



**HAL**  
open science

**“ Les deux camps déployèrent leurs patrouilles ”  
Hybridité iconotextuelle et hybridité ludo-narrative dans  
les parties racontées de White Dwarf**

Matthieu Letourneux

► **To cite this version:**

Matthieu Letourneux. “ Les deux camps déployèrent leurs patrouilles ” Hybridité iconotextuelle et hybridité ludo-narrative dans les parties racontées de White Dwarf. Version préparatoire de l'article publié dans Laurent Gerbier (dir.), Hybridations ; Les rencontres du texte et de l'image, Tour, PUF, “ Iconotextes ”, 2014, PUF, 2014, Hybridations ; Les rencontres du texte et de l'image, 978-2-86906-362-4. hal-02928892

**HAL Id: hal-02928892**

**<https://hal.science/hal-02928892>**

Submitted on 3 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.

Matthieu Letourneux

Université Paris Ouest Nanterre

« Les deux camps déployèrent leurs patrouilles »

Hybridité iconotextuelle et hybridité ludo-narrative dans les parties racontées de *White Dwarf*.

Version préparatoire de l'article publié dans Laurent Gerbier (dir.), *Hybridations ; Les rencontres du texte et de l'image*, Tour, PUF, « Iconotextes », 2014

En lançant en 1983 la série de *wargames* (jeux de stratégie guerrière) fondés sur des figurines inspirées de l'univers de *fantasy* des jeux de rôle « Warhammer Fantasy Battles », bientôt suivie d'une seconde série, s'appuyant cette fois sur les imaginaires de science fiction « Warhammer 40 000 », la société britannique Games Workshop allait rapidement inventer une redoutable machine à consommer appelant non seulement une logique de *collection* (en lançant une gamme très complète, et sans cesse renouvelée, de figurines dont la puissance décide du sort des batailles), mais aussi de déclinaison extensive : tapis de jeux, matériel de peinture, dés, règles graduées, livres de règles et de stratégie, manuels de construction, colle et décors sont ainsi vendus aux joueurs, invitant sans cesse à l'achat complémentaire dans une immense gamme de produits. En outre, la société a su décliner sa licence sur la plupart des supports médiatiques : jeux vidéos, films, bande-dessinées, romans, mais aussi presse, avec un magazine dédié à l'univers de ces jeux, *White Dwarf*<sup>1</sup>. Enfin, achevant de structurer le dispositif, une chaîne de boutiques offre non seulement les produits de la gamme, mais aussi un ensemble d'activités, généralement gratuites, permettant aux amateurs de participer à des tournois ou à des ateliers de peinture ou de maquettisme, faisant ainsi la promotion des produits maison.

Nous ne nous étendrons pas sur l'efficacité du dispositif financier, mais nous contenterons, dans un premier temps de remarquer que, comme la plupart des acteurs de l'industrie du jeu depuis les années 1980, Games Workshop a investi les deux terrains de la fiction ludique (le fameux *mimicry* de Caillois) et de la fiction narrative (avec les romans,

---

<sup>1</sup> Le nom du journal évoque habilement les deux gammes de l'éditeur puisque, outre la référence à un nain de *fantasy*, le terme désigne en anglais une « naine blanche », autrement dit l'imaginaire spatial susceptible de renvoyer à un monde de science-fiction

bandes-dessinées, films, etc.). On sait que, de Hasbro (Magic, *via* Wizards of the Coast<sup>2</sup> ou Transformers) à Mattel (Barbie<sup>3</sup>) en passant par Playmobil et Lego (avec les Bionicle<sup>4</sup> ou le développement de jeux vidéo), la plupart des grands industriels ont basculé du jouet comme objet matériel au jouet comme rouage d'une logique d'entreprise médiatique. Harjvard en a montré les conséquences pour une firme comme Lego, basculant d'une tradition cantonnée au jouet à une logique transmédiatique largement dématérialisée et appuyée sur un ensemble d'intertextes empruntés à la fiction<sup>5</sup>. A leur tour, ces phénomènes s'inscrivent dans les mutations plus larges de l'ensemble de l'industrie culturelle glissant du médiatique au transmédiatique.

