



HAL
open science

Les jeux de carte à collectionner, au coeur de la culture geek

David Peyron

► **To cite this version:**

David Peyron. Les jeux de carte à collectionner, au coeur de la culture geek. Magic, Pokemon et Co, Editions de Tournon, pp.47-56, 2022, 978-2958525606. hal-04418642

HAL Id: hal-04418642

<https://hal.science/hal-04418642v1>

Submitted on 26 Jan 2024

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.

Les jeux de carte à collectionner, au cœur de la culture geek.

David Peyron.

1. C'est quoi la culture geek ?

Culture geek, être geek, œuvre geek, « geeker », sont des expressions largement entrées dans le vocabulaire commun depuis une dizaine d'années et semblent aller de soi pour une grande partie de la population. D'abord un cliché péjoratif, celui du jeune homme si passionné par ses univers qu'il en oublie ou rejette la réalité (que l'on retrouve par exemple dans la série télévisée *The Big Bang Theory*), c'est devenu une véritable culture et une identité revendiquée avec internet. On y associe des pratiques très variées, allant du jeu de rôle au manga, en passant par le cinéma de genre, l'informatique, les superhéros, ou des œuvres cultes comme *Star Wars*, *Zelda*, *Star Trek* ou *Le Seigneur des Anneaux*. Derrière cet aspect fourre-tout se cachent en réalité des liens historiques et un rapport ludique et transmédiatique à la culture, ces deux éléments se retrouvant dans les jeux de carte à collectionner comme *Magic : L'Assemblée*, *Pokémon* ou encore *Yu Gi Oh* pour ne citer que les plus célèbres.

Les liens historiques sont à situer entre le milieu des années 1960 et la fin des années 1970. En effet, le terme geek, désignant d'abord un monstre de foire au sein des *freakshows* du XIXe siècle aux États-Unis, devient à cette époque un mot d'argot utilisé dans les lycées et les universités américaines pour désigner de bons élèves souvent doués dans les matières scientifiques et passionnés de mondes imaginaires fantastiques. Cela s'inscrit dans une période de renouveau de la fiction populaire de genre, avec le succès retrouvé des comics depuis l'énorme succès de Spider-Man, celui grandissant de l'œuvre de J.R.R Tolkien, de la série télévisée *Star Trek*, ou l'arrivée du jeu de rôle avec la création de *Donjons & Dragons*. Tout cela culmine en 1977 avec la sortie du premier film *Star Wars*, un phénomène inédit dans l'histoire qui signe le début de l'ère des *blockbusters* modernes.

Cet engouement pour les mondes créés de toute pièce dans un grand souci de cohérence rencontre alors l'informatique naissante, les deux partageant un même public relativement jeune et éduqué et un fantasme de créativité nouvelle. Frédéric Weil résume ainsi ce syncrétisme générationnel quasi paradoxal entre mondes fantastiques et culture mathématique du code, en

affirmant que « les informaticiens des années 1970 lisent Tolkien et font des wargames. Le jeu de rôles n'aurait pas pu prendre son essor en dehors de cette période. (...) On assiste alors à une hybridation très étrange, qui aurait sans doute révolté Tolkien, entre un imaginaire branché sur les mythologies, et la culture des statistiques »¹.

De cette culture ludique, informatique et fantastique découlera ce que l'on nomme aujourd'hui culture geek, ainsi que le loisir central de notre époque, le jeu vidéo, mais aussi celui qui nous intéresse ici, le jeu de carte à collectionner. Au regard de cette histoire le parcours de Richard Garfield, créateur de *Magic : L'assemblée*, semble par exemple s'éclairer. Docteur en mathématique, passionné de jeu et d'univers fantastiques, il a travaillé sur *Donjon & Dragons* et a plus récemment créé un jeu de cartes à collectionner dans l'univers du jeu vidéo très populaire *DOTA 2*. Il incarne à lui tout seul le fait que ce type de jeu s'inscrit totalement dans une approche « geek » de la culture.

