Du savoir historique au savoir ludique : La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles

Antoine Dauphragne

▶ **To cite this version:**

Antoine Dauphragne. Du savoir historique au savoir ludique : La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles. Education. Université Paris 13, 2010. Français. NNT : . tel-02079905

HAL Id: tel-02079905
https://hal.science/tel-02079905

Submitted on 26 Mar 2019

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.

UNIVERSITE PARIS 13–NORD

ECOLE DOCTORALE ERASME

DU SAVOIR HISTORIQUE AU SAVOIR LUDIQUE :

La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles

Thèse pour le doctorat en sciences de l'éducation
présentée et soutenue publiquement le 3 décembre 2010
par

Antoine Dauphragne

Devant le jury composé de :

Mme Anne BESSON, maître de conférence en littérature générale et comparée, Université d'Artois
Mme Hélène BEZILLE, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris Est Créteil, rapporteur
M. Gilles BROUGERE, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13-Nord
M. Michel MANSON, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13-Nord, directeur de thèse
Mme Annie RENONCIAT, professeur en langue et littérature française, INRP, rapporteur

Remerciements

A Michel Manson, pour sa direction aussi rigoureuse qu'humaine, et pour m'avoir encouragé, un soir de soutenance de DESS en Sciences du jeu, à poursuivre dans cette voie

A Gilles Brougère, pour ses précieux conseils et pour l'attention qu'il a portée à ce travail depuis ses prémices jusqu'à sa conclusion

A Claire Réach, pour sa patience, son soutien sans faille, ses relectures vigilantes, et sa tendance régulière à me sauver la vie

A Vincent Berry, pour nos échanges stimulants, et pour m'avoir offert un autre cadre de l'expérience doctorale

Aux familles Dauphragne, Réach et Ngô, pour leurs encouragements et leur affection

A Yvana Ayme, pour la constance de son soutien, même à (très) longue distance

A Jean-Marc, Nils et Rémi pour avoir alimenté mon corpus par des prêts… prolongés

Enfin, je tiens à remercier Milan, Lucie, Marie et Tiago, rôlistes malgré eux

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....6

PREMIERE PARTIE
L'HISTOIRE DANS LE PAYSAGE SOCIAL : AUTORITE SCIENTIFIQUE ET OMNIPRESENCE CULTURELLE.....20

A/ L'histoire : une discipline scientifique en question……22
1) Des Lumières aux Annales : un survol historiographique……...23
2) Entre science et récit : un énoncé vrai relatif……...36
3) L'histoire, enjeu sociétal……..49

B/ De l'histoire-fiction à la fiction historique……67
1) De l'hypothèse historienne au roman historique : deux usages de la fiction……68
2) Du cinéma auxiliaire historique à la télévision média de l'instant……80
3) Le paradigme historique : une histoire omniprésente et invisible…….93

DEUXIEME PARTIE
JEU ET SAVOIR ACADEMIQUE : LA MEDIATISATION LUDIQUE COMME VECTEUR D'APPRENTISSAGE……99

A/ Le jeu tel qu'on le pense… et tel qu'on l'ignore……102
1) Le jeu : éléments d'appréhension d'un objet de recherche fuyant……..103
2) Un problème de légitimité culturelle : la frivolité du jeu face au sérieux de l'histoire…...122

B/ Le jeu de rôles dans la sphère ludique……141

1) Le jeu de rôles : un genre ludique de référence, un secteur microéconomique……..142
2) La littérature sur le jeu de rôles : de la légitimation rôliste à l'intérêt sociologique……...149
3) L'histoire au filtre du jeu…….160

C/ Médiatisation ludique et perspectives d'apprentissage……167
1) Une perspective théorique : l'éducation informelle……169
2) L'appréhension de la mobilité des savoirs : une pluralité de concepts……...180
3) Savoirs et médias : de la médiation à la médiatique……193
4) La médiatisation ludique des savoirs historiques : faire sens dans le cadre du jeu…….207

TROISIEME PARTIE
LE JEU DE ROLES ET L'HISTOIRE : ENJEUX METHODOLOGIQUES ET CONTEXTE EDITORIAL.....215

A/ Le support jeu de rôles en tant qu'objet de recherche……..217
1) Les jeux plutôt que les joueurs : les raisons d'un choix……...218
2) La constitution du corpus : principes et obstacles……224
3) La base de données : une grille de lecture extensive……230

B/ Les titres du corpus : entre univers emblématiques et jeux confidentiels……235
1) Un premier regard : le corpus en chiffres…….236
2) Les géants du secteur : De *Donjons & Dragons* au *Monde des Ténèbres*……244
3) Des univers de référence aux jeux d'auteur : un ensemble hétérogène……262
4) L'analyse des contenus : une alternative à la critique idéologique…….....272

C/ Panorama des indices d'historicité…….....281
1) Les jeux historisants dans le paysage éditorial…….282
2) Des indices partagés…….289
3) Le texte et l'image : effets d'annonce et vitrines des intentions ludiques……298

QUATRIEME PARTIE
L'HISTOIRE MEDIATISEE : CONTENUS, FORMES ET SAVOIRS HISTORIQUES DANS LES JEUX DE ROLES……...317

A/ De l'historicisme à l'imaginaire historique : les visages de l'histoire……...319
1) La ressource historique comme cadre fictionnel……..320
2) Les genres historisants : ancrage dans un passé revisité……..334
3) Présent et futur : des histoires secrètes aux histoires (im)possibles…….346
4) L'histoire imaginaire : recyclages, inventions et effets de monde……...364

B/ La simulation ludique comme médiatisation du savoir historique……...374
1) Les avatars des joueurs : profils ludiques et représentations du monde……..375
2) Des avatars sociaux : groupes, communautés et déterminants ludiques……..389
3) L'histoire mise en règles : de l'historicité modélisée à la simulation historique…….398
4) La médiatisation ludique de l'histoire : statut et devenir du savoir historique……. …..410

CONCLUSION
DU SAVOIR HISTORIQUE AU SAVOIR LUDIQUE…….427

Bibliographie……...437
Glossaire…….....459
Fiche de personnage de Pendragon…….463
Fiche de personnage de Miles Christi…….465
Présentation détaillée des rubriques de la base de données…….467
Modèle complet de la base de données……480
Modèle complet : exemple de fiche……482
Jeux de la base de données par ordre alphabétique…….484
Résumé / Abstract……631

INTRODUCTION

S’attacher à la médiatisation de l’histoire dans les jeux de rôles peut apparaître comme une variante d’une entreprise maintes fois répétée, consistant à interroger les spécificités d’un support culturel donné lorsqu’il se saisit du matériau historique. Après le roman, le cinéma, ou encore la télévision, le jeu de rôles servirait alors de média-test susceptible de mettre en évidence les paradoxes et les synergies nés de la mise en rapport de deux entreprises de natures différentes : d’une part le propos historique, construit sur des règles de scientificité, discuté et validé par la communauté historienne, tenu de rendre compte de ce qu’il avance et visant à une meilleure connaissance des sociétés humaines du passé ; d’autre part la démarche artistique ou culturelle, orientée vers le divertissement, le jeu, la fiction ou la représentation allégorique, jugée selon des normes esthétiques ou des critères commerciaux, piochant à volonté dans les références historiques pour nourrir ses productions. De ces caractéristiques grossièrement évoquées, se dégagent déjà des zones de friction où le registre historique semble heurter le projet qui s’en empare. Comme il est d’usage dans l’analyse d’un média consommateur d’histoire, on ne manquerait pas de souligner les contradictions potentielles qui existent entre une certaine rigidité des faits révolus et la liberté créative d’une œuvre de fiction, d’interroger le compromis entre la validité académique de la représentation du passé et la singularité de l’œuvre et de son message, ou encore de mettre en lumière les traits saillants et les thèmes privilégiés dans les périodes mobilisées. Simplistes lorsqu’ils apparaissent sous la forme d’oppositions caricaturales ou de catalogues thématiques, mais précieux en ce qu’ils permettent de penser l’articulation entre deux domaines, de tels angles d’étude s’avèrent des préalables indispensables si l’on veut dresser un panorama des usages de l’histoire… pour peu que l’on ne s’y limite pas. Il s’agit de fait d’une étape incontournable, mais non suffisante, dans la compréhension de l’utilisation de la ressource historique dans un contexte de fiction. Il nous semble que l’appréhension de l’histoire hors du

champ scientifique nécessite d'aller au-delà de ces questionnements fondamentaux et de développer un certain nombre de pistes encore insuffisamment explorées. Déterminer les différences et les rapprochements entre l'historiographie et le procédé fictionnel qui s'en inspire nous renseigne sur deux façons de faire, deux modes d'appréhension du passé, sans toutefois nous éclairer sur la matière historique elle-même et sur les constants changements qu'elle traverse. Si cette recherche a pour ambition de poser des questions sinon novatrices, du moins trop souvent occultées, elle consiste avant tout à mettre en relation des problèmes posés et pensés le plus souvent séparément. Les débats entre historiens, auxquels s'invitent fréquemment philosophes et sociologues, sur la nature de l'histoire n'abordent que superficiellement la relation étroite que celle-ci entretient avec la production culturelle au sens large ; à l'inverse, les recherches sur le genre historique n'interrogent que rarement le savoir historique, perçu comme référent légitime monolithique et indiscutable. D'un côté, on pense la discipline scientifique et son objet, de l'autre les usages fictionnels et un imaginaire. Il en résulte une séparation artificielle dérangeante lorsque l'on veut replacer l'histoire dans un cadre socioculturel ou sociétal suffisamment large pour pouvoir l'accueillir dans son intégralité. Cette division s'explique certes par la spécialisation des domaines de recherche ; mais elle nous semble également révéler un angle mort de la réflexion. Parallèlement aux aspects touchant à la représentation du passé historique et au dialogue entre impératifs des supports et utilisation de références historiques, l'extension, la nature et les différentes fonctions du champ historique en lui-même constituent un arrière-plan théorique souvent délaissé. Pourtant, ces aspects contribuent à définir de quoi il est question lorsqu'on parle d'histoire.

S'interroger sur la nature de l'histoire paraît, au premier abord, largement excéder le cadre d'une recherche axée sur un objet ludique. Emprunter une entrée aussi monumentale ne signifie pas pour autant que l'on va apporter une nouvelle contribution au débat historiographique. Celui-ci, pour ne parler que du cas français, est continu et nourri depuis la fin du XIXème siècle et les premiers travaux de l'école méthodique de Charles-Victor Langlois et Charles Seignobos, c'est-à-dire dans les faits depuis les débuts de la constitution nationale d'un corps professionnel d'historiens. De Lucien Febvre à Jacques Le Goff, en passant par Fernand Braudel, Marc Bloch, Paul Veyne ou encore Michel de Certeau, les plus grands historiens ont écrit sur les enjeux et les modalités de fonctionnement de leur discipline. Tout en tenant compte de leurs apports théoriques fondamentaux, nous nous proposons de défricher non pas le champ de l'histoire (en

tant que science humaine) et du métier d'historien, mais celui de la diffusion des représentations et des références historiques dans un contexte plus large et plus diffus. La question des objets de la discipline historique, de ses méthodes, de ses limites et de son rôle social fait partie intégrante de notre problématique ; il n'est pas envisageable de traiter de l'histoire donnée à voir dans des contextes de création fictionnelle en restant muet sur un domaine qui apparaît, à tort ou à raison, comme le fournisseur principal de références et de matière première. S'interroger sur la nature de l'histoire académique, se pencher sur les arguments clefs des auteurs les plus importants, ne relève donc pas seulement d'une précaution méthodologique nécessaire à la progression de notre étude. Lorsqu'un historien produit une réflexion sur sa discipline, la lecture que nous en faisons est riche d'enseignements quant à des pratiques et à des enjeux scientifiques et sociaux, mais elle est aussi révélatrice d'une posture vis-à-vis d'un savoir particulier. En d'autres termes, on apprend comment se construit l'histoire scientifique en même temps que l'on recueille un positionnement de l'histoire dans la sphère sociale. L'attention à ces deux aspects, l'élaboration des savoirs historiques et leur arrimage à un contexte culturel qui les absorbe, permet de resituer l'ensemble des connaissances apportées par les historiens de métier dans un cadre plus large dans lequel il se diffuse, se transforme, et échappe à l'emprise académique.

Le discours historique et le recours à l'histoire débordent très largement du cadre universitaire et scientifique : convocations de séquences du passé à des fins idéologiques ou propagandistes, relectures artistiques d'un thème ou d'une période, saisies de symboles forts ou de figures emblématiques, se déclinent sur tous les supports et dans tous les domaines. Or, cette omniprésence de l'histoire semble si ancrée dans les habitudes et les pratiques culturelles qu'elle n'est pas, ou très peu, interrogée ; si les études portant sur l'adaptation de l'histoire scientifique, sur les représentations d'une période donnée, ou sur le genre historique en tant que catégorie de fiction, constituent un domaine de recherche relativement bien exploré, elles se structurent majoritairement de façon à rendre compte d'un rapport de force entre le savoir universitaire et les médias qui s'en emparent. Ce qui est analysé en premier lieu, c'est l'histoire académique et son devenir lorsqu'elle est mobilisée dans une entreprise non historienne. L'histoire des historiens reste la référence, le mètre étalon suivant lequel on évalue l'usage du matériau historique. On ne juge pas la fiction sur les critères d'un travail de recherche historique, mais la confrontation puis le compromis entre les logiques historienne et fictionnelle sont systématiquement mis en avant, comme si l'on tenait là une limite épistémologique indépassable. Autrement dit, l'histoire n'est

jamais analysée sans une incursion sur le territoire du savoir universitaire, et rarement envisagée selon d'autres modalités. Une approche de ce type pose d'autant plus problème que les débats historiographiques les plus récents, notamment depuis les années 70, n'ont eu de cesse de souligner le caractère relatif de la discipline, allant parfois jusqu'à nier qu'elle puisse être qualifiée de « scientifique ». Sans doute doit-on voir dans cette ignorance des discussions internes de la communauté historienne une indication supplémentaire du cloisonnement stérile entre la recherche sur l'histoire et l'étude de ses représentations fictionnelles.

Selon la vision dominante, l'histoire des historiens apparaît au centre d'un modèle de création et de diffusion des représentations de l'histoire. Pourtant, pointer l'omniprésence de la chose historique ne revient pas, loin s'en faut, à accepter ce modèle. L'histoire est une discipline scientifique, soumise à des mutations et à des contestations, et qui s'inscrit également dans le paysage culturel. Le fait qu'elle se soit développée conjointement sur ces deux plans, non sans phénomènes de résonance, entraîne un effet de brouillage qui touche aussi bien la nature des savoirs académiques qu'elle produit que la légitimité des représentations qui en sont tirées. Il en résulte également qu'une compréhension plus globale de la circulation des savoirs historiques ne peut se faire qu'en prenant en compte les relations transversales entre les médias, et en considérant les représentations historiques issues de ces médias autrement que comme des excroissances, plus ou moins légitimées, de l'histoire scientifique. Si l'on accepte l'idée qu'un produit culturel s'appuyant sur des éléments historiques ne doit pas nécessairement être jugé comme le serait une recherche scientifique sur le même sujet, on doit également envisager de recourir à d'autres référents ; ainsi, un roman situant son action à une époque donnée pourra s'appuyer sur des travaux historiques, mais aussi sur des représentations issues de la littérature, du cinéma, de la bande dessinée, etc. La palette des rapports à l'histoire apparaît bien plus vaste qu'un dialogue exclusif entre savoir académique et création culturelle. Elle se compose de multiples dynamiques, enjeux et motivations qui se chevauchent, se croisent ou s'opposent : le propos scientifique de la recherche académique est repris par les sociétés savantes et les associations de mise en valeur du patrimoine ; s'y mêle alors le désir de conserver et de transmettre une mémoire nationale, locale, voire familiale si l'on en croit le succès actuel de la généalogie ; l'impératif pédagogique que l'on accroche souvent à la démarche historienne retrouve les enjeux mémoriels dans les musées, les commémorations, les programmes scolaires ; la dimension idéologique d'une convocation et d'une représentation de l'histoire

traverse ces tendances comme elle traverse tout projet manipulant le savoir historique, de l'instrumentalisation la plus outrancière à la référence la plus subtile ou la plus anodine ; l'histoire, en effet, est objet de débat public, du plus grave au plus trivial, du procès Barbie au *Da Vinci Code* ; elle suppose une pratique, qu'elle soit scientifique, amatrice, sociale, éditoriale, etc., et suscite une demande ; elle n'ignore pas les réseaux de la culture de masse et investit tous les espaces médiatiques ; elle impulse ou habille des projets culturels, romanesques, cinématographiques ou ludiques ; elle est ouvertement mobilisée dans des reconstitutions ou des relectures ou bien se cache dans les procédés de la création fictionnelle comme les chronologies de mondes imaginaires. Entre le savant et le profane, entre le sérieux et le divertissant, la multiplicité des combinaisons invite à se demander si, derrière la remise en cause des critères de validité de l'usage du matériau historique, ne se profile pas un remodelage général de la perception du savoir historique, dans sa forme comme dans ses fonctions.

Aujourd'hui, la surface médiatique occupée par l'histoire dépasse de loin les limites du domaine historien. Les débats sur le passé qui trouvent le plus d'écho dans nos sociétés sont provoqués par des romans, des films, des déclarations de personnalités publiques, mais rarement par des chercheurs ou par des membres de l'institution historique. L'histoire des *mass media* est avant tout partisane ou fictionnelle ; elle peut impliquer l'expertise des historiens, mais ceux-ci n'en seront que les commentateurs, pas les initiateurs. Les représentations historiques les plus largement diffusées apparaissent donc comme des produits composites, non seulement par leur degré de conformité à l'historiographie, mais aussi par les thèmes qu'ils abordent et le statut qu'ils confèrent au savoir historique. En ce sens, les discours médiatiques sur l'histoire véhiculent des visions plus ou moins orientées du passé, mais se construisent sur des bases extrêmement hétérogènes. En 2009, deux films sortis à quelques semaines d'écart ont ainsi fait l'objet d'une comparaison aussi polémique que bancale. *Inglorious Basterds*, de Quentin Tarantino, et *L'Armée du Crime*, de Robert Guédiguian, avaient alors deux points communs : la date de sortie en salles et le contexte historique de la narration, celui de la France sous l'occupation allemande durant la Deuxième Guerre mondiale. Le premier est un film d'action qui met en scène un commando de GI juifs tueur de nazis ; le second retrace le parcours du groupe Manouchian, en s'efforçant de respecter la vérité historique. Malgré des pactes fictionnels radicalement différents, les deux œuvres se sont vues mises dos à dos quant à leur traitement de l'histoire et aux valeurs

sous-jacentes à leurs choix narratifs.[1] En un même débat, on a rassemblé la fantaisie historique au second degré de Tarantino et l'hommage documenté de Guédiguian. Sans rendre compte ici des arguments utilisés en faveur de l'un ou de l'autre, ni juger de leur pertinence, il nous semble que la mise sur le même plan d'approches aussi dissemblables interroge le statut culturel du savoir historique. Ce qui est intéressant, ce n'est pas qu'une comparaison a été faite entre deux perspectives presque étrangères l'une à l'autre, mais que cette comparaison a porté sur des modalités d'appréhension de l'histoire dont on a évalué le bien-fondé. Ainsi la mise à distance évidente de l'histoire dans *Inglorious Basterds* ne l'a pas exonéré des critiques sur ses choix de représentation ; quant à l'intention historiciste de *L'Armée du Crime*, elle a eu tendance à attiser la vigilance historienne.[2] En somme, la liberté de la fiction, en matière d'histoire, s'exerce sous contrôle. Sur un autre plan, les polémiques nées de la comparaison de ces deux films attestent de la grande hétérogénéité des thèmes brassés par la médiatisation de l'histoire. En l'occurrence, on a pu englober dans la même discussion devoir de mémoire et influences *pulp*, lecture engagée du passé et jeu avec l'imaginaire historique, autonomie de la fiction et responsabilité des auteurs, pédagogie et divertissement.

L'histoire est un savoir, mais c'est également un imaginaire. Son traitement médiatique est déterminé par cette ambivalence qui la maintient en équilibre entre le champ scientifique et les différents domaines d'expression culturelle. L'un des enjeux de cette recherche consiste précisément à articuler ces deux termes de l'équation historique. Or, cette imbrication des dimensions savante et fictionnelle prend place dans un contexte culturel contemporain marqué par des évolutions importantes. L'érosion lente des modèles hiérarchiques séparant culture d'élite et culture populaire, l'émergence de nouvelles dynamiques de convergence entre supports médiatiques, ainsi que le développement grandissant des activités de loisir pèsent ainsi fortement sur les modalités de diffusion des savoirs et sur le rapport de chacun à la culture. Il n'est pas possible aujourd'hui d'envisager l'histoire et ses représentations sans prendre en compte l'existence des ressources d'Internet, de jeux vidéo, de séries télévisées comme *Rome* ou de films historiques à grand spectacle comme *Gladiator*, *Masters & Commanders* ou *300*. Il faut

[1] Cf. notamment BENALLAL, Mehdi, « L'armée du crime face aux bâtards sans gloire », in *Le Monde Diplomatique*, octobre 2009, p. 26 ; une version longue de cet article est consultable en ligne : http://blog.mondediplo.net/2009-09-27-L-armee-du-crime-face-aux-batards-sans-gloire

[2] Cf. notamment la critique des historiens Sylvain Bouloque et Stéphane Courtois dans *Le Monde* du 15 novembre 2009 et la réponse de Robert Guédiguian dans l'édition du 22 novembre 2009. Les deux articles sont consultables en ligne : http://www.atmospheres53.org/docs/courtois-guediguian.pdf

mentionner également les hybridations fictionnelles de certains genres de grande diffusion, comme la *fantasy*, qui utilisent l'histoire comme un creuset pour leurs univers fictifs ou qui revisitent le passé par le biais du merveilleux. Les savoirs historiques ne se construisent donc pas seulement en référence à la science. Certes, il n'y a là rien de nouveau, tant le roman et le cinéma historiques jouent depuis longtemps ce rôle de pourvoyeur alternatif de connaissances ; mais la diversification des supports médiatiques et l'intensification de l'offre culturelle multiplient les occasions de se confronter aux représentations du passé, quel que soit son aspect. A ce titre, les savoirs historiques semblent de moins en moins prendre directement leurs sources à la discipline historienne, de sorte que leur statut de savoir ne va pas de soi dans une optique académique. La culture de masse, celle des industries culturelles et de la marchandisation de la connaissance, constitue donc non seulement un filtre interprétatif de la culture savante, mais aussi un lieu de production de références historiques. On peut s'interroger sur l'impact de ces références sur des publics qui ont peu ou pas de contacts avec l'histoire scientifique. On peut aussi considérer que l'étude de telles représentations est indispensable pour qui veut comprendre comment s'élaborent les rapports à l'histoire des publics de la culture de masse… lesquels, de plus en plus, transcendent les distinctions socioculturelles usuelles.

En effet, la recomposition du paysage culturel n'est pas qu'une affaire de massification. Elle implique aussi des rapprochements inédits et des croisements innovants. Lorsque Bernard Lahire théorise une « culture des individus »,[3] c'est en faisant le constat de la diversité des profils culturels, au-delà des déterminants sociaux et des pratiques de consommation culturelle caractéristiques d'une catégorie socioprofessionnelle. Les goûts légitimes et illégitimes de chacun se côtoient pour créer des dissonances ou des consonances vis-à-vis de son groupe social, mais ils ne s'excluent mutuellement que rarement. Autrement dit, pour rester dans le domaine historique, il est tout à fait possible d'avoir lu toute l'œuvre de Marc Bloch, d'être abonné à *L'Histoire*, d'avoir apprécié *Inglorious Basterds* et d'être un joueur invétéré de *Medieval Total War*.[4] Cette mixité culturelle renvoie à des pratiques individuelles, mais elle suppose également un système médiatique des objets qui facilite la mise en rapport d'horizons différents. Par ailleurs, l'effacement (tout relatif, il est vrai) de la frontière entre culture légitime et culture illégitime évoqué par Lahire se trouve renforcé par l'atténuation des clivages générationnels. Hervé

[3] LAHIRE, Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.
[4] Jeu vidéo de stratégie dans un décor médiéval.

Glevarec remarque ainsi que des références musicales, télévisuelles, voire vidéoludiques font l'objet d'un consensus entre parents et enfants : un garçon de 11 ans peut écouter Trust, un groupe de rock des années 80 apprécié par ses parents, tandis qu'un père de 47 ans peut jouer à *Mario Kart* sur une console de jeu offerte à sa fille.[5] Le rapprochement des tendances s'effectue ici essentiellement dans les espaces de la culture de masse, mais il participe néanmoins d'une reconfiguration des rapports au savoir et à la culture : « la culture contemporaine représente un domaine de partage entre générations, domaine que la culture scolaire, classique, n'offre guère, et n'a peut-être jamais véritablement offert dans le cadre familial ».[6] Dans ce mouvement global de redéfinition, le jeu apparaît comme un élément moteur, comme l'illustre le gigantisme économique de l'industrie du jeu vidéo… mais l'importance grandissante du domaine ludique ne tient pas qu'au fort développement d'un secteur d'activité donné. Elle se manifeste par la constitution progressive d'une culture ludique, vaste ensemble de références et de pratiques culturelles, liées en un tout hétérogène par une dynamique transversale : le jeu. Elle renvoie à l'imbrication de plus en plus forte entre la sphère du jeu et les différents supports médiatiques, et aux stratégies d'exploitation d'un même univers de fiction par une pluralité de médias. Des mondes imaginaires sont ainsi organisés en réseaux dont films, romans, bandes dessinées et jeux de toutes sortes constituent les différentes entrées. Une « ronde des jeux et des jouets »[7] organise un système culturel et marchand qui diffuse une logique ludique dans les domaines littéraire, cinématographique, etc. Ces phénomènes de circulation d'univers d'un support à l'autre s'effectuent dans le contexte socioéconomique moderne d'une culture de masse multiforme, qualifiée de « transmédiatique » par Henry Jenkins.[8] Celle-ci encourage les convergences entre médias, rapproche (dans une certaine mesure) publics et producteurs en incitant les premiers à participer au processus créatif, et nourrit parfois ses univers imaginaires d'emprunts plus ou moins revendiqués à la culture savante.

La culture ludique réunit donc plusieurs caractéristiques qui interrogent le statut et la forme du savoir : elle rassemble des catégories d'âges de plus en plus variées ; elle repose sur un principe fictionnel fort qui combine des matériaux culturels diversifiés au travers d'une pluralité

---

[5] GLEVAREC, Hervé, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris, La Documentation française, 2010, pp. 89-92.
[6] *Ibid.*, p. 92.
[7] BROUGERE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, 2008.
[8] JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, London, New York, New York University Press, 2008.

de médias ; elle invite à s'investir dans ses univers, que ce soit par la pratique ludique ou par d'autres modes de contribution (blogs, *fan fictions*, communautés virtuelles, etc.) et de consommation. Tout en gardant à l'esprit que c'est le divertissement qui structure ces produits, il nous semble que les mondes imaginaires créés dans le cadre de la culture ludique ne se résument pas à des stratégies marketing et à des mécaniques de jeu. Si des univers transmédiatiques comme *Warcraft*, *Harry Potter*, *Star Wars* ou encore *Le Seigneur des Anneaux* sont adaptés sur tant de supports différents, c'est aussi parce qu'ils s'appuient sur des narrations denses qui leur confèrent une identité forte. La fiction nourrit le jeu, tandis que le jeu propose une expérience fictionnelle spécifique. Jouer dans ces univers, c'est aussi les visiter selon les spécificités d'un média. Dès lors, la dimension fictionnelle apparaît comme consubstantielle au jeu ; cela semble logique pour des univers adaptés de supports narratifs, comme le roman ou le film, mais cela vaut également pour des créations ludiques originales. Gilles Brougère note ainsi à propos du jeu de cartes à collectionner *Magic* que le jeu pourrait très bien fonctionner sans univers imaginaire, mais que l'aspect narratif renforce l'attractivité de la gamme, traduit sur le plan symbolique le principe ludique et ouvre la voie à d'autres déclinaisons médiatiques : « le jeu abstrait, et qui aurait pu le rester, s'exprime à travers une riche expression symbolique qui vaut pour elle-même. […] Sous l'univers des cartes à jouer existe une histoire non écrite, qui rend cohérents les différents éléments du jeu et confère une référence vivante au jeu. Ensuite des livres, des bandes dessinées, des films peuvent faire exister cette histoire potentielle. La mise en histoire, le développement de la narration, est une des caractéristiques de notre modernité que l'on retrouve dans d'autres jouets ».[9] Cette « mise en histoire » traverse donc la culture ludique, mais elle ne se présente pas partout de la même façon. Elle transforme parfois un jeu abstrait en récit ludique, à l'image de *Magic* ; elle résulte parfois tout simplement d'une origine narrative, qu'il s'agisse d'un roman (*Harry Potter*) ou d'un film (*Star Wars*) ; elle peut aussi constituer l'objet même du jeu, comme dans le jeu de rôles.

A bien des égards, le jeu de rôles se présente comme l'un des premiers avatars de la culture ludique contemporaine. Apparu dans le courant des années 70 aux Etats-Unis, il introduit dans le monde du jeu de société, puis par extension dans la sphère ludique en général, le principe de la primauté fictionnelle. Ce qui compte avant tout, ce qui fonde le jeu, c'est l'univers imaginaire dans lequel évoluent les joueurs. Ceux-ci incarnent chacun un personnage dont ils

[9] BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003, pp. 379-380.

décrivent les actions oralement, dans un contexte imaginaire propre à chaque gamme ; ainsi *Donjons & Dragons* permet-il de jouer dans un cadre médiéval-fantastique, *L'Appel de Cthulhu* dans un univers horrifique, etc. L'un des joueurs occupe la fonction de maître de jeu, à la fois conteur et arbitre en charge de préparer un scénario, de faire progresser l'intrigue, de décrire le monde et les situations, et d'interpréter les personnages rencontrés par les joueurs. Il n'y a ni but du jeu explicite, ni conditions de victoire, ni vainqueurs, ni perdants. Les joueurs élaborent ensemble un récit interactif qui est improvisé mais structuré par un cadre de vraisemblance (l'univers fictif) et un cadre narratif (le scénario du maître de jeu). Retenons pour l'instant que le jeu de rôles n'a d'existence ludique que par le monde imaginaire qu'il met en scène. Globalement, l'importance des aspects fictionnels dans la culture ludique légitime à elle seule la question des modalités de constitution de ces univers. Dans le cas du jeu de rôles, cette question est essentielle. Chaque gamme se singularise en effet par le monde fictif qu'elle propose aux joueurs. Celui-ci est décrit minutieusement, dans ses dimensions géographiques, politiques, sociales, magiques (s'il y a lieu) et… historiques. Il n'est ni un prétexte, ni un habillage de règles, mais accède à une « réalité » similaire à celle d'un roman ou d'un film. L'histoire, dans ce contexte, est une ressource primordiale pour la fiction ludique. Elle fournit une matière première incontournable pour monter des univers de toutes pièces, et offre également une palette d'époques historiques à explorer. Se pencher sur les éléments historiques mis en jeu dans ce média, c'est donc s'intéresser aux « manières de faire des mondes »[10] ludiques, mais c'est aussi retrouver le problème du savoir historique, de sa diffusion et de son usage dans des situations non académiques. L'attention aux contenus culturels véhiculés par le jeu renvoie à la fois à des logiques ludiques qu'il importe de mettre en évidence et à des dynamiques éducatives sous-jacentes à la manipulation de savoirs. L'histoire, on l'a vu, est simultanément imaginaire et savoir. D'une certaine manière, elle illustre les tensions entre la culture savante et la culture de masse, entre le légitime et l'illégitime. L'histoire offre en effet un large éventail de représentations, depuis les stéréotypes les plus répandus jusqu'aux références les plus pointues.

Le jeu de rôles, rejeton de la culture ludique, ancré dans un divertissement à l'opposé du sérieux de l'histoire-science, n'ignore pourtant aucune des grandes perspectives d'usage du matériau historique. Si son propos ne consiste en rien à concurrencer le discours historien, il ne se limite pas à recycler des clichés ou à chercher l'exotisme historique… non pas que ces pratiques

[10] GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

soient absentes de son registre, mais elles ne doivent pas éclipser la diversité des modes d'utilisation de l'histoire. A côté d'une lecture du passé plus ou moins conforme à la tradition historiographique, les emplois décalés de thématiques historiques et les constructions d'histoires fictives traduisent un rapport au savoir historique plus complexe qu'il n'y paraît. La relation à l'histoire ne se restreint pas ici au dialogue asymétrique entre une discipline légitime et un média illégitime ; elle n'est pas non plus réductible à une question de validité scientifique des savoirs historiques appréhendés par le jeu de rôles, comme si ce dernier corrompait ses emprunts à l'histoire académique. Il nous faudra ainsi replacer les usages du référent historique dans leur contexte ludique ; en d'autres termes, il nous faudra reconsidérer les savoirs historiques comme des savoirs ludiques. Il ne s'agit pas de systématiquement ignorer le problème de la pertinence des représentations et des emplois de l'histoire, mais plutôt de lui adjoindre d'autres modes d'appréhension du problème, à commencer par l'analyse des intentions fictionnelles des jeux. Nous présentons ici quelques extraits de livres de jeux de rôles qui nous semblent révélateurs de la diversité des projets ludiques vis-à-vis de la matière historique :

« Le jeu devait porter sur la conspiration (que je qualifierais de triptyque : conspiration, Eglise, archéologie), et toute conspiration fonctionne sur une base crédible. D'où la nécessité d'une documentation très sérieuse sur l'Eglise, son histoire et ses institutions. Mais là, seuls les spécialistes seraient capables de distinguer la fiction de la réalité. C'était l'enjeu et le danger en même temps ».[11]

Ici, c'est l'idée directrice originelle qui a imposé le recours à l'histoire, imposant ainsi à l'auteur un travail de recherche et d'adaptation.

« En marge d'un véritable héritage du passé, notre société s'est contentée d'adhérer aux légendes qui tentent de justifier son présent. La théorie la mieux admise, celle des scientistes, affirme que notre monde est né du progrès, de ce progrès chaotique que nos ancêtres furent incapables de maîtriser. [...] L'histoire admise par une grande majorité de citoyens l'est par défaut. [...] Les Loges de métier centrèrent l'histoire sur un concept, une idée fédératrice et facile. De fait, L'Histoire ne s'imposait pas à eux : il fallait l'inventer ou la révéler ».[12]

Dans cet extrait de description du monde fictif à la première personne, le narrateur se livre à une

[11] *ApoKryph*, ApoKryph, Sofiène Boumaza, 2003, p. 10. Aucune norme ludographique n'étant en vigueur, nous avons opté pour le modèle suivant pour toute citation tirée d'un jeu de rôles : titre du livre, numéro de l'édition (si nécessaire), gamme de jeu, éditeur, année d'édition.
[12] *Ecryme*, Ecryme, Tri Tel, 1994, p. 15.

critique de la vision officielle de l'histoire. Le jeu fait état d'un discours sur l'histoire comme arme politique.

« Pour maîtriser une partie de *Pavillon Noir*, l'imagination est plus importante qu'un doctorat en Histoire. L'Histoire ne doit pas prendre le pas sur l'histoire que vous allez raconter. Si vous ne savez pas, brodez, et si ce que vous savez vous bride, changez les choses. L'Histoire n'est qu'un appui, une référence sur laquelle vous pouvez toujours compter ».[13]

La mise à distance de la perspective historiographique est ici patente. Il s'agit d'abord de jouer dans un décor historique, non de respecter les prescriptions de l'histoire savante.

« Bienvenue, mon ami, dans le monde de Krynn. Laissez-vous emporter par le Fleuve du Temps, au fil de l'histoire du continent de l'Ansalonie. Rejoignez la lutte sans fin que se mènent l'ordre et le chaos, et laissez votre empreinte dans l'histoire. Sur Krynn, les dieux du Bien et du Mal ont entamé une guerre éternelle par l'intermédiaire de mortels tels que vous et les véritables enfants de Krynn, les dragons ».[14]

Le joueur est invité à faire l'histoire, à prendre part à une histoire fictive épique dont il sera un témoin privilégié, voire un acteur de premier plan. Au travers de ces quatre extraits se profilent donc autant de conceptions et d'usages du matériau historique. Ils laissent augurer de perspectives de jeu, mais s'appuient sur un imaginaire ou sur des savoirs qui participent de l'édifice ludique. C'est cette articulation entre le propos ludique et le référent historique que nous nous proposons d'explorer.

Avant d'explorer l'histoire à travers d'autres prismes que celui de la science, nous nous arrêterons sur la dimension historiographique de notre domaine et sur les spécificités de la discipline historique ; celle-ci, fer de lance envahissant des sciences humaines avant d'être déclarée « en crise »,[15] vue par certains comme une entreprise méthodique et scientifique mais réduite à sa dimension rhétorique par d'autres, a produit de nombreux outils théoriques pour penser son objet et pour définir ses attributions. Ce riche héritage épistémologique nous permettra de poser un certain nombre de problèmes quant à la connaissance du passé et à sa représentation.

---

[13] *Pavillon Noir : la Révolte*, Pavillon Noir, Black Book Editions, 2004, pp. 213-214.
[14] *Dragonlance*, Dragonlance – D20, Spellbooks, 2004, p. 5.
[15] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, Paris, Belin, 1996.

On s'attardera sur la complexité du rapport entre intention scientifique, caractère lacunaire des sources et nécessité du récit, qui éclaire les ambiguïtés de la relation entre histoire et fiction. C'est au nom de cette complexité que l'on sera amené à questionner la notion de « genre historique » et à poser l'hypothèse de l'émergence d'un véritable paradigme historique dans le paysage culturel contemporain.

Dans un deuxième temps, nous interrogerons le jeu dans ses dimensions éducatives[16] et culturelles. Après une exploration de la littérature théorique sur le jeu, nous poserons la question du hiatus potentiel entre l'histoire, issue de la culture légitime, et le jeu, activité frivole par excellence. Nous poursuivrons par une présentation synthétique du jeu de rôles, de ses mécanismes ludiques à sa situation économique en passant par les attaques médiatiques dont il a été la cible lors des années 90. Il s'agira de comprendre comment s'insère le jeu de rôles dans le paysage ludique, et quelles perspectives d'appréhension spécifique de l'histoire ce support propose. La saisie du savoir historique par un média ludique étant *a priori* étrangère aux processus éducatifs formels et scolaires, nous la confronterons à d'autres outils théoriques, tels que les travaux portant sur les apprentissages informels.[17] Elle implique par ailleurs une manipulation particulière des contenus culturels, un mouvement de captation et de restitution du savoir ; il nous faudra problématiser les spécificités de ce mouvement, en nous appuyant notamment sur la médiatique des sciences de Guichard et Martinand,[18] mais aussi sur de notions « pédagogiques » comme la vulgarisation[19] ou la transmission.[20]

Dans une troisième partie, nous nous attacherons aux aspects éditoriaux et matériels du jeu de rôles, et sur leurs implications quant au traitement de l'histoire. Nous rendrons compte de nos choix méthodologiques, notamment des modalités de constitution de notre corpus de jeux et de notre choix d'analyser les objets plutôt que les pratiques des joueurs. Ce préalable nous permettra ensuite de dresser le panorama des univers de jeu de rôles à travers une analyse éditoriale des titres du corpus. On sait que le paysage rôliste est marqué par les disparités entre ses locomotives commerciales et une majorité de gammes pour initiés, voire extrêmement confidentielles ; mais on connaît mal, du fait de la taille très modeste de son marché, la place du

[16] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica Anthropos, 2005.
[17] BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », in *Revue française de pédagogie*, n° 158, janvier-février-mars 2007, pp. 117-160.
[18] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, Paris, PUF, 2000.
[19] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir : science, culture, vulgarisation*, Paris, Seuil, 1974.
[20] DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme, 1984.

jeu de rôles dans les circuits de la culture ludique de masse. La persistance du secteur malgré son manque de visibilité ainsi que l'éclectisme de ses productions nous semblent constituer des pistes intéressantes pour rendre compte de ses liens avec les industries culturelles. Dans ce contexte éditorial contrasté, l'analyse des indices d'historicité dans les jeux du corpus permettra de jauger de l'exposition médiatique de l'histoire.

Enfin, nous entrerons dans le détail des univers et des règles du jeu de rôles, en envisageant la médiatisation de l'histoire sous deux angles : la construction de mondes fictionnels qui recyclent l'histoire, et la mise en place de mécaniques ludiques qui traduisent des visions du jeu. Il conviendra d'être attentif aux différents visages de l'histoire dans les jeux du corpus, qu'il s'agisse des univers historisants, miroirs plus ou moins déformants du passé historique, des titres faisant référence à notre réalité chronologique, présente ou future, ou de l'histoire fictive des mondes inventés, qui laisse augurer d'une dimension historique dans des contextes détachés du réel. Pour autant, on ne saurait rendre compte de manière satisfaisante de la saisie de l'histoire par le jeu de rôles sans analyser son système de règles. La modélisation du matériau historique renvoie alors à des projets ludiques d'utilisation de l'histoire. Mettre en règles l'histoire, en effet, peut signifier proposer une simulation du passé ou exprimer une sensibilité historique dans le cadre d'un monde fictif. De ce point de vue, la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles devra être envisagée au regard de la singularité des jeux et de leurs particularismes ludiques.

PREMIERE PARTIE
L'HISTOIRE DANS LE PAYSAGE SOCIAL : AUTORITE SCIENTIFIQUE ET OMNIPRESENCE CULTURELLE

Rendre compte de manière satisfaisante de la généralisation de la chose historique dans le paysage culturel impose en préalable de s'arracher à la centration historienne. Des précautions doivent néanmoins être mises en œuvre pour que cette prise de distance garde sa pertinence. Repenser la place de l'histoire scientifique dans une réflexion globale sur les représentations historiques ne doit pas conduire à écarter, réduire ou invalider son rôle et son importance dans la circulation des savoirs historiques ; ainsi, les questions posées par les historiens, les problèmes touchant à l'écriture de l'histoire, les biais induits par sa nature scripturaire, la place qu'elle occupe (et qu'elle revendique souvent) dans l'espace social et politique, demeurent des éléments incontournables de notre recherche. Avancer que l'histoire est partout présente n'équivaut pas à faire table rase des apports fondamentaux de la science historique. Notre propos n'est d'ailleurs pas de dicter ce que doit être l'histoire, et ne prétend pas mettre toutes les représentations historiques sur un même plan de pertinence et de justesse dans le traitement du passé. Cette recherche emprunte aux travaux historiens et à l'historiographie mais ne se place pas sur le même terrain ; le fait de replacer l'histoire académique dans un canevas plus large ne remet pas en cause la validité du savoir né de cette discipline, mais invite plutôt à considérer l'extension considérable du domaine historique au-delà des frontières scientifiques, au-delà même du « simple » projet de comprendre ou de contempler le passé avéré. S'il faut en passer par une approche aussi prudente, c'est autant pour garder le bénéfice des apports théoriques des historiens que pour mettre l'accent sur les ambiguïtés de l'histoire universitaire. Partons du constat que l'histoire académique est socialement acceptée comme référent premier en matière de représentation du passé. Elle est produite par une communauté professionnelle, dont la fonction est la compréhension et

l’explicitation des faits humains dans le temps. Elle constitue l’instance d’établissement du savoir historique, de ce qui est validé comme connaissance fiable des sociétés du passé. Tout discours, toute posture, tout projet ayant pour ambition de dépeindre ou de juger une période historique particulière se verra contraint de se tourner vers cette institution de légitimation et de validation. La conformité au savoir délivré par l’historien détermine en grande partie le crédit historique d’un produit culturel ; à l’inverse, l’écart, le jeu, le détournement, la libre interprétation par rapport à ces savoirs éloignent ledit produit de la « juste » représentation historique. Que la distance vis-à-vis de l’histoire savante soit assumée ou pas, le jugement sur l’utilisation des références historiques s’effectue sur le terrain des résultats de la recherche universitaire. Or, l’espace scientifique n’est en aucun cas uniforme et consensuel. Il est traversé par des lignes de partage qui le structurent et le divisent en même temps. Il oppose des avis contraires, il génère des débats, renouvelle des questionnements anciens, ouvre de nouveaux champs de recherche, remet en cause des thèses établies. L’invocation d’une autorité dont le savoir serait indiscutable et qui parlerait d’une seule voix n’est pas possible dans ces conditions. Lorsqu’un cinéaste ou un romancier s’entoure de cautions historiques, il ne mobilise donc pas une discipline dans son intégralité, mais un courant, un chercheur, un ensemble de travaux. Dans une certaine mesure, la diversité des regards sur l’histoire fait écho au caractère contradictoire et évolutif de l’historiographie. Si celle-ci est érigée en juge de paix de la représentation historique, elle ne se présente pas sous la forme d’un discours lisse et univoque.