Henry Jenkins a décrit quelques-unes des conséquences de ce basculement des univers de fiction dans des stratégies transmédiatiques. En termes de communication, il affecte à la fois les modes de production et de réception et entraîne une conception des œuvres non plus pensées en relation avec un support, mais comme des univers de fiction transcendant chacune de leurs incarnations médiatiques<sup>6</sup>. On connaît cette logique du *Media-Mix* analysée par Mizuko Ito<sup>7</sup>. Mizuko Ito montre combien les logiques de circulation médiatique qui prévalent dans ce type de production s'inscrivent dans un principe de recyclage de fictions se nourrissant d'autres fictions : dans le cas des *Warhammer*, l'univers des figurines se nourrit de celui de l'imagerie de *fantasy*, déclinée dans les illustrations et les bandes dessinées, elles-mêmes liées en grande partie aux univers de fiction des jeux de rôle, qui fournissent également l'arrière-plan du jeu, lesquels jeux de rôle s'inspirent à leur tour de la littérature de *fantasy*, etc. Et les mêmes remarques pourraient être faites pour les imaginaires de science-fiction. Ainsi, l'industrie du jeu est entrée dans une logique d'hybridité fondamentale, dans la mesure où les grandes gammes de jeu ou de jouets ne renvoient plus tant à des objets qu'à des collections, des genres, des univers de fiction, bref des *séries* déclinées sur des supports différents et oscillant généralement entre les fictions ouvertes que sont les jeux (demandant au destinataire de produire un récit) et les fictions narratives fermées (demandant au destinataire

---

<sup>2</sup> Sur cette question, on lira l'article de Pierre Cuvelier, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de *Magic : l'Assemblée* », in Matthieu Letourneux (dir.) *Les Formes de la fiction dans la culture de jeunesse*, *Strenae*, n° 2, 2011, et Gilles Brougère, « Lire l'avenir dans les cartes », *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, « Un ordre d'idées », 2003.

<sup>3</sup> Matthieu Letourneux, « Le devenir livre des jeux et des jouets », in Gilles Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement « Mutations », 2008.

<sup>4</sup> Irène Langlet, « Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles », in M. Letourneux (dir.) *Les Formes de la fiction dans la culture de jeunesse*, *op. cit.*

<sup>5</sup> Stig Harjvard, « From Bricks to Bytes : The Mediatization of a Global Toy Industry », in Ib Bondebjerg et Peter Golding (dir.), *European Culture and the Media*, Bristol, Intellect Books, 2004..

<sup>6</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York et Londres, New York University Press, 2006.

<sup>7</sup> Mizuko Ito, « The Media Mix ; Multiple Embodiements of Japanimation Characters », conférence présentée à l' « Annual Meeting for the Social Studies of Science », novembre 2001.

de découvrir un récit constitué). Cette hybridité médiatique aura des conséquences évidentes en termes de fiction, puisque les déclinaisons narratives auront tendance à la convoquer dans leurs formes, nous le verrons.

Comme un certain nombre de jeux et de jouets (mais pas tous, loin de là), les *Warhammer* ont été conçus dès l'origine au croisement du jeu et des univers de fiction auxquels ils empruntent. Dès lors, ils portent en eux-mêmes une mixité fondamentale, oscillant entre des pratiques fictives différentes<sup>8</sup>. Ce sont d'abord des pratiques non fictionnelles : il s'agit d'un jeu de compétition et d'affrontement, obéissant à des règles stratégiques et des éléments de hasard, qui pourrait très bien se passer de l'incarnation dans des figurines pour se pratiquer ; cet aspect ne conserve de fictif tout au plus que les « cadres de l'expérience » transformés et modalisés, qui délimitent un espace de négociation et d'action obéissant à une signification différente de celle qui prévaut normalement<sup>9</sup>. Ce sont aussi des pratiques ludiques fictionnelles : il s'agit en effet d'un jeu de *mimicry*, thématissant donc dans sa forme le principe de « faire semblant »<sup>10</sup> - dans ce cas, on feint de diriger une armée affrontant sur un champ de bataille les troupes d'une race ou d'un peuple ennemi. Ce sont enfin des pratiques narratives de fiction : les personnages, l'univers de fiction et l'arrière-plan de la partie convoquent tout un ensemble d'intertextes et d'architextes narratifs pour donner une densité au jeu<sup>11</sup> – dans le cas de *Warhammer*, ce sont les imaginaires de science-fiction et de la *fantasy* qui sont vampirisés, et les affrontements sont rapportés à une histoire, une chronologie de l'univers de *Warhammer*. Il va de soi que, d'un joueur à l'autre, ce sera l'un ou l'autre de ces aspects qui seront mis en avant : les plus jeunes auront tendance à valoriser la dimension de *mimicry*, négligeant fréquemment les principes du jeu réglé pour