2. Construire des mondes :

La question des mondes, des univers, est au cœur de la culture geek, cela ressort très clairement des entretiens que nous avons menés avec des passionnés de ce mouvement². On ne dit pas « j'aime ce livre », ou « j'aime ce film », mais « ouais, *Le Seigneur des Anneaux*, j'adore ce monde » (Colin), « pour moi, *Star Wars*, c'est un des meilleurs univers que j'ai connus » (Yannick) ou encore « en fait, *Warcraft*, c'est pas un jeu pour moi, c'est plus que ça, c'est un monde » (Jonathan). Ce « bien plus » renvoie alors à l'idée que certains objets arrivent à faire presque oublier leur statut fictionnel pour se donner des airs de territoire qu'il s'agit de parcourir.

Il ne suffit donc pas d'aimer un certain corpus d'œuvres ou de références pour se considérer comme geek, il faut aussi les aborder comme liées par un même type de construction et s'approprier cette construction pour en faire un critère esthétique. Il s'agit de s'attacher aux détails qui donnent de la profondeur à l'œuvre, s'intéresser aux plantes, aux langues, à la géographie ou encore à l'Histoire longue des univers de fiction qui vont au-delà de l'itération ponctuelle que constitue un récit spécifique. On aime les cartes géographiques de la Terre du Milieu, le fait que Tolkien ait créé des langues elfiques et qu'il ait pensé son monde sur plus de 5000 ans tout autant que l'histoire de Frodon et ses compagnons.

¹ Dans Frank Beau, *Culture d'Univers : Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP éditions, 2007, p. 157

² David Peyron, *Culture Geek*, FYP éditions, Limoges, 2013

Le manuel de jeu de rôle décrivant de manière encyclopédique un cadre riche pour des centaines de récits collectifs possibles devient alors un modèle. C'est cette approche qui est souvent caricaturée dans le stéréotype péjoratif du geek, si attentif aux détails et à la cohérence de l'univers qu'il en deviendrait un être désocialisé. Au contraire, lorsque l'on observe ces fans cette approche offre un espace de discussion riche d'échange de détails, de point d'incohérence remarqué par les uns et pas par les autres, et chaque univers est alors découpé en énormément de microéléments qui sont collectionnés et font l'objet d'un ensemble d'échanges servant ensuite à faire des univers des bacs à sable fictionnels, des cadres ludiques. Voilà qui ressemble fort à un jeu de carte à collectionner.

En effet cela correspond ce que Pierre Cuvelier nomme une « *esthétique du fragment* »³ pour reconstituer tout un univers de *fantasy* dans le jeu *Magic l'Assemblée*. L'univers fictionnel est ainsi fragmenté en diverses entités, et l'activité des passionnés consiste à les rassembler pour retrouver la cohérence. La dimension ludique est alors double, celle qui consiste à faire des parties avec les cartes, mais aussi à reconstituer minutieusement le cadre qui se plaque sur le système de règle, à reconstituer un univers à partir de ses fragments comme un puzzle social et fictionnel. Jouer avec d'autres, c'est ainsi jouer ensemble autour de règles communes contribuant à donner de la substance, de la réalité au monde imaginaire, ce qui est en soi un but important. Le succès de ce type de jeu s'explique alors parce qu'il s'inscrit parfaitement dans cette approche geek de la culture, faire de la fiction un univers dense, profond, et qui puisse être un cadre ludique et transmédiatique. Comme ces mondes ne sont pas le nôtre et n'ont pas sa puissance de réalité, jouer, c'est donc actualiser, rendre présent, un univers de fiction que l'on apprécie, et la seule manière de s'y plonger de manière active.

Les fans peuvent alors prolonger leur expérience esthétique du plaisir du détail en ajoutant des cartes à leur collection et se sentir immergés dans le monde en jouant avec. C'est aussi ce qui explique la place des déclinaisons autour de ces univers, produits dérivés comme des jeux vidéo, des romans pour *Magic : l'Assemblée*, des dessins animés et même des films dans le cas de *Pokémon* ou *Yu Gi Oh*. Et à l'inverse des univers bien établis sont un support parfait de ces prolongements, ce qui explique des jeux comme *Hearthstone* un jeu de cartes à collectionner numérique tiré de l'univers des jeux vidéo *Warcraft*, ou le jeu issu du *Seigneur des anneaux* de Tolkien. Certains fans possèdent même des cartes sans jouer au jeu, sans même parfois en connaître les règles. Ces cartes sont alors de simples rappels de cette fiction, des points d'entrée pour la rêverie géographique ou historique, des entrées encyclopédiques qui provoquent le