A/ L'HISTOIRE : UNE DISCIPLINE SCIENTIFIQUE EN QUESTION

Les débats entre chercheurs ne portent pas seulement sur le contenu de leurs travaux ; ils ne se limitent pas à des discussions entre spécialistes sur la féodalité, les circonstances de la disparition de l'Empire romain ou le caractère « absolu » du pouvoir de Louis XIV. C'est la discipline elle-même, au-delà de ses accomplissements et de ses modalités, qui est pensée. La question de la nature de l'histoire en tant que connaissance du passé n'est certes pas neuve. Elle reste malgré tout extrêmement vive, dans un contexte culturel et intellectuel qui refuse le monopole des historiens et conteste parfois leur légitimité. Déterminer ce qu'est au juste l'histoire, définir en quoi consistent ses procédures et ses attributions, poser les bornes de son extension : autant de chantiers essentiels continuellement repris au sein de l'institution académique. L'ampleur de la production des historiens sur ces sujets est révélatrice des enjeux pour la discipline. Le fait que peu de ténors et de grands noms de l'histoire universitaire ont négligé de proposer leur contribution au débat historiographique semble aller également en ce sens : la réflexion épistémologique accompagne alors la reconnaissance institutionnelle, voire médiatique, en même temps qu'elle met en valeur l'importance du regard critique des historiens sur leurs pratiques. Ainsi n'est-ce pas un hasard si notre bibliographie est nourrie des ouvrages de personnalités telles que Jacques Le Goff, Michel de Certeau ou Paul Veyne, alors même que nous ne faisons pas référence à leurs travaux proprement historiques. Ce cadre théorique, il est vrai, est largement tributaire de l'historiographie française. Cependant, de même que le corpus constitué pour cette recherche, axé sur le paysage rôliste français, est ouvert à des références d'origines diverses, nous ne négligerons pas les apports de chercheurs comme Hayden White, Carlo Ginzburg ou encore Reinhardt Koselleck. Le recours à l'historiographie doit être compris ici comme un premier pas théorique. Il consiste à commencer l'exploration du champ historique par les réflexions épistémologiques qui ont grandement contribué à son développement dans le

domaine scientifique. Notre propos ne cible pas l'histoire comme une discipline à redéfinir. Il n'est pas construit comme jugement sur le champ historique scientifique depuis un point de vue extérieur, ni ne préconise de modifications auprès de sa communauté. Sans être dénuées de tout fondement, les thèses des auteurs développant un discours critique envers l'histoire universitaire pèchent parfois par ignorance des réalités du domaine qu'ils abordent. Dans *Histoire et mémoire*, Jacques Le Goff indique sa méfiance envers certains courants issus de la philosophie de l'histoire et qui ont tendance « à ramener l'explication historique à la découverte, ou à l'application d'une cause unique et première, à remplacer précisément l'étude, par des techniques scientifiques, de l'évolution des sociétés par cette évolution même conçue en abstractions fondées sur l'apriorisme ou une très sommaire connaissance des travaux scientifiques ».[21] Aussi ce n'est pas en critique de la démarche historienne que nous nous proposons de lire les réflexions des auteurs convoqués dans ce texte. Plus simplement, nous cherchons à prendre appui sur l'historiographie pour poser un certain nombre de problèmes, qui sont à la fois des facteurs clefs pour la discipline historique et des points d'accroche entre science et imaginaire populaire. Partant du principe que l'histoire scientifique est multiple, partagée, évolutive, il s'agit de rendre compte des modalités de fonctionnement et de structuration de la discipline ; de là, par le prisme de ce caractère relatif de l'histoire académique, il sera possible d'interroger la relation entre le domaine des historiens et l'ensemble des représentations historiques qui imprègnent nos sociétés.

1) Des Lumières aux Annales : un survol historiographique

Aujourd'hui on parle volontiers d'une histoire en crise, malade de son succès, prise dans une fuite en avant stérile. Gérard Noiriel, tout en relativisant d'emblée cette « crise » en l'entourant de guillemets,[22] tente de la resituer dans le large mouvement d'édification de la science historique moderne. Pour cet auteur, cette « crise » a un lien avec la nature incertaine de l'histoire et va de pair avec son omniprésence dans le champ médiatique et culturel. Ce faisant, il rappelle qu'elle n'a pas toujours été science, et surtout qu'elle ne s'est jamais réduite à sa forme scientifique ; l'occupation du terrain fictionnel, politique ou artistique par le propos historique ne

[21] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, Paris, Gallimard, Folio Histoire, 1988, p. 182.
[22] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, Paris, Belin, 1996.

constitue à cet égard pas du tout une nouveauté. La construction progressive d'un domaine du savoir historique envisagé comme forme rationnelle de la connaissance du passé est en revanche bien plus récente. Selon Reinhardt Koselleck, l'idée d'histoire telle qu'elle est pensée et mise en œuvre par les historiens contemporains est une création de la philosophie des Lumières. Le concept d'histoire « en soi », envisagée comme son propre sujet, est identifié comme un pas décisif vers l'approche historienne moderne. Il renvoie à une histoire générale, celle des hommes, et rompt avec la tradition des histoires fermées, forgées séparément les unes des autres et attachées à la promotion d'un régime, d'une lignée, d'un groupe social ou d'un individu. Dès lors, « le passé n'est plus conservé en mémoire grâce à la tradition orale ou écrite, il est désormais bien plutôt reconstruit suivant une démarche critique ».[23] L'ancrage dans le temps de la perspective historique provoque ainsi une relecture *a posteriori* des événements et une prise de conscience de la relativité de leur perception. L'histoire devient le passé en lui-même et sa narration ; un objet d'étude et l'outil intellectuel qui s'en empare. On voit émerger de nouveaux problèmes directement liés à cette dualité ; la dispute entre tenants de l'objectivisme et partisans du parti pris, qui se prolonge encore actuellement quoique sous des formes plus nuancées, est lancée dès le XVIIIème siècle. Il suffit d'examiner les arguments de Johann Martin Chladenius, (1710-1759), défenseur du point de vue comme condition de la connaissance historique sans toutefois l'assimiler à la partialité,[24] pour se convaincre de la précocité de débats encore loin de trouver une conclusion aujourd'hui. Plus largement, c'est bien à la naissance de l'historiographie moderne et de ses questionnements théoriques et méthodologiques qu'aboutit ce mouvement de fond épistémologique.

Il est permis néanmoins de nuancer quelque peu la nouveauté des territoires explorés à partir du XVIIIème siècle. On peut objecter que certains penseurs de la Renaissance avaient en leurs temps prôné un détachement de la forme narrative des *res gestae* du Moyen Âge et le développement d'une conception fondée sur le relativisme, la critique, le refus du dogmatisme[25] ; le français Jean Bodin (1530-1596) cherche par exemple, non sans déterminisme, à resituer dans l'universel les faits singuliers de l'histoire afin d'en tirer des lois, l'historien apparaissant alors comme l'ordonnateur d'une réalité en constante évolution. Contemporain de Bodin, Lancelot de

[23] KOSELLECK, Reinhart, *Le futur passé : contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, éditions de l'EHESS, 1990, p. 172.
[24] *Ibid.*, p. 169.
[25] BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques*, Paris, Seuil, 1983, pp. 89-99.

La Popelinière (1540 ?-1608) publie en 1599 *L'idée de l'histoire accomplie*, ouvrage dans lequel il fait la distinction entre simple récit et connaissance du passé et qui propose un véritable programme de développement pour la discipline balbutiante. Le sillon de l'érudition méthodique est creusé au XVIIème siècle, notamment dans le domaine de la critique des archives et de la rigueur dans le traitement des documents[26] : Dom Mabillon (1632-1701) ou Le Nain de Tillemont (1637-1698) établissent des règles et des procédures pour authentifier, interpréter, répertorier, hiérarchiser. Cette histoire, qui annonce l'école dite « positiviste » des débuts de la Troisième République, se préoccupe en premier lieu de l'établissement d'une chronologie fiable, élaborée sur la base de sources et de témoignages questionnés et mis en doute. Il manque toutefois à ces travaux précurseurs l'outillage conceptuel élaboré progressivement aux XVIIIème et XIXème siècles et qui permettra d'isoler les spécificités d'une histoire à visée scientifique. L'émergence d'un véritable espace de réflexion nourri par des échanges nationaux et internationaux, la conscience d'enjeux épistémologiques nouveaux, la structuration d'un domaine de la connaissance exclusivement consacré au passé, marquent bien des avancées décisives de l'historiographie moderne.

Dès le début du XIXème siècle, les principales caractéristiques qui fondent la science historique sont établies : un concept désignant la réalité étudiée et sa représentation ; la légitimité de l'empirique comme mode d'accès aux connaissances ; le caractère lacunaire du savoir, reconstruction effectuée à partir de sources, c'est-à-dire de traces du passé. L'histoire, plus tout à fait art mais pas encore élevée au rang de science, apparaît déjà comme une discipline ambivalente, difficile à situer. Dans *La tâche de l'historien*, publié en 1821, Wilhelm von Humboldt estime que l'histoire doit exposer ce qui s'est produit, sans se limiter à la simple présentation de ce qui fut[27] ; l'enjeu est l'accession à une vérité. Pour y parvenir, l'historien étudie les parties d'un tout, qu'il doit donc reconstituer. Tout son art, tout son talent, résident dans ce travail de reconstruction et de synthèse. Avec Humboldt, se rejoignent ainsi les arguments qui font évoluer la discipline entre deux eaux. La connaissance historique est autant affaire de méthode et de rigueur que d'intuition et de sensibilité particulière… assertion que ne renieraient pas bon nombre d'historiens contemporains. Parallèlement aux clarifications quant à sa nature et à ses attributions, l'histoire voit peu à peu son cadre théorique se préciser. Le chemin

[26] BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques*, *op. cit.*, pp. 127-157
[27] Cf. NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit.*, pp. 48-70

qui va de la philosophie de l'histoire au primat de l'empirique est parcouru tout au long du siècle, particulièrement en Allemagne où la conception téléologique de l'histoire selon Hegel cède la place à l'histoire empirique et objectiviste de Leopold von Ranke. Concepts et catégories abstraites sont relégués à la marge, au profit de la recherche des faits pour elle-même. En France Gabriel Monod, l'un des fondateurs de l'école méthodique, ira jusqu'à prononcer le divorce entre histoire et philosophie, la première, véritable science empirique, n'ayant désormais plus besoin de la seconde.[28]

Touche finale à l'autonomie scientifique du champ historique, la formation d'un corps professionnel institutionnalisé accompagne la constitution de nouveaux régimes, voire de nouveaux Etats à la fin du XIXème siècle. Le contexte politique de l'établissement des structures communautaires historiennes n'est pas sans incidence sur leur position au sein des instances officielles du savoir. Un éclairage sur la situation française montre que pour « pures » qu'aient été les intentions premières des fondateurs de l'école méthodique, la volonté d'objectivité proclamée par ses adeptes ne les a pas empêchés de s'adonner à la célébration des valeurs patriotiques et des figures de la nation dans les manuels scolaires de la Troisième République. Dominant sans partage les cercles universitaires des années 1880 à l'Entre-deux-guerres, ce courant historiographique apparaît alors comme l'instance de référence de production du savoir historique. Les historiens dits « positivistes » ne se sont pourtant pas imposés dans un paysage vierge de tout héritage ou de toute alternative. Le scientisme d'un Hippolyte Taine, s'il cherche à isoler des lois naturelles par l'étude du passé, n'est ainsi pas totalement étranger aux méthodiques, dans sa démarche rigoureuse décomposée en étapes, en classements, en définitions et en recoupements. L'œuvre de Fustel de Coulanges se démarque d'une telle approche tout en affirmant avec force la nature scientifique de l'histoire, détachée autant que faire se peut de la subjectivité et fondée essentiellement sur la critique des documents écrits. Là encore, la primauté de la source écrite et le refus du recours à l'imagination suggèrent une parenté théorique avec les préceptes de Gabriel Monod. A l'inverse, l'histoire romantique de Jules Michelet, avec son ambition d'appréhension totale du passé et sa volonté de le ressusciter par le récit, se positionne en antithèse quasi parfaite du projet méthodique. On peut difficilement en effet imaginer un contraire plus radical à la minutieuse analyse du document que l'approche fusionnelle de Michelet, émotionnellement impliqué dans son sujet, dans ce passé qu'il veut faire renaître à

[28] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit*, p. 61

force de descriptions imagées et de tournures emphatiques. La diversité et l'originalité de ses terrains de recherche, en l'amenant à défricher des zones inexplorées de l'histoire sociale jusque dans ses dimensions les plus concrètes, font de cette figure de l'historiographie française une sorte de précurseur exalté des historiens des Annales.

La fondation en 1876 de la *Revue historique* ne saurait donc être considérée comme l'année zéro de l'histoire scientifique en France. Gabriel Monod, dans le Manifeste qui accompagne le premier numéro de la nouvelle revue, a beau estimer que le mouvement impulsé par son équipe annonce la naissance de la discipline historique française, il prend soin de le présenter comme l'aboutissement d'une tradition nationale remontant aux humanistes de la Renaissance. Les fondateurs de la *Revue historique* ne sont d'ailleurs pas uniquement des nouveaux venus : on retrouve aussi bien des figures établies qui ne comptent pas au nombre des historiens « positivistes », telles que Taine ou Fustel de Coulanges, que de futures personnalités fortes du paysage historiographique, comme Monod ou Ernest Lavisse. Le projet de l'école méthodique marque cependant une étape fondamentale dans le processus de formalisation du métier d'historien. Ce dernier se conçoit désormais comme intégré dans une institution. Il se situe résolument dans le champ scientifique. Il se dote d'outils, de structures et de références. Une communauté professionnelle des historiens s'organise ainsi progressivement. Elle se donne un but, la connaissance objective du passé, et développe des techniques rigoureuses quant à l'inventaire des sources et la critique des documents. L'historien méthodique apparaît comme un scientifique appartenant à une communauté solidaire et ordonnée, dont le bon fonctionnement repose sur la division des tâches : aux jeunes chercheurs l'analyse et la monographie sur des sujets pointus, aux historiens confirmés le regard panoramique et la synthèse. Tous ces grands principes sont annoncés dans le Manifeste de Gabriel Monod et sont développés abondamment en 1898 dans l'*Introduction aux études historiques* de Charles-Victor Langlois et Charles Seignobos. Ils modèlent durablement la recherche historique française. Ils traduisent une imbrication forte entre une façon de concevoir l'histoire et la structuration de la communauté chargée de l'étudier. L'institution historienne est organisée de manière à répondre aux exigences de l'entreprise historique telle qu'elle est préconisée par les animateurs de la *Revue historique*. Le travail de l'historien consiste avant tout à rechercher, critiquer et analyser les sources, principalement les documents écrits. Le chercheur s'efface devant la source, il n'est que l'opérateur qui en extrait la substance historique. Ce travail minutieux s'inscrit dans une

perspective générale à la fois ambitieuse et limitée : l'histoire, science descriptive, repose sur l'exploitation de documents, dont le nombre est fini. La connaissance totale du passé est impossible, mais, dans une certaine mesure, la connaissance totale de ce qu'il est possible de saisir via le stock de documents constitue le but ultime de l'école méthodique. La finitude du savoir historique objectif est présentée comme un horizon à atteindre et délimite l'espace de travail de l'historien.

Ces fondements théoriques et méthodologiques ont marqué une rupture importante, en ancrant solidement l'histoire dans le terrain scientifique ; ils n'en ont pas moins été sévèrement attaqués par la suite, dès les années 1920. La réduction des sources aux seuls témoignages écrits, l'absence de réflexion sur le conditionnement social du chercheur et sur son rapport aux sources, la place écrasante de l'histoire événementielle et politique au détriment d'autres approches, ou encore la conception froide et machinale du travail de l'historien constituent autant de critiques récurrentes. L'écart entre les déclarations d'objectivité et les orientations partisanes du discours historique n'a pas manqué d'être également pointé du doigt : le soutien répété à la jeune Troisième République et la glorification d'une France idéale et de ses héros tutélaires, au sein de la *Revue historique*, dans des sommes universitaires ou via des manuels scolaires (le célèbre « Petit Lavisse ») attestent du caractère quelque peu schizophrène du courant abusivement appelé « positiviste ». Malgré tout, au-delà des écueils épistémologiques et des contradictions de l'école méthodique, un pas décisif a été franchi sous son impulsion ; l'histoire est encadrée dans une structure ordonnée qui se présente comme la seule instance légitime de production du savoir historique.

Hégémonique durant un demi-siècle, l'approche méthodique se voit progressivement attaquée puis évincée par un courant dont les principes fondateurs nourrissent encore aujourd'hui l'historiographie française. Emergeant dans les années 1920, il prend véritablement son envol au cours de la décennie suivante, et s'installe durablement sur le devant de la scène au sortir de la Seconde Guerre mondiale. Tout comme la *Revue historique* avait été le vecteur de diffusion des travaux et des conceptions historiographiques des méthodiques, les *Annales d'histoire économique et sociale*, fondées en 1929 par Lucien Febvre et Marc Bloch, relaient les aspirations et les réalisations d'une nouvelle tendance qui s'oppose fortement aux pratiques des historiens « positivistes ». L'école des Annales se pose en effet en rénovatrice de la discipline historique. Il s'agit de sortir du carcan de l'érudition et de la seule critique du document, d'ouvrir de nouveaux

champs de recherche, d'envisager de nouvelles sources. Contestant l'omniprésence de l'événement et de l'histoire politique, les historiens des Annales insistent sur les mouvements de longue durée, sur les structures économiques et sociales, sur les mentalités, sur les évolutions démographiques, sur l'influence du milieu géographique. Le concept d'histoire-problème insiste sur le fait que c'est la question posée aux sources qui organise la recherche et *in fine* construit le savoir historique ; celui-ci n'est pas univoque, il ne sort pas tout prêt du document dûment analysé. Il n'est plus question d'un savoir historique déterminé, borné, qui attendrait d'être révélé et dont la finitude serait conditionnée par le stock des documents existants, mais d'un projet d'histoire totale qui, s'il est impossible à concrétiser, marque l'ambition de considérer les sociétés du passé dans leur globalité.

Figures tutélaires des Annales, Lucien Febvre et Marc Bloch incarnent tout à la fois cet attrait pour l'exploration de nouvelles voies et le dynamisme scientifique et éditorial de ce courant historiographique. Leurs travaux respectifs, au-delà des avancées considérables qu'ils ont apportées à la discipline historique, illustrent parfaitement leur esprit d'ouverture aux autres sciences humaines : le « seizièmiste » Lucien Febvre, influencé par l'Ecole française de Géographie humaine, contribue ainsi à la naissance de la géohistoire (*La Terre et l'évolution humaine*, 1922) et défriche le champ de l'histoire des mentalités (*Le problème de l'incroyance au XVIème siècle : la religion de Rabelais*, 1942) ; quant au médiéviste Marc Bloch, il introduit la pensée anthropologique dans la recherche historienne (*Les rois thaumaturges*, 1923) et légitime les études traitant de l'évolution des structures et de la longue durée (*Les caractères originaux de l'histoire rurale française*, 1931). Leur œuvre ne tarde pas à être poursuivie et enrichie. Fernand Braudel, élève de Febvre et continuateur de l'entreprise des Annales, publie ainsi en 1949 *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*, qui met en œuvre une nouvelle approche de la temporalité historique en distinguant un temps géographique, presque immobile, un temps social qui est celui des groupes humains et un temps individuel, celui de l'événement.

Prenant la suite de ces recherches fondatrices, les historiens des Annales creusent plusieurs sillons appelés à devenir de véritables lignes de force de l'histoire universitaire française. Emmanuel Leroy Ladurie, lorsqu'il rend compte du nouveau « territoire de l'historien », peut invoquer une « révolution quantitative »[29] dans des domaines aussi divers que

[29] LE ROY LADURIE, Emmanuel, *Le territoire de l'historien*, Paris, Gallimard, 1973, pp. 9-138.

l'histoire démographique, économique, sociale ou encore culturelle ; il peut célébrer le décloisonnement progressif entre les disciplines en soulignant les multiples emprunts féconds auprès des sciences sociales ; il peut enfin faire état de nouvelles techniques (usages de l'informatique ou de la physique nucléaire), de concepts porteurs (la longue durée), de champs de recherche nouveaux (les mentalités) ou revisités (l'histoire rurale, la démographie), etc. Le tableau qui nous est dépeint atteste d'une vitalité intellectuelle et d'une capacité novatrice certaine. Globalement, l'école des Annales est donc marquée par deux caractéristiques fortes. Tout d'abord, tout en rejetant le modèle procédurier des méthodiques, cette historiographie est empreinte de scientificité ; elle utilise des outils issus des sciences exactes et cherche à extraire les idées à partir des faits, ce qui conduit Emmanuel Leroy Ladurie à parler d'une « histoire scientisée ».[30] Parallèlement, au fur et à mesure qu'elle annexe de nouveaux territoires, elle noue des liens étroits avec les autres sciences sociales. La volonté de saisir de nouveaux objets de recherche est bien visible dès 1946, lorsque la revue désormais dirigée par le seul Lucien Febvre est renommée *Les Annales. Economies, Sociétés, Civilisations*. Dès lors, la nécessité de mobiliser des techniques et des concepts d'autres disciplines ne fait guère débat parmi les historiens des Annales. Le positionnement de l'histoire parmi ces disciplines paraît, en revanche, plus problématique.

En cherchant à repousser les limites du champ historique, les animateurs des *Annales* ont réactivé un débat que les méthodiques, en clôturant leur pré carré scientifique et en se dotant d'un ensemble de règles canoniques, avaient volontairement négligé. Ce débat s'articule en deux mouvements : d'une part l'extension du domaine de l'historien pose le problème des rapports plus ou moins harmonieux avec les sciences sociales qui se voient ainsi mobilisées, concurrencées ou inféodées ; d'autre part cette redéfinition des frontières de la discipline entraîne de nouvelles interrogations quant à sa place et à ses missions. Il est intéressant de constater que les prémices du remodelage de l'histoire en France se font jour dans une revue ouverte à toutes les sciences humaines, la *Revue de synthèse*, et que le projet de rapprochement de ces différents horizons épistémologiques n'est à l'origine pas impulsé par les historiens. Lancée en 1900 par le philosophe Henri Berr, la *Revue de synthèse* devient un lieu de rencontre pluridisciplinaire de premier ordre.[31] On y retrouve le sociologue Emile Durkheim, le géographe Paul Vidal de la

[30] LE ROY LADURIE, Emmanuel, *L'historien, le chiffre et le texte*, Paris, Fayard, 1997, pp. 327-341.
[31] BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques, op. cit.*, p. 217.

Blache, l'économiste et sociologue François Simiand, ou encore le psychologue Henri Wallon. C'est dans ce contexte hostile aux « positivistes » que Lucien Febvre et Marc Bloch initient dans les années 1920 leur mouvement de rénovation de l'histoire. On peut considérer cette période comme un galop d'essai théorique, avant la mise en pratique constituée par la création d'une revue spécifiquement historique, les *Annales*. Les échanges, les emprunts, le dialogue avec les autres sciences humaines apparaissent donc comme des éléments de base de ce nouveau courant historique. Pour autant, nul consensus sur le statut de l'histoire au sein de l'ensemble des disciplines ne se fait jour… et de fait, la question de savoir si elle empiète sur des terrains qui ne sont pas les siens, si elle a vocation à remplacer ou absorber certains domaines de la connaissance, ou si elle ne fait que compléter un tableau général du savoir, partage de manière récurrente la communauté scientifique.

Les auteurs les plus en vue de la *Revue de synthèse* se rejoignent sur le rôle prépondérant que doit jouer l'histoire dans le paysage des sciences humaines, mais se divisent sur la définition de ce rôle. Ainsi, alors qu'Henri Berr voit en elle la première des sciences de l'homme, en ce qu'elle doit opérer la synthèse des expériences humaines, François Simiand la resitue comme un élément d'une science sociale unifiée, destiné à lui conférer un sens de la temporalité.[32] L'un met l'accent sur un projet disciplinaire, l'autre sur une caractéristique forte. On retrouve chez les historiens des Annales le même sentiment d'une communauté d'intérêt, voire de destin, entre l'histoire et les disciplines qui lui sont apparentées. Ainsi Lucien Febvre soutient-il l'idée d'une unité des sciences de l'Homme ; sa conception d'une histoire totale implique que tous les aspects des activités humaines soient envisagés et étudiés. On note que pour ouverte que soit sa position vis-à-vis de domaines de la connaissance jugés nécessaires à l'entreprise historique, le projet lui-même est toujours placé sous le signe de l'histoire, et non dans l'optique d'une nouvelle discipline issue de la fusion des sciences sociales. Cette ambiguïté se retrouve dans la position de Fernand Braudel. Dans ses *Ecrits sur l'histoire*,[33] il consacre effectivement près de deux tiers de son livre à un grand chapitre intitulé « L'histoire et les autres sciences de l'Homme », reconnaissant de cette manière la dette scientifique de sa discipline envers ces « autres » domaines, notamment la sociologie, l'économie, la géographie et la démographie. Pourtant, la valorisation de ces sciences dessine en fait un portrait laudateur de l'historien (des Annales),

[32] BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques*, *op. cit.*, p. 217.
[33] BRAUDEL, Fernand, *Ecrits sur l'histoire*, Paris, Flammarion, 1969.

présenté comme un chercheur caméléon ; tour à tour sociologue, économiste et géographe, il s'appuie sur des outils et des techniques qu'il assimile pour les besoins de son travail historique. Pour Braudel, l'histoire se situe à la confluence des sciences sociales. Son langage constitue le métalangage des sciences humaines.[34] Sans chercher à minimiser la portée de ces dernières, ni à proclamer une supériorité intrinsèque de la démarche historienne, son discours place l'histoire en position dominante. Sans doute ne doit-on pas s'en étonner ; il n'est guère surprenant que les principaux penseurs d'un courant qui se donne pour ambition de rénover la discipline historique ne cherchent pas à la dissoudre dans une approche qui aboutirait à nier la spécificité du travail de l'historien. Toutefois l'impression que l'histoire exerce une sorte de magister moral sur les sciences humaines n'est pas sans incidence, on le verra, sur les contestations et les critiques qui s'abattent régulièrement sur elle. De même, son image persistante de discipline opportuniste, grande importatrice et consommatrice de ressources scientifiques, n'est pas étrangère à son appétit de connaissances.

Au cœur de la démarche des Annales, l'approche pluridisciplinaire permet de penser de nouveaux thèmes de recherche et porte l'ambition d'une refondation de l'histoire ; or le fait que cette approche adopte une forme invasive plutôt que collaborative ou intégrative, malgré les précautions rhétoriques des historiens, constitue tout à la fois un frein au développement de la démarche plurielle elle-même, et un facteur de fragilisation de l'édifice épistémologique historique. L'histoire peut-elle appeler à l'unité des sciences sociales lorsqu'elle impose ses vues et s'érige en juge de paix ? Ne risque-t-elle pas, à trop vouloir étendre son territoire, de se diluer en une multitude de domaines qui ne seraient liés les uns aux autres que par l'importance accordée à la temporalité ? On aurait tort, pourtant, de réduire l'entreprise des Annales à un habile embrigadement des sciences de l'Homme. Dans une certaine mesure, elle marque autant la fin des certitudes du courant méthodique que le retour des questionnements autour de la nature de l'histoire. Cette dimension réflexive est particulièrement visible dans l'œuvre historiographique majeure de Marc Bloch, l'*Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*.[35] Bien plus qu'un manifeste de l'école des Annales, l'ouvrage, publié cinq ans après la mort de son auteur, s'attache aux différents aspects de l'histoire en tant que domaine de la connaissance. Bilan historiographique, réflexion théorique sur une discipline et sur son environnement intellectuel,

[34] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit.*, « l'interdisciplinarité comme métalangage », pp. 92-111.
[35] BLOCH, Marc, *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 1949.

proposition de pistes pour élaborer une histoire consciente de ses limites mais ouverte sur le monde social, l'*Apologie* constitue en quelque sorte le testament intellectuel d'un historien d'avant-garde. Marc Bloch, tout en reconnaissant l'héritage méthodique, s'en éloigne pour des raisons qui touchent à sa conception du travail de l'historien, mais aussi de par sa volonté de penser les questions épistémologiques et les spécificités de l'histoire. Ce que les « positivistes » tenaient pour considérations « philosophiques », donc sans objet pour l'historien, devient central dans la réflexion qui se met en place. Pour Marc Bloch, il est essentiel de connaître et d'assumer l'identité et les limites de l'histoire. Celle-ci, comme les autres disciplines, est une perspective de la connaissance qui présente des caractéristiques propres. Dès lors, il convient d'être particulièrement attentif au type de connaissances qu'elle produit, ainsi qu'aux outils conceptuels et langagiers qui lui sont spécifiques. L'histoire ne deviendra véritablement une science et ne s'arrachera définitivement au domaine de la littérature et des arts que lorsqu'elle sera en mesure de faire état de ses propres normes de vérité et d'un système de signes particulier. Le problème du positionnement par rapport aux autres sciences sociales se pose ainsi de manière plus claire, la méthodologie interdisciplinaire consistant à transposer en langage historien les concepts de la sociologie (par exemple) et non à les importer tels quels. On le voit, l'inscription de la discipline historique au sein des sciences humaines ne se réalise pas ici sur un mode concurrentiel ; elle ne repose pas non plus, chez Marc Bloch, sur le postulat plus ou moins implicite de la supériorité de l'histoire. Plus globalement, l'*Apologie pour l'histoire* installe durablement dans la réflexion historiographique un certain nombre de thèmes : la conscience du caractère relatif de l'histoire, perspective de la connaissance ; l'attention soutenue aux procédures, aux modalités de production du savoir historique ; la nécessaire prise en compte de l'environnement scientifique ; la portée sociale du travail de l'historien.

Au regard des considérables avancées réalisées par ses historiens, tant sur le plan de la recherche historique qu'au niveau de la réflexion théorique, le succès de l'école des Annales est difficilement contestable. L'ambition de rénover la discipline n'est pas restée lettre morte : l'étude de domaines centrés sur les structures et le long terme est maintenant entrée dans les habitudes de la recherche et de l'enseignement ; le questionnement sur les pratiques de la communauté historienne et sur les enjeux de l'histoire scientifique s'est banalisé au point de faire partie intégrante d'un bagage épistémologique de base ; les liens avec les sciences sociales, malgré des conflits récurrents, se sont développés, les approches pluridisciplinaires bénéficiant

aujourd'hui d'un *a priori* largement favorable. L'influence des Annales, au-delà du renouvèlement des problématiques scientifiques, est également inscrite sur les plans éditorial et institutionnel. Elle s'appuie sur la renommée et le dynamisme d'une revue, les *Annales ESC*, et s'affirme notamment via un institut de recherche et d'enseignement, la 6ème section de l'Ecole pratique des Hautes Etudes. Tout comme les méthodiques s'étaient imposés en dominant l'institution universitaire et en assurant une large diffusion de leurs travaux et de leur vision de l'histoire, les historiens des Annales construisent une légitimité professionnelle en même temps qu'ils travaillent à se faire connaître.

Héritiers des pères fondateurs, les historiens de ce que l'on a appelé la « nouvelle histoire », menés entre autres par Jacques Le Goff et Emmanuel Leroy Ladurie, perpétuent et développent ce modèle durant les années 70. Ils entendent poursuivre la démarche originelle en repoussant le plus possible les limites du champ historique et en proposant d'autres modes d'appréhension du passé. Un regard sur le triple recueil d'articles dirigé par Jacques Le Goff et Pierre Nora et intitulé *Faire de l'histoire*,[36] permet de saisir ensemble les réalisations, les objectifs et les postures de cette histoire qui se veut nouvelle. Celle-ci entend donc soulever de « nouveaux problèmes », qu'ils portent sur la nature de la discipline ou sur des écueils méthodologiques ; elle s'essaye à de « nouvelles approches », c'est-à-dire à de nouveaux emprunts aux sciences humaines ; elle s'attache, enfin, à de « nouveaux objets » tels que le climat, l'inconscient, les représentations, le corps, le film, etc. Les articles sont signés d'historiens de renom (Jacques Le Goff, Emmanuel Leroy Ladurie, François Furet, Georges Duby, Paul Veyne, Michel de Certeau, Marc Ferro, Pierre Nora, etc.) mais aussi de personnalités des sciences humaines (Michel Serres, Jean Starobinski, Henri Zerner). Réflexion historiographique, ouverture aux sciences sociales, recherche d'objets encore inexplorés : les trois mouvements qui articulent cet ouvrage le placent indubitablement dans la lignée des Annales. Les aspects structurels et le temps long restent les axes privilégiés, mais les tenants de la nouvelle histoire, au nom de l'idéal d'histoire totale qu'ils reprennent à leur compte, réhabilitent l'événement et l'histoire politique. Fortement marquée par une approche de type anthropologique et par quelques thèmes forts (l'histoire des mentalités notamment), la démarche de ces historiens cherche malgré tout à retrouver un équilibre dans le traitement de la temporalité. Néanmoins, les

[36] LE GOFF, Jacques, NORA, Pierre (dir.), *Faire de l'histoire : I, Nouveaux problèmes ; II, Nouvelles approches ; III, Nouveaux objets*, Paris Gallimard, 1974.

critiques n'épargnent pas ce courant qui entretient la filiation avec les Annales jusqu'à frôler parfois l'idolâtrie et « échafauder une version quasiment mythique de ses origines en vouant un véritable culte à ses pères fondateurs ».[37] La nouvelle histoire, en effet, agace bon nombre d'historiens qui lui reprochent bien plus que son hégémonie autoproclamée et sa prétention ; ainsi, « dans les gros bataillons de la corporation historienne, […] on dénonce pêle-mêle le côté publicitaire de l'entreprise, les concessions au langage « médiatique », l'aventurisme de certaines recherches conduites en ethno-histoire ou en psycho-histoire, et surtout l'impérialisme intellectuel d'un courant qui revendique le renouvellement de tout le champ de l'histoire en ignorant délibérément l'apport de quelques novateurs de premier plan ».[38]

On assiste en fait à une contestation sur plusieurs plans, les questions de fond le disputant aux problèmes liés au poids institutionnel, éditorial et désormais « médiatique » de la nouvelle histoire. L'émergence de cette dernière s'effectue dans un contexte bien particulier, celui du développement des *mass media*. Le développement de thèmes tels que l'étude des mentalités et de la vie quotidienne rencontre une demande sociale forte qui n'est pas sans instaurer un lien problématique entre l'affirmation de la nouvelle histoire et les attentes du grand public. L'histoire-science ne peut plus alors se penser en dehors du contexte médiatique et culturel qui contribue à la nourrir. Au moment où l'aspiration au statut scientifique est très forte, sinon au sein de l'ensemble de la communauté historienne, du moins chez les animateurs de la nouvelle histoire, les destinataires supposés du savoir historique s'invitent dans le processus d'élaboration du discours historique. De fait, les débats et les polémiques autour de la nouvelle histoire, sur lesquels nous ne nous attarderons pas ici, brassent une multitude de thématiques qui tiennent autant des questions scientifiques que des enjeux de pouvoir. Ils mettent en lumière l'imbrication étroite des différents questionnements touchant à l'histoire académique. Celle-ci devient un objet trop complexe pour être appréhendé en un seul mouvement, et trop intégré pour être scindé en sous-ensembles étudiés séparément. A travers les critiques adressées à la nouvelle histoire, c'est toute une discipline, dans ses contradictions, ses structures et ses modes de fonctionnement, qui est interpelée.

Ce rapide panorama historiographique n'a aucune prétention exhaustive. Il ne vise en rien à un tableau complet des évolutions modernes de l'histoire scientifique. Plus simplement, il

[37] BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques*, *op. cit.*, p. 251.
[38] *Ibid.*, p. 245.

pointe que la discipline historique actuelle est le produit de nombreuses traditions épistémologiques, dont nous n'avons évoqué que les représentants les plus incontournables. Il ne faudrait pas par ailleurs que leur mobilisation dans ce contexte synthétique conduise à une vision monochrome de ces tendances principales. Les Annales ou la nouvelle histoire ne sont ni des institutions rigides ni des groupes fermés dotés d'un statut particulier (quoique leur succès repose en bonne partie sur des institutions et des réseaux qui sont bien concrets), mais des courants ou des écoles de pensée. Ils sont sujets à des controverses, à des oppositions, à des querelles intestines. Pas plus que l'histoire elle-même, ils ne peuvent être envisagés d'un seul tenant. S'ils ont joué un rôle dynamisant et innovant dans le développement de la discipline historique, ils ne rassemblent pas l'intégralité des historiens et ne peuvent revendiquer être les seuls dépositaires des avancées de l'historiographie contemporaine. Ils témoignent en fait de la pluralité des approches de l'histoire, non seulement parce qu'ils se constituent en réaction à d'autres courants, mais aussi parce qu'ils ne se manifestent pas de la même manière selon le chercheur qui s'en réclame. Être historien des Annales ou de la nouvelle histoire, c'est assumer un héritage, un bilan ; c'est aussi revendiquer une façon de faire de l'histoire, de diffuser le savoir, et d'être historien.

2) Entre science et récit : un énoncé vrai relatif

L'histoire se situe aujourd'hui fermement dans le champ des sciences humaines ; elle est solidement ancrée dans l'institution universitaire ; elle est considérée comme la référence en matière de connaissance du passé. En tant que discipline académique, elle s'est arrachée au monde des arts et des lettres. Or, cette situation relativement nouvelle pour l'histoire n'a pas mis fin aux débats parfois virulents concernant sa nature et son rôle. Si elle a gagné sa place institutionnelle dans le champ scientifique, nombre d'auteurs, de chercheurs… et d'historiens lui contestent son statut de science. Le caractère relatif du savoir qu'elle produit apparaît selon les positions des uns et des autres comme une simple composante contraignante ou comme le signe clair de sa non-appartenance à la famille des sciences. En ouvrant de nouveaux chantiers, en multipliant les expériences transdisciplinaires et en s'affichant comme les guides éclairés de la recherche historique, les promoteurs de la nouvelle histoire ont prêté le flanc à une critique

radicale du statut de la connaissance historique et de la démarche de l'historien. Parallèlement, la place de la réflexion épistémologique s'est vue prendre une importance inédite dans la discipline. Attaquée de l'extérieur et remise en cause de l'intérieur, l'histoire-science semble perdre son identité au moment où le territoire qu'elle revendique est le plus large. A la fois dominante et fragilisée, elle devient le théâtre d'une succession folle de nouveaux paradigmes qui souvent n'engagent que leurs auteurs et qui sont annoncés avant même qu'ils aient été mis à l'épreuve des faits. Gérard Noiriel énumère ainsi, sans intention d'exhaustivité, un tournant linguistique, un tournant critique, une nouvelle histoire intellectuelle, une nouvelle histoire culturelle, un nouvel historicisme, une histoire philosophique des idées, une autre histoire sociale, une autre histoire du politique, une histoire du quotidien, une ego histoire, une alter histoire, une micro histoire, etc.[39] Sans juger de la pertinence et des apports concrets de ces différentes approches, force est de constater que la fragmentation de la démarche historienne va de pair avec la période de doute sur l'histoire qui s'est instaurée depuis une trentaine d'années. Dans le même ordre d'idées, on peut avancer avec Gérard Noiriel que « cette fuite en avant est l'une des conséquences du tournant « épistémologique » qu'a pris la réflexion des historiens sur leur discipline au début des années 1970. En introduisant le loup philosophique dans la bergerie de l'histoire, les historiens épistémologues ont grandement favorisé la dissémination d'une logique argumentative empruntée aux théories « fondationnalistes » de la connaissance ».[40] Les questionnements philosophiques et les théories relativistes importés par les « historiens épistémologues » auraient, toujours selon Noiriel, engendré une image dévalorisée et très vite intériorisée de l'histoire, ce qui aurait accéléré l'atomisation de la discipline… alors que la corporation historienne n'a pas attendu les philosophes, souvent bien peu au fait des écrits historiographiques, pour réfléchir sur ses pratiques.

Le tableau sombre d'une histoire qui, lorsqu'elle n'est pas « en miettes »,[41] se retrouve « au bord de la falaise »,[42] traduit le malaise d'une discipline qui touche du doigt les limites de son projet scientifique et de son expansion académique. La dispersion des historiens sur un nombre croissant de terrains, d'approches et de systèmes théoriques est directement mise en relation avec la perte de crédit de l'histoire science et la relativisation des connaissances

[39] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit*, p. 124.
[40] *Ibid.*, pp. 124-125.
[41] DOSSE, François, *L'histoire en miettes. Des « Annales » à la « nouvelle histoire »*, Paris, La Découverte, 1987.
[42] CHARTIER, Roger, *Au bord de la falaise. L'histoire entre certitudes et inquiétude*, Paris, Albin Michel, 1998.

historiques. Sur la ligne de la valeur heuristique, le curseur ne cesse de se déplacer au gré des perspectives envisagées ; des couples d'opposés tels que récit et science, point de vue et objectivité, discours et savoir, tracent une ligne de démarcation imaginaire qui sépare les tenants d'une histoire débarrassée de ses illusions scientistes et les défenseurs d'une discipline scientifique assumant ses spécificités, ses ambitions et ses failles. Cette dualité schématique de la pensée sur l'histoire n'est pas née avec l'affirmation de la nouvelle histoire et les critiques qu'elle a provoquées, même si elle a pris à cette occasion une ampleur jusqu'alors inédite. Dès les années 1950, en pleine suprématie des Annales, on trouve l'idée que l'on ne saurait passer sous silence la dimension subjective du travail de l'historien. Henri-Irénée Marrou, dont la réflexion historiographique est nettement minorée, du moins dans un premier temps, dans les écrits de la nouvelle histoire, s'attache ainsi à mettre en contexte le savoir historique et les conditions de sa production. Dans *De la connaissance historique*, il appelle à ne pas éluder le problème de l'implication du chercheur et de l'impact de son bagage personnel sur ses travaux : « l'historien ne sera jamais qu'un homme, sa compétence se trouvera définie par ce que nous avons pu appeler son équation personnelle, c'est-à-dire sa forme d'esprit, son équipement mental, sa culture – avec leurs aspects positifs, mais aussi, nécessairement, leurs limites ».[43] L'histoire est aussi affaire d'affinité, de ressenti avec un terrain ou un sujet : « le meilleur historien d'une époque, d'un problème humain, d'une grande personnalité est l'homme qui par sa structure mentale sera le mieux accordé à résonner harmoniquement, à faire écho, à percevoir la gamme de longueurs d'onde spécifique de son objet ».[44] Il importe de souligner que la connaissance historique est conditionnelle, relative : un homme singulier s'empare d'un problème particulier et le traite via des documents spécifiques. L'auteur s'élève contre une conception par trop techniciste du métier d'historien, ce dernier ne devant à aucun prix « s'atrophier en rat de bibliothèque et boîte à fiches ».[45] Ce faisant, il associe à la rigueur de la démarche historienne la part d'humanité que le chercheur porte en lui et qui est moins synonyme d'obstacle à la perception du passé que moteur de sa compréhension. Marrou considère que la connaissance historique est en définitive un acte de foi, en ce qu'elle repose sur la croyance en la véracité d'une compréhension du passé fondée sur ce que les sources en ont conservé. La critique de l'histoire-science porte ici sur le statut des savoirs élaborés ainsi que sur la nécessaire prise en compte de l'historien dans l'équation

[43] MARROU, Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, Paris, Seuil, 1975 (1ère édition 1954), p. 230.
[44] *Idem.*
[45] *Ibid.*, p. 98.

historiographique. Toutefois elle n'est pas des plus radicales et s'attache davantage à présenter l'histoire comme une construction épistémologique inséparable du sujet qui s'en empare qu'à réduire la portée de ses réalisations ; l'histoire vise bel et bien à la connaissance du passé, même incomplète, même biaisée.