---

<sup>8</sup> Si l'on accepte l'idée, défendue par Jean-Marie Schaeffer (*Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil, « Poétique », 1999), suivant laquelle les activités mimétiques du jeu et des domaines artistiques appartiennent à une même sphère fictionnalisante. On notera le lien de cette thèse avec celle de Michel Picard (*La Lecture comme jeu*, Paris, Editions de Minuit, 1986 et *La Tentation, Essai sur l'art comme jeu*, Nice, Jacqueline Chambon, 2002) suivant laquelle la relation esthétique à l'œuvre (œuvre littéraire ou œuvre d'art) met en branle des mécanismes ludiques (mais la question de la relation esthétique ne se confond évidemment pas avec celle du pacte irréalisant offert par les arts mimétiques). Le triangle arts mimétiques, fiction et jeu possède d'évidentes relations sans qu'il soit aisé d'établir leurs espaces respectifs et les hiérarchies conceptuelles qui les définissent. Sur ces questions, on trouvera des réflexions fructueuses, bien que moins formalisées, chez Robert Louis Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*, Paris, La Table ronde, 1988.

<sup>9</sup> Il va de soi que tout jeu, en posant des « cadres de l'expérience » (pour reprendre la notion développée par Erving Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, 1991), s'inscrit dans une logique de fiction, nécessaire, dans le cas repris ici, pour que l'affrontement soit chargé d'un enjeu ; mais cette fiction ne met pas en branle le même investissement fictionnalisant, dans la mesure où elle ne le thématise pas suivant les mêmes principes.

<sup>10</sup> Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1957.

<sup>11</sup> Rappelons que pour Gérard Genette (*Palimpsestes*, Paris, Seuil, « Poétique », 1982), l'intertextualité désigne la relation d'un texte à l'autre, tandis que l'architextualité décrit la relation d'un texte à un concept transcendant (ici, le *genre* de la *fantasy* ou de la science-fiction).

inventer leurs règles du jeu propres ; d'autres joueurs traiteront le jeu comme un simple *wargame*, dont les figurines pourraient être remplacées par des pièces d'échecs – on trouve d'ailleurs sur internet des sites offrant des substituts en papier grossier aux coûteuses figurines ; d'autres encore s'intéresseront à l'univers de fiction de *warhammer*, aux récits sériels qui lui sont associés, collectionnant les livres, et reproduisant par exemple sous formes de dioramas des épisodes fameux de l'Histoire de cet univers de fiction. La plupart des joueurs oscilleront cependant entre les trois postures, investissant la partie réglée d'une dimension de *mimicry* (la partie est aussi le récit d'une bataille, qu'on se raconte parfois dans un second temps), elle-même facilitée par leur connaissance, même sommaire, des substrats narratifs du jouet (le style du jeu de chaque race étant associé à son histoire ou à ses mœurs). C'est donc bien ici encore une logique hybride dont il s'agit, dans la mesure où le jeu engage au moins trois types de relations à la fiction. Or, cette hybridité première va entraîner des conséquences fondamentales non seulement sur les modes de consommation de ce type de productions, mais aussi sur leurs déclinaisons dans les supports narratifs, ce qui nous intéressera plus directement ici.