³ Pierre Cuvelier, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de *Magic : l'Assemblée* », *Strenæ*, n°2, 2011. [En ligne] <https://strenae.revues.org/305>

frisson de l'immersion dans un ailleurs. Elles s'inscrivent dans une culture de la collection et du renvoi hypertextuel (comme un lien sur lequel on clique) qui va du détail à propos de l'univers à la figurine, au poster du monde de Dominaria⁴, en passant par la peluche Pikachu ou au livre d'images. Et comme cette quête encyclopédique ne peut par définition pas avoir de fin (comme toute collection) alors elle peut aussi être prolongée par les fans eux-mêmes qui en font un signe d'appropriation.

3. L'appropriation par la création :

Ce rapport finalement très social (puisqu'il faut d'autres passionnés pour comprendre et partager les fragments d'univers) et très identitaire (puisque ces mondes sont une part de soi) à la fiction et au jeu ne peut que pousser à créer soi-même. Dans la culture geek, il existe une grande tradition du faire soi-même qui va de la fanfiction⁵ au *cosplay*⁶ en passant par l'impression de son avatar de jeu vidéo en 3D ou l'écriture de scénario de jeu de rôle.

La pratique du jeu de carte à collectionner n'échappe pas à la règle. Bien sûr, la forme la plus évidente de cette appropriation ludique de l'univers est celle prévue par le jeu, c'est-à-dire construire son propre « deck » de cartes, constituer un ensemble de cartes avec lesquelles on va jouer la partie. Ce moment de « méta-jeu », c'est-à-dire de jeu autour du jeu, est un plaisir souvent noté par les joueurs même occasionnels, mettant souvent en avant que leur style de jeu découle de leur caractère, de leur manière d'être. Ainsi, la liberté offerte par les jeux de ce type dans la constitution du matériau de base de la partie est une manière de mettre de soi, de s'exprimer.

Bien sûr, l'appropriation et la création vont au-delà de cette pratique déjà cruciale. Beaucoup de joueurs qui ne possèdent pas une carte essentielle selon eux, vont la recréer, parfois simplement en écrivant le nom de la carte sur un papier, parfois en imprimant une copie ou en la redessinant. Il peut s'agir aussi de dessiner des cartes imaginaires sur ses cahiers d'écoliers qui s'ennuie durant les cours, ou même de créer de fausses cartes parodiques se moquant de ses amis ou même de l'actualité⁷. On se rapproche alors des mêmes, ces images typiques de la culture internet qui consistent à s'approprier un modèle existant pour en faire un détournement humoristique. Les cartes, avec leurs codes visuels bien établis, abscons au novice,

⁴ L'un des plans imaginaires de l'univers de *Magic : L'Assemblée*

⁵ Le fait d'écrire des histoires se déroulant dans un univers de fiction que l'on n'a pas créé.

⁶ Se costumer en recréant l'apparence d'un personnage de fiction

⁷ Voir par exemple le site *Magic : L'Assemblée Nationale* qui parodie le monde politique avec de fausses cartes du jeu éponyme.

mais évidents à l'habitué (puissance de la carte, type, rareté, etc.), et avec leur forme de base toujours la même, sont donc un canevas idéal pour ce jeu de détournement.

Il s'agit donc d'injecter de soi dans ces jeux et comme dit plus haut cela est même valable pour des collectionneurs non-joueurs, mais pour qui ces cartes bien illustrées et renvoyant à un univers qui leur plait, peuvent servir à des collages pour décorer un cahier, à des supports visuels pour des parties de jeu de rôle ou simplement à des éléments du décor d'un chez-soi personnalisé. La simplicité de l'objet carte, et la facilité de création et de partage offerts par le numérique entrent en convergence pour offrir un cadre de jeu qui va bien au-delà des possibilités et règles d'usage anticipées par les créateurs, et c'est bien là tout le sens du terme appropriation : faire du jeu une part de soi et prendre part à sa transformation par ce qu'on est et ce qu'on en fait. Les liens historiques abordés ici sont donc réaffirmés chaque jour par des milliers de passionnés, fans, et autres geeks pour qui ces jeux font partie de l'arsenal transmédiatique de loisirs et d'expression de soi.