Sur le fond comme sur la forme, les positions de Paul Veyne apparaissent plus percutantes. Elles peuvent être résumées ainsi : l'histoire, n'ayant pas de méthode, n'est pas une science ; il s'agit d'un récit d'événements vrais. Dans un style enlevé et non sans esprit de provocation, Paul Veyne s'attaque à un certain nombre de ce qu'il considère comme des mythes historiographiques : « L'histoire n'est pas une science et n'a pas beaucoup à attendre des sciences ; elle n'explique pas et n'a pas de méthode ; mieux encore, l'Histoire, dont on parle beaucoup depuis deux siècles, n'existe pas. […] Les historiens racontent des événements vrais qui ont l'homme pour acteur ; l'histoire est un roman vrai ».[46] Dès l'introduction de *Comment on écrit l'histoire*, dont le titre indique bien de quel côté se situe son auteur, les enjeux sont posés : plutôt que d'être faussement une science, l'histoire doit assumer pleinement son statut de récit. La mise à mal des prétentions scientistes s'accompagne d'une violente tirade dirigée plus particulièrement contre la sociologie. En déçu des sciences sociales, Paul Veyne lui dénie toute pertinence, voire toute réalité épistémologique : « la sociologie naît et vit des incomplétudes de l'histoire ; quand elle n'est pas une vaine phraséologie, elle est de l'histoire contemporaine ou de l'histoire comparée sans le nom, et la bonne sociologie, celle qui mérite d'être lue et qui se lit avec intérêt, est l'une ou l'autre de ces histoires. Il convient donc que les historiens prennent conscience que la sociologie est de l'histoire qu'ils négligent d'écrire et dont l'absence mutile celle qu'ils écrivent, et que les sociologues et ethnographes comprennent qu'ils ne peuvent faire plus scientifique que les historiens ».[47] L'unité des sciences humaines est posée ici de façon bien peu orthodoxe. Au-delà de son effet spectaculaire, cet implacable, et discutable, démontage en règles de la sociologie est directement lié aux chevauchements de territoire de deux disciplines auxquelles le statut de science est refusé et qui sont « condamnées à demeurer des descriptions compréhensives ».[48] L'histoire, donc, n'est pas une science. L'historien est incapable de fournir une explication aux événements du passé, de même qu'il ne peut dégager de grands principes généraux régissant le fonctionnement des sociétés humaines. Il s'attache au spécifique. Il ne peut

[46] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, 1971, p. 10.
[47] *Ibid.*, pp. 369-370.
[48] *Ibid.*, p. 348.

que relater ce qui s'est produit, à partir de traces du passé ; or, restituer l'enchaînement des événements, ce n'est pas en donner les causes. Pour Paul Veyne, on a longtemps entretenu la confusion entre articulation des faits et nécessité causale : « le problème de la causalité en histoire est une survivance de l'ère paléo-épistémologique ; on a continué à supposer que l'historien disait les causes de la guerre entre Antoine et Octave comme le physicien était présumé dire celles de la chute des corps ».[49] L'histoire n'explique pas ; étant dans l'incapacité de mettre à jour des lois, elle ne peut élaborer de méthode.

Pourtant, l'histoire n'est pas pour Veyne affaire de point de vue. A première vue, il semble la dépouiller des attributs qui lui confèrent son autorité académique, mais il ne la réduit pas pour autant à une construction purement subjective. L'originalité de sa réflexion consiste à garder la discipline historique dans le champ épistémologique, tout en la coupant de ses prétentions scientifiques. L'histoire est marquée par la rigueur de sa démarche critique ; elle est guidée par des axiomes, des pratiques, des règles de validation ; mais, puisqu'elle ne s'attache pas à l'universel, au reproductible, elle n'est pas une science. C'est un récit, soumis à des impératifs de véracité, qui embrasse les sociétés humaines dans le temps. « L'histoire raconte, et c'est en racontant qu'elle explique ».[50] C'est à ce niveau très simple, celui du cadre de la vie quotidienne, qu'Antoine Prost situe l'explication historique vue par Paul Veyne. La logique narrative restitue simplement l'organisation objective des faits.

La remise en question de la nature scientifique de l'histoire accompagne les interrogations sur le savoir historique. Les conditions de son élaboration, le rapport entre sa relativité et sa validité, mais aussi les modalités de sa construction et de sa médiatisation via le texte littéraire, constituent autant de points problématiques. Ils entretiennent le doute sur l'histoire en même temps qu'ils contribuent à renouveler la réflexion sur des aspects de la discipline délaissés par les courants dominants. Parmi les thèmes les plus débattus, la dimension rhétorique et narrative de l'histoire est mise en avant, tout particulièrement dans les années 1970 et 1980. L'idée selon laquelle l'attention au récit historique est une composante essentielle à l'appréhension de la connaissance historique se développe fortement durant ces deux décennies. S'opposant à une conception de l'histoire comme productrice de savoirs objectivables, les promoteurs du *linguistic turn* considèrent comme premier le problème des formes et structures du discours historique ; le

[49] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, *op. cit.*., p. 128.
[50] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, Points Histoire, 1996, p. 249.

rapport de l'historien à l'écrit et à la narration est vu comme plus profond qu'une simple formalisation finale de ses résultats. Dans cette perspective, ne pas s'intéresser au langage, seul médiateur qui permet d'accéder à l'objet de l'historien, à savoir le passé humain, c'est commettre une omission grave. De nouveau, l'histoire se voit réfuter le qualificatif de « scientifique » ; elle est assimilée à un genre littéraire qui ne peut saisir du passé qu'une représentation discursive.

Figure du *linguistic turn*, Hayden White s'attache dans son ouvrage de référence, *Metahistory*,[51] à distinguer et formaliser des types d'intrigue propres à l'écriture historique. Partant du constat que chaque œuvre historique possède un caractère original qui la distingue des autres, et que cette spécificité ne relève pas seulement du style de l'auteur, White se penche sur les modalités de conception du texte historique. En analysant les écrits de huit grands historiens et philosophes du XIXème siècle, il distingue trois modes d'explication : l'intrigue (*emplotment*), l'argumentation (*argument or explanation*) et l'idéologie (*ideology*). Chacun de ces modes, divisés en quatre types, est un niveau de lecture, une perspective sur l'histoire. L'intrigue (*romance*, *comedy*, *tragedy*, *satire*) désigne le genre littéraire auquel la narration emprunte sa structure ; l'argumentation (*formist*, *organicist*, *mechanistic*, *contextualist*) renvoie à une grille de lecture générale ; enfin l'idéologie (*anarchist*, *conservative*, *radical*, *liberal*) rend compte du rapport des auteurs aux sociétés et à leur évolution. La combinaison de ces types d'intrigue, d'argumentation et d'idéologie débouche sur un style historique, c'est-à-dire sur une façon d'exposer les événements, d'ordonner le récit historique, d'en articuler les séquences. Le fait que certains styles historiques sont considérés socialement comme plus légitimes que d'autres ne signifie pas qu'ils sont plus aptes que les autres à traduire le propos historique, mais les replace dans une tradition et dans un ensemble de pratiques de la communauté historienne. Puisqu'il n'y a pas de « bonne » manière de mener la narration pour satisfaire des normes scientifiques, puisqu'un style en vaut un autre, alors l'histoire est bel et bien un genre littéraire, et non une science. White ne se contente pas de proposer une typologie des écritures de l'histoire ; pour lui, les croisements qui donnent naissance aux styles historiques ne sont pas une sorte de processus final destiné à façonner l'exposé dans sa forme définitive, mais trouvent leur origine en amont du travail de l'historien. Celui-ci, de par ses manières d'opérer des connexions entre les données et en fonction de son arrière-plan idéologique, construit inconsciemment un cadre susceptible

[51] WHITE, Hayden, *Metahistory : the Historical Imagination in Nineteenth Century Europe*, Baltimore, London, John Hopkins university press, 1973.

d'accueillir l'histoire qu'il va élaborer. Cette phase préliminaire englobe aussi bien l'intrigue que l'argumentation et l'idéologie. Il s'agit en fait de se doter d'un « protocole linguistique préconceptuel »[52] qui permettra à l'historien de s'approprier les documents qu'il étudie et de problématiser les informations qu'il en retire. De l'organisation préalable ainsi établie découle ensuite la mise sur pied de la narration et du style historique de l'auteur. C'est dans ce rôle structurant que se situe la métahistoire mise en avant par Hayden White : elle prépare, délimite et oriente le récit historique.

Si le *linguistic turn* a durablement installé dans le débat historiographique le thème de la narrativité en histoire, les historiens et les chercheurs qui la posent en élément indépassable de la connaissance historique ne l'envisagent pas tous de la même manière. La discipline historique change de statut, voire d'univers, selon les auteurs qui l'analysent ; qu'elle soit présentée comme exercice rhétorique, genre littéraire, roman vrai, ou perspective du savoir, elle s'éloigne du champ scientifique en proportion de l'importance accordée à sa dimension textuelle. Le reproche principal formulé envers les travaux de ce type, on l'a vu, consiste à souligner leur méconnaissance supposée ou avérée des pratiques et des écrits des historiens de métier. Il n'est pas rare que ce qui est perçu comme une découverte par un philosophe ne soit que la reformulation, dans un cadre différent, d'un problème depuis longtemps connu par le chercheur en histoire. Celui-ci pourra alors rétorquer avec ironie que les historiens, de manière surprenante, réfléchissent aussi sur leur discipline. De toute évidence, des commentaires de cet acabit restent anecdotiques, même s'ils traduisent ponctuellement une certaine irritation à ce que le discours sur l'histoire académique soit repris et développé hors de son contexte premier. Les apports extérieurs au cercle des historiens ne sont pas tous considérés avec méfiance. Parmi les auteurs dont la pensée épistémologique sur l'histoire est reçue comme constructive, le philosophe Paul Ricoeur occupe une place de choix. Son approche reprend l'articulation entre histoire et récit, sans toutefois faire de la première une sous-catégorie du second. Elle s'attache à ce qu'il nomme « l'intentionnalité historique »,[53] et cherche à cerner les implications de l'acte historiographique (au sens propre de « l'écriture de l'histoire ») sur la forme et la structure du récit, ainsi que sur le statut de la connaissance historique.

Pour Ricoeur, il existe effectivement un lien fort entre l'historiographie et la compétence

---

[52] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 261 ; Antoine Prost traduit ici un passage de WHITE, *ibid.*, p. 30.
[53] RICOEUR, Paul, *Temps et récit. Tome 1, L'intrigue et le récit historique*, Paris, Seuil, 1983, pp. 311-396.

narrative, mais du fait de la « coupure épistémologique entre la connaissance historique et la compétence à suivre une histoire »,[54] ce lien est indirect. En d'autres termes, la forme narrative de l'histoire académique oblige à penser celle-ci dans ses rapports avec le récit, sans pour autant l'y enfermer. La coupure épistémologique dont il est question est visible sur trois niveaux : celui des procédures explicatives, celui des entités et celui de la temporalité. Dans un premier temps, Paul Ricoeur montre que la dimension auto-explicative du récit telle qu'on l'a vue reprise, par exemple, par Paul Veyne, ne s'applique pas de manière satisfaisante à la narration historique : « une chose est d'expliquer en racontant. Une autre est de problématiser l'explication elle-même pour la soumettre à la discussion et au jugement d'un auditoire, sinon universel, du moins réputé compétent, composé d'abord des pairs de l'historien ».[55] En histoire, il y a autonomisation de l'explication. De là, trois corollaires viennent accentuer la différence avec le récit : l'historien effectue un travail de conceptualisation, une critique de son vocabulaire et de ses outils lexicaux ; il pose le problème de l'objectivité, puisque les faits qu'il relate peuvent être raccordés à d'autres faits présentés dans d'autres ouvrages et puisque les résultats qu'il expose peuvent être complémentaires d'autres résultats ; il fait preuve d'une réflexivité critique, en mettant en lumière les limites de son travail et en justifiant ses choix, sa démarche et ses conclusions. A un premier niveau, la narration historique se distingue donc du récit par son régime explicatif séparé, qui oppose l'historien « critique » au narrateur « naïf ». Sur un deuxième plan, elle autonomise également des entités anonymes qui sont à la fois objets de la recherche et sujets de l'action ; nations, sociétés, civilisations et autres structures socio-économiques prennent la place des personnages, sans qui le récit est impossible. Enfin, le traitement de la temporalité a ceci de particulier qu'il déconnecte temps de l'action et temps de l'histoire ; ce dernier, multiple, d'échelle variable et adapté aux entités considérées, est construit sur mesure par l'historien. C'est une perspective d'analyse, un cadre d'appréhension d'une portion plus ou moins large du passé. Il n'entretient pas de rapport direct avec le temps du récit.

Il existe donc des différences significatives qui empêchent de ranger de plein droit l'histoire parmi les récits. Pourtant, il paraît difficile de nier tout lien entre les deux catégories, à tel titre qu'est soulignée « l'exigence d'une dialectique d'un nouveau genre entre la recherche historique et la compétence narrative ».[56] Pour satisfaire à cette exigence, il importe de s'appuyer

[54] RICOEUR, Paul, *Temps et récit… , op. cit.*, p. 311.
[55] *Ibid.*, pp. 311-312.
[56] *Ibid.*, p. 315.

sur des acquis nécessaires mais pas suffisants. Sans s'y rallier définitivement, Ricoeur rejoint en partie les thèses narrativistes en accréditant l'idée que le récit est auto-explicatif de par les connexions établies lors de l'opération de mise en intrigue. Néanmoins, comme on l'a vu, cette idée néglige la spécificité de l'explication historique, « qui est la recherche elle-même ».[57] En reprenant les critères de différenciation évoqués plus haut entre l'histoire et le récit, le problème se résout de manière à envisager une structure particulière de la narration historique et de ses procédures. Le modèle ainsi obtenu place l'histoire dans une situation intermédiaire, à mi-chemin entre science et récit. Repérant dans le régime explicatif de l'histoire un entre-deux conceptuel, Ricoeur parle d'« imputation causale singulière » qui ne « s'applique qu'aux occurrences individuelles de phénomènes génériques »[58] ; l'imputation causale singulière constitue une transition, une médiation entre l'explication par des lois, inaccessible à l'histoire, et l'explication narrative, trop superficielle. De ce fait, elle est « le nexus de toute explicitation en histoire ».[59] Les entités, quant à elles, sont saisies par le concept de « quasi-personnages », objets transitionnels entre l'historiographie et les personnages d'un récit possible. Enfin, la vision d'une cohabitation de temporalités étrangères l'une à l'autre cède sa place à une comparaison entre temps historique et temps de l'action ; la prise en compte de l'événement historique permet de concevoir une analogie entre le temps des individus et le temps des entités (qui naissent, déclinent, meurent, etc.). Le concept de « quasi-événement » permet là encore une médiation entre histoire et récit ; il rappelle que même les structures les plus stables (les entités ou quasi-personnages) évoluent et sont susceptibles de changement. Si l'histoire n'est pas réductible à sa narration, le récit historique apparaît comme une forme particulière, voire comme une excroissance du récit. Il se développe comme un médiateur constant entre l'obligation narrative et l'objectif de production de savoir. L'histoire selon Paul Ricoeur, pour reprendre sa terminologie, est un quasi-récit.

Le problème de la narration historique englobe de fait un grand nombre de points d'accroche. Il se ramifie en plusieurs familles de questions (portée heuristique de la discipline, caractéristiques structurelles du récit, communicabilité du savoir, etc.) dont la mise en valeur oriente l'analyse dans une direction bien précise. Dans une optique plus surplombante, Michel de Certeau tente de penser ensemble tous ces aspects, en se détachant de la seule thématique

[57] RICOEUR, Paul, *Temps et récit… , op. cit.*, p. 318.
[58] *Ibid.*, p. 323.
[59] *Ibid.*, p. 320.

narrative pour s'attacher à la dimension scripturaire de l'histoire. La distinction n'est pas neutre ; elle implique que l'on sorte de la confrontation du récit et de la science et que l'on se place plus en amont de la constitution du texte historique ; elle implique également de lier les différentes facettes de l'histoire académique, à la fois « pratique (une « discipline »), son résultat (le discours) ou leur rapport sous la forme d'une « production » ».[60] S'il est impossible de dissocier ces aspects, c'est parce que la science historique est le produit de leur combinaison. Elle repose *in fine* sur un rapport de deux perceptions de la réalité, celle du passé que l'on cherche à connaître et celle du présent de la recherche historienne. Le propre de l'histoire-science tient à développer ce rapport en discours. Michel de Certeau remarque que les deux perceptions du réel correspondent à deux pôles, deux formes idéales : la première espèce d'histoire interroge ce qui est pensable, la seconde ce qui est vécu ; la première est centrée sur les conditions d'élaboration du savoir et sur les problèmes méthodologiques et épistémologiques ; la seconde cherche à exhumer le passé, en propose des représentations et appelle le récit. Ces deux idéaltypes se confrontent moins qu'ils ne génèrent la position originale de l'historien : « entre ces deux formes il y a tension, mais non opposition. Car l'historien est dans une position instable. S'il donne la priorité à un résultat « objectif », s'il vise à poser dans son discours la réalité d'une société passée et à rendre à la vie un disparu, il reconnaît pourtant dans cette reconstitution l'ordre et l'effet de son propre travail. Le discours destiné à dire l'autre reste son discours et le miroir de son opération. A l'inverse, quand il revient à ses pratiques et qu'il en examine les postulats pour les renouveler, l'historien y découvre des contraintes qui s'originent bien en-deçà de son présent et qui remontent à des organisations antérieures dont son travail est le symptôme, non la source ».[61] La problématique historique dépasse ici largement le cadre de la narrativité.

L'histoire s'écrit ; elle est produite dans un contexte donné, par un sujet spécifique, dans le but simultané de produire de la connaissance et de la communiquer. Ce qu'il importe donc de saisir, c'est « l'opération historiographique »,[62] soit l'ensemble du processus qui aboutit au discours de l'historien et qui articule un lieu social, des pratiques scientifiques et une écriture. Le lieu social, celui d'où parle le chercheur, renvoie à son environnement, au sens le plus général comme à l'échelle du contexte académique ; il comprend le milieu institutionnel qui a normé le savoir dont se réclame l'historien ; il exprime l'idée que le savoir historique est indissociable du

[60] CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, Folio histoire, 2002 (1ère édition 1975), p. 37.
[61] *Ibid.*, p. 58.
[62] *Ibid.*, pp. 77-142.

groupe social qui l'a constitué et que, corollairement, « chaque résultat individuel s'inscrit dans un réseau dont les éléments dépendent étroitement les uns des autres, et dont la combinaison dynamique forme l'histoire à un moment donné ».[63] Les pratiques « scientifiques » rassemblent l'ensemble des techniques et des postures épistémologiques qui permettent de travailler sur le matériau brut des documents pour le transformer en objet connaissable pour l'histoire ; elles tiennent à distance la conception d'un fait historique « vrai » ou « réel » en lui-même ; elles évoluent de manière à cerner de nouveaux objets de recherche, dont l'étude provoque en retour des mutations de la pratique historienne ; nourries d'éléments provenant d'autres disciplines, elles accordent à l'histoire une fonction critique de premier plan. L'écriture historienne (qui est elle-même une pratique) médiatise l'investigation et ses résultats ; « didactique et magistérielle »,[64] elle instruit sur un mode ambivalent louvoyant entre « faire de l'histoire » et « raconter une histoire » ; elle crée ses propres temporalités et découpages chronologiques ; elle fonctionne sur un registre double, celui de l'énoncé vraisemblable et celui du référentiel vérifiable (notes, apparat critique, citations, etc.). En éclairant l'opération historiographique, Michel de Certeau reconnaît comme centrale la dimension scripturaire de l'histoire ; mais elle n'a de sens que si elle est replacée dans l'ensemble de la démarche historienne. L'histoire s'écrit, mais son écriture implique bien plus que sa mise en forme ou sa mise en intrigue ; elle s'insère dans un réseau de pratiques et dans un contexte social et épistémologique.

Le récit, la narration, la portée des savoirs élaborés, l'appréhension des documents érigés en sources, l'insertion du chercheur dans un réseau social, constituent des bornes thématiques pour toute entreprise historiographique. Ils forment le socle de questions sur lequel va s'appuyer la nouvelle construction théorique. Il ne faudrait pas cependant les envisager comme un cercle fermé ayant circonscrit l'ensemble des problèmes et des types de solutions qui leur sont apportés. De la même manière, la catégorisation sommaire entre historiens narrativistes et pragmatiques, pour commode qu'elle soit, ne reflète qu'un clivage schématique. Au fur et à mesure que l'on suit les auteurs dans leur raisonnement, l'image d'une confrontation entre deux conceptions antagonistes s'estompe. La présentation des principales réflexions sur la discipline laisse apparaître des positions qui s'opposent parfois sur de nombreux points, mais qu'on ne saurait réduire à des discours caricaturaux tenus soit par des scientifiques convaincus, soit par

[63] CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 88.
[64] *Ibid.*, p. 122.

d'irréductibles littéraires. Les historiens ont bien conscience que l'histoire est un récit soumis à des procédures de type scientifique. Sa nature ambivalente toujours mise en lumière est le point de départ d'un questionnement épistémologique plutôt qu'une limite obligeant à faire le choix de la narration ou de la science. Dans le débat historiographique réside en fait la tension qui anime le projet historien. Cette tension est structurante, et non pas destructrice. Elle interroge les spécificités de l'histoire et le savoir qu'elle produit.

Qu'est-il possible de connaître du passé ? Dans quelle mesure ce savoir parcellaire est-il altéré lorsqu'il est médiatisé ? C'est principalement à ces deux questions que tentent de répondre les auteurs qui livrent leurs réflexions sur la discipline historique. D'un diagnostic initial découlent généralement les analyses, voire les prescriptions propres à chaque contribution. Roger Chartier constate ainsi qu'avec l'éclatement du champ historique dans les années 1980 et le renoncement plus ou moins avoué au projet d'histoire totale, un besoin de déterminer des points d'entrée particuliers s'est fait sentir. L'insistance est ici portée sur le biais que chaque production de sens humaine porte en elle : « il n'est pas de pratique ni de structure qui ne soit produite par les représentations, contradictoires et affrontées, par lesquelles les individus et les groupes donnent sens au monde qui est le leur ».[65] Chartier utilise la notion de « représentation », de préférence au concept de « mentalité », pour penser « trois modalités de rapport au monde social »[66] : la catégorisation sur laquelle s'édifient les diverses constructions de la réalité ; les pratiques affirmant une identité sociale, une manière d'être, un statut, etc. ; les formes institutionnalisées et objectivées. Le nouvel angle de lecture qui nous est proposé instaure un niveau de connaissance intermédiaire du passé. Il entérine le détachement partiel de l'histoire envers les faits bruts et le monde matériel. Un glissement a lieu dans l'opération historique. Son objet n'est plus tout à fait les sociétés humaines dans le temps, mais plutôt la manière dont elles se percevaient. Dès lors, puisque tout est affaire de représentations et qu'aucune réalité ne nous est perceptible hors de ce prisme, le problème de l'objectivité devient caduc. Ce qu'il est possible de savoir et ce qui est altéré dans la médiatisation : les deux questions fondamentales sont liées dans le seul concept de « représentation ».

Ce changement d'optique de la démarche historienne vient enrichir l'arsenal conceptuel de l'historiographie contemporaine. Il n'invalide pas les travaux qui s'attachent à reconstruire le

---

[65] CHARTIER, Roger, « Le monde comme représentation », in *Annales ESC*, novembre-décembre 1989, n°6, pp. 1505-1520 ; p. 1508.
[66] *Ibid.*, p. 1513.

réel « en lui-même », même s'il les met en perspective. Il ne s'agit pas en effet de verser dans un autre relativisme qui succéderait à l'histoire-littérature (tous les récits se valent, de même que toutes les représentations), ni de répondre à la « crise » de l'histoire par une vision étriquée de ses prérogatives (la seule histoire possible est celle des représentations). L'aspiration à une véritable connaissance historique, c'est-à-dire à un savoir objectivable qui n'ignore pas sa nature lacunaire et interprétative, est partagée par bon nombre d'historiens qui renvoient dos à dos narrativistes et pragmatiques. Parmi eux, Carlo Ginzburg rejette l'idée que l'on puisse réduire l'historiographie à sa dimension narrative, et refuse une conception de la rhétorique historienne qui serait étrangère à la preuve. Les modèles narratifs d'une part, le recueil et le traitement des données d'autre part, s'interpénètrent en permanence, à tous les stades de la recherche, dans un rapport de force qui structure la tâche de l'historien et lui confère toute sa valeur. Les sources ne sont ni les fenêtres sur le passé du credo positiviste, ni les murs infranchissables du relativisme sceptique, mais des vitres déformantes. Le savoir ne sort pas tout fait des documents, et le chercheur n'est pas vierge de présupposés ; entre ces deux limites, il existe une large place que la discipline historique est en mesure d'occuper : « la construction […] n'est pas incompatible avec la preuve ; la projection du désir, sans laquelle nul ne s'adonnerait à la recherche, n'est pas incompatible avec les démentis infligés par le principe de réalité. La connaissance est possible, même dans le domaine de l'histoire ».[67] Le « principe de réalité » de Ginzburg se retrouve également chez Reinhart Koselleck, qui parle de « droit de véto » des sources sans pour autant assimiler le travail historique à une déduction d'informations à partir des documents.[68] Chez ces deux auteurs, le caractère ambigu de la recherche en histoire constitue autant une limite forte que le moteur de la démarche. La position de l'historien, celle qui lui permet de fabriquer de la connaissance sur le passé, repose sur un entre-deux inconfortable mais indépassable qui consiste à concilier deux exigences contradictoires : « produire des énoncés vrais », et « admettre la relativité de ses propositions et en tenir compte ».[69] Objectivité et parti pris sont indissociables, puisque c'est leur affrontement qui impulse la dynamique historienne. La prise en compte de cette dualité a tendance à s'enraciner dans le discours historiographique comme un élément fort de consensus sur la discipline historique, qui accède à un statut quasi scientifique ou de science conditionnelle. Ainsi pour Jacques Le Goff elle est « bien la science du passé, à condition de savoir que ce passé

[67] GINZBURG, Carlo, *Rapports de force : histoire, rhétorique, preuve*, Paris, Gallimard, 2003, p. 34.
[68] KOSELLECK, Reinhart, *Le futur passé …*, *op. cit.*, p. 184.
[69] *Ibid.*, p. 161.

devient objet de l'historien par une reconstitution sans cesse remise en cause ».[70] L'affirmation de sa relativité va de pair avec la revendication de sa rigueur intellectuelle. Reinhart Koselleck note que si le caractère hybride du savoir historique est assumé, il nécessite toujours la mise en place de stratégies de défense qui consistent à désamorcer les soupçons de subjectivisme en portant l'attention sur les succès de l'histoire académique : on sait davantage, et on sait mieux, grâce aux méthodes des historiens.[71] En définitive, les contingences liées à la pratique du métier d'historien et au simple fait de pouvoir mener des recherches historiques sans être entravé constamment par des interrogations épistémologiques conduisent à une sorte de *statu quo* qui suspend les différends théoriques. Il n'est pas de dialogue possible entre chercheurs si leurs visions de la discipline ne se rencontrent jamais et si aucune base commune ne vient soutenir la pratique concrète. Dans cette optique de conciliation et à la croisée des points de vue narrativistes et pragmatistes on peut trouver un terrain d'entente faisant de l'histoire un énoncé vrai relatif.

3) L'histoire, enjeu sociétal

L'ampleur considérable des débats historiographiques toujours en cours ne doit pourtant pas masquer la vastitude des sujets encore peu ou pas abordés. Alors qu'historiens, philosophes et sociologues s'attachent à déconstruire le discours historique, à en mesurer la portée et la valeur et à le situer dans un contexte social, institutionnel et épistémologique, leurs analyses restent invariablement centrées sur le domaine académique. Ce qui est pris en compte, c'est un ensemble d'appareils théoriques, de pratiques, d'opérations de construction du savoir ; c'est aussi une communauté professionnelle dans son organisation, ses procédés de validation et ses postures. Autrement dit, ces travaux ne sortent pas du cadre strictement historiographique. Ils ont pour objet les modalités et les enjeux de la production de la connaissance historique. Or, l'histoire est à la fois un domaine réservé et un type de savoirs accessible au plus grand nombre. La circulation des références au sein de ce territoire virtuel s'effectue sur de nombreux canaux. Les travaux des historiens sont diffusés par des publications, par la presse spécialisée, par des documentaires télévisés, par l'école, par les dispositifs culturels institutionnels (musées, expositions, etc.).

[70] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit.*, p. 190.
[71] KOSELLECK, Reinhart, *Le futur passé…*, *op. cit.*, p. 161.

Parallèlement, les œuvres de fiction littéraires, cinématographiques, télévisuelles, se développent sur des thèmes, des symboles, des périodes données, des extrapolations de savoirs issus de la sphère historienne. Cette histoire qui échappe en grande partie aux universitaires, soit parce qu'elle se démarque franchement du savoir historique, soit parce qu'elle se situe en aval de la chaîne de montage de l'histoire savante, ne retient que peu l'attention des historiens de métier. Les productions, les images et les représentations qui ne transitent pas par les circuits académiques ou qui n'y font référence que de façon marginale sont nettement séparées des ouvrages scientifiques. On pourrait certes arguer du fait que ce n'est pas là le domaine de prédilection des historiens, plus habitués à interroger les traces du passé qu'à étudier un corpus contemporain aux airs de patchwork culturel et qui ne fait pas forcément de l'histoire sa préoccupation première.

Pourtant il n'est pas rare que le propos historiographique rencontre une problématique qui replace la discipline historique dans une perspective plus large. Discuter des propriétés rhétoriques ou scientifiques de l'histoire n'aurait pas grand intérêt en soi si n'apparaissait pas de manière sous-jacente le thème de sa portée sociale ; science ou discours, elle crée de l'intelligibilité, du sens et de la connaissance dirigés vers un public ; elle s'adresse à un destinataire. Si le savoir historique est régulièrement passé au crible de la critique historiographique et constitue de loin le premier motif de questionnement des chercheurs sur leur domaine, sa diffusion hors des cercles académiques apparaît nettement plus délaissée… non pas que le lien qui unit l'historien à ses lecteurs « profanes » ne soit jamais envisagé, mais il est alors déduit des caractéristiques de l'écriture historique plutôt qu'observé dans les pratiques sociales. Il est théorisé à partir des modalités de communication de l'histoire, de sorte qu'il modélise un type de transmission du savoir tout en laissant de côté le problème de ce qui est effectivement perçu, appris ou intégré. Lorsque Gérard Noiriel appelle à des études sur la réception sociale des recherches historiques,[72] c'est en faisant le constat de leur quasi inexistence, alors même qu'il pose clairement la question du rapport de l'historien au « grand public ». En l'absence de travaux empiriques sur la diffusion des connaissances, la réflexion se fixe sur leur principal vecteur de médiatisation, le langage. Le fait que l'histoire ne possède pas de langage propre ni de grammaire spécifique, au contraire des sciences exactes, contribue à interdire à la discipline historique de se poser comme pleinement scientifique, mais en retour lui assure un avantage communicationnel

[72] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit.*, p. 197.

certain. L'amateur désireux de s'instruire sur une période donnée n'a pas à faire l'apprentissage d'un système de signes particulier avant d'accéder aux contenus de connaissances. Autrement dit, la lecture d'un livre d'histoire sera pour le non-spécialiste d'un abord plus facile qu'un ouvrage de physique quantique. Toutefois, les mots de l'historien étant ceux de tout un chacun, ils ne peuvent à eux seuls donner les gages de validité des résultats de la recherche, à tel point que Noiriel évoque la possibilité d'un dédoublement du langage en une branche « technique » usitée par les professionnels et distincte d'une branche « pédagogique » à l'usage du plus grand nombre.[73] On trouve là, à la croisée du savant et du populaire, un sérieux point d'achoppement pour le chercheur. Tout le problème de l'écriture historienne consiste à être légitimée par la communauté des chercheurs et à être comprise par une audience plus large. Elle vise la reconnaissance institutionnelle et l'acceptation publique. Elle produit un savoir et le diffuse en un même mouvement et sur plusieurs plans. La difficulté à s'adresser à la fois à ses pairs et au monde social, déjà pointée en son temps par Marc Bloch, éclaire d'un jour particulier le statut social de l'historien.

Ce dernier, puisqu'il utilise le même langage que son lectorat, peut en théorie communiquer facilement avec lui. Le récit historique véhicule sans interférence langagière majeure une connaissance du passé à destination du « grand public ». Néanmoins, l'absence de barrières significatives à la compréhension commune n'élimine en rien les implications sociales et idéologiques que le discours de l'historien porte en lui. Il n'y a pas de transfert mécanique de connaissances via le texte historique. En dehors même de la relativité des résultats propre à l'histoire, la prise en compte de sa dimension sociale invalide toute analyse univoque à son endroit ; de la même façon que l'historien n'est pas qu'historien, le livre d'histoire ne parle pas que d'histoire et sa rédaction n'est pas uniquement motivée par l'appréhension désintéressée du passé. La question de la communication historique ne se limite donc pas au problème de la transmission du savoir ; elle en apparaît d'autant plus cruciale. Elle s'inscrit en effet dans des dynamiques sociétales plus larges qui ont un impact fort sur le choix des sujets, sur les stratégies éditoriales, sur la hiérarchisation des domaines de recherche et sur l'importance accordée à l'histoire. Des enjeux touchant à la mémoire, aux attentes sociales et à la représentation politique participent aux orientations de la discipline historique, de sorte que celle-ci n'est jamais pure entreprise de connaissance et que le lien simple et à sens unique que l'on semblait deviner entre

[73] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit.*, p. 197

elle et le monde social se révèle être un échange complexe de demandes, d'exigences, d'interrogations, de prescriptions et de réponses.

Dans ce processus continu de construction du discours historique, les contextes nationaux imposent des cadres contraignants qui agissent sur la fonction sociale accordée à l'histoire mais aussi, plus subtilement, sur l'évolution de la recherche historique. A cet égard, le poids des injonctions étatiques n'est nulle part ailleurs plus visible que dans le domaine sensible de l'enseignement. Il existe clairement des traditions nationales développées en autant d'histoires officielles, l'exemple du « Petit Lavisse » et de la France de la Troisième République constituant pour nous le cas le plus familier. Marc Ferro a pu montrer que l'histoire institutionnelle, avec ses valeurs et ses tabous, se décline selon des modalités que l'on retrouve partout ; autocentrée, elle met en valeur le passé « national », quitte à éclairer ses épisodes les plus douloureux sous un jour qui ne rabaisse pas son prestige. Ainsi on trouve dans les manuels scolaires de Grèce ou d'Inde l'idée selon laquelle ces pays ont séduit leurs conquérants, la supériorité culturelle ayant prévalu sur la domination politique. Dans les Etats issus de la décolonisation, notamment en Afrique Noire, la célébration de l'équilibre antérieur à l'arrivée des Européens permet d'inverser le stéréotype de la mission civilisatrice dans les anciennes puissances coloniales.[74] Les discours nationaux entrent en concurrence et servent chacun leurs propres objectifs politiques. Ils répondent à un projet d'éducation, voire d'édification. L'histoire officielle entretient une visée civique et exemplaire ; elle cherche à rassembler une nation en une même communauté de destin et à légitimer cette communauté en l'enracinant dans le passé et dans une mythologie fondatrice. Ce faisant, elle se détache de l'histoire-science, promotrice d'un savoir universel, alors même qu'elle en utilise les travaux et s'appuie sur son autorité scientifique. Se côtoient ainsi deux aspects institutionnels de l'histoire : la discipline historique s'inscrit dans un cadre sociopolitique qui lui fournit les moyens de ses ambitions épistémologiques et lui confère son statut de référence académique autonome, mais participe en retour, volontairement ou non, au renforcement dudit cadre par le détournement de ses principes premiers. Bien que la finalité de l'histoire ne soit pas d'aller dans le sens de l'institution sur laquelle elle s'appuie, force est de constater que la légitimité scientifique de la discipline nourrit la légitimité idéologique du pouvoir qui l'a instituée.

De toute évidence les situations varient considérablement d'un pays à l'autre, et leur

[74] FERRO, Marc, *Comment on raconte l'histoire aux enfants*, Paris, Payot, 1992 (1ère édition 1981), pp. 309-312.

appréhension révèle des résultats nuancés ; de même qu'une recherche n'est jamais coupée de tout contexte social, les historiens ne sont pas réductibles à des agents du pouvoir politique. Le rapport existant entre la discipline historique et le discours officiel renvoie en fait aux spécificités nationales. En France, la place privilégiée occupée par l'histoire conduit fréquemment à l'ériger en un facteur clef universel de l'identité nationale. Sans enseignement en la matière, le sentiment d'appartenance à la nation serait fragilisé et mis en danger. Antoine Prost, tout en signalant la fausseté d'une telle conception (les Etats-Unis et la Grande-Bretagne témoignent d'une forte identité nationale tout en ne ménageant qu'une place marginale à l'enseignement de l'histoire),[75] montre que l'importance tout à fait exceptionnelle de l'histoire dans la société française confère aux historiens une responsabilité majeure. La recherche historique, dans le contexte français, n'est plus seulement un enjeu scientifique, elle devient un sujet éminemment politique. Dès lors, il serait difficile de soutenir la thèse d'une histoire qui ne serait que pure connaissance du passé. Le savoir historique n'est pas neutre. Il n'est pas non plus reçu comme une simple information. Il provoque des réactions à la mesure des attentes qu'il suscite et des remises en cause qu'il endosse. L'historien doit composer d'une part avec l'histoire officielle et d'autre part avec le statut que l'héritage national et le contexte social lui ont légué. On attend de lui qu'il s'acquitte d'une mission, et cette mission n'est pas fixée de toute éternité. « L'histoire, c'est ce que font les historiens »[76] ; autrement dit, l'histoire est une pratique sociale. Au regard de la pesanteur des facteurs exogènes sur la démarche historienne, on est en droit de se demander si l'histoire n'est pas également ce que le monde social veut qu'elle soit. En reconnaissant sa position institutionnelle et en mettant en valeur les différents enjeux, pressions, dynamiques qui s'exercent sur elle mais qui ne relèvent pas purement et simplement de la question du savoir, on risque de ne voir la discipline historique que comme un artifice intellectuel. Derrière l'alibi scientifique de la connaissance du passé se dissimuleraient des visées plus partiales ; les questions de recherche seraient plus inspirées par les contingences du temps présent que par leur pertinence historique. Dans cette optique l'histoire serait un organe du corps social chargé de répondre aux questions que celui-ci se pose sur son passé, et non une entreprise autonome se donnant ses propres règles et objectifs. Sans pousser la logique jusqu'à cette extrémité, il serait vain aujourd'hui de nier l'intégration profonde de la discipline dans le contexte socioculturel qui contribue à la définir ; de

[75] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire, op. cit.*, p. 16.
[76] *Ibid.*, p. 13.

même que les résultats des recherches finissent par se diffuser dans la sphère publique, les historiens ne sont pas sourds aux aspirations et aux attentes exprimées en dehors de leur communauté professionnelle. Les succès médiatiques et éditoriaux d'approches novatrices comme celles de l'ethno-histoire ou de l'histoire des mentalités ne sont sans doute pas étrangers à leur attention à l'ordinaire, au quotidien, à ce qui ménageait une appréhension et une appropriation plus immédiate pour le profane. Ce phénomène de résonance entre l'avant-garde et le plus grand nombre, entre les nouveaux terrains des uns et les centres d'intérêt des autres, recoupe parfois des préoccupations plus pressantes. Ainsi en est-il d'une branche récente de l'historiographie, l'histoire du temps présent, « née sans doute bien plus d'une impatience sociale que d'un impératif historiographique, au moins en France ».[77]

L'exemple n'est pas neutre. Il illustre le rôle ambivalent de l'historien et révèle de nouvelles inflexions dans la réflexion historiographique. Ce nouveau champ de recherche bénéficie au sein du CNRS d'un institut qui lui est dédié, l'Institut d'Histoire du Temps Présent (IHTP). Sur la page d'accueil de son site Internet, l'épistémologie de l'histoire du temps présent est « entendue comme approche singulière des rapports entre passé et présent, sensible à la mémoire, au témoignage, au rôle des historiens dans la cité ».[78] Sont liées dans un même questionnement les différentes facettes du travail du chercheur : nature des connaissances produites, portée scientifique et sociale, dimension civique. On formule explicitement que l'historien ne pense le passé qu'en relation avec le présent et que cette relation pèse sur le savoir historique comme elle influe sur la position du chercheur. L'éclairage particulier qu'il est en mesure d'apporter sur la situation contemporaine fait de lui un expert, une personne ressource dont le savoir est légitime et l'utilité reconnue. L'image du spécialiste renvoie de fait à des considérations pratiques. Elle propose implicitement une réponse à la question : à quoi sert en définitive l'historien ? Le bagage culturel, la compétence technique, la caution académique, le regard exercé d'un professionnel reconnu par ses pairs ; autant d'arguments qui promettent la maîtrise d'un savoir au service de tous. La fonction de l'historien est d'expliquer, de mettre en perspective, de rendre visibles des liens, des dynamiques, des structures. S'il apparaît comme fiable dans ses analyses du présent, c'est précisément parce que son domaine d'expertise est le passé. Il a pour lui sa familiarité avec la temporalité. Il est formé à étudier le passé, donc fondé à

[77] RIOUX, Jean-Pierre, « Peut-on faire une histoire du temps présent ? », in CHAUVEAU, Agnès, TETART, Philippe (dir.), *Questions à l'histoire des temps présents*, Paris, Complexe, 1992, pp. 43-54 ; p. 51.
[78] http://www.ihtp.cnrs.fr ; citation relevée après consultation du site le 2 avril 2009.

analyser le présent. C'est en ces termes que raisonnent François Bédarida, Jean-Pierre Rioux et Michel Winock lorsqu'ils créent la revue *Vingtième Siècle* en 1984. Dans la « déclaration de naissance » du périodique,[79] les auteurs soulignent avec force l'originalité de la démarche historienne qui les autorise à intervenir sur les affaires contemporaines : « le va-et-vient du présent au passé légitime l'historien et le savoir qu'il produit ; son travail contribue à distinguer dans l'actuel les parts respectives de l'inédit, du répétitif et du perdurable. Adieu, Histoire finie, close, autarcique. Adieu, déroulement linéaire du Progrès ».[80] Non seulement le territoire de l'historien inclut de plein droit le présent, mais il ne peut trouver de sens et d'intégrité qu'en lien avec le présent.

Un consensus se fait donc jour autour d'un profil et d'une fonction se rejoignant dans la figure du savant. L'historien est un érudit qui travaille à l'enrichissement et à la diffusion du savoir, que celui-ci soit motivé par l'appréhension du passé ou qu'il soit dirigé vers la compréhension des sociétés contemporaines. Chez Jacques Le Goff il prend même les traits d'un gardien du temple ; il lui revient de chasser les erreurs et de réparer les oublis d'une « histoire traditionnelle fausse »,[81] celle des représentations collectives et de la culture populaire. Il ne peut éviter d'investir le champ social et politique ; l'histoire en effet est toujours contemporaine, en ce qu'elle tire de nouveaux objets d'étude des dynamiques sociales du présent[82]… mais elle garde malgré tout pour Le Goff cette fonction correctrice de référence. L'historien peut opérer ces rectifications puisqu'il est socialement habilité à le faire. Pour autant, son autorité, tout comme sa compétence, ont des limites. Il existe un gouffre entre aider à la compréhension d'une situation complexe et révéler une vérité incontestable. Ce n'est pas parce que l'historien a développé un rapport aigu à la saisie du passé qu'il peut en tirer des invariants, des concepts généraux, voire des lois sur le fonctionnement des sociétés humaines. C'est en ce sens que Paul Veyne peut affirmer que « l'histoire ne nous apprend rien ».[83] Rien dans les résultats de la recherche historique ne pourra avoir valeur de vérité absolue ; il est donc vain d'y chercher des réponses :

---

[79] *Vingtième Siècle*, n° 1, janvier 1984, pp. 3-4.
[80] *Ibid.*, p. 3.
[81] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit.*, p. 194.
[82] *Ibid.*, p. 223.
[83] « L'histoire ne nous apprend rien ! », in *Paroles d'historiens*, Les grands dossiers des sciences humaines, n° 13, décembre 2008, pp. 14-17. Dans cet entretien (publié originellement dans le numéro 88 de *Sciences humaines* en novembre 1998), Paul Veyne réaffirme la subjectivité du récit historique et remet en cause le statut de la vérité en histoire.