Un exemple des conséquences concrètes de cette hybridité médiatique et fictionnelle peut être trouvé dans une rubrique régulière de la revue officielle de Games Workshop, *White Dwarf*, revue vendue dans toutes les maisons de la presse. Ces articles, présents dans chaque numéro, portent le titre de « rapport de bataille » (**image 1 double page**). Il s'agit autrement dit d'articles de résumés de parties (données comme) réelles, entre deux joueurs. Ces articles, en général très longs (ils s'étendent souvent sur une vingtaine de pages) sont agrémentés d'illustrations, de photographies et de schémas tactiques qui rythment le récit. La structure de l'article s'apparente à un dossier : elle offre ainsi des encadrés nombreux décomposant la partie en tours de jeux et en analysant différents aspects (les coups intéressants, les erreurs stratégiques, etc.), elle propose également de copieuses légendes des images et des plans de bataille, présente l'une ou l'autre des figurines importantes (avec fiche techniques sur ses spécificités ludiques et informations biographiques sur le personnage que représente la figurine), elle contextualise souvent la bataille en la situant dans les événements de l'Histoire du monde dont il est question, elle esquisse même un portrait des deux joueurs (leurs goûts, leurs façons de jouer, etc.). Ici encore, nous sommes face à un objet hybride, non seulement parce qu'il obéit, comme la plupart des articles de presse, à une logique icono-textuelle, mais aussi parce qu'il met en jeu des modes discursifs différents, narration et discours techniques se partageant l'espace de la page, enfin parce qu'il tend à placer, sur le même plan

d'information, des textes portant sur des référents donnés comme réels (la partie, les joueurs, les propriétés des figurines) et d'autres donnés comme fictifs (les personnages que désignent les figurines, le contexte historique et l'univers de fiction évoqués). Il y a peu de marques textuelles explicitant ces différences, puisque le pacte de lecture du journal suppose que le lecteur maîtrise suffisamment les codes du jeu et ses référents pour hiérarchiser les niveaux de réalité.

Cette hybridité se déchiffre dans le style même des articles. Voici, pris au hasard, un extrait de la prose employée :

« Matt commença par faire avancer le Sanguinor vers la forme massive du Démon Majeur sur le flanc ouest. L'escouade Adorno fit démarrer ses réacteurs dorsaux et se rapprocha des Berserks de Khorne. Sur le bord de table ouest, le Prêtre Sanguinien atterrit derrière les arbres et s'y abrita. Le Predator Baal fit rugir ses moteur [sans s] et progressa vers le centre de la table ».

On voit comment se mêle de façon inextricable la narration de deux niveaux référentiels au statut ontologique fondamentalement différent : la partie (avec l'évocation de « Matt », un des joueurs, ou de la table, espace référentiel du jeu) et son référent fictif (avec l'évocation des réacteurs dorsaux ou de personnages qui s'abritent derrière des arbres). On apprend ailleurs que « Les Boyz de Garfag s'impatientaient au milieu des ruines en voyant que l'action se déroulait plus au nord » ou que « les scouts tinrent vaillamment leur position sur la turbine alors même qu'Abaddon s'avancait vers eux avec des intentions meurtrières » - remarques psychologiques qui concernent des figurines, et témoignent du même coup de l'équivoque du statut référentiel du texte. Avec l'usage du passé simple et la conversion des figurines du jeu en protagonistes d'un récit, la partie est systématiquement ressaisie suivant les modalités d'une fiction narrative. Nombreux sont les termes qui jouent sur l'ambiguïté référentielle, désignant, dans un même acte de langage, un événement dans la partie, et un événement dans l'histoire qu'elle désigne. Dans la phrase suivante : « secouée par les dégâts causés par le Defiler, l'escouade Victus rata son test de moral et battit en retraite », l'expression « test de moral » désigne une règle du jeu – un lancer de dé décidant si les figurines concernées attaquent ou reculent. Mais elle est ici rapportée à un événement psychologique – le découragement de soldats sous le feu ennemi – qui la légitime par un recours à une vraisemblance psychologique *dans la fiction*.

Cet effet est encore accru par la relation du texte à l'image, qui me paraît jouer sur ce même type d'ambiguïté. En effet, à côté des cartes et des reproductions de figurines, les photographies reprennent des moments de la partie, soit par des vues d'ensemble, soit par des

