des neiges, ainsi que des races bâtardes tels les *dworgs* (ascendance naine et orque) ou les elfelins (origine elfe et *halfling*) ; *Warhammer* compte des elfes noirs et des nains du Chaos. Sur un tout autre plan, le fait de peupler un monde d'une pluralité de races intelligentes constitue un moyen de varier les sociétés et les peuples, donc de varier les points de vue sur l'être humain tout en bénéficiant de la distanciation induite par ces avatars humanoïdes. La question du racisme apparaît alors à la fois comme vaine et centrale. Elle est vaine parce que sans fondement véritable, toutes les races, en tant que projections fantasmées de traits culturels, sociaux et mentaux, étant *in fine* humaines¹¹ ; mais elle apparaît centrale précisément parce que la nette mise en forme des différences permet de traiter à l'envie les thématiques sociales du racisme, de l'exclusion et de la tolérance. Un titre comme *Shadowrun* développe clairement cette thématique lorsqu'il présente elfes, nains, orks et trolls comme des branches mutantes de l'*homo sapiens* dont la simple existence déclenche des réactions hostiles et entraîne des phénomènes de discriminations.

D'autres lignes structurantes, que nous ne pouvons qu'évoquer brièvement, parcourent les usages de la Terre du Milieu : l'échelle géographique adoptée tend à être celle du continent, qu'il se nomme Eredane, Faerûn ou le Vieux Monde ; la conception du temps rythmé par des âges successifs ou des cycles, et qui inscrit le cadre imaginaire dans une continuité historique, s'avère une caractéristique récurrente ; enfin, l'activité de développement de l'univers est placée au cœur du processus de création fictionnelle. À l'inverse des lignes de fracture apparaissent nettement entre l'œuvre de Tolkien et certains jeux de rôles ; ainsi la conception du Mal comme une corruption laisse parfois la place, comme dans *D&D* et les *Royaumes oubliés*, à un manichéisme rudimentaire, quand la question du Bien et du Mal n'est pas simplement évacuée au profit de questionnements plus pragmatiques, à l'image des thématiques sociopolitiques de *Shadowrun*. Il est certain que l'on constate parfois des oppositions flagrantes entre le référent et la création qui s'en réclame. La morale individualiste de *D&D* que l'on distingue en filigrane derrière le principe de l'accumulation de richesses et de puissance entre en contradiction frontale avec les valeurs véhiculées dans les romans de Tolkien. Par ailleurs le conservatisme de ce dernier est loin d'imprégner la production rôliste, même dans les titres de *fantasy*. Cela ne fait que souligner l'extraordinaire plasticité de l'imaginaire de la Terre du Milieu, susceptible d'être mobilisé dans un but tout autre que sa raison d'être originelle. Certains des univers que nous avons évoqués ont acquis une densité et une profondeur qui les ont érigés à leur tour en modèles : sans parler de *D&D*, *Shadowrun* et *Warhammer* ont clairement laissé une empreinte dans le

¹¹ Cf. Guido SEMPRINI, « Tolkien et le racisme », in FERRÉ, Vincent (dir), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris : Christian Bourgois, 2004, pp. 279-301.

paysage ludique, dans la façon audacieuse d'employer les races de Tolkien, de varier tons et atmosphères, et de délocaliser les attributs de la Terre du Milieu. Si Tolkien a marqué le jeu de rôles sans toutefois que ce dernier soit sensible à tous les aspects de son œuvre, c'est aussi parce que d'autres références viennent nourrir ces fictions ludiques. Un Michael Moorcock, par exemple, avec son Multivers marqué par la lutte entre la Loi, le Balance et le Chaos, forces cosmiques aux principes antithétiques mais qui ne reposent pas sur une opposition Bien / Mal, a influencé grandement les concepteurs de *Warhammer*. *Le Seigneur des Anneaux* reste toutefois la source originelle et intarissable des univers de jeu de rôles ; nul autre roman n'a vu ses créatures, figures de base des mondes de *fantasy* autant qu'obstacles au renouvellement du genre, coloniser nos imaginaires avec une telle constance.

ÉLÉMENTS BIBLIOGRAPHIQUES

- Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS, 2004.
- Anne BESSON, *La Fantasy*, Paris : Klincksiek, 2007.
- Nicolas BONNAL, *Tolkien, les univers d'un magicien*, Paris : Les Belles Lettres, 1998.
- Gilles BROUGERE (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris : Autrement, 2008.
- Olivier CAÏRA, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, Paris : CNRS Editions, 2007.
- Léo Martin CARRUTHERS (dir.), *Tolkien et le Moyen Âge*, Paris : CNRS éditions, 2007.
- Vincent FERRÉ, « Tolkien et le Moyen Âge, ou l'arbre et la feuille », in Michèle GALLY (dir.), *La Trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, Paris : PUF, Perspectives littéraires, 2000.
- Vincent FERRÉ, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris : Christian Bourgois, 2001.
- Vincent FERRÉ (dir.), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris : Christian Bourgois, 2004.
- Gary Alan FINE, *Shared Fantasy : role-playing games as social worlds*, Chicago : University of Chicago Press, 1983.
- Jacques GOIMARD, *Univers sans limite : critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris : Pocket, 2003.
- Jacques GOIMARD, *Univers sans limite : critique des genres*, Paris : Pocket, 2004.
- Didier GUISEIX, *Le Livre des jeux de rôle*, Paris : Bornemann, 1997.
- Bernard LAHIRE, *La Culture des individus, dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris : La Découverte, 2004.
- Charles RIDOUX, *Tolkien : le chant du monde*, Amiens : Encrage, 2004.
- Laurent TREMEL, *Jeux de rôles, jeux video, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris : PUF, Sociologie d'aujourd'hui, 2001.