« l'histoire ne démontre rien et ne permet pas de tirer de leçons éternelles ».[84] On ne saurait considérer les conclusions d'un travail d'historien comme des analyses transposables ou comme des prescriptions. A défaut de fixer clairement les limites du recours à la discipline historique et à ses praticiens, on entretient un malentendu lourd de conséquences. On attend d'elle de l'universel alors qu'elle ne s'attache qu'au singulier. Il faut rappeler que « ce n'est pas parce que l'histoire met en scène des économies, des sociétés et des cultures que l'historien sait mieux que les autres ce que ces choses sont et comment elles s'articulent ; […] il faut avertir le public que, lorsqu'on tombe sur un fait social ou culturel intéressant, il ne faut pas l'apporter à l'historien pour le faire expertiser, en comptant qu'il doit savoir appliquer la bonne méthode ».[85] Dans ce mouvement de convocation du passé, l'apport légitime du chercheur ne peut être que celui du spécialiste, dont l'objet de recherche singulier est mis en relation avec une problématique contemporaine spécifique, qui se voit ainsi mise en perspective et envisagée sur la durée.

Si l'on n'écrit pas l'histoire comme un guide pratique à l'usage du monde social, l'argument historique bénéficie toutefois d'une aura incontestable. Une démonstration paraîtra d'autant plus convaincante qu'elle aura recours au passé ; l'apparence immuable de ce qui fut (donc de ce qui ne peut être nié) confère alors au discours un précieux cachet d'authenticité. Certes tout le monde n'est pas historien, ce dernier apparaissant comme le plus légitime dans l'évocation et la manipulation du passé… mais l'affirmation d'un propos historique ou historisant ne révèle pas en elle-même la compétence ou le cursus de celui qui l'assume. La démocratisation d'un savoir historique contrôlable par le plus grand nombre pose de fait des problèmes paradoxaux. On l'a vu, l'histoire-récit ne repose pas sur un système langagier spécifique, ce qui lui permet de communiquer ses connaissances au « grand public » d'une manière relativement directe. Or les facilités d'accès à ce savoir donnent une image trompeuse de la discipline historique, à l'opposé de son caractère rigoureux, évolutif et progressif.[86] Les risques de dévoiement de l'histoire sont multiples, de l'instrumentalisation consciente du passé aux projets scientistes sans valeur épistémologique. C'est peut-être à ce niveau, devant les pièges d'un savoir durement construit mais aisément manipulable, qu'on peut distinguer au sein de la discipline une conception commune du rôle social de l'historien. Il est révélateur que même un subjectiviste convaincu comme Paul Veyne mette en avant le savoir-faire, l'expérience et l'érudition

[84] « L'histoire ne nous apprend rien ! », *op. cit.*, p. 16.
[85] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, *op. cit.*, p. 149.
[86] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit.*, p. 220.

indispensables à quiconque se confronte à la recherche historique. On ne peut pas s'improviser historien, bien qu'il ne soit pas difficile de s'y essayer. « Le danger de l'histoire est qu'elle paraît facile et qu'elle ne l'est pas. Personne ne s'avise de s'improviser physicien parce que chacun sait qu'il faut pour cela une formation mathématique ; pour être moins spectaculaire, la nécessité d'une expérience historique n'est pas moins grande pour un historien. Seulement, en cas d'insuffisance de ce côté-là, les conséquences en seront plus sournoises : elles ne se produiront pas selon la loi du tout ou rien ; le livre d'histoire aura des taches […] mais surtout des manques : il pèchera moins par ce qu'il affirme que par ce qu'il n'a pas pensé à se demander ».[87] Les écueils sont nombreux et souvent invisibles pour les non initiés, à tel point que la fonction sociale essentielle de l'historien ne semble pas très éloignée de l'image du « correcteur » chez Jacques Le Goff ; il revient au chercheur d'écrire l'histoire pour éviter que d'autres le fassent d'une manière partisane ou tout simplement erronée. Malgré les professions de foi relativistes et les mises à distance de la production historienne, la conception d'un savoir historique « vrai » ne peut pas être totalement invalidée.

Si la question de la vérité en histoire semble indépassable, c'est donc parce qu'elle lie une ambition épistémologique vouée à l'incomplétude à un impératif social qui nécessite malgré tout d'apporter des réponses. Les limites bien réelles du projet historien ne le dispensent pas de produire un savoir de référence sur le passé ; à défaut d'une histoire totale et faute de vérité historique absolue, il lui revient de construire un ensemble de connaissances vérifiable, cohérent et impartial. L'édification progressive d'une histoire en soi n'est pas motivée par la seule compréhension désintéressée des sociétés du passé ; elle implique un usage de la recherche historienne et de ses résultats, comme en écho à un usage populaire, partisan ou médiatique de l'histoire. Guidée par la conscience revendiquée de ses propres faiblesses, elle est à même d'éclairer l'extrême complexité des phénomènes historiques. La mise en lumière des difficultés rencontrées par une communauté d'experts souligne d'autant plus les dangers d'une histoire faite par des non-spécialistes. Ainsi, alors qu'elle élabore un savoir selon ses propres modalités, en dehors de toute injonction extérieure, la discipline historique s'insère pleinement dans le monde social : d'une part, dans un mouvement de va-et-vient, elle en tire ses objets de recherche et lui fournit des résultats reconnus comme valides ; d'autre part, en incorporant son propre discours critique, elle s'attache à montrer au grand jour ses doutes, ses divisions, ses biais et ses lacunes

[87] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, *op. cit.*, p. 296.

plutôt qu'à proposer des conclusions lisses en forme de certitudes. Le roman vrai de l'histoire académique s'avoue parcellaire et tronqué précisément au nom de sa fonction sociale : dégager une connaissance du passé étayée par des preuves. On attend de l'historien qu'il délivre un savoir fiable… ce qui suppose une situation propice à la définition de critères de fiabilité.

Le mouvement de balancier entre affirmation et doute, entre crédit et méfiance, scande les débats internes de la communauté historienne. Il semble que la tendance actuelle soit à l'apaisement et au consensus. On pose beaucoup moins aujourd'hui la question du statut de la connaissance historique ; le doute sur l'histoire n'est pas dépassé, mais il est normalisé, accepté comme une contrainte usuelle. Les ouvrages majeurs réduisant la scientificité de la discipline, mettant l'accent sur son aspect narratif, ou interrogeant la faisabilité de l'entreprise historienne, datent majoritairement des années 1970 et 1980. Publié en 1996, le livre de Gérard Noiriel[88] apparaît, dans sa volonté de concilier les différents points de vue, comme une dernière mise au point d'envergure sur un problème trop longtemps discuté. L'évolution de la réflexion historiographique, en s'attachant à de nouvelles questions, a fait bouger les lignes de fracture entre les historiens. On ne s'interroge pratiquement plus en France sur la nature de l'histoire, mais on se demande quelle est sa fonction, quelle position elle doit occuper sur la place publique et de quels usages elle peut être l'objet. Ayant fait le tour du thème de la relativité du savoir historique, on explore celui de sa portée sociale et politique. Cette inflexion n'est pas neutre. Elle accompagne un changement de perception et de représentation sociale du passé qui met en concurrence histoire et mémoire. La nature des interventions historiennes dans la sphère publique s'en trouve modifiée en conséquence ; acteur du débat politique, judiciaire ou médiatique, l'historien n'est plus seulement une docte figure convoquée pour son érudition. Parallèlement, la recherche en histoire compose avec ce nouveau regard sur le passé, jusqu'à développer une sorte d'historiographie mémorielle ; l'IHTP, née de la prise en compte d'une demande sociale, constitue un exemple éclairant quant à l'articulation entre la nature des savoirs produits (centrés sur la mémoire et le témoignage) et le contexte de leur élaboration (pensée dans une perspective quasi utilitaire de compréhension du présent). Le projet d'une histoire immédiate, contemporaine au sens strict du terme, est autant scientifique que civique. L'entreprise d'appréhension du passé est reliée explicitement[89] à l'éclairage des sociétés actuelles, à travers l'étude de grands thèmes

[88] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire, op. cit.*

[89] Le quatrième axe de recherche de l'IHTP s'intitule « Histoire, temps présent et demandes sociales : les mutations du rôle de l'historien dans les sociétés contemporaines ».

(les représentations de la guerre, la culture, la politique) ou d'événements majeurs du XXème siècle (nazisme, stalinisme, sociétés coloniales) dont l'écho se fait encore fortement sentir. La connaissance historique en vient à se construire et à se diffuser en lien avec les débats politiques et les questions de société ; elle répond à des interrogations formulées en dehors, ou au-delà, de la communauté historienne.

L'évolution des rapports entre histoire et mémoire, qui tend à conférer à la seconde un rôle directif sur la première, ne se cantonne pas à l'étude du passé le plus récent. Si le vingtième siècle concentre la plus grande partie des débats historico-mémoriels, des événements plus lointains tels que la Révolution française, les guerres de Religion du XVIème siècle ou le couronnement d'Hugues Capet[90] donnent également lieu à des manifestations et à des travaux qui mobilisent aussi bien le monde universitaire que la sphère médiatique. Bien souvent, anniversaires et commémorations constituent la rampe de lancement de ces mouvements ambivalents ; on y rend le passé intelligible autant qu'on l'instrumentalise. Célébrations des valeurs républicaines, mises en valeur du patrimoine national et retours sur les épisodes douloureux de l'histoire de France ont ceci de commun qu'ils tirent leur légitimité de la recherche historique tout en obéissant à des motivations partisanes. Aujourd'hui, l'histoire en vient à servir la mémoire ; elle est devenue un auxiliaire légitimant indispensable à la dynamique commémorative.[91] Le rapport au passé s'en trouve changé ; la mise à distance et l'objectivation cèdent du terrain face au ressenti et à l'appréhension sensible. Le savoir de l'historien est moins convoqué pour lui-même que pour le cadre sécurisant qu'il fournit. Il permet de commémorer en toute légitimité et d'accomplir son « devoir de mémoire » dans le respect des acquis historiques. Tout se passe comme si l'historien avait perdu l'initiative du discours sur le passé. On le sollicite pour son érudition sans le questionner sur la pertinence historique d'une commémoration ou sur le bien-fondé d'un débat. Si la mémoire est un devoir, l'histoire apparaît comme une simple entreprise d'intérêt public. Dès lors, la nature des manifestations publiques de l'historien s'en ressent en conséquence ; ses interventions prennent la forme de réactions, son rôle s'apparente à celui d'un gardien ou d'une sentinelle. Qu'il soit appelé en tant qu'expert ou qu'il s'exprime de son propre chef, son rôle social le plus visible privilégie la surveillance des dérives possibles au détriment de la production de savoirs. Le chercheur est éclipsé par l'érudit, le spécialiste qui fait

[90] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire, op. cit.*, p. 301.
[91] *Ibid*., pp. 298-303.

autorité. Sans doute le fait que l'injonction de mémoire a atteint un degré tel qu'il a normalisé un usage civique (donc partial) de l'histoire a-t-il poussé la profession historienne à développer des réflexes de défense, des stratégies de valorisation de ses compétences et une rhétorique tentant de concilier aspects mémoriels et épistémologiques.

La situation médiatique de l'historien de métier ne semble pas, en effet, des plus confortables. Alors qu'il fonde sa légitimité sur la construction d'un savoir historique impartial, on le sollicite pour avaliser ou infirmer des propos sur des périodes ou des événements historiques, propos qui sont parties prenantes de polémiques initiées en dehors de considérations historiennes. Au lieu de se référer à ses travaux, on préfère requérir une parole synthétique qui, espère-t-on, livrera un verdict simple et tranché : les Français ont-ils répondu avec enthousiasme à la mobilisation en 1914, oui ou non ? Le régime de Vichy est-il une parenthèse dans l'histoire de la république française, oui ou non ? On attend une réponse claire, adaptée au « grand public » ; on recherche à aligner le discours scientifique sur un jugement de valeur ; on vise enfin la consolidation d'un parti pris par une discipline académique. En ce sens, la demande sociale et les pressions politiques vont à l'encontre de la fonction institutionnelle du corps des historiens. Ce rapport de force, sans être nouveau, s'est replacé au centre de l'historiographie contemporaine. Il n'est pas étonnant dans ces conditions que la défense de l'autonomie de la recherche et de la pensée historiques soit devenue ces dernières années une préoccupation majeure des professionnels de l'histoire scientifique. Ainsi, le Comité de vigilance face aux usages publics de l'histoire (CVUH), actif depuis 2005, a vocation à rassembler « tous ceux qui refusent que l'histoire soit livrée en pâture aux entrepreneurs de mémoire ».[92] Deux axes sont privilégiés : l'enseignement de l'histoire, qu'il s'agit de repenser en le liant étroitement à la recherche ; les usages publics de l'histoire, que l'historien ne saurait censurer ou contrôler mais qui doivent pouvoir s'appuyer sur la pensée critique et impartiale de la recherche historique. Le manifeste du CVUH dénonce avec force l'instrumentalisation du passé et rejette le rôle de dresseur de bilans historiques, positifs ou négatifs, que l'on assigne couramment aux historiens. Il entend dans un même mouvement réhabiliter dans le débat public les outils de la compréhension et lutter contre les discours simplificateurs ou mystificateurs. La constitution d'une telle association est révélatrice des nouveaux enjeux médiatiques pour la communauté historienne ; sans attaquer les enjeux de mémoire ni en réduire l'importance, elle refuse de s'y subordonner et,

[92] Manifeste du CVUH : http://cvuh.free.fr/spip.php?article5

parallèlement, cherche à repréciser son territoire et ses prérogatives : elle a pour objectif de comprendre et de faire comprendre, non pas de juger ou d'entretenir une tradition mémorielle. Elle offre des ressources et des clés d'accès au savoir, mais elle n'a pas vocation à être un faiseur d'opinions.

Le message est clair : l'objet de la recherche historique n'est pas la préservation de la mémoire. Pourtant, l'histoire ne peut être ni aveugle ni indifférente à la mémoire. Celle-ci nourrit le travail de l'historien, travail qui consiste précisément à s'en détacher. La nécessité autant que la défiance nourrissent leurs rapports. Il est intéressant de constater à cet égard que la vigilance du CVUH ne s'exerce pas « sur » les usages publics de l'histoire, mais « face » à eux. Se positionner en face, c'est, d'une certaine manière, s'opposer, ne serait-ce qu'en faisant office de filtre. Implicitement, la méfiance prévaut.[93] Utiliser l'histoire, faire d'elle un outil, c'est-à-dire *in fine* l'instrumentaliser, met en alerte le sens critique de l'historien. Tout usage est donc suspect, et le sera d'autant plus qu'une dimension politique lui sera attachée. L'attention à une histoire manipulée, médiatisée et inscrite dans une perspective utilitaire est ainsi devenue un axe fort de l'historiographie contemporaine. Démarche critique, essai suscité par une expérience personnelle ou recherche universitaire, les approches sont variables mais témoignent toutes de la volonté des chercheurs de s'intéresser au devenir social des savoirs qu'ils produisent. L'historien est amené à sortir de son horizon professionnel habituel et à penser ses pratiques en relation avec son environnement sociopolitique. Il peut dans cette optique se faire sociologue et politologue en se penchant sur les usages politiques contemporains du passé[94] ; la mobilisation partisane de l'histoire devient alors objet de recherche à part entière, au même titre que le projet d'histoire immédiate de l'IHTP. L'historien se présente alors, plus que jamais, comme un chercheur du présent, représentant d'une discipline dont les intérêts scientifiques le mettent en prise avec les problématiques de son temps. L'IHTP et le CVUH constituent en quelque sorte deux aspects, l'un épistémologique et l'autre militant, d'une même dynamique. Celle-ci s'impose avec d'autant plus de force qu'elle ne se limite pas à une suite de propositions auxquelles l'historien choisit de

[93] Le contexte de la création du CVUH, au lendemain de l'adoption par l'Assemblée nationale de la loi du 23 février 2005, qui appelait les enseignants à insister sur le « rôle positif » de l'action coloniale française, explique sans doute pour une bonne part cette appellation.

[94] Cf. ANDRIEU, Claire, LAVABRE, Marie-Claire, TARTAKOWSKY, Danielle (dir.), *Politiques du passé. Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2006 ; et CRIVELLO, Maryline, GARCIA, Patrick, OFFENSTADT, Nicolas (dir.), *Concurrences des passés. Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2006.

réagir ou de rester indifférent. L'enjeu, parfois, excède le « simple » problème de la représentation du passé et de son instrumentalisation. Le cadre judiciaire illustre à cet égard l'ambiguïté du statut social de l'histoire scientifique. Lorsque Robert Paxton, spécialiste de la France de Vichy, se présente comme témoin lors du procès Papon, ses propos s'inscrivent dans un contexte bien différent de la recherche historique ; fondé sur une expertise dépassionnée, selon les règles du travail historique, son témoignage n'en a pas moins pour fonction d'apporter des éléments pour déterminer de la culpabilité d'un homme. Le procès de Maurice Papon n'est pas conduit par Robert Paxton ; l'intervention de ce dernier suit les règles de la procédure judiciaire, elle est encadrée par l'action des juges, des avocats et des procureurs. Dans ces circonstances, la compréhension apportée par l'historien n'est qu'une étape permettant de statuer sur la condamnation. L'objectif ici est d'apporter un jugement. L'histoire scientifique trouve alors une utilité sociale en laissant à la porte du tribunal l'impartialité qui, pourtant, légitime son statut. Ce paradoxe n'échappe pas aux interrogations de la communauté historienne, tant les procès Barbie, Touvier ou Papon ont à la fois mis en lumière l'extrême complexité de cette question et habitué le grand public à la présence de l'historien dans le contexte judiciaire. Pour Olivier Dumoulin, cette normalisation est l'aboutissement d'un processus ayant transformé progressivement le savant en expert ; le parcours social de l'historien moderne l'aurait ainsi amené « de la chaire au prétoire ».[95] Il n'est pas absurde finalement de voir dans cette évolution l'affirmation d'une vision historique du passé, trop complexe pour être correctement appréhendé sans l'aide de spécialistes. La reconnaissance de sa compétence et du savoir qu'il construit font du chercheur en histoire un participant incontournable au regard de magistrats chargés de juger des faits dont ils ne maîtrisent pas la complexité et les nuances. L'historien, lui, doit faire face à son statut d'expert, composer avec d'autres acteurs (la presse, les magistrats, etc.), et trouver sa place entre prise de position et témoignage érudit.[96]

Les enjeux de mémoire imposent des problématiques qui ne sont pas celles de la discipline historique, mais qui la forcent à prendre position. Qu'elle s'y oppose ou qu'elle les accompagne, qu'elle les reformule ou qu'elle les invalide, l'histoire académique compose avec des dynamiques socioculturelles qu'elle ne contrôle pas. Sur le plan médiatique, elle ne s'en trouve d'ailleurs pas forcément flouée. Elle trouve en effet dans les débats mémoriels un espace

[95] DUMOULIN, Olivier, *Le rôle social de l'historien : de la chaire au prétoire*, Paris, Albin Michel, 2003.
[96] Cf. JEANNENEY, Jean-Noël, *Le passé dans le prétoire. L'historien, le juge et le journaliste*, Paris, Seuil, 1998.

d'existence publique sans équivalent, tant il apparaît que la médiatisation de l'histoire est rarement motivée par les recherches historiques en elles-mêmes, mais résulte le plus souvent de la rencontre entre l'actualité politique ou culturelle et les travaux d'un historien ou d'un groupe de chercheurs. Indépendamment des apports des recherches et de leur caractère novateur, c'est l'écho de certaines thématiques dans la société qui va assurer la diffusion du savoir historique. Aussi n'entend-on presque jamais parler en dehors des cercles d'initiés des progrès de l'histoire byzantine ou précolombienne. L'exemple d'un numéro anniversaire de *L'Histoire*,[97] qui revenait sur 30 années de parution et d'information historique, est à cet égard particulièrement éclairant. Intitulé « 30 ans qui ont changé l'histoire », le numéro met en exergue un jalon historiographique pour chacune de ces années. Or le choix se porte majoritairement sur des thèmes ayant bénéficié d'une forte exposition médiatique ; l'accent est mis sur une historiographie étroitement liée à des débats et des polémiques qui ont divisé la société et qui ont transcendé la sphère historienne : le négationnisme, le procès Barbie, l'esclavage, la France de Vichy, la guerre d'Algérie, la colonisation, l'histoire des immigrés… autant de sujets qui permettent de lier la pratique de l'historien à des questions sociales contemporaines et, par ce biais, de donner à voir une discipline pertinente, en phase avec son époque. Parallèlement, l'analyse d'épisodes commémoratifs (le bicentenaire de la Révolution, les 1500 ans du baptême de Clovis, la commémoration de l'édit de Nantes) présente les diverses facettes du registre historien, de l'érudition du spécialiste à l'exercice d'histoire comparée, en passant par la critique des représentations. *L'Histoire* offre l'exemple d'une revue faite par des historiens mais qui choisit davantage ses sujets en écho à l'actualité commémorative qu'en lien avec les nouveautés historiographiques.[98]

Loin d'être une laissée pour compte de la vague mémorielle qui déferle sur nos sociétés, l'histoire, quitte à risquer de nouvelles formes de dévoiement, bénéficie de l'image rassurante d'une science exigeante mais accessible, consciente de ses faiblesses et à l'écoute des attentes du grand public. Si l'on ne peut imputer aux seules stratégies de communication la prégnance des sujets relatifs aux enjeux de mémoire dans la diffusion du savoir historique telle qu'elle est organisée par la communauté historienne, on ne saurait négliger le fait que certains chercheurs

[97] *L'Histoire*, n° 331, mai 2008.
[98] Cf. ROUSSELLIER, Nicolas, « Les revues d'histoire », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995, pp. 127-146 ; p. 143, l'auteur remarque que c'est particulièrement le cas pour les numéros spéciaux de *L'Histoire*.

sont aussi des hommes de médias. Le cas de Jean-Noël Jeanneney, pour rester dans le cercle de *L'Histoire*,[99] est à cet égard exemplaire. Professeur à l'Institut d'études politiques de Paris et spécialiste de l'histoire des médias, il anime sur France Culture depuis 1999 *Concordances des temps*, une émission qui met en perspective l'actualité sous l'angle historiographique. Jean-Noël Jeanneney a également été, parmi une multitude d'autres fonctions d'importance dans le paysage politique et culturel français, président de Radio France de 1982 à 1986, président du conseil scientifique de la chaîne de télévision Histoire entre 1997 et 2004, et président de la Bibliothèque nationale de France de 2002 à 2007. Bien que tous les acteurs de la médiatisation de l'histoire ne puissent pas, loin s'en faut, faire état d'un tel *curriculum vitae*, cet exemple permet d'envisager la communauté historienne comme parfaitement apte à prendre en main la diffusion du savoir qu'elle produit. Elle peut s'appuyer sur des réseaux sociaux issus du rapprochement entre sphères académique et médiatique et a su développer un véritable savoir-faire en matière de communication. Le succès critique et populaire et la longévité d'une émission comme *Histoire parallèle*[100] en sont l'illustration la plus brillante. Ils reflètent la nette domination des questions d'histoire contemporaine dont les sources se prêtent bien au traitement médiatique et qui nourrissent les débats mémoriels.

Finalement, le doute sur l'histoire et sur ses possibilités scientifiques n'est plus vraiment à l'ordre du jour. La réflexion historiographique a délaissé les problèmes ontologiques de la discipline pour se concentrer sur sa place dans la société. L'histoire a un rôle social : elle doit rendre intelligible le passé, construire un savoir qui sans être infaillible s'oppose à toute assertion fausse ou mensongère, tenir en alerte notre esprit critique et nous aider à lutter « contre notre tendance à considérer que tout va de soi ».[101] L'histoire a également un statut social problématique qui divise les chercheurs ; Olivier Dumoulin, en conclusion de son ouvrage, semble avoir du mal à situer l'historien, « chercheur, médiateur, passeur ou expert »,[102] tandis qu'Antoine Prost rappelle qu'il n'y a pas forcément d'antinomie entre pertinence sociale et pertinence scientifique.[103] Bref, on s'interroge sur la mission et sur la place légitime de l'historien. En revanche, on s'intéresse nettement moins à la diffusion effective des savoirs

[99] Jean-Noël Jeanneney est membre du comité de rédaction de la revue.
[100] Présentée par l'historien Marc Ferro entre 1989 et 2001, l'émission revenait, en commentant les actualités cinématographiques, sur les événements de la période envisagée.
[101] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire, op. cit.*, p. 296.
[102] DUMOULIN, Olivier, *Le rôle social de l'historien, op. cit.*
[103] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire, op. cit*., pp. 88-90.

historiques et à leur réception. Le vide semble d'autant plus flagrant de ce côté que le débat est intense sur le terrain proprement historiographique. Il est pour le moins paradoxal que l'unanimité se fasse sur la mission sociale première du chercheur en histoire (proposer un savoir impartial du passé), sans pour autant que l'on s'inquiète de la réussite de cette mission. Si l'on accepte l'idée que l'historien a bel et bien une fonction sociale, il semble pourtant logique d'englober dans la réflexion les apports de la recherche et leur impact chez les non-spécialistes. Ne prendre en compte que les acquis scientifiques, c'est courir le risque de n'appréhender que la mission académique de l'histoire, et aboutir finalement à la négation de sa dimension publique et extravertie. Le désintérêt pour le devenir social des recherches historiennes marque donc une limite forte du discours historiographique ; en contradiction avec sa rhétorique, il délaisse le savoir qu'il contribue à construire dès qu'il sort des limites de la sphère scientifique… sauf controverse médiatique ou politique d'une ampleur suffisante pour attirer son attention.

Aussi, lorsque les connaissances historiques du grand public sont analysées, les conclusions peuvent-elles sembler problématiques. Dans un article traitant de l'évolution de l'enseignement de l'histoire en France,[104] Philippe Joutard s'appuie sur quatre sondages réalisés entre 1948 et 1987 et portant sur les grands noms de l'histoire de France.[105] Deux questions communes aux questionnaires sont formulées comme suit : « si vous pouviez vous entretenir pendant une heure avec un personnage de l'histoire de France, qui choisiriez-vous ? » ; « quel est ou quels sont dans cette liste le personnage ou les personnages pour lesquels vous avez le plus de sympathie ? ». Mettant en avant l'augmentation, en quarante ans, des « sans réponse » à la première question et la progression des personnages contemporains concernant la deuxième question, Philippe Joutard les interprète comme des signes d'ignorance… une analyse qui nous paraît quelque peu expéditive. Se devine ici le peu de crédit dont bénéficie le problème de la réception, vu comme accessoire. Cela ne manque pas de surprendre au regard de l'importance des contributions consacrées à la dimension publique et médiatique de l'histoire. Les auteurs ont bien conscience que leur discipline est engagée dans des dynamiques qui dépassent l'historiographie, mais ils se concentrent quasi exclusivement sur la construction et l'émission du savoir. Les questions de l'édition et du marché du livre d'histoire sont ainsi immanquablement abordées dès lors qu'il s'agit d'établir le panorama de la situation historienne. Elles présentent l'avantage de

[104] JOUTARD, Philippe, « L'enseignement de l'histoire », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, *op. cit*., pp. 45-55.
[105] *Ibid*., pp. 52-54.

recouper partiellement le problème de la réception, sans avoir à la traiter de front puisque tel n'est pas leur propos ; ainsi l'exemple du succès de *Montaillou, village occitan de 1294 à 1324*, d'Emmanuel Le Roy Ladurie, est-il régulièrement invoqué et expliqué par la rencontre entre une ethno-histoire novatrice et un public de profanes sensible à ses thématiques du quotidien et de l'ordinaire. Parfois, des sondages viennent illustrer l'importance de l'histoire pour les lecteurs français : une enquête de 1982 indique que 50% des personnes interrogées possèdent des livres d'histoire ; sur la période 1973-1989, les livres d'histoire apparaissent comme les plus lus, derrière les romans[106] ; etc. Au final, on élude la diffusion effective du savoir pour porter l'attention sur le poids des stratégies éditoriales sur les orientations de la recherche, ou sur la dimension médiatique nouvelle des historiens les plus en vue.

Un motif implicite se trouve peut-être à l'origine de cette désaffection. Il semble qu'en filigrane se pose toujours, en matière d'histoire, la question de la « bonne » connaissance et de la vérité. Or, bien qu'ils s'en défendent pour la plupart, les historiens se pensent et se positionnent comme les détenteurs exclusifs du savoir historique véritable. Si l'histoire est un énoncé vrai, c'est aux historiens de le rédiger. Eux seuls sont en mesure de manier correctement le savoir élaboré par leur communauté. On retrouve là le rôle du prescripteur, tel que nous l'avons rencontré chez Jacques Le Goff, et dont la science s'oppose à « l'histoire traditionnelle fausse ».[107] De ce point de vue, se pencher sur la réception sociale des travaux historiens, c'est aussi, d'une façon ou d'une autre, se confronter à cette histoire « fausse » qui ne répond pas aux critères de validité scientifique. C'est entrer dans un espace de représentation mixte, où la culture de masse et les références populaires côtoient les apports académiques. C'est enfin sortir du territoire du chercheur en histoire. Le problème de la vérité apparaît donc comme la ligne de partage entre la science d'une part et la fiction, la manipulation ou l'amateurisme d'autre part. Pourtant, c'est par la fiction que se diffuse le plus largement la culture historique.

[106] RIEFFEL, Rémy, « Les historiens, l'édition et les médias », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, *op. cit*., pp. 57-73 ; p. 66.
[107] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit*., p. 194.

B/ DE L'HISTOIRE-FICTION A LA FICTION HISTORIQUE

La défiance de l'histoire-science pour la fiction vient pour une bonne part de ce qu'elle est née d'une rupture avec le monde des lettres. La crédibilité de la discipline, ce qui fait qu'elle a accédé à l'autonomie académique, provient de la distance entretenue avec le fictif pour s'ancrer dans la réalité, dans les faits, dans la preuve. Krzysztof Pomian remarque ainsi qu'il n'y a « point d'histoire sans la conscience d'une frontière entre le royaume de la réalité et celui où c'est la fiction qui exerce la plénitude du pouvoir. Frontière mobile, certes, et dont le tracé, souvent difficile à établir sur l'ensemble de son parcours, impose aux historiens une surveillance vigilante et les oblige à en renforcer constamment les défenses. Il suffirait en effet qu'elle s'effaçât, pour que l'histoire, expropriée de son identité, se vît annexée, avec le rang d'une province subalterne, à l'empire des belles-lettres ».[108] Dès lors, il appartient à l'historien de sauvegarder l'intégrité de son domaine et, dans le même mouvement, la légitimité de ses compétences. En disant le vrai, il démontre son utilité sociale de par sa faculté à démystifier les fables. Pourtant, l'histoire ne peut pas se débarrasser de sa nature narrative. Le ferait-elle qu'elle perdrait alors tout ce qui établit sa portée heuristique, à savoir « la coupure, constamment remise en cause, entre un présent et un passé. […] Si elle quitte son lieu propre – la limite qu'elle pose et qu'elle reçoit – elle se décompose pour n'être plus que fiction (le narré de ce qui s'est passé) ou réflexion épistémologique (l'élucidation de ses règles de travail) ». Mais elle n'est ni la légende à laquelle une vulgarisation la réduit, ni la critériologie que ferait d'elle la seule analyse critique de ses procédures. Elle joue entre deux, sur la limite qui sépare ces deux réductions ».[109] L'enjeu, pour l'historien, est de maintenir l'équilibre entre des procédures scientifiques et une nécessite fictionnelle. C'est cet équilibre qui est producteur de savoirs. Or, pour le monde social, la fiction

[108] POMIAN, Krzysztof, *Sur l'histoire*, Paris, Gallimard, 1999, p. 15.
[109] CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 70.

constitue précisément un moyen d'accès privilégié au savoir historique, ou, à défaut, à l'idée que l'on s'en fait.

1) De l'hypothèse historienne au roman historique : deux usages de la fiction

Le rapport entre l'histoire et la fiction est donc plus complexe qu'une simple opposition entre le vrai et le faux. Il constitue un élément structurant dans l'appréhension des faits, des personnages et des thèmes du passé. Il touche à la nature et au statut de la discipline historique, en même temps qu'il rappelle à l'historien qu'il n'est qu'un acteur parmi d'autres de la médiatisation de l'histoire et que son discours côtoie celui du romancier ou du cinéaste. On retrouve là partiellement les vieux débats opposant « pragmatiques » et « narrativistes » et qui font de la fiction soit l'antithèse, soit le terrain naturel de l'histoire académique. Aujourd'hui délaissée, la controverse de l'histoire-science *versus* l'histoire-récit a eu le mérite de redonner une visibilité au thème de l'imaginaire dans la recherche historique. Si un Carlo Ginzburg regrette que des chercheurs comme Hayden White aient contribué à populariser l'idée selon laquelle l'historiographie est avant tout une rhétorique, donc assimilable à une œuvre de fiction,[110] c'est moins par déni de la dimension narrative de l'histoire que par refus de réduire la discipline à un récit. On ne peut en toute bonne foi qualifier de fiction un texte historique soumis à un régime de validité scientifique et de vérifiabilité ; à l'inverse, on ne peut nier la part de fiction dans le discours historique. Pour Krzysztof Pomian, le rôle social de l'historien ainsi que les spécificités de la connaissance et du processus de recherche historiques rendent incontournable le recours à l'outil fictionnel.[111] Afin de concilier les trois exigences que l'on attend communément de lui, c'est-à-dire « faire savoir, faire comprendre, [et] faire sentir »,[112] le chercheur en histoire se doit de restituer le caractère sensible, vécu, du passé qu'il étudie… opération qui semble vouée à l'échec du fait même des limites de l'entreprise historique, connaissance par traces ouvrant sur un passé « toujours fragmentaire, lacunaire et décontextualisé. Fragmentaire, parce qu'il nous arrive en morceaux. Lacunaire, parce que ceux-ci, même réunis, ne permettent jamais à eux seuls de reconstituer la totalité dont ils faisaient

[110] GINZBURG, Carlo, *Rapports de force…*, *op. cit*., pp. 43-44.
[111] « Histoire et fiction », in POMIAN, Krzysztof, *Sur l'histoire*, *op. cit.*, pp. 15-78.
[112] *Ibid*., p. 60.

partie. Décontextualisé, parce qu'ils se trouvent dans un environnement différent de celui qui fut le leur à l'origine ».[113] La fiction permet de combler imparfaitement ces manques ; une infinité de petits éléments imaginés et supputés relient les savoirs vérifiables les uns aux autres afin de donner sens, cohérence et souffle au travail de l'historien. Il ne s'agit pas là d'inventions pures et simples, mais d'hypothèses trop nombreuses et trop insignifiantes pour être déclarées comme telles et qui ne remettent pas en cause la fiabilité de la recherche. A cet usage de la fiction comme palliatif se superposent les impératifs de la forme narrative de l'histoire, tels que l'appréhension d'entités abstraites (Etats, peuples, Eglises, etc.), donc fictives, en tant que personnages ou qu'individus collectifs ; ou encore l'imposition par le récit d'une organisation, d'une progression et d'une logique qui gomment l'incomplétude du savoir présenté et le caractère lacunaire des sources. L'objectif de l'historien n'est pas de proposer une fiction qui s'appuie sur des éléments historiques, mais il doit composer avec elle et savoir l'utiliser, aussi paradoxal que cela puisse paraître, au mieux des intérêts de sa démarche scientifique. Elle peut même, suivant Pomian, « jouer un rôle heuristique », en ce sens que « les prolongements ou les variations imaginaires des données de la connaissance engendrent de nouvelles questions, conduisent à remettre en cause des acquis qu'on croyait incontestables, suscitent des controverses qui peuvent s'avérer fécondes ».[114] Il n'y a donc pas lieu d'exclure la vérité scientifique au bénéfice de l'imagination fictionnelle, et vice-versa. L'une et l'autre motivent et nourrissent le discours historique. Plutôt que de les opposer frontalement, il semble plus judicieux de s'attacher aux modalités de leur coexistence, notamment aux deux grandes perspectives du récit historique : l'usage épistémologique de la fiction (dans la sphère historienne) et le traitement fictionnel de l'histoire (plus globalement, dans le paysage culturel).

Le rapprochement de ces deux horizons *a priori* très éloignés ne produit pas les mêmes effets sur l'un et sur l'autre. D'une certaine manière, le relativisme désormais attaché à un savoir historique désacralisé revalorise l'importance de la fiction. Celle-ci s'immisce dans les interstices de la recherche ; elle pèse sur l'organisation du discours historique et participe au processus historiographique ; bref, elle est acceptée comme faisant partie intégrante du travail de l'historien. Certains chercheurs vont même plus loin, en ne la cantonnant plus à une fonction auxiliaire et en revendiquant pour elle un véritable statut scientifique, distinct du « rôle heuristique » mis en

[113] « Histoire et fiction », in POMIAN, Krzysztof, *Sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 63.
[114] *Ibid*., p. 75.

avant par Pomian. Jacques Le Goff a pu ainsi évoquer l'idée d'un « secteur littéraire d'histoire-fiction où, en respectant les données de base de l'histoire, mœurs, institutions, mentalités, on la réécrirait en jouant sur le hasard, sur l'événementiel ».[115] La fiction deviendrait alors le moteur même de la recherche, et non un reliquat de la narration historique. Si Le Goff mentionne cette piste comme une vague proposition lancée au détour d'une réflexion sur la médiatisation de sa discipline, le projet d'explorer les possibilités théoriques d'une histoire qui aurait pu être s'est bel et bien concrétisé, quoique dans des cadres qui ne relèvent pas précisément d'un « secteur littéraire ». Dès les années 1960, les historiens et économistes américains de la *New Economic History* s'attachent à modéliser les structures économiques du passé en utilisant la notion de *counterfactual hypothesis*. En éliminant un événement historique particulier et en effectuant des projections fictives à partir des données socio-économiques dont on dispose, on escompte jauger de l'importance ou du caractère secondaire de l'événement en question et mettre en évidence la prégnance des dynamiques structurales. Les travaux de chercheurs comme Robert Fogel et Stanley Engerman, figures de proue de cette école,[116] livrent ainsi des conclusions fondées sur des postulats fictionnels : si les Etats-Unis n'avaient pas bénéficié au XIXème siècle d'une construction à grande ampleur du chemin de fer, leur développement économique n'en aurait pas été affecté ; l'économie américaine aurait pu se passer de la Guerre d'Indépendance ; l'absence de New Deal n'aurait pas freiné la reprise économique ; etc. « L'histoire avec des si »[117] et ses constructions contrefactuelles ambitionnent d'apprivoiser l'événement, de le minorer, et de ne pas laisser son aspect spectaculaire biaiser l'analyse de données pérennes. Strictement borné par la modélisation économique dans le cas de la *New Economic History*, le recours à la fiction peut connaître des usages plus variés, jusqu'à élaborer une véritable histoire alternative. L'ouvrage dirigé par Niall Ferguson, *Virtual History*,[118] rassemble ainsi une série de contributions d'historiens qui proposent des uchronies, des histoires possibles : l'Angleterre sans Cromwell, la victoire de l'Allemagne nazie sur l'URSS et ses conséquences, la présidence de John Kennedy s'il n'avait pas été assassiné, etc. Dans la longue introduction du livre, Ferguson entreprend un plaidoyer pour la poursuite de recherches contrefactuelles en histoire. Une phrase en particulier résume bien l'esprit de ce type de recherches : « *Virtual history is a necessary antidote to*

[115] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit*., p. 222.
[116] La cliométrie, qui met en rapport histoire économique, théorie économique et modèles statistiques, est l'héritière actuelle de la *New Economic History*.
[117] PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, *op. cit*., pp. 175-177.
[118] FERGUSON, Niall (dir), *Virtual History : Alternatives and Counterfactuals*, Basingstoke, Mc Millan, 1998.

determinism ».[119] Ce qui a été aurait très bien pu ne pas être ; la construction de scénarios alternatifs plausibles, loin de constituer une distraction futile, relève d'une vigilance intellectuelle salutaire et remet en perspective les acquis de l'histoire « réelle ». L'historien doit composer avec des sources éparses et incomplètes, qu'il doit interroger selon sa propre perspective de recherche pour espérer apporter un savoir nouveau… mais ce savoir ne porte que sur une trame historique qui s'est réalisée au détriment d'autres possibilités ; s'il apporte de l'intelligibilité, il n'a pas de dimension explicative. Le développement d'une méthodologie fictionnelle peut être vu à cet égard comme une tentative de mettre au point un laboratoire théorique, au sein duquel seraient testées des hypothèses et qui produirait des résultats expérimentaux. La fiction est ici centrale dans la construction scientifique du savoir historique. En proposant un autre type de narration de l'histoire, elle tente d'ouvrir de nouveaux horizons épistémologiques pour la discipline.

Les apports conjugués des thèses « narrativistes », des travaux sur la rhétorique historique et des tentatives d'histoire-fiction ont contribué à reconnecter la recherche avec l'imaginaire qui la nourrit. Actuellement, l'idée selon laquelle le savoir historique reste fortement tributaire du chercheur qui l'a produit n'apparaît plus comme une hérésie. Elle motive même certaines réflexions centrées sur l'empreinte personnelle de l'historien sur son œuvre. Dans *Le dossier Bertrand*,[120] cinq auteurs se livrent ainsi à une expérience d'un genre peu commun dans le contexte académique. L'exercice confronte chaque participant au même dossier de sources, qu'il devra traiter comme il le souhaite et sur lequel il devra produire un texte. Les « cobayes » se retrouvent ensuite pour comparer les résultats, au cours d'une séance de lecture collective ; chaque auteur a préalablement déterminé six mots-clefs, qui, s'ils s'ont prononcés au cours de la lecture d'un texte, lui permettent d'interrompre son collègue et de reprendre l'initiative de l'exposé. Une discussion finale devant déboucher sur une synthèse commune clôt cette expérience, dont les enjeux sont multiples : ils sont épistémologiques car ils confrontent des méthodes ; ils sont poétiques, car ils mettent à jour la dimension textuelle de l'opération historique ; enfin, ils sont ludiques, car ils s'attachent aux « parts de désir et de plaisir qui font aussi le quotidien de la recherche ».[121] Face aux mêmes sources et malgré un fond commun de pratiques, de techniques et de rapports à l'archive, les spécificités des historiens ne manquent pas

[119] FERGUSON, Niall (dir), *Virtual History..., op. cit.*, p. 89.
[120] ARTIERES, Philippe, DEMARTINI, Anne-Emmanuelle, KALIFA, Dominique, MICHONNEAU, Stéphane, VENAYRE, Sylvain, *Le dossier Bertrand. Jeux d'histoire*, Paris, Manuella éditions, 2008.
[121] *Ibid.*, p. 9.

de se manifester : les questions posées au matériau diffèrent selon les spécialités et les domaines de recherche ; les différences d'appréhension des documents soulignent la part d'interprétation de toute analyse historique ; quant à l'aspect textuel, la mise en évidence de mises en intrigue différentes illustre la « recherche d'une cohérence narrative pour donner vie au dossier ».[122] Autrement dit, les divergences scientifiques se doublent de recours fictionnels propres à chaque auteur. La démonstration du *dossier Bertrand* frappe moins par sa conclusion que par les conditions de sa réalisation. La prise en compte de « l'équation personnelle »[123] de l'historien n'est pas une idée neuve, mais la comparaison de travaux fondés exactement sur les mêmes sources, réalisés dans des conditions analogues et au cours de la même période, en renforce le crédit.