représentations d'actions locales. Mais si les images offrent une illustration de la partie, c'est d'une façon dramatisée qu'elles le font, non à hauteur de joueurs, mais à hauteur de figurine, hauteur qui ne peut désigner que l'immersion ludique : celui qui regarde, c'est le space marine, l'orc ou l'elfe, ou un tiers à leur échelle (**image 2**) – en tout cas, le foyer focal n'est pas le joueur. Dans ce cas, la prise de vue n'est pas neutre : elle désigne la fonction du dispositif de l'image, soulignant de la sorte ses virtualités narratives en nous les mettant littéralement sous les yeux. Elle explicite le fait que l'acte de lecture visé est *aussi* celui d'un récit de fiction narrant une bataille entre deux races. C'est ce que confirment d'ailleurs fréquemment les légendes de ces images, explicitant leur fonction de conversion ontologique d'une illustration de partie en illustration de récit fictif : « La bande des Kass'têtes encercle les Scouts et les écrase sous le poids du nombre. Le corps à corps qui suit est sanglant ». Ce principe de dramatisation passe également par l'attention portée aux postures des figurines/personnages, aux décors et à leur scénographie dans l'espace de l'image, lesquels jouent un rôle fondamental dans la mise en scène d'un espace qui n'est plus tout à fait celui du jeu, mais aussi celui du récit auquel il réfère : on notera par exemple le soin donné aux arrière-plan, avec des toiles de fond désignant un espace référentiel qui n'est pas celui de la pièce dans laquelle la partie se déroule (avec la table et les joueurs), mais un espace de science-fiction ou de *fantasy*, avec montagnes bleutées, ruines et roches escarpées. Ça et là, des illustrations vont réarticuler la partie jouée suivant les conventions des récits iconotextuels traditionnels (illustrations de bandes dessinées ou de récits de *fantasy* et de science fiction), insistant cette fois clairement sur la dimension narrative en adoptant des compositions dynamiques.

Pourtant, comme dans le cas du texte, la mise en scène de l'image n'abandonne pas la question du jeu, ce référent premier, « réel ». Des flèches et pictogrammes viennent réinscrire les dioramas épiques dans les moments de la partie ; de même, on ne cherche pas à cacher qu'il s'agit de jouets, bien au contraire : les socles des figurines sont exhibés, et les groupes de figurines sont rassemblés suivant leur fonction réglée dans le jeu. On n'oublie pas ici qu'il s'agit avant tout de vendre des jouets, et que le plaisir romanesque exhibé<sup>12</sup> est destiné à susciter l'acte d'achat.

---

<sup>12</sup> Nous entendons ici la notion de romanesque au sens où l'entendent Jean-Marie Schaeffer (dans « La Catégorie du romanesque », in Gilles Declercq et Michel Murat, *Le Romanesque*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2007) et les critiques Anglo-Saxons (dont le *romance* peut se traduire par « imagination romanesque »), qui détachent le *romanesque* du genre littéraire du roman pour en faire un trait caractérisant les œuvres de fiction qui opposent leur vraisemblance intertextuelle (présentée comme plus intense) à l'existence.

L'ensemble des informations mettent ainsi en œuvre une ambiguïté référentielle fondamentale. Celle-ci gagne à être lue à partir des analyses d'Anne Ubersfeld sur le texte théâtral : pour elle, « il existe deux systèmes de signes au théâtre, l'un verbal, celui du texte T, l'autre verbal/non verbal, celui de la représentation P »<sup>13</sup>. Tout comme le texte de théâtre retranscrit la pièce qui elle-même vaut pour son référent, la transcription textuelle d'un jeu de fiction offre ce double référent : la partie et la bataille qu'elle figure. Certes, il faut noter des écarts fondamentaux entre ces deux activités mimétiques : ici le texte (au sens large d'hybride icono-verbal) n'a pas vocation à être joué ou, en termes théâtraux, interprété (du moins en apparence), mais il se présente au contraire comme la retranscription d'une interprétation/d'un jeu. Du même coup, la logique de représentation semble moins viser à *produire* un effet sur le public, qu'à *reproduire* les sentiments supposés des joueurs dans leur partie face à la fiction se développant au fur et à mesure de leurs actions et interactions. Ce dispositif est évidemment biaisé : si l'on prétend *reproduire* les deux niveaux d'une partie réelle, il s'agit en réalité de *produire* l'impression d'une partie telle qu'on en imagine la séduction – et ce, évidemment, afin de pousser le lecteur à l'achat. Par-delà la description technique, on cherche à susciter chez le lecteur du désir (de jeu, donc d'achat) et de l'intérêt (intérêt pour l'affrontement des joueurs remotivé par un intérêt pour l'histoire de la bataille que leur affrontement produit). Du même coup, on illustre de façon forte les investissements fictionnels du joueur dans la partie, leur caractère fondamental dans le plaisir du jeu : jouer, c'est aussi produire du récit.

Reste à comprendre comment, dans ce type de jeux, se produit l'articulation entre jeu fictif et fiction narrative. Ici encore, l'ambiguïté de l'acte discursif proposé dans l'article nous éclaire sur des activités ludiques elles-mêmes ambiguës. Au niveau du texte d'abord, il est clair que l'effet de fiction est recherché par un emploi systématique de formules stéréotypées qui inscrivent ledit texte dans toute une chaîne textuelle : tel personnage est « aveuglé par la douleur », d'autres avancent « sans se soucier des tirs qui ricochaient autour d'eux »... Dans ce cas, comme souvent, les stéréotypes ne sont pas seulement des formules usées. Il s'agit de formules usées connotant un genre de textes spécifiques – la littérature sérielle d'action, aventure, *fantasy*, récit de guerre, science-fiction... parfois, on frôle le pastiche du style épique du roman de chevalerie, comme dans cette scène, renvoyant significativement à l'univers d'un combat d'elfes rappelant Tolkien : « Les Maîtres des Epées frappèrent les Guerriers des Clans dans un tourbillon de lames, celles-ci tranchant les membres et

---

<sup>13</sup> Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre I*, Paris, Messidor/éditions sociales, 1982.

sectionnant les artères chaque fois qu'elles s'abattaient » (n°197). Il s'agit de ressaisir l'acte de lecture d'un rapport de jeu à travers l'écho des lectures de récits de genre, en connotant les phrases pour les faire résonner avec les architextes des récits d'aventure, de science-fiction et de *fantasy*. La partie jouée et racontée suscite, dans chaque action, les souvenirs de récits lus ou vus ailleurs.

Loin d'être un handicap, la médiocrité des rédacteurs participe d'une dynamique de mise en fiction. Si les formulations du texte et le dispositif des images sont si grossièrement stéréotypés, c'est aussi qu'il s'agit d'exhiber la chaîne stéréotypique pour susciter dans l'imagination des lecteurs les architextes convoqués. Les stéréotypes connotent massivement le texte, comme des traits indiciaires désignant d'autres fictions. Or, dans la mesure où, bien plus qu'une fiction construite, l'article offre une série de bribes de fictions au gré de la partie narrée, le renvoi à des architextes plutôt qu'à des intertextes enrichit ces bribes de récits d'une multitude d'intrigues virtuelles, celles que le genre porte à profusion.

De la même façon, dans le traitement des sujets photographiques, les figurines sont disposées de manière à recomposer des images typiques de films ou d'illustrations de genre, comme dans cette « redoutable attaque du Zoanthrope » qui, avec son effet de plongée et ses figurines, fusils braqués vers un monstre prêt à bondir, semble chercher à rejouer une scène de film ou d'illustration de science-fiction. Quant à cette attaque d'Orcs qui se prépare, et qui nous montre les monstres prêts à bondir, armes brandies, sur une escouade de *space marines* ne se doutant de rien, elle rappelle quelque assaut d'extraterrestres primitifs – pure scénographie de l'image exploitant la posture des figurines pour créer ce jeu sur les intertextes, mais dénuée d'incidence sur le jeu, puisque nulle règle ne suppose une incidence de l'effet de surprise ou du choix d'une position surplombante (**image 3**). Dans le cas des images comme dans celui des textes, ce n'est pas une scène particulière qui est convoquée – un intertexte – mais des souvenirs vagues, ne désignant pas vraiment des épisodes spécifiques, juste leur trace : autrement dit, il s'agit de basculer dans une logique architextuelle : ce qui est désigné c'est le genre lui-même (science-fiction, *fantasy*) bien plus que l'une ou l'autre de ses manifestations.

Le va-et-vient entre texte et image accentue l'efficacité de la double lecture contradictoire, en chargeant l'image d'une dimension narrative. On sait que dans un mixte iconotextuel, la présence du langage verbal instille de la temporalité dans l'image, elle l'anime en la racontant. Or, ici, le texte anime l'image suivant les conventions de la fiction de genre. Ce que le lecteur repère comme des figurines qui lui sont familières sur les photographies est dynamisé par la dimension narrative d'un texte saturé de récits.