L'histoire a donc parti lié avec la fiction : d'une part elle doit composer avec le facteur fictionnel à toutes les étapes de sa construction ; d'autre part elle s'essaie parfois à endosser la logique de la fiction pour se ménager de nouvelles voies épistémologiques. Pourtant, les approches revendiquant une dimension imaginaire forte n'en restent pas moins considérées avec suspicion, voire avec mépris. Ferguson mentionne ainsi un essai disqualifiant les fictions contrefactuelles de manière lapidaire, l'expression « *unhistorical shit* » étant à cet égard suffisamment éloquente.[124] Si toutes les critiques ne sont pas si incendiaires, celle-ci a le mérite d'illustrer la vivacité de l'opposition manifestée par les courants historiographiques plus traditionnels. Une telle hostilité est à la mesure de la radicalité novatrice prônée par les tenants de l'histoire alternative qui ne se satisfont plus d'écrire un roman vrai et visent à lui ajouter des pistes narratives supplémentaires. Que ce type de travaux soit scientifiquement valide ou non, il occupe une place dans le champ historique ; des historiens de métier s'en réclament et entreprennent des recherches dans ce cadre théorique. Ce qu'il faut retenir ici, c'est que, pour subsidiaire qu'il soit, le débat sur le rôle historiographique de la fiction a pénétré le cercle universitaire et ne s'applique plus à la seule dimension textuelle de la discipline historique. Parallèlement, l'étude des représentations de l'histoire dans le paysage culturel, notamment dans les œuvres littéraires et cinématographiques, est un domaine reconnu et qui s'adosse à un fond théorique conséquent. De fait, deux axes de recherche liant histoire et fiction se développent sans véritablement se rencontrer. Schématiquement, le premier, rare, articule historiographie et outil

[122] ARTIERES, Philippe et alii, *Le dossier bertrand…*, *op. cit.*, p. 120.
[123] MARROU, Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, *op. cit.*, p. 230.
[124] FERGUSON, Niall, *Virtual History...*, *op. cit.*, p. 5.

fictionnel et mobilise des historiens ; le second, bien établi, traite de l'utilisation du matériau historique dans un contexte qui lui impose sa propre logique, et ne concerne les historiens que marginalement. De là, on peut dresser deux constats : globalement, les aspects fictionnels restent dissociés de la dimension académique ; de plus, lorsqu'elle est envisagée, la fiction est majoritairement analysée comme une déformation médiatique du savoir historique ou comme un vecteur de diffusion de large ampleur dans un cadre non scientifique. Le manque d'intérêt des historiens pour cette histoire profane, qui recoupe l'absence de travaux d'ampleur sur la réception sociale de leurs recherches, pourrait s'expliquer en partie par les limites épistémologiques inhérentes à leur spécialisation universitaire, si celles-ci n'étaient pas fréquemment ignorées dès lors qu'il s'agit d'aborder des thèmes sans doute perçus comme moins triviaux. Il est révélateur qu'un Jean-Noël Jeanneney, pourtant profondément impliqué dans la médiatisation de sa discipline, ait préféré le prétoire[125] aux productions culturelles de grande diffusion pour traiter de l'usage des éléments historiques. L'étude de ces productions n'en forme pas pour autant un territoire inexploré. Des chercheurs investissent le terrain des représentations historiques, notamment dans les œuvres de fiction. On distingue trois axes d'analyse complémentaires : la focalisation sur un média (le roman, le cinéma, la télévision, etc.), sur un projet (la narration fictionnelle, le documentaire, la commémoration, etc.), et sur une période. Ces perspectives, qui ne sont pas nécessairement mobilisées ensemble, structurent l'appréhension du matériau historique en même temps qu'elles réduisent le champ de la recherche. Elles posent aussi la question du rapport entre savoir, imaginaire et logique du support.

Les travaux sur le roman historique ont ouvert la voie à ce type d'études. Premier avatar de la culture de masse à mêler recours à l'histoire et récit fictionnel, le roman historique présente des caractéristiques voisines de celles du livre d'histoire savante (la narration, le regard sur le passé). Cette apparente proximité donne une prise évidente à l'analyse comparative ; ce faisant, elle a permis de développer une base théorique sur laquelle poser les grands problèmes de la fiction historique. Très marqué idéologiquement, *Le roman historique* du philosophe hongrois Georges Lukacs[126] interroge les conditions socio-économiques, le contexte culturel et les présupposés politiques qui conduisent à la production et à l'essor de ce genre. Empreinte du matérialisme de la pensée marxiste, la réflexion privilégie une approche critique des thèmes, des

[125] JEANNENEY, Jean-Noël, *Le passé dans le prétoire…, op. cit.*
[126] LUKACS, Georges, *Le roman historique*, Paris, Payot, 1972.

personnages et des perspectives dans les œuvres d'auteurs marquants du XIXème siècle, de Walter Scott à Emile Zola. Lukacs ne s'intéresse guère à la saisie du savoir historique par le romancier, dans la mesure où il dénie au romancier toute intention, voire toute compétence, historiciste : « le but de la grande exactitude archéologique, de la précision nerveuse dans l'étude approfondie du détail d'un monde exotique éloigné dans l'espace ou dans le temps […] n'est pas de scruter la nature socio-historique de ce monde, mais d'obtenir un effet pittoresque ».[127] L'œuvre est analysée comme un symptôme idéologique, le recours à l'histoire n'étant qu'une technique d'immersion narrative ou une transposition déguisée du présent. Il est intéressant de constater que l'un des premiers ouvrages de référence sur la fiction historique, publié originellement en 1937, ne traite que marginalement du rapport entre science et littérature. La question est presque invalidée d'emblée. Il y a séparation implicite nette entre le domaine des historiens et la sphère littéraire. Il n'en va pas de même dans *Le passé recomposé*, de Claudie Bernard.[128] En s'attachant au roman historique français du XIXème siècle, l'ouvrage met en liaison le récit historique et la narration romanesque. Evoluant dans un registre intermédiaire, entre éléments fictifs et emprunts à la réalité passée, les œuvres de ce genre entretiennent une relation équivoque avec l'histoire académique. Elles peuvent, en la revitalisant, en la revisitant sous l'angle du quotidien ou de la focalisation subjective, en en proposant une vision au présent, la compléter, voire la suppléer ; mais elles sont tout autant susceptibles de s'en éloigner en optant pour les effets exotiques déjà pointés du doigt par Lukacs. Tenu par un pacte de vraisemblance, et non de véridiction, l'écrivain développe son récit selon ses propres intentions littéraires, et non après s'être confronté à des sources qui lui interdisent ou lui imposent des pistes narratives. En somme, le genre est défini par cet entre-deux ; son indéniable ancrage dans l'histoire savante s'accompagne des signes de sa non-scientificité. La réflexion de Claudie Bernard reconnecte le roman historique avec le domaine des historiens, qui reste son contributeur principal, et lui attribue une possible fonction historiciste malgré sa liberté créative ; elle révèle également en creux l'importance et l'influence des débats historiographiques des décennies précédentes qui ont, sous l'impulsion du *linguistic turn*, désacralisé la production scientifique.

Aujourd'hui, à côté des enjeux esthétiques et des questions d'histoire littéraire, les travaux sur le roman historique intègrent tous cette articulation problématique entre histoire et fiction. Le

[127] LUKACS, Georges, *Le roman historique*, *op. cit.*, p. 263.
[128] BERNARD, Claudie, *Le passé recomposé. Le roman historique français du dix-neuvième siècle*, Paris Hachette, 1996.

genre, en se définissant par son usage du passé, s'est donné une contrainte en même temps qu'il s'est ménagé un vaste espace d'inspirations et de références. Un rapide regard sur les synthèses les plus récentes[129] montre que la mise en lumière du rapport ambigu entre la narration romanesque et le savoir de l'historien est perçue comme un préalable incontournable à toute analyse de ce type d'œuvre. De fait, ce n'est pas en termes de dépendance ou de vague apparentement que le problème est posé, mais bien en condition d'existence du roman historique, dont le positionnement face à l'histoire académique est envisagé dans toutes ses implications narratives. Enjeux idéologiques des représentations, rigidité d'un passé avéré qu'il faut malgré tout manipuler par la fiction, place de l'historicisme, dosage des éléments fictionnels (personnages, événements, lieux) dans un cadre de vraisemblance historique[130]… autant de thématiques qui structurent l'insertion de l'histoire dans le roman. En somme, le genre est majoritairement appréhendé comme une libre interprétation des travaux des historiens. Nombre de définitions font du roman historique une construction narrative dont les fondations reposent sur l'histoire savante. Ainsi, pour André Peyronie, « est roman historique tout récit romanesque dont l'action se situe à une époque nécessitant pour son auteur un relais historiographique ».[131] Une telle conception du genre solidarise ce dernier avec la sphère académique et le responsabilise fortement quant à l'usage qu'il fait du matériau historique.

Ce « relais historiographique » permet à l'écrivain de construire un cadre sur lequel on peut apposer l'étiquette d' « historique » en ce qu'il établit des repères temporels, culturels et géographiques relatifs à un contexte passé. Selon la fréquence et l'intensité du recours à ce relais, l'établissement d'une telle base est affiné par la mise en lumière des mentalités propres à l'époque choisie, par une chasse pointilleuse aux anachronismes ou par une érudition laissant cours à une pléthore de détails. Quoi qu'il en soit, la ressource historiographique joue avant tout un rôle structurel ; elle nourrit la mise en place d'un arrière-plan qui va mettre en perspective des personnages et une trame narrative. Ces derniers ne sont donc pas directement concernés par les apports de l'histoire savante, puisqu'ils sont les éléments principaux de la fiction… non pas qu'ils n'entretiennent aucun lien fort avec le contexte de la narration, mais ils apparaissent comme des

[129] On citera GENGEMBRE, Gérard, *Le roman historique*, Paris, Klincksieck, 2006 et DURAND-LE GUERN, Isabelle, *Le roman historique*, Paris, Armand-Colin, 2008.
[130] Sur tous ces points on consultera PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique et COUEGNAS, Daniel (dir.), *Le roman historique, récit et histoire*, Nantes, Pleins feux, Horizons comparatistes, 2000.
[131] PEYRONIE, André, « Note sur une définition du roman historique suivie d'une excursion dans *Le Nom de la Rose* », in PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique et COUEGNAS, Daniel (dir.), *Le roman historique…*, *op. cit.*, pp. 278-289 ; p. 280.

ilots d'invention là où le reste de la démarche créative a consisté à sélectionner, importer et adapter des savoirs historiques. Il s'agit, pour l'auteur, de respecter son cahier des charges historique en développant un récit dont les ingrédients fictionnels s'insèrent harmonieusement dans la structure historisante ; cela passe, d'une part, par le respect de l'histoire académique dans ses formes les plus évidentes (événements majeurs, personnages illustres) et d'autre part, par une conception des éléments « purement » imaginés qui les envisage comme des personnages, des lieux ou des événements qui auraient pu exister. On peut penser au personnage de Guillaume de Baskerville, le moine enquêteur du *Nom de la Rose* d'Umberto Eco, et aux techniques utilisées par l'auteur pour situer l'action de son roman dans un blanc de l'histoire qui laisse le champ libre à la fiction ; celle-ci, chez Eco, apparaît comme un outil donnant accès à une représentation historique légitime, comme l'illustrent ses propos : « je voulais certainement écrire un roman historique, non parce qu'Ubertin [de Casale] et Michel [de Césène] avaient vraiment existé et disaient plus ou moins ce qu'ils avaient vraiment dit, mais parce que tout ce que disaient des personnages fictifs comme Guillaume aurait dû être dit à cette époque-là ».[132] Dans la mesure où la fiction sert un dessein quasi historien, le roman historique se présente ici comme « une réécriture expérimentale de l'Histoire. »[133] Il est intéressant de constater que c'est par l'effacement de la frontière entre éléments fictifs et emprunts à l'histoire, considérés sur un même pied de légitimité, que l'auteur aboutit à cette réécriture. De tels brouillages ne sont toutefois pas toujours interprétés comme des prolongements littéraires de la démarche scientifique. La fusion des registres de l'imaginaire et de la réalité en un même produit historisant est tout autant susceptible d'enclencher un mouvement inverse. En faisant cohabiter sur le même plan narratif savoir historique et invention littéraire, l'écrivain peut faire de l'histoire une forme supplémentaire de fiction ou opérer une « contamination du réel par la fiction » [134] ; ainsi en est-il des biographies de personnages fictifs, lorsqu'elles déforment les sources qui les inspirent.

On aurait tort, pourtant, de ne penser le roman historique qu'en termes de fidélité ou d'écart à la discipline universitaire qui lui sert de référent. La friction entre imaginaire et histoire ne doit pas être vue comme un affrontement qui révélerait un vainqueur, mais comme une tension constitutive du genre. S'il est légitime de s'interroger, comme le font régulièrement les

[132] ECO, Umberto, *Apostille au Nom de la Rose*, Paris, Grasset, 1985, p. 88.
[133] PEYRONIE, André, « Note sur une définition du roman historique… », *op. cit.*, p. 289.
[134] LONGEVIALLE, Agathe de, « Entre histoire et fiction : les vies imaginaires dans les œuvres de Walter Pater, Marcel Schwob et Jorge Luis Borges », in ACHER, Lionel, *Les réécritures de l'histoire*, Mont-Saint-Aignan, Publications de l'université de Rouen, 2003, pp. 45-56 ; p. 51.

spécialistes, sur ce problème central, il convient de ne pas oublier que le propos du roman historique véhicule des messages et des intentions qui sont étrangers à la représentation du passé issue des cercles scientifiques. Les considérations esthétiques, dogmatiques, morales ou idéologiques influent sur la narration et sur l'univers qu'elle dépeint, en liaison avec la vision de l'époque envisagée. Dès lors, le « relais historiographique » qui définit le genre laisse moins entrevoir une dépendance au savoir des historiens qu'une instrumentalisation de l'histoire pour servir le récit fictionnel, que le penchant historiciste de l'auteur soit prononcé ou non. De la même façon qu'un relais n'est ni un socle, ni un but, l'historiographie n'est ni la raison d'être, ni le modèle de l'œuvre romanesque. Supposer systématiquement que le romancier s'est astreint à une recherche documentaire conséquente ou qu'il s'appuie sur une solide érudition scientifique qui ne manquera pas de rejaillir sur son récit, c'est oublier d'une part que la représentation historique peut habiller l'exploration de thèmes atemporels, et d'autre part que l'histoire est en elle-même un imaginaire. Quel que soit le bagage culturel en la matière de l'auteur ou l'intensité de ses efforts de documentation, le propos qu'il place au cœur de son roman conditionne l'utilisation des références historiennes. L'utilisation de la ressource historiographique, aussi importante et discriminante soit-elle, ne saurait donc être considérée comme l'alpha et l'oméga du genre historique.

La littérature de jeunesse offre à cet égard l'exemple particulièrement éclairant d'un mode de convocation de l'histoire encadré par des impératifs éditoriaux et des contraintes spécifiques. Sans entrer dans les finesses du débat s'attachant à délimiter le territoire et les destinataires de cette littérature, on peut avancer que la fiction historique pour jeunes est confrontée à une difficulté de principe : elle doit se donner à voir en même temps comme « de jeunesse » et « historique ». Elle doit concilier deux perspectives contradictoires pour justifier sa double appartenance : la mise en scène de personnages et de situations dont les caractéristiques s'inscrivent dans une époque, et la valorisation d'un protagoniste principal auquel le lecteur pourra s'identifier.[135] Elle doit en quelque sorte évoquer le passé selon des termes, des notions ou des sentiments du présent. La préoccupation de tendre un miroir au jeune lecteur semble difficilement compatible avec le projet de dépeindre une société dont les mœurs et la mentalité peuvent différer en bien des manières de la nôtre. Dans ce cas, la dimension historique

[135] Les analyses du roman historique pour la jeunesse s'appuient essentiellement sur l'ouvrage suivant : THALER, Danielle, JEAN-BART, Alain, *Les enjeux du roman pour adolescents*, Paris, L'Harmattan, 2002.

proprement dite doit céder le pas aux exigences narratives du récit fictionnel ; elle fournit un cadre dépaysant dont l'ancrage dans le passé renvoie généralement aux thématiques de l'affirmation identitaire, de la quête de ses racines et de l'intégration sociale. Bien que la littérature de jeunesse ne soit pas uniforme dans son appréhension de l'histoire et que l'on puisse distinguer des tendances différenciées, il apparaît clairement que le lectorat qu'elle vise et les thèmes préférentiels qu'elle développe lui imposent un traitement adapté du savoir historique. Ainsi, le roman historique, pour être reconnu comme tel, a l'obligation de placer des indices d'historicité (dates, allusions à des personnages, des lieux ou des événements d'époque, faits sociaux, coutumes, modes, etc.) tout au long du récit ; l'identification de ces indices valide, pour le lecteur, le genre dont se réclame l'œuvre qu'il découvre. Le livre de jeunesse doit composer avec une difficulté supplémentaire, à savoir le manque supposé de bagage culturel de son lecteur ; dans ces conditions, les marqueurs d'histoire tendent donc à être aussi simples d'accès que possible, jusqu'à frôler, voire embrasser, les clichés les plus répandus. Dans le recours au relais historiographique, une concession de taille doit être faite au nom de la possibilité même de l'entreprise historisante ; dans ce contexte, les stéréotypes paraissent « d'autant moins évitables et d'autant plus souhaitables que le lecteur est jeune, que ses référents culturels ne sont ni suffisamment sûrs, ni suffisamment développés ».[136]

En somme, les orientations éditoriales, les logiques de genre et les choix propres à chaque auteur impriment leurs traces sur l'utilisation romanesque de l'histoire ; le livre de jeunesse n'est en rien un exemple isolé. De fait, le roman historique n'est ni seulement, ni purement… historique. Les types d'intrigue et de focalisation, les variations de ton et de point de vue, les influences littéraires, la structure narrative, etc., contribuent à l'émergence de caractéristiques que le rapport à l'historiographie est loin d'épuiser. En écrivant *Le Nom de la Rose*, Umberto Eco a certes produit un roman historique, conformément à son intention ; mais il a aussi donné naissance à un récit structuré en enquête policière et dont le héros, jusque dans son nom, est une déclinaison médiévale de Sherlock Holmes. Plutôt qu'à une mise en fiction de l'histoire académique, ce type de roman se livre à un filtrage de ses références historiques en fonction de ses thèmes principaux. Une telle approche est d'autant plus envisageable que le matériau culturel de base n'est pas accaparé par la seule sphère universitaire. L'histoire, on l'a vu, n'est pas que science. Elle occupe aussi (et surtout ?) le terrain de l'imaginaire, qu'il soit tributaire d'un

[136] THALER, Danielle, JEAN-BART, Alain, *Les enjeux du roman pour adolescents, op. cit.,* p. 97.

héritage, d'une tradition culturelle ou d'un genre (chansons de gestes, films de guerre, romans d'aventures, etc.) ou qu'il accueille ce que Lionel Acher appelle le « bric-à-brac engrangé par la mémoire collective »,[137] c'est-à-dire un ensemble de symboles et de références historisantes dont la synthèse aboutit au « fonds culturel dont disposent la majorité des lecteurs ».[138] Sans partager la vision condescendante que l'on devine derrière ces propos, il nous semble que la question de l'imaginaire historique est effectivement d'importance, en ce qu'elle permet de penser le roman en dehors de l'intention ou de la nécessité historiographique. Le « bric-à-brac » constitue pour les auteurs un vivier de ressources facilement mobilisables et adaptables ; à première vue hétéroclite, il trouve alors une cohérence dans le cadre narratif. Le projet littéraire détermine la sélection des éléments sur lesquels le récit va s'appuyer et grâce auxquels il va se positionner dans le paysage éditorial. Il n'est nul besoin, dans ces conditions, de se faire l'écho d'une posture académique forte pour que l'histoire soit convoquée au premier plan. Un nouveau détour par la littérature de jeunesse révèle que le contournement de la discipline universitaire est en fait un mode d'accès courant au genre historique. Les romans choisissant le Moyen Âge comme cadre de la narration semblent particulièrement sensibles à ce type d'appropriation. En analysant un corpus de près de 600 titres parus entre 1945 et 1999, Cécile Boulaire a ainsi pu montrer que les univers moyenâgeux destinés aux enfants sont bien plus construits sur des références et des thématiques propres à la fiction littéraire que sur la prise en compte de l'histoire scientifique.[139] Le Moyen Âge n'est plus une époque, mais un pays, dont le profil ne varie guère d'un titre à l'autre : sa géographie est structurée par le triptyque château / forêt / ville ; sa population est organisée en emplois et en types donnant à voir « un monde simple et franc »,[140] lisible immédiatement ; les événements qui le touchent sont ritualisés en un ensemble de scènes-clefs telles que l'adoubement, le tournoi, l'attaque du château, la bataille, le banquet, etc. ; le chevalier est érigé en idéal social d'une féodalité simplifiée et laïcisée. Ici, l'histoire est un imaginaire quasi autonome qui fonctionne en circuit fermé. Il n'est plus question d'adaptation ou de transposition du savoir historique, mais de capitalisation sur une série de symboles suffisamment évocateurs pour rattacher le roman à un genre littéraire.

---

[137] ACHER, Lionel, *Les réécritures de l'histoire*, *op. cit.*, p. 5.
[138] *Idem*.
[139] BOULAIRE, Cécile, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, Rennes, PUR, 2002.
[140] *Ibid*., p. 49.

2) Du cinéma auxiliaire historique à la télévision média de l'instant

Le survol des rapports entre histoire et littérature nous a permis de baliser un certain nombre de pistes théoriques, mais aussi de constater la pluralité des logiques à l'œuvre. Entre la fidélité historiographique et le stéréotype assumé, entre le processus créatif d'un auteur et la prise en compte de son lectorat, entre la position de plain-pied dans le genre et le choix de la mixité, l'éventail des possibilités de mobilisation du matériau historique va à l'encontre d'une conception dualiste. Opposer strictement fiction et histoire ne peut se justifier, non seulement parce qu'elles ne sont pas les seuls termes du problème narratif, mais aussi parce que la première n'est pas l'antithèse de la seconde. Chaque support, chaque média, apporte des problématiques qui lui sont propres, et qui, couplées aux orientations de la trame fictionnelle, modulent l'emploi, le sens et la portée de la ressource historique. Le cinéma, à cet égard, n'échappe pas à ce schéma qui met en tension le projet culturel et la référence académique. Comme le roman, le film s'empare de l'histoire via des logiques d'appropriation spécifiques. Il impose un cadre narratif et s'appuie sur des procédés qui délimitent un ensemble de traitements possibles de son thème historisant. Les études portant sur le lien particulier entre histoire et cinéma s'attachent bien évidemment à ce processus de transposition ou de transformation d'un savoir en œuvre de fiction. Elles apparaissent toutefois marquées par des récurrences qui se retrouvent moins dans la perspective des analyses littéraires.

En premier lieu, il faut souligner la forte présence des historiens dans les ouvrages critiques sur la question ; contrairement au roman historique, dont l'approche analytique reste l'apanage des spécialistes en littérature, voire des écrivains eux-mêmes, le support cinématographique semble constituer un objet de recherche digne de l'attention historienne. Cet intérêt est sans doute moins lié à une volonté d'explorer la fiction historique sous l'un de ses angles les plus modernes qu'à des préoccupations proprement historiographiques. Pour le chercheur, le film est avant tout une source, un « nouveau » type de document qu'il s'agit d'exploiter en vue de produire un savoir sur un contexte passé ; il est aussi, du fait de sa position préférentielle au sein des industries culturelles, un repère bien visible de la représentation fictionnelle de l'histoire, tout particulièrement des périodes les plus récentes qui concentrent l'essentiel des enjeux de mémoire et qui déclenchent le plus naturellement les réflexes de vigilance de l'historien. La familiarité de ce dernier avec le film renvoie à son importance

conjointe en tant que témoin de l'époque contemporaine et de « relais historiographique » (pour reprendre une expression connue) de grande diffusion. Comme le rappelle Marc Ferro, le cinéma est à la fois « agent et source de l'histoire ».[141] Il occupe deux niveaux de la réflexion historiographique : il donne prise sur le passé et pose la question de sa représentation. Ce statut ambivalent est un élément d'explication non négligeable si l'on veut justifier l'importance de l'investissement historien dans les études sur le film historique. Il paraît logique que les chercheurs en histoire s'intéressent aux possibilités inédites de compréhension du passé qu'offre le cinéma pour explorer des thématiques telles que la propagande, le discours politique ou les modalités de diffusion de l'information dans une société donnée ; le propos, dans cette optique, pourra être d'ordre historique et s'attachera alors à un contexte précis, ou de nature théorique et méthodologique en s'interrogeant sur les spécificités de ce type de source. Moins attendue, la participation active d'historiens à des ouvrages s'attelant aux œuvres de fiction témoigne d'une curiosité scientifique dépassant les limites académiques traditionnelles. On est alors loin de la sollicitation ponctuelle du spécialiste venant apporter de la profondeur temporelle et des rectifications savantes. Ainsi, *De l'histoire au cinéma*, codirigé par Antoine de Baecque et Christian Delage,[142] fait-il appel à sept historiens (les deux directeurs scientifiques, Roger Chartier, Jacques Revel, Arlette Farge, Vincent Guigeno et Stuart Liebman) sur un total de dix contributeurs. Les articles regroupés ici examinent le langage cinématographique, son incidence sur la représentation historique, ainsi que sa portée épistémologique. Le film est envisagé comme un mode de traitement de l'histoire, dont il importe de déterminer le statut.

L'intérêt de la sphère historienne pour le cinéma n'est pas sans incidence sur les thèmes privilégiés et sur leurs angles d'approche. Globalement, l'imaginaire, les usages superficiels ou stéréotypés, ainsi que les références exportées dans d'autres cadres d'interprétation (fantastique, futuriste, etc.) sont exclus de la réflexion. La question historiographique prime sur toute autre problématique ; elle peut reprendre à son compte la mise en rapport classique du savoir universitaire et de la création fictionnelle, ou, de manière plus conceptuelle, considérer le film comme un dispositif intrinsèquement sensible à l'idée d'histoire. Cette deuxième orientation constitue une particularité forte dans le champ de l'analyse des représentations historiques. Elle articule le filtre historiographique utilisé par nos auteurs de référence à une valorisation

[141] FERRO, Marc, *Cinéma et histoire*, Paris, Denoël Gonthier, 1977 ; la citation reprend le sous-titre de l'ouvrage.
[142] BAECQUE, Antoine de, DELAGE, Christian (dir), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Paris, Editions Complexe, 1998.

esthétique et épistémologique du cinéma. Plus ancien *mass media* de l'image, acteur, témoin et relecteur de la trame historique du XXème siècle, le support cinématographique offre en effet la possibilité de reconsidérer le rapport entre l'archive et la fiction, entre l'optique documentaire et la dimension imaginaire. Il apparaît tout à la fois comme un révélateur de l'époque qui l'a vu naître et comme la clef de compréhension du rapport contemporain à l'histoire. A cet égard, l'attention aux formes spécifiques du film en tant qu'expression de l'histoire traduit une réelle volonté d'exploiter ce qui semble être perçu comme une singularité du cinéma, à savoir son historicité. Jacques Rancière met en exergue ce caractère supposé foncièrement historique, en posant l'hypothèse que « le cinéma a un rapport intrinsèque avec une certaine idée de l'histoire et avec l'historicité des arts qui lui est liée ».[143] Le cinéaste et l'historien sont animés, chacun à leur façon, par un désir de même nature, celui de faire vivre ou revivre ; ils poursuivent des objectifs similaires liés à la représentation d'une société dans son époque. En ce sens, le cinéma s'abreuve aux mêmes sources qui ont alimenté la croissance du projet historiographique. Il est assimilable à une émanation tardive et divergente de l'impulsion historiciste du XIXème siècle. Pour Jacques Rancière, qui peut ainsi développer son postulat, le cinéma « appartient à un temps spécifique déterminé par une certaine idée de l'histoire comme catégorie d'un destin commun. Il appartient à une idée de l'art liée à cette idée d'histoire et qui noue ainsi en une connexion spécifique un certain nombre de possibles qui appartiennent à la technique, à l'art, à la pensée et à la politique ».[144] Autrement dit, si le cinéma est historique par nature, c'est parce qu'il relève d'une conception de l'histoire qui a engendré la discipline scientifique du même nom, mais aussi parce qu'il se trouve à la confluence des dynamiques et des domaines culturels que cette conception a durablement marqués. Dans cette optique, l'analyse du film s'inscrit dans une démarche historiographique particulière, centrée sur les caractéristiques du média cinématographique en lui-même et qui laisse de côté, momentanément, les questions de la représentation et du genre historiques.

Ces enjeux n'en sont pas pour autant ignorés. L'appréhension historiciste du cinéma n'est pas incompatible avec l'étude des modalités de saisie du matériau historique. Antoine de Baecque s'attache ainsi à penser ensemble les spécificités du support filmique et leur impact sur la représentation. Il érige les propriétés narratives propres au cinéma en facteurs décisifs de sa

[143] RANCIERE, Jacques, « L'historicité du cinéma », in BAECQUE, Antoine de, DELAGE, Christian (dir), *De l'histoire au cinéma*, *Ibid.*, pp. 45-60 ; p. 45.
[144] *Ibid.*, pp. 45-46.

légitimité et de sa vraisemblance dès lors qu'il parle d'histoire : « cette sorte de présence simultanée, dans un temps donné, du début à la fin d'une fiction, de tous les éléments qui composent l'espace et les corps, permet d'autant mieux de mettre dans leur contexte historique les personnages et la narration ».[145] En donnant à voir, littéralement, le tableau vivant d'une société du passé, le film propose l'approche historique la plus globale et la plus immersive qui soit, non seulement parce qu'il est en mesure de présenter en même temps des registres contextuels différents, mais aussi parce qu'il les relie en une trame fictionnelle qui nous les rend accessibles et compréhensibles. Cette particularité amène à lui octroyer un statut hybride, à mi-chemin du produit culturel et du travail de recherche. Antoine de Baecque va dans ce sens lorsqu'il écrit : « puisque le cinéma, techniquement, peut concevoir l'éloignement en même temps que le rapprochement d'une multiplicité des points de vue, il apparaît comme une forme d'expérimentation de l'histoire ».[146] Nous retrouvons ici l'idée d'une conception expérimentale de la pensée historique via le recours à la fiction, proche de celle des tenants de l'histoire contrefactuelle mais résolument située dans le champ des industries culturelles et moins désireuse de bousculer le cours des événements que de les considérer sous des angles inédits. Quoi qu'il en soit, nous sommes toujours en terrain historiographique. Ce dont il est finalement question ici, c'est de l'intérêt scientifique du cinéma et de sa place dans la construction du savoir historique. Comparer le visionnage d'un film historique à une « confrontation visuelle »[147] avec le passé, comme le fait Antoine de Baecque, en dit long sur le crédit accordé à la représentation cinématographique. Sans être issu de la réflexion historienne, le cinéma est néanmoins paré d'attributs qui le mettent en rapport avec l'idéal de la recherche académique, à savoir l'exposé d'un savoir global sur une période donnée.

On retrouve la marque de cette dimension historiographique chez Marc Ferro, pour qui le cinéma porte en lui-même « une vision de l'histoire ».[148] L'expression n'est pas neutre. Alors qu'elle rappelle le penchant historiciste du cinéma, elle met aussi l'accent sur la relation ambivalente que ce média entretient avec la question historique. L'histoire est effectivement visible, au sens premier, grâce à lui, mais elle en subit également les relectures et les interprétations. Le regard cinématographique n'a pas pour seul impératif la mise en lumière du

[145] BAECQUE, Antoine de, *Histoire et cinéma*, Paris, SCEREN-CNDP, Cahiers du cinéma, 2008, p 59.
[146] *Idem.*
[147] *Ibid.*, p. 66.
[148] FERRO, Marc, *Cinéma, une vision de l'histoire*, Paris, Editions du Chêne, 2003.

passé, mais explore également ses propres thématiques. En ce sens, l'historicité du cinéma se double de sa capacité à parler du présent. Bien conscients de la double lecture nécessaire au décryptage de ces œuvres, les chercheurs consacrent une part conséquente de leurs travaux à la dimension critique et idéologique des films historiques. L'ouvrage de Marc Ferro, *Cinéma, une vision de l'histoire*,[149] s'organise ainsi en chapitres centrés sur les grandes époques représentées, du passé le plus éloigné et (donc) le plus mythifié (Antiquité et Moyen Âge) aux épisodes majeurs du XXème siècle (guerres mondiales, colonialisme, régimes totalitaires). Une telle structuration n'a pour objectif ni de juger de la conformité des productions cinématographiques avec l'état des savoirs historiques, ni d'entreprendre une typologie des appréhensions de l'histoire. Le propos de Marc Ferro consiste à montrer que le choix d'un thème historique ainsi que les modalités esthétiques et narratives de son traitement traduisent une posture vis-à-vis du matériau historique retravaillé, mais également un discours ancré dans le contexte de réalisation du film. Au-delà de la minutie ou de la grandiloquence de la reconstitution, des moyens engagés et de la caution historienne, le cinéma délivre un message culturel idéologiquement chargé ; qu'il soit revendicatif ou discret, au cœur du projet ou secondaire, polémique ou consensuel, il façonne une image biaisée de la période choisie. L'Antiquité de Cecil B. De Mille n'est pas celle de Stanley Kubrick ni celle de Federico Fellini ; elle donne lieu à l'expression d'intentions aussi différentes que l'exhalation des valeurs chrétiennes américaines (*Ben Hur*, *Les Dix Commandements*), la réflexion sur la lutte des classes (*Spartacus*), ou la remise en question radicale d'une représentation classique (*Satyricon*). Le problème se pose avec d'autant plus d'acuité que l'époque donnée à voir est proche de nous : d'une part le nombre de films à considérer augmente très nettement ; d'autre part l'image d'archive, le documentaire, sans parler de l'expérience vécue des événements, viennent brouiller le statut de la fiction historique. Marc Ferro englobe d'ailleurs dans son analyse des films documentaires emblématiques, tels que *Le Chagrin et la Pitié* de Marcel Ophuls ou *Shoah* de Claude Lanzmann. De plus, on note qu'il ne fait pas de différence entre les films qui se saisissent du passé et ceux qui traitent de problématiques qui leur sont contemporaines ; pour lui, seul compte le fait que la période adaptée appartienne à un passé qu'il puisse envisager en tant qu'historien, et que le film véhicule un discours fort sur le contexte porté à l'écran. Ainsi des titres comme *J'accuse*, d'Abel Gance, *La bataille du Rail*, de René Clément, ou dans un autre registre les films de la Nouvelle Vague sont-

[149] FERRO, Marc, *Cinéma, une vision de l'histoire*, *op. cit.*

ils abordés alors que leurs sujets ne pouvaient être qualifiés d' « historiques » au moment de leurs sorties. On accède ici à l'intention de l'auteur, en même temps que l'on revient sur l'annonce faite en titre de l'ouvrage. Il s'agit avant tout de mettre en lumière la capacité du cinéma à saisir l'histoire, en actualisant le passé ou en historisant le présent, et à en proposer une vision qui lui est propre. Marc Ferro raisonne ici en historien, lorsqu'il sélectionne son large corpus de films, et en historiographe, dans sa façon de les analyser. Finalement, on ne s'éloigne guère du thème de l'historicité du cinéma.

Constat surprenant au regard de la place qu'elle occupe dans l'image de marque du film historique, la question de la reconstitution n'est finalement que très peu discutée en elle-même. Pourtant, elle apparaît comme un préalable incontournable à la connexion entre la narration et le passé qu'elle veut ressusciter. Antoine de Baecque en fait une composante essentielle d'une approche épique de l'histoire, « transcription cinématographique du lyrisme »[150] reposant sur une surenchère spectaculaire, mais abandonne cet aspect lorsqu'il s'attache à une filmographie d'essence plus critique… comme si le fait que la reconstitution n'est pas l'argument premier de ces œuvres rendait inutile sa prise en compte. Si elle est peu valorisée dans le détail des analyses, Antoine de Baecque lui reconnaît tout de même une importance de premier plan, puisqu'il la considère comme un facteur essentiel de l'historicité du film : « le cinéma a acquis au XXème siècle le pouvoir d'être le marqueur du temps historique, pouvant replonger par la reconstitution dans le passé tout en révélant les contradictions, les tensions, les débats de son époque ».[151] Elle n'épuise pas les usages filmiques du passé mais elle permet leur existence et constitue, de ce fait, un pilier historiographique… à tel point qu'elle sert d'instrument de définition par excellence, chez certains auteurs, des limites du cinéma historique. C'est en tout cas le rôle que lui affecte Priska Morrissey dans son ouvrage *Historiens et cinéastes*,[152] dont l'introduction pose d'emblée que « le film historique se définit avant tout par la mise en scène d'un passé assez lointain pour nécessiter des recherches sur l'époque révolue. Scientifique ou symbolique, recherchée ou épurée, la reconstitution se trouve donc au cœur de la problématique du film historique ».[153] En accord avec cette conception, la reconstruction filmique du passé constitue l'objet central du livre. Celle-ci est envisagée ici sous l'angle de la négociation inéquitable qui a lieu entre la vision

[150] BAECQUE, Antoine de, *Histoire et cinéma*, *op. cit*., p. 11.
[151] *Ibid.*, p. 65.
[152] MORRISSEY, Priska, *Historiens et cinéastes. Rencontre de deux écritures*, Paris, L'Harmattan, 2004.
[153] *Ibid.*, p. 11.

du réalisateur et le savoir de l'historien sollicité pour ses conseils. Priska Morrissey s'interroge sur l'apport concret des chercheurs dans le contexte de la fiction cinématographique et sur le fonctionnement de ces collaborations ponctuelles. L'auteur s'appuie sur un corpus de neuf films français (pour cinq réalisateurs) produits entre 1972 et 1987, ainsi que sur une série d'entretiens menés auprès de personnalités ayant participé à leur création, cinéastes ou historiens. Ces œuvres relèvent d'intentions et de sensibilités historisantes différentes, mais « se distinguent de celles qui prennent l'Histoire comme simple cadre, prétexte à la comédie ou au drame. Tous nos réalisateurs ont effectué un travail de reconstitution et ont manifesté un désir de redonner vie au passé. Ils ont recherché, chacun à leur manière, une authenticité, une vérité historique et leur démarche est proche, en bien des cas, de l'historiographie qui leur est contemporaine ».[154] En d'autres termes, la démarche cible explicitement des réalisations jugées dignes de l'histoire universitaire. On voit bien que le problème de la reconstitution est soudé *a priori* à une logique historiographique forte. Or, de fait, on voit mal pourquoi les cinéastes chercheraient conseil auprès des historiens, si ce n'est pour bénéficier de leurs compétences de chercheurs. La définition inaugurale que fait Priska Morrissey du film historique et qui érige la reconstitution en principe premier, semble dans ces conditions n'avoir pour fonction que de valider ses choix méthodologiques. Si le cinéma est d'autant plus historique qu'il parvient à une reconstitution réussie, la sollicitation des historiens devient une évidence, et l'étude de leurs contributions un passage incontournable. Une telle approche laisse deviner, en filigrane, le projet de saisir une quintessence du film historique en rapport avec son degré de maîtrise et d'adaptation du savoir universitaire.

L'historicisme et la dimension historiographique motivent donc l'essentiel des analyses sur l'appréhension cinématographique de l'histoire. L'exemple d'*Historiens et cinéastes* montre néanmoins que la récurrence de ce type de questionnements n'est pas synonyme d'enlisement épistémologique. Au traditionalisme des enjeux théoriques liés au devenir fictionnel de l'histoire académique correspond une approche innovante envisageant dans un même mouvement, alors qu'un projet commun les mobilise, professionnels de la recherche et utilisateurs profanes du matériau historique. Ainsi les réalisateurs sont-ils interrogés sur leur rapport à l'histoire scientifique tandis que les historiens sont invités sur le territoire de l'imaginaire, du narratif et du fictionnel. Les premiers sont demandeurs d'un savoir nécessaire à la crédibilité de leur œuvre

[154] MORRISSEY, Priska, *Historiens et cinéastes*, *op. cit.*, p. 15.

mais qui est susceptible d'être écarté ou retravaillé ; les seconds acceptent de mettre au service de la fiction des clefs de compréhension, des avis d'expert et des informations pointues, tout en abdiquant tout rôle décisionnaire quant à leur utilisation cinématographique. Au final, la recherche de Priska Morrissey délivre des résultats dont le caractère inédit concerne davantage le domaine de la motivation des historiens à répondre aux sollicitations que la position des cinéastes vis-à-vis de l'histoire universitaire. Sans surprise, la nature des projets, le regard et le bagage culturel des réalisateurs, les aspects budgétaires et économiques marquent de leurs sceaux les reconstitutions historiques ; la primauté de la logique du film est indéniable ; la volonté affichée et souvent concrétisée des réalisateurs de mettre en avant l'histoire scientifique n'empêche pas les représentations mythifiées de tenir un rôle très important. Comme dans le cas du roman, le savoir historique, aussi respecté soit-il, est subordonné aux intérêts de la narration. Du côté des historiens, l'éclairage apporté par ce travail est plus fort. Au-delà des motivations attendues, telles que la curiosité, le désir de sortir du quotidien du chercheur ou l'aspiration à contribuer à la diffusion populaire d'une représentation historique valide, on trouve des réflexions ayant un rapport direct avec le métier d'historien.[155] Ainsi, la participation à un film peut être assimilée à une démarche anthropologique, consistant à observer le passé s'animer ; ce qui n'était « que » construction intellectuelle se matérialise, prend vie, s'incarne. Par ce biais, l'historien s'accorde un moment fantasmatique en touchant à l'utopie de la recomposition totale du passé, mais il bénéficie également d'une aide visuelle, d'un outil de recherche grâce auquel il peut exploiter de nouvelles pistes. Que ce soit par des questions que lui adresse le réalisateur et auxquelles il n'a pas la réponse, ou par une prise de conscience due au visionnage du film, il peut rencontrer les limites du savoir historique. On passe en somme de la question de l'apport de l'histoire académique au cinéma à celle de l'utilité du film historique pour la discipline historienne. Plus globalement, c'est l'enrichissement de l'histoire scientifique par la fiction qui est ici mis en exergue. On est proche du « rôle heuristique »[156] que décèle Krzysztof Pomian dans l'élément fictionnel. La mise en image du savoir favorise les conditions de son développement et la révélation de ses angles morts. Cette dimension épistémologique involontaire de l'œuvre cinématographique, alors qu'elle nous ramène une fois de plus à son historicité, doit être

[155] MORRISSEY, Priska, *Historiens et cinéastes*, *op. cit.*, pp. 57-65. Les entretiens retranscrits intégralement à la fin de l'ouvrage sont également riches d'informations sur cette question.
[156] POMIAN, Krzysztof, *Sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 75.

rapprochée de ce que Marc Ferro appelle « l'inventivité analytique de la fiction »[157] ; en s'appuyant sur « une idée motrice qui rend compte d'une situation qui la dépasse »[158] ou en déployant « un cadre d'action qui exerce la fonction d'un microcosme révélateur »,[159] le cinéma actionne des mécanismes spécifiques lui permettant de concilier représentation légitime du passé et narration fictionnelle. A ce titre, il impacte l'histoire universitaire autant qu'il la revisite, voire la complète.