L'illustration de jeu devient aussi une illustration de récit de genre : aventure de science-fiction ou de *fantasy* restée à l'état virtuel, désignée par le texte sans être réellement écrite. Ce trajet est vrai aussi dans le mouvement de l'image au texte : les coups joués sont illustrés par des images qui les traitent comme des scènes types de films ou d'illustration de science-fiction et de *fantasy*, révélant, dans l'ambiguïté du statut de l'image, l'investissement fictionnel que suppose la manipulation des figurines au cours d'une partie, et donnant corps à ce qui n'est qu'indiqué, dans le texte, comme une virtualité du jeu. Ce sont bien les mêmes figurines que celles qu'utilise le joueur, mais grâce à l'éclairage, à la mise en scène et à la prise de vue, elles apparaissent également comme les personnages prototypiques d'un récit de genre<sup>14</sup>. Grâce à la circularité des connotations entre le texte et l'image, des glissements peuvent s'opérer entre l'univers du jeu et celui des fictions narratives.

A travers la circulation entre texte et image, on voit ainsi se dessiner un pacte de lecture très particulier, dans lequel la description d'une partie est aussi la narration d'un combat, mais fragmentaire, lacunaire, nourrie surtout des imaginaires narratifs convoqués sans jamais être tout à fait formalisés. Ce qui est narré ici, ce n'est pas la partie telle qu'elle serait observée de l'extérieur, mais telle qu'on signale qu'elle pourrait être vécue *de l'intérieur* par des joueurs. L'ambiguïté de l'acte de communication désigne surtout la nature de l'activité ludique dans les jeux de ce type, tissée de fictions, entre *mimicry* et jeu de stratégie. S'engager dans une partie de *Warhammer*, se serait, selon ce que nous en dit le pacte de lecture du magazine, s'inscrire dans un jeu réglé qui serait aussi une machine à produire de la fiction – et la richesse de cette machine à fabuler se veut d'autant plus grande qu'elle phagocyte par son vague même des pans entiers de la science-fiction et de la *fantasy*.

On comprend alors mieux l'importance de la gamme de produits narratifs qu'a développée l'éditeur autour de son jeu : en proposant, ailleurs, des films, des novellisations, ou des bandes dessinées, il enrichit l'univers de fiction qui sert de support au jeu ; il indique des développements possibles nourrissant le processus de fictionnalisation, en même temps qu'il donne forme à ce qui n'est qu'ébauche de récit dans les parties jouées, produisant une illusion de profondeur. Plus largement, il brouille les frontières entre jeu et fiction narrative, comme il le fait, de façon plus frappante encore, dans les manuels de jeu, qui ne cessent d'essayer d'approfondir cet univers en décrivant chacun des peuples, leurs mœurs, leurs

---

<sup>14</sup> La théorie du prototype, élaborée entre autres par Eleonore Rosch et George Lakoff, associe les concepts à des points de référence cognitifs, hiérarchisant les membres d'une catégorie en fonction de leur caractère plus ou moins saillant par rapport au concept. Tout comme, en linguistique, le moineau apparaît davantage oiseau que l'autruche, notre relation à un genre est structurée par des hiérarchies inconscientes. Une œuvre, un personnage ou une scène apparaîtront plus ou moins prototypiques suivant qu'elles correspondront plus ou moins à l'idée qu'on se fait du genre.

valeurs, leur histoire, leurs relations géopolitiques et les batailles qui les oppose aux autres peuples, convertissant un manuel de règles du jeu en chronique fictive. Cet effort de cosmologie n'a de sens que parce que chacun des parties de *Warhammer* se pense aussi comme un rouage virtuel de cet ensemble de fictions qu'offre ce type d'univers, formant petit à petit une véritable encyclopédie obéissant à ce que Richard Saint Gelais a appelé des mécanismes « transfictionnels »<sup>15</sup>. Dans cette perspective, la partie que jouent les amateurs devient aussi un épisode de cette histoire transfictionnelle.