En matière d'analyse des représentations culturelles de l'histoire, le roman et le cinéma se sont longtemps imposés comme les supports de référence. L'un comme l'autre peuvent se prévaloir d'une certaine proximité, formelle ou structurelle, avec l'écriture historique. La légitimité à les saisir comme objets de recherche est double ; elle s'appuie sur la connivence historiographique que le récit instaure entre le livre d'histoire et la fiction historique ; elle s'adosse également à la position de carrefour culturel de médias qui appartiennent aussi bien au monde de l'art qu'à celui de la culture de masse. Il en résulte que l'essentiel des approches théoriques, des perspectives et des résultats scientifiques dans ce domaine sont fondées sur l'étude de films ou de romans. Cependant, à l'évidence, l'appréhension de l'histoire sur le mode de l'imaginaire ou du divertissement ne se cantonne pas aux sphères littéraires et cinématographiques. Dans la problématique du rapport au savoir historique des supports de grande diffusion, il semble ainsi difficile d'ignorer la télévision, archétype du média de masse. Les études de référence sur le sujet sont pourtant à la fois peu nombreuses et fort récentes. Un tel retard peut interloquer au regard de l'ancienneté des programmes historiques télévisuels. Il est difficile à justifier, même si on peut avancer des éléments d'explication tels que le déficit de légitimité culturelle de la télévision ou le caractère hétérogène d'un média qui accueille des formats très diversifiés (fiction, documentaire, jeu, émission de débats, etc.). A cet égard, un parallèle avec le livre, autre support de forte diffusion, permet d'observer que celui-ci n'est jamais étudié dans l'intégralité de ses déclinaisons, le roman ayant été nettement privilégié. Il est permis de supposer que la difficulté à penser ensemble dessins animés, feuilletons, diffusions de films, jeux et documentaires n'est pas moindre que celle qui consisterait à analyser dans un même mouvement romans, ouvrages universitaires, albums, bandes dessinées et livres scolaires. Cette difficulté méthodologique ne doit pas être sous-estimée. Malgré tout, on ne peut s'empêcher de

[157] FERRO, Marc, *Cinéma, une vision de l'histoire, op. cit.*, p. 10.
[158] *Idem.*
[159] *Idem.*

penser que la longue absence de recherches sur la lecture télévisuelle de l'histoire est symptomatique d'un désintérêt, ou d'un manque de discernement, quant au devenir du savoir produit par les historiens lorsqu'il sort du domaine universitaire. Les travaux de Maryline Crivello[160] et d'Isabelle Veyrat-Masson[161] contribuent à combler ces lacunes ; ils apportent des informations chiffrées qui éclairent sur les grands types de programmes historiques (et donc de représentation) qui sont diffusés, et amorcent des questionnements qui lient l'histoire savante et la logique fictionnelle.

Dans *L'écran citoyen*, Maryline Crivello a choisi de se focaliser sur un épisode fondateur de l'histoire de France, celui de la Révolution. En suivant l'évolution des programmes télévisés qui lui sont consacrés, on constate qu'elle concentre un nœud de problématiques qui reflètent autant d'usages de l'histoire. Sujet encore sensible politiquement, la Révolution apparaît comme une période charnière dont le caractère mouvementé et chaotique se prête bien à la création de fictions empruntes d'héroïsme, de drame et de tragédie. Elle possède une valeur historique exemplaire qui permet l'exploration de thématiques génériques telles que la guerre civile ou le fanatisme, le développement de réflexions très marquées idéologiquement, notamment sur la lutte des classes, ou encore la mise en image de la fin d'un monde. Ce que démontre *L'écran citoyen* à travers l'analyse minutieuse des productions télévisuelles françaises sur un demi-siècle, c'est que les enjeux de mémoire et les problèmes historiographiques ont une influence très forte sur le nombre des émissions dédiées à la Révolution et sur leurs modalités de saisie de l'histoire. Cette influence se manifeste, à un premier niveau, dans les visions plus ou moins partisanes de l'époque ; la représentation de la période révolutionnaire, si chargée en messages politiques, implique en effet de faire un choix, qui sera grosso modo soit polémique, soit consensuel. L'agenda mémoriel pèse également sur les grandes tendances de la représentation historique ; ainsi la seule année 1989, celle du bicentenaire de la Révolution, a-t-elle vu autant d'émissions sur ce thème que les 38 années précédentes.[162] Enfin, les domaines investis de manière préférentielle par la discipline historique trouvent un écho dans les angles de vue fréquemment adoptés à la télévision ; en témoigne, lors de la décennie 1974-1984, la domination des

[160] CRIVELLO, Maryline, *L'écran citoyen : la Révolution française vue par la télévision de 1950 au bicentenaire*, Paris, L'Harmattan, 1998.
[161] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps. L'histoire au petit écran, 1953-2000*, Paris, Fayard, 2000.
[162] CRIVELLO, Maryline, *L'écran citoyen…*, *op. cit.*, p. 32.

programmes axés sur l'histoire sociale,[163] à un moment d'expansion forte de cette approche dans la recherche et dans l'édition. L'impact conséquent des dimensions officielles et académiques est d'autant plus intéressant qu'il affecte la télévision, le média populaire par excellence, et qu'il est massivement absorbé par l'intermédiaire de la fiction. Au final, le support télévisuel se présente en espace de convergence des dynamiques commémoratives, historiographiques et fictionnelles.

L'ouvrage d'Isabelle Veyrat-Masson, *Quand la télévision explore le temps*, corrobore ces résultats tout en adoptant une perspective plus large. L'auteur se livre ici à un panorama des pratiques télévisuelles à l'endroit de l'histoire durant la deuxième moitié du XXème siècle. Le propos se veut plus englobant mais aussi plus directement en prise avec les spécificités d'un média dont le rapport à l'histoire traverse plusieurs registres et rassemble des acteurs aux compétences variées. Par ailleurs, le contexte institutionnel et le statut de la télévision font l'objet d'une attention particulière, tant ils conditionnent le cadre d'expression et de réalisation des émissions. La structure du livre traduit clairement ces lignes de force. Trois univers professionnels, celui des réalisateurs, des journalistes et des historiens, sont successivement analysés dans leurs modalités d'appréhension et de transposition à l'écran de l'histoire ; les exemples d'émissions phares comme *La caméra explore le temps* ou *Les dossiers de l'histoire*, ainsi que les éclairages sur les participations actives de chercheurs à des projets télévisuels montrent que la volonté constante de proposer des contenus pédagogiques et informatifs s'est déclinée selon le savoir-faire particulier des équipes en place, chacune dépositaire d'une légitimité spécifique. La fiction historique, l'approche journalistique enchaînant documentaires et débats, l'effort historien de diffusion du savoir, sont autant l'expression d'intentions historiques que des réponses aux demandes de formatage induit par la télévision. Les deux dernières parties de l'ouvrage s'attachent à l'évolution des programmes, en lien avec les changements structurels de la télévision ; à la période de monopole étatique marquée par les dimensions politique et identitaire de la représentation historique succède la fragmentation du paysage audiovisuel des années 1980 et 1990, entraînant simultanément l'explosion du nombre des émissions historiques et la diminution spectaculaire de leurs audiences.[164] Isabelle Veyrat-Masson met en rapport le nouveau visage de l'histoire à la télévision avec ce qu'elle appelle « une crise de la conscience

[163] CRIVELLO, Maryline, *L'écran citoyen…*, *op. cit.*, p. 40 : ces émissions représentent alors 50% des programmes consacrés à la Révolution.
[164] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps…*, *op. cit.*, p. 412 : entre 1981 et 1998, le nombre d'émissions à caractère historique a été multiplié par six ; dans la même période, le temps consacré à les regarder a été divisé par six.

historique »,[165] c'est-à-dire une redéfinition qui fait la part belle au contemporain, au vécu, à la mémoire. Pour l'auteur, le petit écran participe pleinement de la primauté du mémoriel sur l'historique : « forme particulière de préservation et de restitution du passé, la mémoire se nourrit de faits avérés et de faits imaginaires, comme la télévision ».[166] Dans cet ordre d'idée, la télévision présenterait des caractéristiques intrinsèques qui la relient à la mémoire, alors que, comme on l'a vu, le cousin cinématographique resterait foncièrement situé du côté de l'histoire. On peut objecter que le mélange de références réelles et fictionnelles se retrouve aussi dans le cinéma, mais Isabelle Veyrat-Masson met en avant le fait que le support télévisuel a « accepté sans aucune réserve le récit comme principe organisateur de tout son discours »,[167] favorisant ainsi un entremêlement constant des niveaux de signification… entremêlement encore accentué par le caractère ininterrompu et continu de l'image télévisée. La télévision est vue ici comme un média de l'instant ; c'est une machine à actualiser, donc à détruire l'épaisseur temporelle. Dès lors que tout est présent et immédiat, le sentiment de la durée disparaît et la conscience historique se réduit à ce que la mémoire peut encore atteindre.[168] La télévision, du moins sous son avatar le plus moderne, apparaît finalement quasiment incompatible avec le propos historien... alors même que lui est reconnue une véritable spécificité dans son appréhension de l'histoire : « la télévision historique ne se laisse pas facilement enfermer dans les catégories construites pour d'autres vecteurs. La « culture de l'écran » n'est pas celle de l'écrit, elle n'est pas non plus celle de l'oral ».[169] Elle n'est pas davantage celle de l'histoire académique.

Malgré ses réserves, l'ouvrage ne perd jamais de vue son fil rouge historiographique : il précise d'emblée qu'est considéré comme « historique » un programme qui évoque une époque qui lui est antérieure d'au moins dix ans[170] ; il opère un classement de ces émissions selon « le rôle plus ou moins important joué par l'historiographie »[171] ; il s'attarde sur les diverses fonctions occupées par les historiens et sur le rapport existant entre la pratique de l'enseignant-chercheur et sa participation à un programme télévisé ; il met à jour les grands types d'histoire et de représentation, en mettant en lumière leurs partis pris et leurs lacunes. En somme, il évalue la réussite de la diffusion du savoir historique à la télévision. Les travaux de Maryline Crivello et

[165] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps…*, *op. citI*, pp. 414-451.
[166] *Ibid.*, p. 12.
[167] *Ibid.*, p. 83.
[168] *Ibid.*, pp. 452-458.
[169] *Ibid.*, p. 306.
[170] *Ibid.*, p. 14.
[171] *Ibid.*, p. 84.

d'Isabelle Veyrat-Masson adoptent une perspective qui met en avant les problématiques de l'histoire savante ; c'est à l'aune de ces problématiques que sont analysées les fictions. Une telle façon de faire se vérifie d'ailleurs dans d'autres travaux que nous avons eu l'occasion de citer. Plus généralement, il nous semble qu'une même préoccupation traverse la quasi-totalité des ouvrages qui traitent du rapport entre histoire et fiction : il s'agit de la question de la « bonne » représentation. Certes, aucun des auteurs rencontrés jusqu'ici ne juge une œuvre d'imagination selon les critères d'une discipline scientifique. Pourtant, l'écart de la fiction par rapport à l'histoire académique et le problème de la validité des représentations demeurent des constantes de la réflexion dans ce domaine. Or, il peut difficilement en aller autrement dans la mesure où les corpus envisagés servent un propos historiographique ou s'attachent au genre historique. Dans le premier cas, il s'agit d'analyser une forme d'écriture de l'histoire ; dans le second, c'est la référence au passé avéré qui justifie le rattachement au genre. Le problème n'est donc pas de recourir à un référent, l'histoire savante, dont l'absence vide de sa substance l'objet de recherche ; le problème consiste d'une part à se limiter à ce référent, et d'autre part à s'enfermer dans les mêmes thématiques. Si l'on envisage la fiction historique comme un genre à part entière, comme la science-fiction ou le fantastique, il faut lui reconnaître des attributs qui l'identifient et le définissent, ainsi qu'un certain nombre de codes et de marqueurs. La question de la justesse de la représentation historique se pose alors autrement qu'en termes purement historiographiques ; une tension fondatrice existe immanquablement entre le propos historique, le message de l'œuvre et les particularités du support. Cette question se pense encore moins sur le seul critère de la reconstitution. Jacques Goimard, en évoquant les critiques adressées à Alexandre Dumas à propos des *Trois Mousquetaires*, congédie ainsi le vain débat de l'historicisme : « de grands érudits ont employé beaucoup d'énergie à dresser une liste aussi complète que possible des erreurs et surtout des anachronismes de Dumas. Cette démarche n'était pas absolument inutile, mais elle était esthétiquement et scientifiquement fausse : esthétiquement, car elle repose sur l'idée que le roman historique se juge par rapport à l'histoire ; scientifiquement, car elle ramène l'histoire à l'érudition ».[172] Autrement dit, il convient de se déprendre des réflexes historiens tatillons, non seulement parce qu'ils ne font pas justice à l'histoire scientifique, mais aussi parce qu'ils nuisent à la perception des enjeux de la création fictionnelle historique. Enfin, si l'on veut saisir le plus largement possible les usages de l'histoire dans le paysage culturel, il faut dépasser

[172] GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique des genres*, Paris, Pocket, 2004, p. 303.

le cadre du genre, pour embrasser les formes de la fiction qui font de l'appréhension non conforme du matériau historique et de la transgression des frontières académiques un outil de développement de mondes imaginaires.

3) Le paradigme historique : une histoire omniprésente et invisible

Le panorama des manières d'envisager le rapport entre histoire et fiction suscite ainsi un sentiment partagé. Les résultats tangibles que les travaux cités font apparaître ne peuvent masquer le traditionalisme qui les porte. Il est frappant de constater que la diversité des terrains et des objets de recherche (du roman au cinéma, du documentaire au divertissement, de l'historiographie à l'étude de genre) semble aller de pair avec la constance du type de questions qui leur sont posées. Que l'on analyse la fiction dans la démarche scientifique, ou bien le savoir de l'historien dans la création fictionnelle, on gravite toujours autour du même axe. On reste dans le confort d'un cadre théorique fondé sur un grand principe, celui de la coexistence de deux dynamiques, l'une axée sur le savoir, l'autre sur le récit, et dont les combinaisons produisent des énoncés plus ou moins académiques. Dans l'appréhension des représentations du passé, on mesure toujours l'écart entre ces dynamiques, ne serait-ce que pour s'attacher à ce qu'il signifie. L'alternative consiste en fait à privilégier un terme du binôme par rapport à l'autre : dans le premier cas, lorsque la logique historienne prime sur le recours à la fiction, la recherche sera de nature historiographique ; dans le second, quand l'imaginaire impose ses règles, elle se fixera sur le genre historique. On se trouve ici devant un encadrement strict de la réflexion sur l'histoire fictionnelle. Sa circonscription au genre historique n'est pas étrangère à la perpétuation des mêmes interrogations par des travaux qui rafraichissent de vieilles thématiques plutôt qu'ils n'ouvrent de nouvelles voies. Elle entretient une forme de dépendance envers la discipline historique. Le genre historique rassemble des fictions qui se revendiquent d'une certaine vassalisation à l'histoire scientifique. Dans ce contexte, l'horizon historien n'est que rarement perdu de vue. C'est pourquoi la question du genre recoupe toujours celle de l'historiographie et du traitement de l'histoire savante. C'est aussi la raison pour laquelle il est impératif de dépasser cette question si l'on ne veut pas s'enfermer dans une boucle épistémologique qui nous ferait toujours passer en revue les mêmes problématiques. Pour autant, il ne s'agit pas d'évacuer d'un

seul mouvement l'accaparement de la pensée critique sur l'usage fictionnel de l'histoire par son avatar principal. Il convient au contraire d'interroger le principe même du genre historique et de souligner son originalité.

Il est peu commun en effet qu'un type de fiction se définisse exclusivement en référence à un domaine du savoir. Héritage du développement ambivalent de l'histoire, tardivement conceptualisée en science et toujours en prise avec l'ensemble des supports culturels, cette situation présente un caractère inédit. Toute discipline académique partage avec l'imaginaire et le fictionnel un certain nombre de références, qui se constituent parfois en un agrégat suffisamment dense et cohérent pour former un genre, une catégorie culturelle ou un courant plus ou moins formalisé. Toutefois, aucune autre science n'a donné lieu à une imbrication des domaines aussi poussée ni à une diffusion si conséquente qu'elle a finalement accouché de nouvelles tendances artistiques et culturelles nommées d'après leur discipline d'emprunt. L'histoire s'est déclinée en genre fictionnel spécifique sur tous les supports. Le roman historique, le film historique, la simulation historique dans le domaine ludique, forment autant de genres bien identifiables, reconnus par le grand public comme par la critique et l'institution universitaire qui reprend ces catégories en tant que telles lorsqu'elle les prend pour objets de recherche. Des débats existent quant aux contours du genre et quant à sa portée, mais l'adjectif « historique » est bel et bien devenu un outil de classement, de catalogage, de rattachement d'une œuvre ou d'un produit culturel à une catégorie spécifique. Aussi divers que soient *Quatre-vingt-treize* de Victor Hugo, *Le nom de la rose* d'Umberto Eco ou *Les rois maudits* de Maurice Druon, on s'accorde à les ranger sous l'étiquette « romans historiques » ; il en va de même pour des films aussi dissemblables que *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, *Le pianiste* de Roman Polanski ou *Ben-Hur* de William Wyler. Signe de l'enracinement profond de la fiction historique, les nombreux sous-genres tels que le péplum, le western ou le film de cape et d'épée, tirent leurs spécificités de l'appréhension ciblée d'une période bien déterminée, passée au filtre d'un ensemble de codes et de conventions. Un bref survol des autres disciplines scientifiques montre que le cas de l'histoire est unique ; si des savoirs scientifiques de toutes sortes sont régulièrement mobilisés et transposés dans des contextes de fiction, et si ces savoirs peuvent prendre une place très importante dans certaines œuvres (critique sociale, interrogations éthiques, spéculations technologiques, ancrage dans un contexte géographique très précis, etc.), c'est en vain que l'on chercherait un genre nommément calqué sur l'objet d'étude d'une science. C'est dans cette transformation en type

d'œuvre de fiction, en genre autonome et ayant gagné ses lettres de noblesse, que l'histoire exprime à plein son originalité et son importance dans le paysage culturel. Une telle spécificité explique sans doute le caractère envahissant du genre historique, tellement imposant qu'il en devient aveuglant, jusqu'à masquer les autres pistes d'appréhension de la mobilisation de l'histoire. Or, il nous semble que le problème de la diffusion du savoir historique dans le paysage culturel ne peut pas se poser uniquement en termes de supports médiatiques et de catégories déterminées *a priori*.

Lorsqu'on a constaté que l'histoire était présente en littérature, au cinéma ou à la télévision, et qu'elle y était représentée par un genre spécifique, on n'a pas pour autant mis en évidence toutes ses dimensions ; tout au plus aura-t-on identifié ses manifestations les plus transparentes. Ce n'est pas parce qu'un nombre considérable d'œuvres culturelles s'approprient une période historique et s'appuient sur un rapport explicite au passé que les autres créations sont dépourvues de toute perspective d'utilisation de la ressource historique. L'histoire, en effet, est aussi un matériau culturel dans lequel il est possible de puiser inspirations et références. Elle se diffuse ainsi via des productions qui ne visent en rien à la représentation légitime du passé, voire même à sa simple évocation. Elle en vient à être camouflée sous les dehors improbables des genres dits « de l'imaginaire », ou diluée dans des projets qui n'en retiennent que des images fortes. Cette face cachée d'une histoire qui ne dit pas son nom est tout autant digne d'attention que le genre historique proprement dit. Rendre compte de la façon la plus large possible de la diffusion de l'histoire impose de ne pas se limiter aux emplois les plus classiques et à élargir notre vision à la dimension d'imprégnation à l'œuvre dans des domaines inattendus ou décalés. Cette dimension est visible notamment à travers la prolifération des symboles issus des représentations historiques dans des créations fictionnelles qui semblent très éloignées des contingences liées à l'exploitation du passé. Les genres « de l'imaginaire », qui, bien que détachés de la réalité, ne sont pas créés ex nihilo, sont de gros consommateurs de références très diverses ; qu'ils se contentent de quelques stéréotypes moyenâgeux, de l'introduction de figures légendaires ou bien qu'ils exploitent plus profondément le filon historique pour nourrir leurs mondes virtuels (par exemple en important du passé avéré des thèmes, des événements ou des sociétés entières pour en donner une version alternative), ces univers piochent allègrement dans le vivier des savoirs académiques, et ce avec d'autant plus de facilité qu'ils sont par nature encore moins astreints que les fictions plus « classiques » au respect des conventions et des recherches

historiennes. Cette présence forte de l'histoire dans le non-historique est une tendance lourde de la création fictionnelle. Il convient de l'envisager sans jugement de valeur, et selon une grille de lecture adaptée, éloignée des critères d'évaluation classiques de validité historique ou de vraisemblance. Elle ne se limite d'ailleurs pas à la manipulation et à la transformation de référents, mais participe également d'une réelle extension du questionnement historique. Ainsi, un genre comme l'uchronie[173] est fondé sur un principe d'histoire alternative qui est très proche de la notion de *counterfactual hypothesis* des cliométristes et de leurs héritiers. Dans la même logique, on observe un déplacement de la problématique historique vers les fictions les plus radicalement coupées de la représentation du passé réel ; l'ancrage historique est alors remplacé par un temps révolu construit de toutes pièces, comme dans le cas des univers de *fantasy* ou de science-fiction. L'invention d'un passé virtuel traduit alors une sorte de philosophie de l'histoire. La mise sur pied d'une histoire fictive fait certes partie d'un appareil de procédés destinés à densifier les univers imaginaires et à renforcer « l'effet de monde », mais il n'en reste pas moins que l'inclusion de cette technique particulière n'est pas neutre et révèle le rôle essentiel du paradigme historique en matière de développement d'œuvres de fiction. Le rapport à l'histoire est un rapport au temps, que ce soit au passé ou… au futur. Les différents courants de la science-fiction ne font pas autre chose que de fantasmer le futur en prolongeant la trame de l'histoire et en transformant le présent en histoire révolue. Cela se vérifie peut-être plus facilement dans les univers apparentés au post-apocalyptique ou à l'anticipation, plus en prise directe avec les grandes questions du temps présent, mais on peut émettre le même constat, dans une certaine mesure, à propos de sous-genres plus détachés de l'histoire réelle. Lorsqu'Isaac Asimov met en scène Hari Seldon et sa psychohistoire dans le cycle de la Fondation, il fait bel et bien état d'un sens de l'histoire, à la fois comme discipline scientifique et comme dimension temporelle des sociétés humaines. Au final, cet ensemble hétéroclite de représentations décalées et de variations imaginaires laisse augurer de nouvelles façons d'envisager et de délimiter le champ historique. Délaissant la relation directe avec les événements du passé, ces procédés évoluent entre le simple saupoudrage de stéréotypes et l'exploration sur d'autres terrains des questions chères à la discipline historique.

[173] Sur le genre uchronique, cf. HENRIET, Eric B., *L'Histoire revisitée. Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens, Encrage, 1999.

S'attacher aux usages implicites de l'histoire doit nous permettre de contribuer à éliminer un angle mort de la recherche et de poser différemment la question de la diffusion du savoir historique, dans une perspective plus à même de tenir compte des dynamiques culturelles de masse. Il ne s'agit plus « seulement » de distinguer une logique fictionnelle et une visée historienne, mais de se pencher sur le devenir du savoir ou de la référence historique lorsqu'il est exporté de son cadre de signification premier. Une telle orientation est susceptible d'éclairer sous un autre jour le thème de la « crise de la conscience historique »,[174] que développe notamment Isabelle Veyrat-Masson à partir du recul de l'audience des programmes télévisés consacrés à l'histoire, de la diminution des tirages de livres d'histoire et du désintérêt des jeunes pour le sujet. Il est intéressant de noter que le terme de « crise » qui est usité ici est appliqué à une « conscience historique » que l'on infère à partir de chiffres de vente et de résultats d'audimat mais qui n'est pas définie. On en déduit donc que la « conscience historique » équivaut à une perception satisfaisante de l'histoire académique, liée à un intérêt du grand public pour les travaux qu'elle produit. Mais dans ce cas, la crise ne concerne-t-elle pas davantage le modèle proposé par la discipline scientifique que le rapport à l'histoire en lui-même ? Ce dernier a-t-il nécessairement besoin des apports réguliers des historiens pour exister et pour évoluer ? Notre intention n'est absolument pas de porter un jugement dépréciateur sur la science historique, ni de douter de son rôle essentiel dans la construction du savoir ; mais il nous semble qu'il faut distinguer ce qui relève des contenus de connaissance et ce qui a trait à une sensibilité, à une manière de percevoir. Si les deux ensembles sont liés, puisque cette sensibilité doit porter sur des objets et que les contenus sont pensés dans un cadre qui leur donne sens, ils recouvrent des domaines distincts. Dans cette optique, une histoire académique en crise, c'est-à-dire en situation de déclassement médiatique, ne peut pas être assimilée à une dégradation de la conscience historique *stricto sensu*, quand bien même celle-ci connaît de profondes mutations. Pour Jacques Le Goff, « le rapport des hommes avec l'histoire connaît avec les médias modernes (presse de masse, cinéma, radio, télévision) un rebondissement considérable »[175] et exprime « un sens diffus du passé qui reconnaît dans les productions de l'imaginaire une des principales expressions de la réalité historique et notamment de leur façon de réagir en face de leur passé ».[176] Autrement dit, la fiction est un élément clef du rapport à l'histoire. Elle n'en est toutefois pas le seul. Ce « sens

[174] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps…*, *op. cit*, pp. 414-451.
[175] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit.*, p. 220.
[176] *Ibid.*, p. 221.

diffus du passé » met tout un chacun en prise directe avec l'histoire, sans que la discipline historique apparaisse comme un intermédiaire nécessaire. Au croisement des sphères privée et sociale, le succès croissant de la généalogie[177] et le rôle des associations d'érudition locale[178] illustrent ainsi la prépondérance des problématiques personnelles dans le rapport à l'histoire. Parallèlement et de manière contradictoire, l'évolution de la sensibilité historique touche aussi la conception de l'histoire en tant qu' « ailleurs temporel ». Sous l'influence forte des médias audiovisuels, elle est envisagée comme une continuité et non plus seulement comme une période révolue ; nous faisons l'histoire, nous y participons, nous y assistons. Pour Vivian Sobchack, le critère de distance temporelle n'est plus nécessairement retenu pour définir le qualificatif « historique » : « for an event to "become" History, an "appropriate" period of time for reflection upon it seemed necessary. This seems no longer the case. Today, history seems to happen right now ».[179]

La « conscience historique » n'est donc pas monolithique. Elle est traversée par des courants divers, parfois contraires, qui structurent des modalités d'appréhension et de réception de l'histoire. Quoi qu'il en soit, elle ne se résume pas à un ensemble de préceptes tirés de la discipline historique. Cette notion, dans le contexte de la fiction, se révèle particulièrement utile pour souligner l'importance des usages iconoclastes de l'histoire académique et des importations d'éléments historiques dans des cadres narratifs d'une toute autre nature. Elle permet également d'aborder la question du savoir sous l'angle de la sensibilité et de la compréhension informelle, en complément d'une acception centrée sur le strict contenu de connaissances. Elle offre enfin la possibilité d'émettre l'hypothèse que l'histoire est incontournable dans le développement des univers de fiction. Il existe un sens de l'histoire, une perception spécifique des sociétés humaines dans le temps dont se font l'écho ces mondes imaginaires. L'obligation d'histoire s'exprime par le biais de ce que l'on nommera le paradigme historique, soit un ensemble de concepts, de notions, de représentations qui se sont imposés de façon à rendre incontournable la dimension historique des univers fictifs. Ce paradigme se manifeste de manière plus ou moins visible, en marge ou en complément du genre historique. Il joue un rôle moteur dans la circulation des savoirs historiques, des plus évidents aux plus obscurs, des plus concrets aux plus diffus.

---

[177] MUSSET, Danielle, « La généalogie : de l'enquête à la quête », in BROMBERGER, Christian (dir), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, 1998, pp.119-138.
[178] JACQUART, Jean, « Les sociétés savantes », in BEDARIDA, François (dir.), *op. cit*., pp. 119-126.
[179] SOBCHACK, Vivian, *The Persistence of History : Cinema, Television and the Modern Event*, Londres, Routledge, 1996, p. 5.

DEUXIEME PARTIE
JEU ET SAVOIR ACADEMIQUE : LA MEDIATISATION LUDIQUE COMME VECTEUR D'APPRENTISSAGE

L'exploration de la littérature critique sur l'histoire a fait apparaître quelques traits saillants du champ historique : il n'est pas appréhendable d'un seul tenant et se déploie sur les territoires scientifique, politique et fictionnel ; il est considéré comme animé par une tension fondatrice entre la légitimité historiographique et la logique des projets qui le visitent ; il a donné naissance à un genre spécifique qui le représente dans le domaine de la fiction ; il n'est ignoré par aucun des grands supports médiatiques contemporains. Il s'agit en somme d'un large domaine couvert par un grand nombre de recherches qui se concentrent sur quelques thématiques privilégiées. Si notre rapide panorama n'a pas vocation à rendre compte de ces travaux dans leur intégralité, il permet toutefois d'en extraire les tendances lourdes. Il permet aussi de prendre conscience que le champ historique n'est pas envisagé sous tous ses aspects et que le constat de sa vastitude ne débouche pas sur une véritable extension du questionnement théorique. Ainsi, pour s'en tenir aux terrains et aux objets de recherche, il existe des études sur le roman, le cinéma et la télévision… mais aucune recherche d'envergure sur le jeu, élément clef de la culture de masse contemporaine. De fait, il semble que plus on s'éloigne de la culture académique, moins on juge opportun de s'intéresser à l'appréhension de l'histoire. Les corpus romanesques et cinématographiques retenus pour leur recours au matériau historique laissent généralement peu de place aux productions les plus populaires. Dans le même ordre d'idées, il a fallu attendre la fin des années 1990 pour que paraissent en France des travaux conséquents sur l'histoire à la télévision, après un demi-siècle d'existence de ce média archétypique de la culture de masse. Aujourd'hui, un manque de même nature touche Internet, le jeu vidéo, les supports informatiques, voire l'ensemble des industries du loisir. Dès lors, on peut penser que toutes les

facettes de la représentation de l'histoire n'apparaissent pas égales aux yeux du chercheur. A la persistance de la dimension historiographique et de la question du genre, s'ajouterait un critère normatif qui valide ou invalide l'opportunité de s'attacher à tel ou tel support culturel. Dans cette optique, le jeu, lieu par excellence de la frivolité, est vite écarté de la liste des objets pertinents. Or, si l'on veut comprendre comment les savoirs historiques se diffusent dans la sphère sociale, la suppression de cette barrière culturelle séparant le bon grain académique de l'ivraie populaire doit être entérinée.

Théoriser sur l'expansion des usages du matériau historique tout en reproduisant toujours les mêmes schémas épistémologiques centrés sur l'historiographie, le genre historique et les supports adoubés par la culture savante n'aboutit qu'à marginaliser les dynamiques qui nourrissent cette expansion. Le cadre d'analyse de la recherche s'avère alors être la négation de la problématique initiale. Ce hiatus met en lumière la nécessité de dépasser autant les approches traditionnelles que les déclarations de bonnes intentions qui ne reconnaissent l'existence d'autres terrains que pour mieux les ignorer. Ouvrir la réflexion sur l'histoire à des objets habituellement considérés comme illégitimes, tel est donc l'impératif pour qui veut élargir les perspectives de connaissance du champ historique. Le jeu, à cet égard, constitue un domaine d'autant plus intéressant qu'il bénéficie d'une position de premier plan au sein de la culture de masse (du jouet au jeu vidéo, du jeu télévisé au jeu de hasard) et qu'il est à la croisée de dynamiques riches d'implications en matière d'apprentissage et de circulation de références culturelles. Il donne lieu à une participation active du joueur, dans un cadre particulier qui redéfinit le sens et la portée des éléments mis en jeu. A cet égard, il ne paraît pas illégitime, dès lors que l'on s'intéresse au processus de transformation auquel la matière historique est soumise lorsqu'elle transite d'un registre à un autre, d'interroger les potentialités éducatives de l'expérience ludique. Le jeu, tout comme les médias littéraires ou audiovisuels, est consommateur d'histoire : des gammes médiévales de jouets Playmobil ou Lego aux nombreuses simulations vidéoludiques (citons, pour évoquer différents genres, les séries *Age of Empires*, *Europa Universalis* ou *Call of Duty*)[180] en passant par les wargames et les jeux de société, une trace historique marque ces produits qui accompagnent l'enfance et l'adolescence et se maintiennent, de plus en plus, durant l'âge adulte.

[180] *Age of Empires* est une série de jeux de stratégie en temps réel sur fond d'Antiquité ou de Moyen Âge *; Europa Universalis* propose au joueur de présider au destin d'une nation durant l'Epoque Moderne ; *Call of Duty* appartient au genre des FPS (*First Person Shooter*) et permet au joueur d'incarner un soldat durant la Deuxième Guerre mondiale.

Le support ludique se trouve être ainsi porteur de représentations de l'histoire, de thématiques privilégiées, et de manières de plier les unes et les autres à son exigence première : donner à jouer.

A/ LE JEU TEL QU'ON LE PENSE … ET TEL QU'ON L'IGNORE

Le fait de pointer du doigt l'absence de recherches sur la saisie du matériau historique par les différents supports ludiques s'inscrit dans une critique générale du traitement de l'histoire dans le champ culturel. Le jeu étant de plus en plus présent dans le monde social, il paraît opportun, voire nécessaire, de se pencher sur l'usage qu'il fait des savoirs historiques. Ne pas consacrer d'efforts au défrichement de ce terrain impliquerait alors de la part de la sphère académique soit un dédain face à un objet éloigné de la culture savante, soit une incapacité à appréhender de manière globale, au-delà des médias traditionnels, les dynamiques de diffusion de l'histoire. Qu'elle participe d'un jugement de valeur ou qu'elle révèle une faille épistémologique, l'occultation du jeu pose question dans la perspective qui est la nôtre. Néanmoins, force est de reconnaître que si on peut déplorer un manque d'attention scientifique quant à la représentation ludique de l'histoire, celui-ci n'est que la conséquence logique d'une autre lacune problématique de la recherche universitaire : les études sur le jeu en lui-même. La rareté des travaux dans ce domaine, notamment dans le paysage universitaire francophone, est patente. Elle freine considérablement le développement d'outils théoriques susceptibles d'appréhender des thématiques liant le loisir, le divertissement et la culture de masse aux formes académiques les plus conventionnelles. Penser ensemble jeu et histoire, dans ces conditions, s'annonce difficile ; si le média est ignoré ou marginalisé, comment envisager les représentations et les savoirs dont il est porteur ? Comment comprendre le sens et la portée de ces constructions culturelles si l'on ne dispose pas d'éclairage sur la structure qui les génère ? Le problème se pose à deux niveaux : d'une part le désintérêt pour le domaine ludique recoupe des considérations normatives quant aux objets étudiés ; d'autre part les tentatives pour analyser jeux et jouets risquent d'être menées sur des terrains rendus instables par la faiblesse de leurs soubassements théoriques. On s'expose alors à plaquer des conceptions toutes faites sur un objet dont on n'a pas pris la peine d'étudier les

caractéristiques. Le projet de mettre en rapport histoire et jeu se heurte ici à une déficience majeure de la réflexion scientifique, qui non seulement restreint le champ d'investigation des savoirs historiques à un ensemble d'approches instituées, mais délaisse aussi dans le même temps des perspectives qui pourraient conduire à l'extension de ce champ. Pour être en mesure de proposer de nouvelles pistes orientées vers l'exploitation ludique de l'histoire, la mise en place d'un certain nombre de jalons théoriques sur le jeu nous semble donc incontournable. Il s'avère nécessaire de se détacher temporairement de la question des représentations historiques pour se consacrer spécifiquement au jeu en tant qu'objet de recherche.

1) Le jeu : éléments d'appréhension d'un objet de recherche fuyant

Ce détour ne s'emprunte pas aisément. Il est parsemé d'embûches épistémologiques qui tiennent à la diversité des approches académiques. Il est brouillé par le flou notionnel entourant le terme de « jeu ». Il est rendu incertain par le cloisonnement qui isole nombre de recherches fixées sur un type ludique précis des constructions théoriques qui tentent de conceptualiser le jeu. La difficulté majeure ne tient pas seulement au fait que nous avons affaire à un domaine peu visité par les chercheurs ; elle réside aussi dans l'extrême imprécision qui le caractérise. De quoi parle-t-on en effet quand on place le jeu au centre de sa problématique ? A quels objets, à quelles pratiques fait-on référence ? Les différentes manières d'aborder le jeu s'accordent-elles sur la nature du phénomène qu'elles observent ? Parlent-elles de la même réalité ? Lorsqu'on engage une réflexion sur le terrain ludique, on est de fait très vite confronté à une pluralité de situations, d'objets et de significations. Cette grande diversité de formes, de pratiques, mais aussi d'acceptions, de métaphores, de rhétoriques, de théories et de champs d'application impliquant le jeu vient parasiter la clarté des discours qui s'en emparent. Elle complique considérablement les perspectives d'appréhension globale du fait ludique, au point qu'on peut sérieusement douter de la faisabilité d'une telle entreprise. Le chercheur désireux de s'aventurer dans cette direction doit composer avec un important déficit de travaux académiques pour progresser dans la compréhension d'un domaine dont on ne connaît pas l'étendue et qu'on a bien du mal à définir. Le manque d'acquis scientifiques et le caractère insaisissable de l'objet de recherche se renforcent mutuellement, contribuant à opacifier davantage ce qu'il s'agit de mettre en lumière. A

ces obstacles déjà conséquents, il faut ajouter un troisième facteur de complication qui a trait aux pratiques disciplinaires et à leurs rhétoriques respectives. Brian Sutton-Smith, pour désigner ce nœud de problèmes, utilise le terme d' « ambiguïté ».

De par sa propension à entretenir la confusion, le jeu est considéré comme ambigu ; il ménage différents niveaux d'interprétation, de sorte qu'on ne sait jamais avec précision de quoi il est question. Dans l'introduction de *The Ambiguity of Play*,[181] Brian Sutton-Smith s'attache aux causes de cette ambiguïté fondamentale, en décomposant les éléments qui favorisent l'équivoque. Il commence par observer que la perception courante et familière que nous avons du jeu et des comportements ludiques s'oppose de manière frappante à la nature très incertaine des assertions théoriques sur le jeu. Les divergences des chercheurs ainsi que les ambiguïtés de toutes sortes (qu'elles soient imputables à l'objet d'étude lui-même ou inhérentes aux rhétoriques disciplinaires) ne sont pas étrangères à la fragilité des discours académiques dans ce domaine. Elles s'expliquent en grande partie, à un premier niveau, par la diversité des formes et des pratiques du jeu ; on peut toucher à peu près toute activité par ce biais, comme le montrent les travaux cités par Sutton-Smith sur le tourisme, la télévision, la rêverie, le sexe, le commérage, envisagés comme des formes de jeu. La sphère ludique englobe donc nombre de situations et d'actions qui ne sont pas envisagées traditionnellement comme ludiques ; on parlera de « loisir », de « divertissement », de « passe temps », mais pas de « jeu », comme s'il y avait de l'embarras à employer ce terme. Brian Sutton-Smith répertorie plusieurs manifestations sociales de ce ludique masqué ou nié : jeux subjectifs, jeux solitaires, comportements joueurs, vie sociale proche, assistance à des spectacles, jeux d'interprétation, fêtes et festivals, compétitions, ou encore jeux extrêmes. En écho, on observe une grande diversité des joueurs, des contextes matériel, spatial et temporel, et des scénarios. Cette variété pèse lourdement sur toutes les tentatives pour conceptualiser le jeu. En outre, chaque discipline oriente ses recherches selon ses propres intérêts, de sorte que chacune utilise le terme « jeu » pour des réalités et selon des acceptions bien différentes : ainsi le jeu sera pris comme facteur de croissance, de développement et de socialisation par les biologistes, psychologues et sociologues ; comme forme de méta-communication précédant le langage dans l'évolution par les théoriciens de la communication ; comme fournisseur de données statistiques et stratégiques pour les mathématiciens ; comme partie prenante des rituels pour les anthropologistes, etc. Au-delà de l'ambiguïté due à la

[181] SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge (Mass), Harvard University Press, 1997, pp. 1-17.

profusion de pratiques, d'acteurs et de théories, Sutton-Smith souligne l'importance du déni du jeu en tant que tel lorsqu'il s'applique au monde adulte : les enfants jouent, les adultes se divertissent, bien que les enjeux culturels et émotionnels soient aussi importants pour les uns que pour les autres.

Une première approche présente donc le champ ludique comme étant à la fois fragmenté et occulté. En partant de ce constat, l'ambition de l'auteur de *The Ambiguity of Play* est de contribuer à structurer les théories du jeu. Pour ce faire, il propose de démontrer que les rhétoriques culturelles courantes qui soutiennent ces théories entretiennent l'ambiguïté au lieu de l'atténuer. La dimension persuasive implicite de ces discours, qui n'est pas forcément perçue par leurs utilisateurs, constitue un point d'achoppement critique de la réflexion sur le jeu. Dans la mesure où les présupposés ne sont pas déconstruits, les non-dits et les œillères épistémologiques freinent la mise en relation des recherches en même temps qu'ils en limitent la portée et la valeur. La spécificité (problématique) du jeu à cet égard réside dans la connivence forte entre les discours du monde social à son endroit et les approches scientifiques du phénomène ludique. Les rhétoriques du jeu expriment la façon dont ce dernier est mis en contexte dans des systèmes de valeurs plus larges, systèmes qui sont eux mêmes intégrés et acceptés, plutôt qu'étudiés et discutés, par les théoriciens. Ainsi se pose le problème de la rhétorique propre à chaque champ scientifique, voire à chaque chercheur, et qui se superpose aux façons de penser sociétales, politiques, religieuses, éducatives, dont il est impossible de se défaire. Dans ces conditions, l'analyse des discours sur le jeu apparaît comme un préalable incontournable si l'on veut poser des bases théoriques stables dans ce domaine. Sutton-Smith distingue sept rhétoriques courantes spécifiques au jeu :

- Le jeu en tant que facteur de progrès : cette rhétorique s'applique généralement au jeu des enfants, et lui accorde une valeur éducative. Sa pertinence est davantage supposée que démontrée.
- Le jeu instrument du destin : appliquée aux paris et jeux de hasard, cette rhétorique est l'une des plus vieilles de toutes, et repose sur l'idée que l'être humain a très peu de contrôle sur sa propre vie.

- Le jeu exercice du pouvoir : celle-ci concerne les sports, les athlètes, les compétitions. Tout aussi ancienne que la précédente, elle envisage le jeu comme un moyen de fortifier par le conflit le statut de celui qui contrôle ou domine la partie.
- Le jeu comme expression d'une identité : ici, la tradition ludique est vue comme un moyen de maintenir et de consolider la communauté des joueurs. Célébrations, fêtes et festivals traditionnels en sont l'illustration.
- Le jeu expression de l'imaginaire : cette rhétorique place au premier rang l'improvisation, la créativité, l'innovation.
- La rhétorique du moi : sont visées les activités solitaires, aussi bien les hobbies que les sports extrêmes. Le centrage sur l'individu et sur ses sensations la rendent toute relative au XXème siècle.
- Le jeu activité frivole : désignant les occupations du désœuvré ou de l'idiot, cette rhétorique s'attache également à l'aspect subversif de la frivolité, expression d'une protestation à l'encontre du monde ordonné.

Ces sept rhétoriques sont confrontées à d'autres discours, à d'autres postures, à d'autres registres : à l'échelle la plus large on trouve les dérivés des croyances et opinions religieuses, morales, politiques, sociales, etc. ; plus proches de nos préoccupations et plus explicites, les rhétoriques scientifiques présentent la particularité d'être davantage capables de rendre compte de leurs limites, c'est-à-dire des présupposés et des influences diverses qui ont contribué à l'élaboration du discours. En d'autres termes, les sept rhétoriques du jeu mises en évidence ici n'apparaissent que rarement de manière brute ; elles sont mêlées à d'autres intentions, à d'autres dynamiques et sont plus ou moins visibles selon les contextes. Le fait qu'elles ne se donnent pas à voir spontanément participe pleinement de l'ambiguïté signalée par Sutton-Smith. Dès lors, isoler ces rhétoriques à l'œuvre dans les travaux académiques constitue le premier pas vers l'éclaircissement des perspectives théoriques sur le jeu. Cet éclaircissement paraît d'autant plus nécessaire que la diversité des supports et des situations ludiques favorise le développement parallèle de recherches qui dialoguent difficilement entre elles et dont les discours respectifs sont peu compatibles. Un tel phénomène de cloisonnement explique que le type de jeu étudié par le chercheur devienne presque une valeur en lui-même, et soit perçu comme une forme de jeu plus véritable que les autres. Ainsi une théorie globale extrapolée à partir d'un support particulier

pourra toujours être contestée, voire invalidée, par une étude prenant appui sur une autre catégorie ludique. L'absence de définition du jeu laisse la place à une mosaïque de visions monothématiques qui sont autant de barrages à l'établissement d'un concept rassembleur. L'intrication des rhétoriques culturelles et scientifiques ainsi que la pluralité des acceptions et des angles d'analyse du jeu tendent à décourager les velléités de saisie englobante du fait ludique. Le passage par l'attention minutieuse aux discours sur le jeu et à leur impact idéologique sur les recherches universitaires marque donc une volonté de relancer un projet de nature totalisante et de le rendre viable. Pourtant, la démonstration de Brian Sutton-Smith ne parvient pas à dépasser les obstacles théoriques qu'elle identifie. Elle a pour but de les révéler, mais pas de les neutraliser. On tient là à la fois la limite et l'originalité de l'approche mise en œuvre dans *The Ambiguity of Play* : en s'attachant à la façon dont les rhétoriques orientent les appréhensions scientifiques du jeu, Sutton-Smith esquive, de son propre aveu, le problème du jeu en lui-même. Ses conclusions apparaissent même peu engageantes pour quiconque voudrait poursuivre son travail : alors qu'il commence son cheminement en estimant que les conditions épistémologiques d'une définition du jeu ne peuvent pas être réunies tant que les nombreuses strates de rhétoriques à ce sujet n'ont pas été mises en lumière, il clôt son ouvrage en refusant de chercher à définir le jeu… une telle entreprise étant à ses yeux vouée à promouvoir une nouvelle rhétorique ! L'analyse rigoureuse de l'ambiguïté propre au domaine ludique et aux recherches qui l'étudient est bien plus conçue comme une mise en garde théorique et comme la reconnaissance d'une limite claire du savoir que dans l'optique de poser les bases d'une appréhension globale du jeu.

The Ambiguity of Play montre qu'on ne peut pas engager une réflexion de fond sur la nature du jeu sans avoir pris la mesure des biais sémantiques et conceptuels qui divisent la sphère ludique. Toute la question est de savoir s'il est possible de passer outre ces prismes. Le refus de Sutton-Smith de définir le jeu incline à répondre négativement. La rareté des recherches qui s'y essayent constitue un autre argument en ce sens. La solution consisterait alors à se replier sur l'étude des différentes formes ludiques, en abandonnant un questionnement qui s'appuie sur une conception générique du jeu. De fait, entreprendre des travaux dans ce domaine se fait rarement sans focalisation sur un type de produit ou d'activité : des plus académiques, comme les échecs,[182] aux plus modernes, tels les jeux vidéo,[183] les supports ludiques les plus divers se

[182] WENDLING, Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002.

déclinent en objets de recherche. Leur mobilisation dans ce cadre sert davantage des problématiques ponctuelles qu'elle ne nourrit la recherche fondamentale sur le jeu… du moins cette dernière préoccupation paraît-elle secondaire. Suivant cette conception « pragmatique » du regard universitaire sur le phénomène ludique, la science du jeu est le produit d'un ensemble de segments spécialisés : approche par média ou par âge, études des stratégies marketing, analyses des aspects idéologiques, ethnographie des joueurs, etc. Elle ne cherche pas à cerner l'essence du jeu, mais à interroger ses avatars. La reconnaissance de ces avatars ne s'établit pas selon des critères scientifiques (puisqu'on ne définit pas le jeu) mais sur la base d'un consensus socioculturel commun qui valide ou dénie la qualité de manifestation ludique ; autrement dit, s'il est courant de considérer une pratique ou un objet comme un jeu, on pourra l'étudier en tant que tel dans le cadre d'une recherche universitaire. La science du jeu ainsi considérée se construit sur l'interaction de ses différentes branches, pour mettre en lumière des dynamiques culturelles, des logiques économiques, des idéologies ou encore des problématiques sociales ; elle se consacre à ce que nos sociétés considèrent comme des formes ludiques. Il n'est pas question, dans ce cas, d'ontologie du jeu. Plus nombreuses et en prise directe avec la réalité des supports et des situations ludiques, ces recherches interrogent donc rarement la notion qui les motive et qui est au cœur de leurs préoccupations. De là à dire que leurs producteurs savent ce qu'ils cherchent mais qu'ils ignorent sur quoi ils travaillent, il n'y a qu'un pas qu'il est parfois légitime de franchir. Les limites bien réelles d'une approche de type essentialiste, pointées par Sutton-Smith, ne doivent pas occulter la nécessité de disposer d'outils à même de saisir le jeu dans son acception la plus vaste et d'en proposer une conceptualisation ou une grille de lecture analytique. Faire l'impasse sur la constitution d'une assise théorique minimale dans ce domaine reviendrait en quelque sorte à nier la pertinence d'une vision générique du jeu avant même d'en avoir fait l'examen critique. La persistance du monde social à qualifier du même vocable des objets et des pratiques d'origines aussi diversifiées n'a certes pas de valeur scientifique. On ne saurait s'appuyer sur une série d'homonymies pour construire un concept ; mais, outre que la fréquence de la dénomination ne peut être contestée, ni ne doit être négligée, la perception sociale du fait ludique renvoie à un système de représentations qui reconnaît au jeu une valeur qui lui est propre quoiqu'imprécise et implicite, et qui transcende les particularités des différentes logiques qui s'en emparent. Quelles

[183] Pour une revue de littérature sur les jeux vidéo, cf. BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : vivre, jouer et apprendre dans un monde numérique*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris Nord, 2009, pp. 51-176.

que puissent être les disparités entre les échecs, le jeu d'enfants dans une cour de récréation et le jeu vidéo, un air de famille les unit et leur vaut leur regroupement sous la bannière commune des jeux.

Certains auteurs se sont ainsi attelés à sortir du flou qui entoure la sphère ludique, que ce soit par la recherche d'une définition du jeu ou, de manière plus souple, en établissant un certain nombre de critères qui révèlent sa présence. Au-delà des divergences entre les travaux qui empruntent cette voie, on retrouve un même constat : celui de la diversité des avatars ludiques. Il importe d'appréhender cette caractéristique comme un élément clef de la recherche fondamentale sur le jeu. Pour Gilles Brougère, il ne faut surtout pas « laisser croire que jouer pourrait aisément être identifié comme une activité unique quel qu'en soit le domaine. Une des limites de nombre de travaux sur le jeu c'est la réduction considérable du domaine exploré, mais d'une façon discrète qui permet de faire croire que la partie vaut pour le tout ».[184] La reconnaissance de la diversité marque l'ambition de surmonter l'obstacle qu'elle oppose à toute tentative d'approche globale du jeu ; elle relève aussi de l'honnêteté intellectuelle et scientifique, qu'il s'agisse de replacer une recherche focalisée sur un aspect bien précis dans un contexte plus large, ou de mettre à jour les risques épistémologiques inhérents aux perspectives plus larges. Quoi qu'il en soit, elle sert de rampe de lancement aux ouvrages dont le discours sur le jeu se veut synthétique et panoramique, et qui ambitionnent d'avancer sur le chemin de la théorisation. Ainsi, dans *Homo ludens*,[185] Johan Huizinga place-t-il au cœur de sa réflexion l'hétérogénéité des manifestations ludiques. Cette dernière n'est pas perçue comme un obstacle à la connaissance, mais au contraire comme un révélateur de l'importance du jeu. La récurrence de traces ludiques, plus ou moins visibles, dans la vie sociale et culturelle s'apparente ici à une preuve du rôle prépondérant du jeu ; c'est cette fonction essentielle mais occultée que l'auteur d'*Homo ludens* cherche à isoler. La mise en lumière de la part de jeu décelable dans les arts, la juridiction, la guerre, la poésie ou encore la philosophie a valeur de démonstration en ce sens. En se plaçant sur le plan socioculturel, Huizinga entend dépasser les explications biologiques et fonctionnalistes. Il accepte l'idée que, le plaisir et l'excitation étant des éléments centraux chez l'Homme comme chez l'animal, le jeu n'est pas lié à la raison, à un degré de civilisation ou à une conception de l'univers. Pour autant, il voit dans la situation ludique le produit d'une action consciente, sinon

[184] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica Anthropos, 2005, p. 9.
[185] HUIZINGA, Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

d'une intention. Pour Huizinga, « le jeu est plus qu'un phénomène purement physiologique ou qu'une réaction psychique physiologiquement déterminée. […] Le jeu est une fonction riche de sens. Dans le jeu « joue » un élément indépendant de l'instinct immédiat de la conservation, et qui prête à l'action un sens. Tout jeu signifie quelque chose ».[186] Puisqu'il est davantage que l'expression d'un besoin biologique et qu'il n'est pas directement lié à un type de civilisation, il faut en conclure, si l'on suit Huizinga, que le jeu préexiste à la culture. Son omniprésence dans les structures et les institutions de toute société traduit une dimension créatrice forte. Etudier la fonction sociale du jeu, c'est donc mettre en évidence son rôle primordial d'initiateur et de régulateur dans les dynamiques culturelles. Le jeu est fondateur de culture ; le jeu est « facteur de culture ».[187] Le titre de l'ouvrage, *Homo ludens*, prend alors tout son sens. Johan Huizinga défend une conception du jeu qui l'érige en principe consubstantiel au développement des sociétés humaines. Ce qu'il nous faut retenir ici, beaucoup plus que des conclusions biaisées par l'ethnocentrisme de leur auteur[188] et limitées par l'enchaînement d'analogies discutables, c'est la démarche consistant à adopter une perspective transversale et analytique pour envisager le phénomène ludique. Il ne fait aucun doute que le jeu selon Huizinga se réduit à sa forme compétitive et réglée, et qu'il opère une généralisation problématique à partir d'une forme spécifique. Toutefois, ce concept bancal trouve son utilité dans le processus d'identification et de qualification des propriétés qui le composent. Huizinga dégage plusieurs constantes qu'il considère comme les caractères ludiques fondamentaux et qu'il articule pour formuler une définition du jeu. Celui-ci est d'abord une action libre (on ne peut pas forcer un joueur à jouer) ; il constitue une parenthèse dans la vie courante, ayant sa propre logique de fonctionnement et « sentie comme fictive »[189] ; il est gratuit et improductif ; il est spatialement et temporellement délimité ; il ordonne au moyen de la règle et instaure une tension (il s'agit de vaincre, ou de réussir) ; enfin, il s'entoure à des degrés divers de mystère et de secret, accentuant ainsi sa rupture avec le monde réel. Si la définition en tant que telle a été critiquée par d'autres auteurs pour son caractère lacunaire, orienté et imprécis, le fait de circonscrire le jeu à la conjonction d'un ensemble restreint de facteurs clefs a fait école. C'est là le principal apport d'*Homo ludens* : la

[186] HUIZINGA, Johan, *Homo ludens..., op. cit.*, p. 16.
[187] *Ibid.*, p. 22.
[188] Alors même que Huizinga montre que notre notion de jeu ne se retrouve pas dans bon nombre de langues, il s'appuie sur la conception véhiculée par les langues européennes pour développer un modèle présenté comme universel. Cf. BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995, p. 21.
[189] HUIZINGA, Johan, *Homo ludens..., op. cit.*, p. 34.

recherche d'éléments discriminants permettant de déterminer si l'on est dans la sphère ludique ou non entérine la complexité et la spécificité du jeu, en même temps qu'elle marque un refus des allants-de-soi. Elle renvoie à une approche sensible à une pluralité de registres et consciente de la nature fuyante de son objet. Les caractéristiques isolées par Huizinga ont d'ailleurs connu une belle postérité, et ont fourni de précieux points d'appui aux propositions théoriques ultérieures.

Ainsi Roger Caillois ouvre-t-il son ouvrage *Les jeux et les hommes*[190] par une critique de la définition du jeu que donne Huizinga. Ce faisant, il reconnaît à *Homo ludens* un rôle avant-gardiste dans le traitement du phénomène ludique, et l'envisage comme un travail précurseur dont les impasses comme les conclusions sont riches d'enseignements. Tout en louant les qualités d'une recherche pionnière, Caillois lui reproche de ne pas véritablement s'intéresser au jeu mais plutôt à « la fécondité de l'esprit de jeu dans le domaine de la culture, et plus précisément de l'esprit qui préside à une certaine espèce de jeux : les jeux de compétition réglée ».[191] De cette réduction du propos découleraient l'imprécision et les lacunes des éléments de définition livrés par Huizinga. La réflexion de Caillois vise précisément à combler ces insuffisances, d'une part en englobant les domaines délaissés par son prédécesseur, d'autre part en quadrillant le terrain théorique par un maillage serré de catégorisations. Il s'agit d'ordonner la pensée sur le jeu, en montrant que ce dernier possède des caractéristiques intrinsèques qui permettent d'en saisir la spécificité, et en en répertoriant les différentes formes. C'est bien ainsi, en entreprise de définition et de classification, que *Les jeux et les hommes* est majoritairement lu. Même si Caillois se propose de « jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux »,[192] en établissant un lien entre les comportements ludiques et les attitudes sociales, la théorie des civilisations qu'il développe est éclipsée par la mise en avant des catégories de jeu qu'il a précédemment construites. Fortement marquée par le principe de hiérarchie des cultures, elle défend l'idée que « le passage à la civilisation proprement dite »[193] s'accompagne du déclin des pratiques ludiques apparentées à des manifestations naturelles, spontanées ou primitives (activités de simulacre ou de recherche de sensations), et voit parallèlement s'affirmer les jeux ordonnés et réglés. Une telle conception n'est pas très éloignée de la vision de Huizinga ; le jeu n'est plus ici créateur de culture, il en est un symptôme. Il constitue un indice d'avancement sur l'échelle des civilisations.

---

[190] CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 (1ère édition 1958).
[191] *Ibid.*, p. 32.
[192] *Ibid.*, p. 142.
[193] *Ibid.*, p. 193.

Le rapprochement entre les deux ouvrages, au-delà des présupposés idéologiques, peut être prolongé par l'attention aux modes d'appréhension et de manipulation du jeu en tant qu'objet de recherche. Dans un cas comme dans l'autre, on retrouve la même volonté de repérer des caractères essentiels en vue d'élaborer une définition du jeu. Celle-ci n'a pas de libellé canonique ; sa valeur réside dans la pertinence et dans la combinaison de ses composantes… lesquelles sont très proches chez nos deux auteurs. Roger Caillois, pour construire sa propre définition, s'appuie sur celle de Johan Huizinga en critiquant ou en reprenant à son compte les éléments qu'il passe en revue. Il s'oppose ainsi à l'idée développée dans *Homo ludens* selon laquelle le mystère et le secret sont consubstantiels au jeu ; Caillois reconnaît un potentiel ludique au simulacre, qui ne se transforme en situation ludique que si la part de fiction et de divertissement est prépondérante. Par ailleurs, s'il accrédite l'improductivité comme une caractéristique du jeu, il réfute la gratuité, au motif que l'on exclut alors tous les jeux d'argent et les paris. Dans un casino ou dans une loterie, par exemple, le gain ou la perte de sommes d'argent apparait comme un déplacement de richesse (en cela le jeu n'est pas gratuit) et non comme une production de biens (et en cela le jeu est improductif). Pour le reste, la définition développée dans *Les jeux et les hommes* ne s'écarte pas fondamentalement de celle de Huizinga. Les deux propositions partagent une même façon de construire leur concept de jeu, par mise en relation d'éléments de base isolés en amont de la démonstration et considérés comme essentiels. Elles s'édifient sur des bases voisines, en puisant dans un même ensemble de traits distinctifs envisagés comme propriétés ludiques. Les différences, dans ce contexte, tiennent principalement à des manières de nommer, de comprendre et de combiner ces éléments. Ainsi, le jeu selon Caillois est une activité libre (on ne peut pas forcer à jouer), séparée (dans un cadre spatio-temporel spécifique), incertaine (dont le résultat n'est jamais connu d'avance), improductive (ne créant rien), réglée (qui instaure son propre régime législatif), fictive (dont l'existence échappe à la réalité courante).[194] Pareille définition, plus formalisée que celle de Huizinga, prête le flanc au même type de critiques. Présentée comme une façon de cerner « le plus grand dénominateur commun de tous les jeux »,[195] elle ne constitue cependant dans l'esprit de son auteur qu'une étape préliminaire à l'établissement d'une classification. Le véritable enjeu, pour Caillois, n'est donc pas de déterminer la nature du jeu (problème qu'il pense avoir rapidement résolu), mais

[194] CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes, op. cit.*, pp. 42-43.
[195] *Ibid*., p. 42.

d'ordonner sa diversité en identifiant des types ludiques irréductibles.[196] Quatre catégories fondamentales sont distinguées et désignent des « quadrants que gouverne chacun un principe original »[197] : elles sont dénommées *agôn*, *alea*, *mimicry* et *ilinx* et reposent respectivement sur les notions de compétition, de hasard, de simulacre et de vertige (recherche de sensations fortes). On obtient ainsi une distribution du jeu en principes directeurs, indépendamment de sa forme ou du contexte qui préside à sa réalisation. Parallèlement, Caillois adjoint à cette classification un axe transversal destiné à mesurer le degré de régulation ou de réglementation des jeux : plus on se situera vers le pôle de la *paidia*, plus on évoluera vers l'improvisation, le tumulte, la spontanéité ; à l'inverse, se rapprocher du pôle du *ludus* amène vers la discipline, la convention et la formalisation. Un tel ensemble théorique organise le jeu en axiomes qui en explicitent le fonctionnement, et qui sont traversés par une dynamique commune positionnant les manifestations ludiques sur l'échelle de l'ordre et du chaos. Il met à disposition un modèle cohérent et fonctionnel pour quiconque recherche un peu d'intelligibilité dans le domaine ludique.

Le système de classement de Caillois est à cet égard exemplaire. Sa clarté n'est sans doute pas étrangère au réel succès d'un ouvrage qui apparaît régulièrement en bonne place dans les bibliographies sur le jeu. *Les jeux et les hommes* est ainsi fréquemment cité dès lors qu'un auteur ne travaillant que marginalement ou ponctuellement sur le sujet a besoin d'éléments théoriques. Le livre possède une aura d'autorité dans le domaine de la réflexion sur le jeu, position qui s'explique aussi bien par le caractère opératoire et facilement manipulable de la classification qu'il présente que par son statut de précurseur, ou encore par le manque flagrant de traductions françaises de travaux anglophones. Il ne s'agit pas de dénigrer un travail qui marque une étape importante dans l'appréhension épistémologique du fait ludique et dans sa légitimation en tant qu'objet de recherche. Pour autant, il est révélateur qu'un ouvrage publié en 1958 soit encore considéré par beaucoup comme la pierre angulaire de la pensée sur le jeu… comme si tout avait déjà été dit, ou comme si rien d'autre n'avait été écrit depuis cinquante ans. Il suffit pourtant de se tourner à nouveau vers les analyses de Brian Sutton-Smith[198] pour sérieusement mettre en doute le bel ordonnancement du système de Roger Caillois ; l'ambiguïté est telle en matière ludique qu'un ensemble théorique reposant sur des critères adoptés *a priori* et faisant largement

[196] CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, « Classification des jeux », pp. 45-92.
[197] *Ibid*., p. 48.
[198] Cf. pp. 104-109.

l'économie d'études empiriques ne peut avoir qu'une portée restreinte. La validité des thèses soutenues dans *Les jeux et les hommes* est donc à interroger, mais la démarche elle-même fait l'objet de critiques importantes. Thierry Wendling s'oppose ainsi à ce qu'il nomme la « tentation définitionnelle »,[199] à laquelle auraient cédé Huizinga et Caillois. Il conteste autant l'utilité du recours aux définitions que la pertinence des caractéristiques qui les composent : le jeu n'est pas improductif, il n'est pas non plus protégé de la brutalité du réel (si l'on songe à la souffrance morale du perdant, particulièrement dans le contexte du jeu d'échecs) ; enfin, l'envisager comme une activité libre revient à ignorer les contraintes sociales et familiales qui peuvent s'exercer sur le joueur. Pour Wendling, « il est délicat de poser le jeu et le travail dans un rapport antagoniste ; il est illusoire de distinguer le jeu du réel ; il est inutile de définir le jeu comme une activité libre ».[200] « Illusoire » ou « inutile », la définition est invalidée ici au profit d'un recentrage sur « la production culturelle et l'interaction sociale dans le jeu, ainsi que la constitution de ces moments, ou « parenthèses » ludiques ».[201] Toutefois, les auteurs de référence ne partagent pas tous, loin s'en faut, ce rejet presque viscéral et en partie infondé de la recherche des caractères premiers du jeu. Wendling peut d'autant plus facilement congédier le principe de la définition qu'il consacre sa recherche à un type ludique particulier et que son propos n'est pas d'appréhender le jeu de manière générique ; le fait qu'il juge cette approche inutile dans l'optique de son travail constitue un argument de peu d'envergure pour véritablement disqualifier toute tentative définitionnelle. Reste que le doute subsiste quant à l'intérêt scientifique d'une démarche qui a tendance à figer le concept de jeu, de sorte qu'on perd en marge de manœuvre théorique, voire en finesse d'appréciation, ce que l'on gagne en compréhension. Le problème est clairement explicité par Gilles Brougère, qui remarque que l'exercice de la définition rencontre moins ses limites dans la pertinence de ses composantes que dans l'opposition de nature entre son objectif de stricte délimitation et la souplesse évolutive des dynamiques langagières : « on trouvera toujours un exemple qui mettra en danger une définition, car il y a inadéquation entre l'exercice qui consiste à poser des frontières, à enserrer un usage dans des limites, et la réalité de l'usage d'un terme qui conduit à toujours dépasser ces limites pour désigner une activité qui y ressemble sous un certain aspect. Ce décalage entre définition et fluidité des usages est redoublé par un

[199] WENDLING, Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échec*, *op. cit*., pp. 32-44 : l'auteur critique autant « l'approche mystique » et subjective des jeux que « la tentation définitionnelle » et « le jeu comme reflet » (ou le jeu comme prétexte métaphorique).
[200] *Ibid*., p. 139.
[201] *Idem*.

autre qui cette fois oppose la discontinuité propre au langage en relation avec le principe de non-contradiction, une activité devant être ceci ou cela (travail ou jeu, productive ou improductive), et la continuité propre à l'action avec des hybridations, des mixités, des métissages ».[202] La définition de Caillois, toujours selon Brougère, est alors « aussi légitime qu'une autre »[203] ; elle est soutenable ou critiquable selon les orientations de la recherche mais elle est intrinsèquement impropre à saisir la réalité mouvante du jeu.

A l'opposé de cette idée, une approche orientée vers la recherche fondamentale considère l'acte de définir comme une nécessité fondatrice, sans lequel tout nouveau champ scientifique est condamné à l'à-peu-près et sujet à des investigations de faible portée. Dans cette optique, il importe de disposer de concepts qui ne laissent pas de prise à l'ambiguïté. Le philosophe Colas Duflo entend ainsi démontrer que la spécificité du fait ludique ne peut être cernée si la question de sa nature est laissée de côté. Dans *Jouer et philosopher*,[204] l'ontologie du jeu apparaît comme la problématique principale, l'ouvrage étant axé autour d'une définition énoncée rapidement puis progressivement étayée. Toute l'argumentation tend vers un objectif clair : définir le jeu… ce qui ne revient pas, ici, à le caractériser, ni à poser des points de repère pour sécuriser un territoire truffé de chausse-trapes épistémologiques. Il s'agit véritablement d'en révéler l'essence, de parvenir à un état irréductible. Celui-ci, selon Duflo, se manifeste dans « l'invention d'une liberté dans et par une légalité ».[205] Le néologisme « légaliberté » exprime l'interdépendance très forte de la liberté du joueur et du cadre dans lequel elle se déploie ; la conjonction de ces deux facteurs est consubstantielle à la réalité ludique, elle en est le moteur et la raison d'être : « non seulement il n'y a pas, dans le jeu, de liberté sans légalité, mais encore, et c'est là ce qui est spécifique à la réalité ludique, la légalité ludique n'organise pas seulement le mode d'être de la liberté ludique, elle en produit l'être ».[206] Le concept de « légaliberté » forgé par Duflo met l'accent sur une modalité d'action auto-réalisatrice, qui instaure son propre régime de validité ; ce faisant, elle structure un contexte spatiotemporel fermé qui n'existe que pour accueillir le jeu et dont le maintien conditionne la continuité de l'activité ludique. La liberté, la légalité et le cloisonnement de la réalité ludique ne sont pas des éléments isolés dont l'addition permet de détecter le jeu lorsqu'il survient, mais des dynamiques qui ne prennent sens qu'en symbiose les unes avec les

[202] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 40-41.
[203] *Ibid.*, p. 40.
[204] DUFLO, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.
[205] *Ibid.*, p. 57.
[206] *Ibid.*, p. 67.

autres : « la clôture ludique instaure un temps séquentiel et un espace relationnel qui forment le monde spécifique dans lequel existent (et éventuellement s'affrontent) les légalibertés. L'exercice par lequel la légaliberté se maintient dans l'existence dans son monde (et par là même maintient son monde) n'est pas le seul élément, mais constitue la composante spécifique du plaisir ludique ».[207] Les différentes définitions du jeu marquent des divergences importantes entre leurs auteurs respectifs. Ces divergences ne sont pas uniquement imputables aux seuls contenus théoriques ou aux formulations. Si des oppositions se font jour autour de la question de la nature du jeu, les divers usages des définitions mettent également en lumière des positions contrastées quant à ce qu'il est possible de savoir à ce sujet et aux perspectives scientifiques qu'il est souhaitable d'explorer. Ainsi, chez Brian Sutton-Smith, le refus de la définition s'accompagne du constat de son impossibilité et de la méfiance face à son substrat rhétorique ; chez Caillois, définir, c'est avant tout distinguer des traits caractéristiques en prélude à une taxinomie du jeu ; chez Duflo, la recherche d'une définition s'inscrit dans une démarche heuristique engagée dans une ontologie du jeu. « L'art de ne pas définir »[208] invoqué par Gilles Brougère apparaît alors comme une autre manière de situer la réflexion ; ce choix renvoie à un programme de recherche qui embrasse le jeu dans toute sa complexité et son ambiguïté, sans tenter de le réduire à un principe essentiel ou d'en fixer les limites. Il n'est plus question de critiquer les définitions du jeu ou de mesurer leur faisabilité, mais de « comprendre les logiques des activités qui peuvent être dénommées « jeu » ou qui sans l'être peuvent en être proches ».[209] Une telle perspective conduit à interroger la diversité du domaine ludique, en la considérant comme une mouvance globale reliant des dynamiques apparentées plutôt que comme un obstacle à éliminer ou un malentendu à dissiper.

La démarche de Jacques Henriot présente la particularité, à ce propos, d'emprunter une voie médiane. Elle reprend à son compte la recherche d'une essence du jeu, tout en questionnant l'existence même d'une réalité ludique, allant jusqu'à avancer que « le jeu n'est peut-être qu'une idée ».[210] Henriot commence par revisiter le thème de son hétérogénéité : celle-ci, nourrie par l'extension de la métaphore ludique, brouille la perception du concept de jeu au point que l'on peut être amené à douter de sa validité théorique. N'a-t-on pas simplement affaire à un terme

[207] DUFLO, Colas, *Jouer et philosopher*, *op. cit.*, p. 249.
[208] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 58-62.
[209] *Ibid.*, p. 59.
[210] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 85.

fourre-tout favorisant les facilités de langage et les applications les plus variées ? Le point de départ de la réflexion de Jacques Henriot consiste précisément à se saisir de la fréquence des usages langagiers du jeu pour déterminer ce qui les relie ; se pencher sur « le jeu tel qu'on le parle »,[211] c'est aussi chercher à cerner des habitudes mentales qui font converger des pratiques et des situations hétéroclites autour d'une même notion. On s'écarte ici d'une conception essentialiste du jeu pour l'envisager comme une abstraction socialement construite. Dans la profusion des emplois et des acceptions, Henriot distingue une constante : l'idée d'espace, de distance, de mesure. Cette constante est mobilisée notamment à travers l'image de la mécanique : de même qu'un engrenage fonctionne grâce au jeu entre ses pièces, c'est-à-dire grâce à une marge de liberté entre ses éléments qui rend possible le mouvement mécanique de l'ensemble, l'activité ludique instaure et nécessite une distanciation : « les images de "l'espace", du "vide", de la "faille" sont là, de toute évidence, pour exprimer une réalité à laquelle on croit, une sorte d'ouverture, de ludicité potentielle, qui fait que l'objet donne prise, se prête au jeu ».[212] S'engager dans une situation ludique, c'est donc faire ce pas de décalage qui autorise à jouer. Ni franche rupture ni répétition conforme vis-à-vis de la réalité quotidienne, le jeu apparaît comme un processus d'autonomisation relative. De la distance découlent non seulement l'existence même de l'activité ludique mais aussi la présence de possibilités inédites. Il est important de noter qu'il n'est pas ici question de pratiques spécifiques. Pour Henriot, le jeu n'est pas réductible à une question de matériel, de structure (réglée ou non), ou de tradition culturelle ; il s'agit d'une situation intentionnellement provoquée par l'attitude du joueur : « si matériel et structure (la chose avec laquelle on joue et la chose à quoi l'on joue) ne prennent signification et valeur ludiques qu'à partir du moment où quelqu'un décide d'y jouer ou de s'en servir pour jouer, il en résulte, semble-t-il, que la seule "chose" qui soit à définir quand on parle de jeu est la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions ou des moyens de jouer. La seule "chose" qui soit en question quand on parle de jeu, c'est le jouer du joueur éventuel ».[213] Cette notion du « jouer » dégagée du concept de jeu met l'accent sur l'implication du joueur, qui est alors placée au centre du fait ludique comme une sorte de principe d'activation d'un potentiel latent. Le jeu n'existe pas en dehors du joueur qui l'impulse ; si des éléments matériels et symboliques sont conçus dans le but

[211] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…*, *op. cit.*, pp. 9-66.
[212] *Ibid.*, p. 95.
[213] *Ibid.*, p. 123.

de favoriser ou d'accueillir une situation ludique, ils ne peuvent la concrétiser à eux seuls, sans l'action décisive d'une personne les investissant en ce sens. Corollaire de la centralité du joueur dans la survenue du fait ludique, le « jouer », dans sa forme comme dans son être, est tributaire d'une décision : celle de l'engagement dans le jeu, puisque « jouer, c'est savoir qu'on joue »[214] ; et celle des limites que l'on attribue à cet engagement. Le décalage ludique est créé et entretenu par la démarche consciente mais fragile du joueur : « le jouer, dans son essence (c'est-à-dire selon l'idée que l'on s'en fait), tient à la marge du jeu, à la distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu. […] La mesure de cet intervalle définit les limites du jouer, l'espace où il a lieu. Mais l'illusion forme un lieu aux frontières rapprochées et mouvantes. Le jouer menace constamment de se dissoudre, de faire place à quelque chose d'autre ».[215] On comprend mieux, dès lors, le postulat positionnant le jeu dans le monde des idées. Il ne s'agit pas de renvoyer à un questionnement purement philosophique, mais de souligner la primauté de l'opération mentale qui conduit à la situation ludique et qui la fait prospérer ou péricliter. Henriot perçoit un niveau de communication et un mode d'expérimentation qui s'articulent de manière souple quand d'autres tentent de construire un concept stable au croisement de caractéristiques pensées comme spécifiques. Sa critique de notions telles que le plaisir, la liberté ou la gratuité, repose sur le fait qu'elles sont à la fois floues et ne constituent pas des particularités de l'activité ludique ; elles nourrissent des lieux communs sur le jeu plutôt qu'elles n'aident à le rendre intelligible. Elles échouent, finalement, à rendre compte de cette virtualité qui trouve à s'incarner via la décision du joueur et qui fait du jeu une « idée constitutive de l'acte, tel qu'il se présente à la conscience. Si le jouer, pour qui joue, possède une réalité, c'est parce qu'une telle conduite est animée, inspirée, soutenue par un savoir d'elle-même qui l'accompagne et lui donne sens ».[216] Les notions de virtuel et de potentiel sont très présentes dans une telle vision du jeu. Henriot se penche aussi bien sur le déclenchement et la réalisation de la situation ludique que sur son aspect latent, qu'il théorise sous le terme de « jouabilité ». Jouer, c'est ainsi faire l'exercice du possible, en se soumettant volontairement au hasard ou à l'incertitude, mais aussi en profitant de la distance avec le réel qu'instaure la logique et le cadre ludiques. Ici, le jeu est avant tout un registre de signification particulier.

Originale et novatrice en bien des points, la réflexion de Jacques Henriot n'en dépasse pas

[214] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…*, *op. cit.*, p. 147.
[215] *Ibid.*, p. 149.
[216] *Ibid.*, p. 155.

pour autant l'horizon définitionnel. Ainsi, *Sous couleur de jouer* se conclue par une définition en forme de synthèse de l'ouvrage : « on appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire ».[217] Il nous semble que la valeur épistémologique du livre échappe largement à cette formalisation conventionnelle d'une recherche riche en perspectives théoriques. L'exercice de la définition a tendance ici à comprimer et appauvrir les analyses. Là où la démonstration met en évidence une dynamique, un processus mouvant qui prend tout son sens dans l'entre-deux du virtuel et du réel et dans l'investissement du joueur, la conclusion fige les résultats en une image arrêtée, presque à contresens de la démarche initiale. C'est pour éviter ce type d'écueils que Gilles Brougère se refuse à définir le jeu. Partant du principe que l'exploration théorique a pour fonction de fournir des instruments de recherche valides et mobilisables, il propose de dégager des critères clairs et précis dont la présence révélerait des situations, des pratiques ou des structures ludiques ou susceptibles de l'être. Une telle approche permet en outre de penser le jeu de manière relative, comme un domaine hétérogène aux frontières changeantes plutôt que comme un territoire dûment cartographié. Autrement dit, il s'agit de montrer qu'une activité peut plus ou moins relever du jeu, selon le nombre de caractéristiques ludiques qu'elle contient et les modalités de leur conjonction. Cinq critères sont ainsi identifiés[218] :

- le second degré
- la décision
- la règle
- la frivolité
- l'incertitude

Elément essentiel, le second degré décrit le type de réalité que constitue le jeu. Il n'y a pas de comportement ou de structure qui soit intrinsèquement ludique ; le jeu naît d'une modification du sens d'autres activités. Celles-ci sont évoquées suivant un processus de transformation qui en préserve la structure et l'aspect mais en altère la signification. Ce processus repose sur un mode

[217] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…, op. cit.*, p. 300.
[218] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 42-58.

de communication particulier, la métacommunication, qui détourne le sens premier de l'activité tout en véhiculant le message de sa propre vocation transformatrice. Il y a introduction d'une dimension supplémentaire davantage que remplacement de la signification originelle par une autre. Par exemple, jouer à combattre, c'est évoquer le combat dans sa forme et sa structure sans en endosser les intentions agressives et les risques de blessure physique ; mais c'est aussi aller au-delà de la simulation pure pour lui conférer une dimension ludique. Ainsi, « le jeu est à la fois ce qu'il paraît être (un combat pour continuer sur cet exemple) et autre chose (un jeu), ce qu'il est à travers la métacommunication qui redéfinit le sens sans abandonner pour autant le premier niveau ».[219] Dans la mesure où son existence est contenue dans le détournement et l'instauration d'une nouvelle modalité, le jeu est une activité de second degré… ce qui n'en fait pas une pure abstraction détachée des contraintes du monde réel : d'une part une série d'actions ou de gestes est effectivement accomplie, quand bien même elle ne doit pas être interprétée littéralement ; d'autre part les lois de la société et les lois de la nature continuent de s'imposer à lui et limitent la portée de ses changements de registre. Le deuxième critère mis en évidence par Gilles Brougère est la décision. Il renvoie à l'idée que la contrainte est incompatible avec le jeu, dans le sens où on ne perçoit pas la situation comme ludique si l'on est forcé à jouer. Dans cette optique, jouer, c'est décider de le faire. La liberté du joueur, souvent invoquée en tant que caractéristique principale du jeu, présente le désavantage d'être quasiment impossible à mesurer dans les faits ; la décision est au contraire un acte que l'on peut observer. Elle est liée par ailleurs à la dimension de second degré, qui suppose la reconnaissance et l'acceptation du nouveau cadre de signification par l'ensemble des joueurs, sans quoi l'entrée dans le jeu est impossible. C'est par la décision de s'y engager que la situation ludique prend corps ; c'est par la succession des décisions qu'elle évolue ; c'est par la décision d'y mettre fin qu'elle se conclue. Cet aspect apparaît fortement discriminant, tant le contrôle du joueur sur son activité est fort ; s'il ne maîtrise pas tous les paramètres, il est tout de même toujours en mesure de refuser de subir la situation ludique en se retirant du jeu. La vie courante ne nous offre guère d'emprise de cette ampleur sur nos existences. Le second degré et la décision constituent en quelque sorte le cœur de l'instrument théorique développé par Gilles Brougère, tant ces deux éléments caractérisent le mode d'être du jeu. Les critères suivants permettent toutefois de mieux cerner sa spécificité. La règle est à cet égard souvent citée, soit comme consubstantielle au domaine ludique soit comme constitutive d'une

[219] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, p. 44.

catégorie de jeux. Dans le présent système, elle est « ce qui organise la décision dans le second degré ».[220] Distincte de la loi, qui s'impose, elle est négociable, modifiable et doit être validée par l'accord des joueurs. Elle apparaît comme un principe régulateur qui se manifeste dans toute situation ludique.[221] Comme la règle, la frivolité découle des deux principaux critères. Elle revisite l'idée de gratuité en la reliant à la dimension de second degré. Le cadre de signification du jeu l'autonomise partiellement de la réalité primaire ; dès lors, le succès et l'échec du joueur n'ont de portée effective qu'au sein de ce cadre, dont il peut en outre se libérer s'il en prend la décision. Le jeu est frivole parce qu'il ne produit rien en lui-même. L'implication et l'expérimentation se font d'autant plus facilement dans ce contexte sans enjeu réel que les conséquences préjudiciables sont réduites. Dernier des cinq critères, l'incertitude traduit la nécessité d'aller au bout de la situation ludique pour connaître son dénouement ; on ne sait pas à l'avance comment finit le jeu. Celui-ci trouve dans cette caractéristique son principal attrait.

Il faut rappeler que ces critères mis en lumière par Gilles Brougère n'ont pas vocation à être rassemblés en définition, ni à délimiter des frontières hermétiques entre ce qui est ludique et ce qui ne l'est pas. Ils sont moins destinés à dire ce qu'est le jeu une bonne fois pour toutes qu'à être testés et mis à l'épreuve de l'hétérogénéité caractéristique de ce domaine. L'utilité de tels outils réside dans leur capacité à interroger la dimension ludique plus ou moins présente dans des activités diversifiées mais relevant pour l'essentiel du loisir et du divertissement. Cette approche s'avère particulièrement intéressante pour une recherche comme la nôtre, qui s'attache à un objet ludique composite et à son insertion dans une dynamique culturelle qui dépasse la stricte question du jeu. Nous y reviendrons ultérieurement. A ce stade de la réflexion, il convient de s'arrêter brièvement sur la portée des travaux que nous avons cités. En synthétisant les analyses qu'ils développent, nous souhaitions simultanément donner des repères théoriques sur le jeu, poser les bases épistémologiques que nous reprendrons plus loin … et rendre compte de la difficulté à penser le jeu de manière générique et de la fragilité des résultats obtenus en la matière. A bien y regarder, les contributions les plus significatives s'enferrent dans des définitions inopérantes, reportent le problème sur le terrain des rhétoriques ou se voient contraintes de déminer le terrain ontologique pour mieux percevoir le dénominateur commun derrière la pluralité des situations.

[220] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, p. 54.

[221] Dans un article postérieur à cet ouvrage, Gilles Brougère revient sur la validité de ce critère qu'il juge trop hétéroclite et ambigu pour être envisagé comme constitutif du jeu : cf. BROUGERE, Gilles, « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? », in *De(s)générations*, n° 7, octobre 2008, pp. 83-90.

Au-delà de la pertinence des conclusions des uns et des autres, force est de constater que le jeu se manipule toujours avec des pincettes conceptuelles. Il est tentant de mettre en rapport cette fragilité avec la rareté relative des contributions. On peut imaginer que le petit nombre d'ouvrages[222] consacrés au jeu est le reflet de la complexité du sujet. On peut aussi avancer, plus sûrement selon nous, que cette faiblesse numérique traduit le désintérêt de la communauté scientifique pour un champ de recherche peu conventionnel. N'y aurait-il pas un problème d'ordre culturel dans la marginalisation du jeu ?

2) Un problème de légitimité culturelle : la frivolité du jeu face au sérieux de l'histoire

De prime abord, il semble difficile de déterminer précisément, au-delà des conjectures, pour quelles raisons le jeu n'est pas davantage présent dans le paysage académique. L'une des pistes d'explication renverrait à l'ambiguïté telle qu'elle a été mise en lumière par Sutton-Smith : objet nébuleux, imprécis, exigeant, le jeu demanderait un effort de clarification théorique très conséquent, pour finalement n'obtenir que des résultats incertains et dont la portée dépasserait difficilement les frontières de la discipline scientifique qui les a engendrés. Une autre hypothèse consisterait à penser que ce domaine ne présente pas d'intérêt pour la communauté universitaire. Nul besoin d'étudier le jeu si ce dernier paraît en lui-même sans enjeu, ou dépourvu de spécificités fortes, aux yeux des chercheurs. Une troisième voie pourrait enfin être explorée, celle du stigmate culturel attaché à une sphère ludique marquée par la futilité et la consommation de masse. Le rejet du jeu serait alors motivé, plus ou moins consciemment, par des jugements de valeur ou des considérations normatives qui privilégient des objets « nobles » et des sujets « sérieux ». Il est probable que la situation périphérique des études en la matière prenne sa source à la confluence de ces trois facteurs. Il ne nous appartient pas, de toute façon, d'attribuer les responsabilités et de mettre à jour les causes de ce problème. On pourrait d'ailleurs opposer à cette vision pessimiste de la recherche sur le fait ludique la montée en puissance des travaux sur le jeu vidéo… si ce n'est que le thème du jeu lui-même est bien souvent absent de la réflexion de ces études. La logique ludique, c'est-à-dire ce qui anime ces produits et ces pratiques, est alors

[222] Ce « petit nombre » est évidemment plus conséquent que les titres que nous avons cités, notamment en langue anglaise. Pour une bibliographie plus complète sur le jeu et sa théorisation, cf. BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, *op. cit.*, pp. 273-284 et *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 167-173.

supplantée par des questions sur la violence, l'idéologie, la dépendance ou le marketing ; non pas que ces approches ne soient pas pertinentes, mais elles risquent d'être surdéterminées et, *in fine*, faussées, par l'impasse faite sur la dimension ludique de leur objet. Il nous semble à cet égard que les modalités d'appréhension du jeu sont tout aussi révélatrices que le non-traitement de ce domaine. Il peut même arriver que les deux dynamiques se confondent. Ainsi, nous avons pu observer, à l'occasion du colloque « Le Moyen Âge en jeu » organisé à Bordeaux en 2008, un phénomène de dissonance, au premier abord surprenant, entre un projet académique appelant explicitement à promouvoir des contributions sur le jeu et une majorité de communications s'employant, d'une manière ou d'une autre, à esquiver le sujet ou à le déplacer sur des thèmes perçus comme voisins : la bande dessinée, la littérature, le théâtre, le cinéma, et diverses pratiques culturelles.[223] Tout se passe comme s'il allait de soi d'envisager d'autres médias que le support ludique, et comme si le déficit de recherches susceptibles de s'insérer pleinement dans la thématique du jeu entraînait nécessairement un glissement de problématique ; on ne traite alors plus du jeu, mais de l'élément ludique présent dans les formes culturelles. Cette idée est d'ailleurs exprimée dès la première page des actes du colloque, dans l'avertissement : « l'intitulé invitait à confronter la part ludique, plus ou moins assumée, de pratiques aussi divergentes en apparence que le théâtre et le cinéma ; les reconstitutions historiques ; les jeux à proprement parler (jeux vidéo, jeux de rôle …) ; les pratiques littéraires et artistiques ».[224] Rappelons que « l'intitulé » est bien « Le Moyen Âge en jeu », qu'il faut donc lire comme « la part ludique des pratiques culturelles s'emparant du Moyen Âge ». Nous ne cherchons pas ici à remettre en cause le bien-fondé de la démarche consistant à privilégier un cadre souple qui permet de confronter des acceptions différentes de la métaphore ludique… mais on ne peut s'empêcher d'être interpelé par l'évidence que cette lecture de l'intitulé est censée avoir, et qu'elle n'aurait probablement pas eue si l'on avait remplacé « jeu » par « roman » ou « film ». Au-delà de l'aspect anecdotique de cette situation, on peut tenter d'en tirer quelques enseignements. Du point de vue scientifique, en dehors des problèmes de positionnement stratégique, d'obligation universitaire ou d'opportunité éditoriale, le recours au format « colloque » répond à deux types d'objectif : le bilan, l'état des lieux sur une question précise ; ou bien l'ouverture d'un nouveau champ ou d'une perspective

[223] Cf. ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009. Les actes du colloque sont structurés en trois parties : « pratiques ludiques », « arts du spectacle » et « jeux de mots et d'images ». Sur un total de 32 contributions, 13 sont consacrées au domaine ludique.
[224] *Ibid*., p. 7.

inédite que l'on souhaite mettre en lumière en l'exposant au débat. Notre exemple relevait clairement de la deuxième catégorie ; mais la nouveauté qu'il introduisait n'était, semble-t-il, pas appréhendable, pour beaucoup, sans une certaine liberté octroyée par l'appel à communication. Cela en dit long sur le nombre de chercheurs travaillant sur le jeu, mais aussi sur l'intérêt porté à ce domaine par la communauté scientifique… et de fait, pour la plupart des contributeurs ayant effectivement proposé un article sur un support ou une pratique ludique, le jeu ne constituait pas leur objet de recherche habituel. Ce n'est pas la démarche de sortir de sa zone de confort qu'il convient d'interroger, mais au contraire le fait qu'en l'occurrence seule une minorité a agi en ce sens.