Il reste à comprendre quel lien unit ces deux logiques fictives est possible. On peut rechercher du côté des travaux de Kendall Walton, dans son ouvrage *Mimesis as Make-Believe* un certain nombre de réponses à la question posée<sup>16</sup>. Pour Kendall Walton, toute fiction, aussi bien un jeu qu'un récit ou un tableau figuratif, met en jeu des mécanismes qui reposent toujours sur un ou plusieurs supports (*props*), comme une poupée, des figurines, un tableau ou un texte. C'est pourquoi la fiction possède toujours deux faces selon lui, le support dans sa matérialité et son référent. Dans une partie, les figurines, les dés, le terrain délimité sont des *props* ; dans la revue, le dispositif textuel joue également le rôle d'un *prop*. Pour que les joueurs repèrent la logique ludique – et donc la mécanique fictive engagée par le support de fiction – il faut qu'ils partagent la connaissance des principes conventionnels sur lesquels repose le jeu (soit parce qu'ils en ont déterminé les règles, soit parce qu'ils les ont apprises, soit parce qu'elles étaient naturellement programmées par le support). Une remarque similaire pourrait être faite pour le pacte de lecture proposé par le texte de l'article, supposant chez le lecteur la connaissance des règles et conventions de la lecture sérielle et de ses référents. Dès lors, on comprend mieux comment les textes du journal *White Dwarf* peuvent fonctionner. L'article se présente à la fois comme un récit fictif (celui de la bataille) et un récit authentique (celui de la partie), adossé à des images possédant la même fonction dédoublée. Mais le récit authentique étant le récit d'un jeu de fiction, il possède lui-même une double face, celui d'une manipulation de figurines et celui d'un combat entre des personnages. Or, en réalité, ce n'est pas une bataille qui est imitée par les joueurs, mais un ensemble de récits de genres, désignés à travers les signes de la mise en fiction stéréotypée de la scène. On assiste ainsi à un acte de fiction (le jeu) qui imite d'autres actes de fiction (les récits de genre) eux-mêmes inscrits dans une logique de circulation sérielle (puisqu'ils obéissent à des principes de sérialité littéraire).

---

<sup>15</sup> Par transfictionnel, Richard Saint-Gelais désigne une logique intertextuelle ressaisie à partir de la diègèse : les intertextes dont il s'agit s'inscrivent cette fois tous dans une même réalité fictionnelle, unifiée, par-delà la multiplicité des médias qui la déclinent (*L'Empire du pseudo ; Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999).

<sup>16</sup> Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge, Harvard University Press, 1993.

Ce qui est révélé par ce système de fictions emboîtées, c'est que dans un jeu de ce type, les joueurs s'imaginent moins en chefs d'armée qu'en producteurs de fiction spectateurs de leurs productions. Le texte de l'article peut glisser ainsi constamment des conventions de la fiction sérielle à celles du jeu, parce que le jeu engage lui aussi une logique de fiction sérielle (on joue *aussi* à produire ce qui s'apparente à un récit, ou à des bribes de récits, de science-fiction ou de *fantasy*). La mise en texte et en images de la partie dans l'article retrouve alors les « *props* » du jeu (personnages et références à l'univers de batailles épiques) qui obéissent aux mêmes principes stéréotypiques d'un récit de genre. Mais si de tels échanges sont possibles, c'est qu'à l'inverse les récits sériels tendent à exhiber leurs règles du jeu, leurs conventions, leur tramage stéréotypique, explicitant leur proximité avec un jeu à deux entre l'auteur et le lecteur. Cette circularité de la fiction imitant d'autres fictions, de signes dont les référents sont d'autres signes, sans relation (apparente) avec la réalité, rappelle ce qu'écrit Jean Baudrillard à propos de la culture contemporaine<sup>17</sup>, espace dominé par une logique de simulacres – et l'on sait combien elle est liée chez lui à une logique des objets produite par la société de consommation. Quant à la lecture de genre (*fantasy*, SF, etc.), elle se révèle également proche d'un jeu dans lequel les règles (règles du genre) sont réaffirmées et toujours manipulées, modifiées. C'est cette relation diffractée à la fiction que révèle l'écriture hybride des scènes de bataille dans le magazine, dans laquelle texte et image se nourrissent respectivement des ambiguïtés de l'autre système de représentation. A son niveau modeste, amusant et mercantile, l'hybridité d'un magazine comme *White Dwarf*, simple support commercial, est révélatrice des transformations des pratiques de fiction contemporaine ; il illustre la tendance à une circulation transmédiatique de la fiction qui ne se limite nullement aux médias narratifs traditionnels, mais touche à un nombre beaucoup plus important d'objets culturels, enfin il met en évidence les échanges de plus en plus importants et complexes entre fictions narratives traditionnelles et fictions ludiques interactives.

---

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, « Simulacres et simulation », Paris, Galilée, 1981.