Une autre manière d'envisager le décalage entre le titre du colloque et les propositions des contributeurs serait de considérer que le jeu a bel et bien été abordé, mais dans une acception large et métaphorique qui englobe l'ensemble de la sphère des loisirs. On relativiserait ainsi fortement l'indifférence que l'on croyait percevoir envers la thématique ludique.[225] Le jeu ne serait pas délibérément ignoré, il apparaîtrait comme un avatar du loisir ; par extension, l'analyse de certaines formes de divertissement ou de certaines pratiques culturelles mordrait sur le spectre ludique, ou aurait valeur de discours sur le jeu. Une telle approche n'est guère surprenante, dans la mesure où le loisir constitue un domaine de recherche bien établi, et dont l'appréhension générale laisse peu de place à l'analyse de l'élément ludique. Le regard embrasse alors un panorama dont on contemple les détails sans réellement y prêter attention. Dans cette optique, puisque le jeu est un loisir, traiter du loisir, c'est traiter du jeu. Sans aller jusqu'à une assimilation complète du second par le premier, le mouvement le plus fréquent consiste à intégrer les dynamiques ludiques dans un propos qui ne les ignore pas complètement mais qui ne s'y intéresse que dans la mesure où leur absence nuirait à la recherche ou irait à l'encontre d'objectifs d'exhaustivité. La sociologie du loisir a largement contribué à diffuser ce mode de saisie du jeu, bien que la place accordée à ce dernier varie considérablement d'un ouvrage à l'autre. Ce faisant, et malgré la marginalité de la question ludique dans ces travaux, elle nous offre une mise en contexte culturelle et idéologique incontournable : à un premier niveau, la modélisation théorique

[225] Il convient de préciser que ce colloque, organisé sur trois jours, peut être considéré comme une réussite dans la mesure où il a attiré beaucoup de contributeurs sur une thématique peu académique. En nous attardant sur cet exemple vécu, nous voulons simplement pointer du doigt ce qui nous est apparu, peut-être naïvement, comme une étrangeté, à savoir le faible investissement du jeu comme thème de recherche, alors même que les organisatrices y invitaient largement et que les initiatives universitaires sur le sujet sont rares. La qualité des interventions et la portée scientifique du colloque sont hors de notre propos.

du loisir comme les enquêtes empiriques qui la soutiennent ne sont évidemment pas étrangères à nos préoccupations ; ensuite, sur un plan plus pragmatique, on pourra déceler, en creux dans les choix méthodologiques mais aussi clairement dans certaines conclusions, des signes de la relégation académique du jeu, y compris dans les domaines les plus fondés à l'étudier. En ce qui concerne l'apport scientifique plus ou moins grand de cette sociologie à la construction d'un cadre théorique susceptible d'envisager les réalités ludiques, une référence s'impose : *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*,[226] de Norbert Elias et Eric Dunning rassemble en effet une série de textes charnières pour la pensée sur le loisir. L'ouvrage s'appuie sur une idée forte développée par Elias, et qui voit dans le caractère fortement policé de nos sociétés l'aboutissement d'une évolution appelée processus de civilisation. Ce processus se manifeste dans la mise sous contrôle des émotions fortes et dans la domestication des pulsions : modérer sa joie, cacher ses larmes, contenir sa colère, etc. Dans ce système, le loisir apparaît comme une échappatoire au musèlement conditionné des comportements extrêmes ou passionnés ; il possède une valeur libératrice qui en fait « une enclave où l'on peut manifester en public, avec l'approbation générale, toute forme d'excitation modérée ».[227] Sa « fonction dé-routinisante »[228] permet le défoulement sans risque, dans un cadre sécurisé et accepté par l'autorité politique et les conventions sociales. Néanmoins, le loisir ne doit pas être vu comme une rupture totale avec le quotidien ou avec les activités « sérieuses » : d'une part Elias et Dunning réfutent l'opposition travail / loisir, héritage d'un jugement moral davantage que construction théorique solide ; d'autre part, nous ne sommes pas en présence d'un phénomène autonome et imperméable aux autres sphères de la vie sociale. Pour mettre l'accent sur l'intrication des relations entre les différentes catégories d'activités, les deux auteurs élaborent une typologie du temps libre, dont le loisir est une manifestation parmi d'autres, en utilisant la métaphore du spectre[229] : des éléments distincts peuvent se mélanger, s'interpénétrer et relever de plusieurs logiques à la fois. On notera que la typologie en question, en affinant le concept de loisir et en en proposant plusieurs déclinaisons, parvient à retrouver le jeu de manière détournée. Parmi les sous-catégories proposées, on trouve ainsi les activités mimétiques… ou ludiques. L'équivalence des deux qualificatifs est intéressante ; elle implique une vision du domaine ludique qui ne se distinguerait

[226] ELIAS, Norbert et DUNNING, Eric, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994.
[227] *Ibid.*, p. 87.
[228] *Ibid.*, p. 145.
[229] *Ibid.*, « Les loisirs dans le spectre du temps libre », pp. 123-170.

pas par une spécificité structurelle mais par la signification qu'il conférerait aux situations de jeu. Nous sommes très proches ici des positions de Jacques Henriot …[230] mais il nous faut garder à l'esprit que la réflexion d'Elias et Dunning n'est pas destinée à penser le jeu en tant que tel. Ce qui est décrit comme « mimétique ou ludique », c'est un avatar du loisir, une possibilité de sa concrétisation. Il faut donc se garder d'y voir une conceptualisation du jeu, pour l'envisager comme un sous-type d'activité de temps libre défini sur un critère particulier. Le loisir se voit attribuer un registre mimétique, non pas dans le sens où il imiterait fidèlement, mais dans la mesure où il se construit en référence à la réalité. Il trouve à s'exprimer dans un contexte qui permet l'expérience de sentiments forts, extrêmes ou subversifs parce qu'il en désamorce les conséquences les plus négatives et les plus potentiellement dangereuses. Il participe d'un équilibre des tensions entre le contrôle social et la stimulation des émotions nécessaire à sa régulation ; le garant de cet équilibre est un mécanisme qui tolère l'excitation via un filtre déterminé, celui du loisir et des activités mimétiques ou ludiques.

Même si *Sport et civilisation* ne produit pas de discours spécifique sur le jeu, il lui accorde une place ambiguë mais importante dans son système théorique. Le simple fait de qualifier de « ludique » l'une des catégories de la typologie des activités de temps libre marque une certaine reconnaissance du jeu. La perspective surplombante de Norbert Elias et d'Eric Dunning ne permet pas (et ne se veut pas) une analyse fine dédiée à la question ludique proprement dite, mais elle contribue malgré tout à en rendre compte, à accréditer son existence et à la replacer dans son contexte sociétal. Telle n'est pas l'option d'autres travaux sociologiques, notamment ceux de Joffre Dumazedier et de ses héritiers. Cette sociologie aux accents militants, proche du mouvement d'éducation populaire, s'attache aux pratiques et aux modalités d'organisation des activités de temps libre. L'œuvre de Joffre Dumazedier prend sa source dans l'analyse d'un mouvement de longue haleine, qu'il met en évidence dès les années 1950 dans une série de textes[231] : le recul constant, progressif et important du temps de travail depuis le XIXème siècle. Le nombre d'heures consacrées aux activités professionnelles mais aussi domestiques étant en diminution, le développement corollaire du temps libre dans nos sociétés ouvre des perspectives inédites de transformations culturelles d'envergure, notamment dans les domaines de la formation et de l'éducation. Alors qu'il s'interrogeait dans les années 1950 et 1960 sur les

[230] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…, op. cit.*
[231] DUMAZEDIER, Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

conditions d'émergence d'une civilisation du loisir, Dumazedier observe dans les deux décennies suivantes une évolution qu'il qualifie de « révolution culturelle du temps libre ».[232] Cette révolution marque non seulement l'extension de la dynamique précédemment mise en valeur, en dehors même des sociétés fortement industrialisées, mais aussi une véritable métamorphose culturelle du temps non contraint et des valeurs qui lui sont associées. De nouvelles attitudes sont nées de mutations sociales profondes, touchant le rapport au corps, à la politique, au monde, etc., aspirant au contrôle et au libre choix (réel ou non) par l'individu de ses activités, et trouvant à s'exprimer dans des échelles de temps différentes, de la soirée libérée du travail à l'âge de la retraite, en passant par les périodes de vacances. Le temps libre n'est pas seulement une conquête sur le travail, il apparaît aussi comme un enjeu social chargé d'une importance culturelle majeure. Pour autant, l'activité professionnelle reste le pivot de la société et l'axe autour duquel s'articulent les pratiques de loisir et de temps non contraint ; ainsi *Révolution culturelle du temps libre* rend compte de la centralité persistante du travail en consacrant trois chapitres aux temporalités successives de la vie professionnelle.[233] Le loisir est essentiel, quoique pas exclusif, dans cette réflexion. Pourtant, du jeu, il n'est jamais question. Mise en rapport avec la dimension critique de cette sociologie, l'absence du domaine ludique est éclairante. Le jeu n'est pas rapproché de la sphère éducative, au contraire du loisir qui est fortement investi en ce sens comme médium potentiel d'autoformation ou d'apprentissage en dehors des structures contraignantes. On touche là à un aspect prescripteur du « bon » loisir, que l'on retrouve aussi chez des sociologues qui se réclament de la même école. Ainsi, dans un ouvrage rassemblant une série d'interventions en hommage à Joffre Dumazedier, on retrouve la même absence du jeu couplée à une perspective soucieuse des dangers d'un temps libre non maîtrisé, subi et *in fine* aliénant.[234] La méfiance, voire l'hostilité à l'égard de certaines formes de loisir comme le jeu, notamment lorsqu'il relève de la culture de masse, recoupe les choix de recherche consistant à porter la réflexion sur d'autres terrains vus comme moins nocifs et plus éducatifs. Ce type de raisonnement conduit à une sorte de circuit fermé qui entretient les présupposés sur lesquels il est bâti : l'activité ludique, particulièrement lorsqu'elle est issue du loisir industrialisé, ne vaut pas la peine d'être étudiée car elle risque de véhiculer des valeurs contraires au projet d'éducation ; elle

[232] DUMAZEDIER, Joffre, *Révolution culturelle du temps libre : 1968-1988*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
[233] *Ibid.*, « Avant l'âge du travail », pp. 75-108 ; « l'âge du travail », pp. 109-142 ; « après l'âge du travail », pp. 143-181.
[234] GREEN, Anne-Marie (dir.), *Les métamorphoses du travail et la nouvelle société du temps libre. Autour de Joffre Dumazedier*, Paris, L'Harmattan, 2000.

n'apparaît donc pas dans les résultats de recherche… qui valident alors l'inadéquation entre jeu et apprentissage, voire, chez les auteurs les plus virulents, le lien entre jeu et difficultés d'apprentissage. L'enquête menée par l'Observatoire de l'enfance en France sur les loisirs des jeunes est intéressante à ce sujet, dans la mesure où elle ne peut que constater l'ampleur de la pratique vidéoludique, tout en évitant d'analyser plus en détail ses implications.[235] Sur l'ensemble de l'ouvrage, et hormis la présentation et le commentaire des réponses aux questionnaires, le nombre de pages spécifiquement consacrées à cette question est de deux. A l'exception d'un contributeur qui rejette fortement le jeu vidéo,[236] les chercheurs sont pourtant loin de se livrer à une condamnation en règle de ce média ; mais les orientations de cette recherche, tournée vers l'évaluation et la préconisation, ne sont pas de nature à appréhender des pratiques ludiques culturellement illégitimes.

Si l'absence du jeu dans cette sociologie peut s'expliquer par une approche générique du loisir ou par la spécificité de questionnements idéologiquement marqués, elle n'en dénote pas moins une marginalisation que d'autres types d'activité ne subissent pas. Cela se vérifie lorsque les travaux abandonnent le concept de loisir pour adopter une perspective à la fois plus large et moins connotée du côté du délassement ou du divertissement. Un regard sur les recherches du sociologue Olivier Donnat montre bien que le déplacement de la question du loisir vers la thématique des pratiques culturelles ne conduit pas à une revalorisation académique du jeu. Dans *Regards croisés sur les pratiques culturelles*,[237] ouvrage collectif qu'il dirige, on trouve des réflexions théoriques et méthodologiques ainsi que des contributions sur les modes de consommation, sur les types de public, sur les formes d'appropriation des œuvres d'art et sur la culture de masse (essentiellement la télévision)… mais aucun article sur une pratique ludique. A cet égard, les résultats de la dernière enquête du ministère de la Culture et de la Communication[238] marquent un tournant en imposant le jeu dans l'analyse des données. L'importance nouvelle des pratiques liées à l'informatique et à l'Internet, ainsi que le poids économique du secteur du jeu vidéo, rendent désormais incontournable la prise en compte d'une

[235] LANGOUËT, Gabriel (dir.), *Les jeunes et leurs loisirs en France*, Paris, Hachette, 2004.
[236] Il s'agit du philosophe Jacques Billard. Son article recommande la lecture ainsi que les activités artistiques et sportives en tant que « bons » loisirs, c'est-à-dire utiles à l'éducation ; il condamne à l'inverse les industries du loisir qu'il juge nuisibles. Son texte manque singulièrement d'arguments scientifiques pour étayer ses propos. Cf. *Ibid*., pp. 89-98.
[237] DONNAT, Olivier (dir.), *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, Paris, La Documentation française, 2003.
[238] DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, La Découverte, 2009.

certaine forme d'activité ludique, quand bien même on se limiterait à établir le constat de cette nouvelle réalité. A l'évidence la « promotion » de l'objet vidéoludique n'est pas imputable à une sensibilisation du questionnement sociologique à la thématique du jeu *stricto sensu* ; elle accompagne logiquement la montée en puissance spectaculaire du numérique, qui ne constitue pas seulement un nouvel horizon médiatique mais transforme également des supports établis (télévision, livre, presse, etc.) et affecte les relations usuelles aux produits culturels (musique, films, etc.). Le gain de visibilité et de légitimité du jeu vidéo est indéniable, à tel point qu'il bénéficie de données statistiques commentées et analysées dans un texte qui lui est dédié.[239] Toutefois, on peut aussi considérer qu'il n'est qu'une sous-catégorie de ce qui est apparemment considéré en soi comme une pratique culturelle, à savoir l'usage de l'ordinateur et d'Internet.[240] Au regard de cette situation ambiguë, il est permis de s'interroger sur les raisons de la position de faiblesse du jeu dans le paysage sociologique. Du point de vue scientifique, l'occultation dont il fait l'objet pourrait se justifier de deux manières : soit il n'est considéré ni comme un loisir, ni comme une pratique culturelle ; soit il est trop insignifiant pour justifier une recherche. Dans ce cas, il faudrait en déduire que les Français ne jouaient pas jusqu'à l'arrivée du jeu vidéo… or, si l'on accepte l'hypothèse selon laquelle ces deux possibilités sont peu crédibles, il nous faut chercher ailleurs les causes du désintérêt envers le jeu.

Le lien entre l'ampleur économique, médiatique et démographique d'une activité ludique et l'attention sociologique à son endroit ne doit pas être négligé. Ainsi, l'ancrage ancien et le nombre conséquent de pratiquants des jeux d'argent et de hasard expliquent probablement leur saisie en tant qu'objet de recherche. On citera l'article d'Armelle Achour sur une communauté turfiste,[241] mais surtout les travaux de Paul Yonnet. On renoue ici avec le loisir comme concept central, revisité par l'étude de phénomènes de masse.[242] Le cas du tiercé est particulièrement éclairant, moins dans le détail de la recherche qui concerne peu notre sujet que dans le discours du chercheur vis-à-vis de ce terrain. Au moment où Yonnet commence son enquête, au début des années 1980, on compte huit millions de joueurs et environ trente cinq titres de presse spécialisée ; le succès de masse est donc au rendez-vous. Pourtant, l'explosion du tiercé n'est pas chose récente puisqu'il remonte aux années 1960… et l'auteur de se demander pourquoi la

[239] DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français…*, *op. cit.*, pp. 38-40.
[240] *Ibid.*, pp. 45-69.
[241] ACHOUR, Armelle, « La passion du jeu », in BROMBERGER, Christian (dir.), *op. cit.*, pp. 333-353.
[242] YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses : la société française et le moderne. 1945-1985*, Paris, Gallimard, 1985.

sociologie y est restée indifférente aussi longtemps. La réponse frappe par sa simplicité et son acuité : « les sociologues ne jouent pas au tiercé ».[243] Une « connaissance spontanée, si décisive et utile pour aborder un thème quelconque »[244] leur fait défaut, manque qui s'ajoute à l'absence de prestige social et culturel d'une pratique investie par les masses populaires. On tient là un indice quant à la situation académique du jeu. Eloigné des univers culturels légitimes du monde universitaire, il constitue un objet souvent étranger au chercheur et dont l'appréhension nécessite une étape préliminaire de familiarisation ; il s'agit alors de pénétrer l'imaginaire ludique, espace de la frivolité et de codes culturels peu valorisés. De plus, l'effort fourni peut sembler trop élevé en comparaison de l'écho du travail dans la communauté scientifique, que l'on anticipe comme faible. Un mélange de défiance et de préjugés rejoindrait le risque de rentabilité scientifique nulle dans la liste des facteurs explicatifs de la désertion du champ de recherche ludique. Au-delà de son objet original et de ses interrogations constructives en la matière, l'étude de Paul Yonnet propose une théorisation du loisir qui s'avère proche de certaine conception du jeu déjà rencontrée. Ainsi, « le loisir ne définit rien qu'un vide »[245] ; il « ne définit *a priori* aucun contenu d'activité, seule le caractérise sa forme libératoire ».[246] Quantité de temps libre dégagée de la contrainte professionnelle, sociale et domestique, il n'a pas de structure propre. Yonnet réaffirme et précise sa pensée dans un texte ultérieur[247] : le loisir ne doit pas être envisagé par défaut, comme un temps de non-travail, mais comme une dynamique propre. Travail et loisir fonctionnent en interdépendance dans nos sociétés, le premier étant structurellement plus important, le second temporellement plus important. D'une certaine manière, le loisir selon Yonnet évoque le jeu selon Henriot ; dans les deux cas nous sommes en présence d'activités en creux, qui ont besoin d'être déclenchées et d'animer un contenu pour exister... faute de quoi le jeu reste une idée,[248] et le loisir un vide. Sans pousser le rapprochement trop loin il est intéressant de noter que pour Paul Yonnet les jeux, « activités libres de temps libre […] apparaissent loisir pur, loisir par excellence. »[249]

On devine peu à peu, au fur et à mesure des apports théoriques, que la marginalisation du

---

[243] YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses…., op. cit.*, p. 24.
[244] *Idem.*
[245] *Ibid.*, p. 63.
[246] *Ibid.*, p. 65.
[247] YONNET, Paul, « Théorie ethnographique du loisir, Force de travail et force de loisir », in *Travail, loisir : temps libre et temps social*, Paris, Gallimard, 1999, pp. 11-132.
[248] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…, op. cit.*
[249] YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses, op. cit.*, p. 65.

domaine ludique repose en bonne partie sur des jugements de valeur implicites et se consolide sur des oppositions difficilement réductibles. La mise dos à dos du travail et du loisir, invalidée par Elias et Dunning comme par Yonnet, a tendance malgré tout à se répercuter négativement sur le jeu. Paradoxalement, c'est précisément au nom du refus de ce dualisme que l'activité ludique est peu étudiée. Loisir pur et activité frivole, celle-ci semble condamnée à servir de repoussoir aux valeurs de l'effort, du mérite et du sérieux. Si l'on suit Yonnet, il existe des formes de loisir plus ou moins libératoires, plus ou moins centrées sur elles-mêmes, le jeu en constituant la manifestation extrême. S'il existe un état que l'on peut qualifier de « pur », on doit alors convenir qu'il existe aussi une condition mixte, nuancée, voire résiduelle, et que là résident les connexions avec le réel. Analyser le loisir comme quelque chose de sérieux, de productif, c'est donc en fait en exclure le jeu. On le voit aussi chez Dumazedier et ses héritiers : le loisir qu'il s'agit de comprendre et de défendre, le « bon » loisir, c'est celui qui émancipe, qui est constructif et éducatif. Comme le travail, il constitue un enjeu social majeur. A la différence du jeu, il n'est pas que divertissement. Selon cette logique, le loisir ne s'oppose pas au travail… tant qu'il ne se fait pas jeu. Une véritable barrière est dressée entre le délassement ludique et la gravité des réalités sociales, le traitement de l'un excluant d'emblée l'appréhension de l'autre. Comment s'étonner, dès lors, de l'absence de recherches sur les usages du matériau historique dans le contexte ludique ? Il semble normal en effet de dissocier savoir et jeu dans un système qui n'envisage ce dernier que comme un espace confiné de divertissement. Penser l'histoire au filtre du jeu, comme nous nous proposons de le faire, c'est remettre en cause ce système ; parallèlement, c'est démontrer que le domaine ludique est intégré aux autres sphères culturelles, animé de dynamiques originales et qu'il participe pleinement de la circulation des savoirs dans nos sociétés. Une telle démarche nécessite de mettre en rapport des perspectives qui non seulement ne sont pas souvent associées, mais qui de plus se situent dans des aires théoriques doublement ségréguées. Il apparaît ainsi qu'au contraste de nature entre la frivolité du jeu et le sérieux de la science se superpose une distinction normative entre la légitimité de l'histoire académique et les pratiques illégitimes de la culture de masse.

Les difficultés épistémologiques liées à la saisie conjointe du ludique et de l'historique constituent une donnée majeure du problème. Elles ne dispensent pas pour autant de se pencher sur les postures et les représentations qui sont parfois à la base de ces difficultés. S'emparer de l'histoire, c'est faire face à un pan de la culture légitime, académique. Accaparée par tous les

médias, modelée selon des projets disparates, elle n'en reste pas moins liée, d'une façon ou d'une autre, aux formes institutionnelles du savoir et à des pratiques culturelles socialement valorisées. Elle bénéficie d'une place privilégiée au sein des sciences humaines, celle d'une vénérable discipline ayant ses figures tutélaires et ses œuvres de référence, et souvent perçue comme la gardienne du temple de la "vérité" historique, garante d'un traitement rigoureux et impartial des faits du passé. Elle est produite et diffusée prioritairement au sein d'un système élitiste, qui ne rencontre qu'occasionnellement les réseaux de la culture de masse. L'histoire est une construction socioculturelle bien placée dans la hiérarchie des savoirs, et connotée positivement lorsqu'elle s'étend sur le terrain des arts et de la fiction ; issue de l'institution universitaire, elle apporte une certaine caution, un effet légitimant à des œuvres fictionnelles en recherche de gages de sérieux. Dès lors, il est difficile d'éviter les doutes et les suspicions de détournement, d'abaissement, de dégradation du savoir historique lorsqu'il s'exporte hors de la sphère scientifique pour être réinterprété par des formats issus de la culture populaire, généralement considérés comme illégitimes. Apparaît ainsi un double problème de légitimité culturelle et de scientificité : la dépréciation des formes culturelles de forte diffusion, notamment celles qui sont ancrées dans la sphère du loisir, fait écho à la crainte de voir la rigueur du discours historique dévoyée par des projets qui ne sont en rien astreints aux mêmes impératifs. Dans cette optique, la diffusion à grande échelle de représentations historiques potentiellement non conformes aux recherches des historiens risquerait de valider une conception erronée du passé auprès d'un public peu au fait des publications universitaires ; devant la portée, les moyens et la puissance marketing de la culture de masse, les savoirs académiques se verraient alors marginalisés. Cette opposition entre une histoire « pure » et scientifique d'un côté, et des représentations historiques bâtardes diffusées par la fiction de l'autre, n'a qu'une portée schématique. Nous ne l'évoquons ici que pour souligner les tensions constantes qui traversent toute utilisation de la matière historique, et non pour décrire un débat qui se donnerait à voir dans ce dualisme brut. Nul historien ne songerait aujourd'hui à systématiquement dénigrer une œuvre romanesque ou cinématographique sous prétexte qu'elle ne s'apparente pas à une leçon d'histoire habillée en fiction… encore que l'origine du projet incline généralement à plus ou moins de bienveillance, et il n'est pas rare qu'un écrivain issu du sérail académique s'attire moins de critiques dans ce domaine qu'un auteur de *best sellers* lorsqu'il convoque l'histoire dans l'un de ses romans.[250] S'il est indéniable qu'une

[250] Dan Brown et son *Da Vinci Code* ont été infiniment plus épinglés sur le plan de la manipulation des références

bonne partie du genre historique a peu à peu gagné sa place au sein de la culture légitime, soit sur des critères esthétiques, soit par approbation du monde historien quant à la pertinence du traitement des savoirs, le soupçon n'est pas totalement écarté ; figurant parmi les avatars les plus pointus de la culture de masse, ou bien parmi les formes les plus exotiques de la culture académique, la fiction historique navigue encore bien souvent entre deux eaux. Le classement implicite des œuvres selon la hiérarchie culturelle en vigueur ne saurait être sous-estimé lorsqu'il s'agit de discuter des choix effectués dans la saisie de l'histoire. L'une des difficultés principales de cette recherche tient précisément à penser ensemble deux axes structurants qui font de l'histoire un domaine si vaste. On ne peut en effet espérer appréhender correctement l'étendue de ce domaine si l'on ne lie pas la question des conventions culturelles (l'élite et le populaire) à celle de la nature du discours historique (le scientifique et l'imaginaire).

Le problème est complexe, mais il n'est pas (toujours) ignoré. En toute logique, les chercheurs qui ont porté leur attention sur le rapport à l'histoire des médias de la culture de masse y sont confrontés ; d'abord parce que leur recherche questionne aussi leurs propres représentations de ce qui est historique ; ensuite parce que leurs choix méthodologiques traduisent autant une orientation scientifique qu'un positionnement idéologique. Ainsi, alors qu'elle s'interroge sur la délimitation de son terrain de recherche centré sur l'histoire à la télévision, Isabelle Veyrat-Masson justifie de la façon suivante l'éviction des programmes de jeu : « les jeux historiques n'ont pas laissé de traces dans la mémoire collective. Mais sont-ils de l'histoire ? Un jeu posant des questions sur la société est-il un jeu sociologique ? Les répertorier avait davantage pour but de mesurer leur place dans l'ensemble des émissions à caractère historique que de les étudier de manière plus précise comme un genre à part entière. Ces jeux sont produits et réalisés par des professionnels de la télévision spécialisés dans les émissions de jeux et non dans celles d'histoire. Le processus de production qui les entoure appartient à celui des jeux télévisuels, leur programmation aussi. Il n'existe pas d'études sur cette question, mais gageons que ces émissions ne sont pas non plus reçues par les téléspectateurs comme des émissions d'histoire. L'histoire ne sert en effet, dans ce cas, que de réservoir à questions, et peut-être d'alibi culturel, le sentiment que l'on s'instruit en même temps que l'on se distrait étant en général fort apprécié ».[251] Résumons : les jeux historiques télévisés ne sont pas analysés car ils ne

historiques que (pour citer un autre exemple de fiction dans le monde de l'occultisme) *Le pendule de Foucault* d'Umberto Eco.

[251] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps…*, *op. cit.*, p. 30.

sont ni motivés ni produits par la logique historienne ; nous ne savons pas comment ils sont perçus par les téléspectateurs, mais il est probable que leur avis s'aligne sur celui de l'historienne. Le choix scientifique d'Isabelle Veyrat-Masson, on l'a vu, est de resserrer la perspective sur les programmes à dimension historiographique ou à vocation pédagogique ; c'est là sa prérogative de chercheuse que de définir le plus précisément possible son champ d'investigation. Mais, ce faisant, et notamment dans la formulation de la justification, on voit bien ce que cette orientation implique en termes d'adhésion à une hiérarchie culturelle établie *a priori*. Les jeux sont ici exclus d'emblée parce qu'ils ne s'inscrivent pas dans la sphère historienne, qu'ils ne mobilisent que de façon superficielle ; leur forme particulière d'appréhension et de diffusion de l'histoire n'est pas jugée digne d'intérêt, alors même que l'absence de travaux à leur sujet limite sérieusement la portée d'une approche critique. Populaire et divertissant, le jeu télévisé est un pur produit de la culture de masse ; en tant que tel, il s'oppose à l'histoire académique et scientifique. On retrouve là la double césure caractéristique du domaine historique. D'une certaine manière, dans un tel système de valeurs, les productions historiques sont doublement légitimes ou illégitimes.

Si on s'en contente, la distinction entre deux mondes culturels n'est pourtant guère porteuse de perspectives nouvelles. Même lorsqu'elle n'est pas reprise telle quelle par le chercheur comme outil de triage entre objets valides et futiles, elle a tendance à figer la réflexion. Elle constate, mais n'explique pas. Bernard Lahire remarque ainsi que le couple légitime / illégitime désigne une valeur sociale, un degré de prestige dans un espace donné, mais n'informe en rien sur la nature et le contenu d'une pratique culturelle.[252] On rencontre donc assez vite les limites d'un mode de pensée qui se révèle inopérant dès que l'on s'attache à l'analyse d'un domaine précis. Il ne s'agit pas de nier la réalité sociale de ces appellations, mais de faire sauter les verrous théoriques qu'elles imposent. Il est vrai qu'on peut difficilement envisager un objet en dehors de la société qui l'a élaboré. Le marqueur de légitimité permet de le situer dans une hiérarchie qui reflète et nourrit à la fois un rapport de pouvoir entre dominants et dominés. Cette place de l'objet culturel n'est pas seulement attribuée *a posteriori*, au regard de ses caractéristiques, de son usage ou du contexte de sa création ; elle est également inscrite dans le processus qui préside à sa réalisation. En ce sens, « le statut social d'un objet symbolique fait

[252] LAHIRE, Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004, p. 71.

partie de la définition complète de son sens culturel ».[253] Le message culturel est pris dans une dynamique qui le dépasse et qui contribue à le modeler, à chacune des étapes de sa construction, de sa diffusion et de sa réception. Néanmoins, ce « sens culturel » n'est pas tout entier contenu dans les déterminants sociaux et les catégories normées. Lorsqu'on a rangé son objet sous la colonne appropriée, légitime ou illégitime, on n'a pas dit grand-chose de son fonctionnement, ni de son contenu ; si l'on déclare par exemple que le jeu télévisé est situé en bas de l'échelle des valeurs culturelles, on se dispense peut-être à peu de frais d'en faire l'analyse, mais on ne montre pas comment il se saisit du matériau historique pour alimenter son « réservoir à questions », ni comment il est perçu par ses téléspectateurs. Par ailleurs, le recours à une grille de lecture de cette nature n'est pas adapté à une analyse fine attentive à la multiplicité des modes d'appréhension et aux « mille pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelle ».[254] Les travaux de Bernard Lahire montrent bien à cet égard que la singularité des individus ne se laisse pas enfermer dans un cadre prescriptif qui les dirigerait invariablement vers des pratiques jugées en adéquation avec leur position sociale. Les profils qu'il dessine à partir des 111 entretiens menés pour la réalisation de *La culture des individus* laissent apparaître un grand nombre de stratégies et de combinaisons différentes.[255] Ainsi, un même individu fera souvent cohabiter des pratiques légitimes avec d'autres qui le sont moins, dans un mouvement général qui brouille les frontières conventionnelles. Ce n'est pas seulement à la redéfinition des comportements culturels que nous invite Bernard Lahire, mais aussi à la prise en compte de la diversité des modes de perception de la légitimité par les individus. Ce type d'approche, centrée sur les études empiriques auprès des publics de la culture (consommateurs, amateurs, usagers ou praticiens, selon les cas), redirige l'attention vers des problématiques moins marquées par la classification des pratiques culturelles ou par leur hiérarchisation. Il permet de revisiter la notion de légitimité en l'envisageant comme une production issue du rapport de l'individu à son environnement culturel dans toute sa complexité, et non plus exclusivement comme une autorité subie. Dans cette optique, il importe de mettre en lumière « les formes réflexives que prennent incontestablement les relations aux objets

[253] GRIGNON, Claude et PASSERON, Jean-Claude, *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Paris, Seuil, 1989, p. 23.
[254] CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien. 1, arts de faire*, Paris, Gallimard, Folio essais, 1990 (1ère édition 1980), p. XL.
[255] LAHIRE, Bernard, *La culture des individus…*, *op. cit.*

culturels »[256] pour se détacher d'une logique purement reproductive. Jean-Louis Fabiani plaide ainsi pour une mise à distance des couples d'extrêmes (élite / masse, savant / populaire, légitime / illégitime) et pour un renouvèlement des études empiriques sur les publics, dont la perception des hiérarchies culturelles semble tout aussi structurante que les contraintes sociales qui s'imposent à eux.[257] Se pencher sur le rôle de l'individu dans la promotion ou la critique d'un objet, c'est reconnaître que le caractère plus ou moins légitime de cet objet n'est ni figé, ni monolithique, ni absolu. Des recherches dans le domaine de la musique démontrent ainsi que le public, en tant que « tiers-légitimant »,[258] est partie prenante de la construction progressive du jugement sur un genre musical : dans le cas de la *world music* et des musiques traditionnelles, Emilie Da Lage-Py montre que l'illégitimité de la première, attribuée à son caractère commercial, est le négatif de la légitimité des secondes, bâtie sur une relation à taille humaine entre producteurs, médiateurs et auditeurs avertis. Ici, la légitimité est co-construite, elle est portée par l'ensemble des acteurs et associée à d'autres valeurs (l'authenticité, l'effort, la maîtrise des codes, la volonté de se cultiver). A travers l'exemple des musiques électroniques, François Debruyne[259] analyse la façon dont un domaine qui cumule les handicaps socioculturels élabore lui-même les conditions de sa légitimation : genre mal considéré car né de l'hybridation, du mimétisme et de la récupération, la techno a développé une forme de légitimité mixte, déniant les grands partages traditionnels via la compétence technologique et la multiplicité de dynamiques sociales conjointes (institutions parallèles, *free parties* et *raves*, labels, circuits de distribution, etc.). En marge ou en accord avec les instances coercitives ou prescriptives, la reconnaissance culturelle est aussi affaire de logiques individuelles et de réseaux.

Dès lors, la dissociation entre histoire scientifique académique et histoire fictionnelle de masse n'a plus guère de sens dans l'optique d'une analyse des représentations historiques élaborées dans les univers de jeu. Comprendre les modalités de mobilisation du matériau historique dans le contexte ludique nécessite non seulement de saisir les logiques des productions populaires, mais aussi de penser le rapport qu'elles entretiennent avec la culture savante. Le démontage de la barrière théorique valorisant une acception au détriment de l'autre ne renvoie

[256] FABIANI, Jean-Louis, *Après la culture légitime. Objets, publics, autorités*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 25.
[257] *Ibid.* ; p. 20, l'auteur invite à « un réarmement conceptuel et méthodologique d'une sociologie critique ».
[258] DA LAGE-PY, Emilie, « Le public, ce tiers-légitimant », in GIET, Sylvette (dir.), *La légitimité culturelle en questions*, Limoges, Pulim, 2004, pp. 21-49.
[259] DEBRUYNE, François, « De l'illégitimité culturelle aux réseaux de la légitimation : quand les musiques électroniques deviendront des aimants », in GIET, Sylvette (dir.), *op. cit.*, pp. 115-153.

pas à un relativisme culturel mettant à plat tous les emplois de l'histoire, mais s'inscrit dans une méthodologie adaptée à notre recherche et à sa problématique : les modalités d'appropriation d'un savoir par un type de jeu. Il est certain qu'il existe une discipline scientifique nommée histoire et dont la légitimité repose sur sa capacité à produire des énoncés vrais sur le passé qu'elle étudie ; il ne fait guère de doute que cette légitimité académique rejaillit sur le prestige social de la discipline et que, parallèlement, les formes concurrentes de traitement de la matière historique s'en trouvent moins bien considérées dans la hiérarchie culturelle ; pourtant, la validité scientifique et la norme culturelle ne sont que des perspectives qui s'appliquent dans des systèmes qui leur donnent sens. Si l'on exporte ces critères dans d'autres contextes, ils perdent bien vite leur prééminence, voire leur pertinence : par exemple, le propos d'un message publicitaire qui détourne une figure historique n'est pas la conformité historiographique, mais l'incitation à l'achat du produit mis en valeur ; que la publicité soit historiquement parfaite mais sans effet sur la consommation du produit, et l'appréciation de ses commanditaires risque de ne pas être des plus positives. De même, la légitimité d'un objet ludique réside dans les moyens symboliques ou matériels qu'il met à disposition de ses utilisateurs pour créer le jeu, ou le « jouer ».[260] Lorsqu'un jeu s'empare de l'histoire, il ne change pas de registre ; il reste un jeu. Par ailleurs, le fait que le résultat ne soit pas scientifiquement recevable n'enlève rien à la réalité de cette mobilisation ; s'il est inutile de l'analyser selon les critères de l'histoire académique, puisqu'ils sont étrangers à l'intention ludique, pourquoi passer à côté de la signification, des implications et des modalités d'exploitation des références historiques, quand bien même elles échappent à la sphère historienne ? Il nous semble qu'émerge ici une incidence fâcheuse de la notion de légitimité culturelle, comme si elle se déplaçait dans la réflexion, comme si elle changeait subrepticement de statut ; de constat d'une réalité sociale (il existe une échelle de valeurs des objets culturels), elle deviendrait argument du chercheur. Consciemment ou non, l'essentialisation de la dichotomie entre le légitime et l'illégitime pousse parfois le discours scientifique vers l'expression de jugements de valeur. En l'occurrence, l'option de ne pas se pencher sur les représentations historiques les plus éloignées du savoir académique, précisément parce qu'elles n'endossent pas les mêmes principes, participe de ce processus implicite qui déguise les *a priori* en choix méthodologiques. L'exclusion, la plupart du temps, est silencieuse, allusive, ou procède par omission ; elle peut aussi, plus rarement, être explicite. Elle se manifeste

[260] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…, op. cit.*

dans la constitution des corpus de romans ou de films centrés sur le genre historique, dans le refus d'aborder certains objets de la culture populaire, dans la déqualification d'une « histoire traditionnelle fausse »[261] et dans diverses marques de prise de distance vis-à-vis de la culture de masse. Il y a dans ce déni quasi permanent des formes non orthodoxes de l'histoire un caractère institué, normalisé, qu'on décèle également, quoique sous des circonstances différentes, dans le domaine du jeu vidéo. Vincent Berry évoque ainsi « l'épistémocentrisme scientifique »[262] des tenants de la lecture exclusivement idéologique du jeu vidéo, qui s'ajoute au préjugé du chercheur dépositaire de la culture savante. Dans le cas de l'histoire, on peut véritablement parler d'un épistémocentrisme historiographique renforcé par un désintérêt « de classe » envers la culture de masse.

Une telle désaffection est d'autant plus dommageable pour l'étude de la diffusion des savoirs historiques que d'autres travaux ont mis en évidence la richesse et la complexité des dynamiques culturelles à l'œuvre dans les réseaux illégitimes. Pierre Bruno distingue ainsi dans la culture de masse des mouvements d'autonomisation mais aussi de rapprochement avec les formes culturelles les plus légitimes.[263] La métamorphose du paysage culturel ne consiste pas en une simple marchandisation de la culture, bien que cette dimension soit incontestable ; elle donne également lieu à de nouvelles pratiques, des mises en rapport inédites, des transformations d'usage et de sens, voire à des modes d'apprentissage qui, pour être souterrains et informels, n'en sont pas moins réels. Pierre Bruno appelle ainsi à une « nécessaire redéfinition des limites entre culture savante (ou scolaire) et culture de masse et ce non pas au nom d'un relativisme quelconque mais au nom même des valeurs de la culture classique ».[264] Les reconfigurations qui sont l'œuvre méritent qu'on s'y intéresse, non seulement pour elles-mêmes et les recompositions culturelles qu'elles induisent, mais aussi pour l'opportunité qu'elles offrent de repenser les anciens clivages normatifs. Or, dans le domaine des savoirs historiques, le besoin semble s'en faire sentir, de l'aveu même des historiens. En 1996, Gérard Noiriel pointait déjà le déficit d'études consacrées à la réception des travaux des historiens.[265] Le manque n'a guère été comblé, même dans une acception large du problème qui engloberait les modes d'appropriation,

[261] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit*., p. 194.
[262] BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle*, *op. cit*., p. 109.
[263] BRUNO, Pierre, *Existe-t-il une culture adolescente ?*, Paris, In-press, 2000 ; cf. notamment « Diversité et complexité de la culture de masse », pp. 59-82.
[264] *Ibid*., p. 82.
[265] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit*., p. 197.

d'utilisation et de diffusion de l'histoire. Isabelle Veyrat-Masson concède pourtant que le secteur de la fiction joue un rôle majeur à cet égard, puisqu'elle sert de lien entre l'histoire populaire et l'histoire universitaire ; elle permet à l'histoire « d'appartenir au monde culturel et pas seulement scientifique ».[266] Dans le même temps, elle note que ce qu'elle appelle la « petite histoire » ne fait l'objet d'aucune recherche significative, contrairement à l'historiographie qui bénéficie d'une abondante bibliographie.[267] Si l'écart entre les deux types de représentation historique est vu comme problématique, Isabelle Veyrat-Masson semble hésiter entre deux pistes de réflexion. Faisant souffler le chaud et le froid, elle reste globalement, malgré tout, sur la position du primat historiographique, insistant sur la gravité potentielle de situations où la « petite histoire » n'est pas assez proche de l'histoire scientifique, et maintenant la séparation nette entre deux pôles de légitimité… mais elle finit par admettre que ces deux extrêmes fusionnent en une seule représentation composite, dès lors que l'on prend en compte la question de la réception.[268] De fait, ces atermoiements apparaissent bien comme le signe d'un manque général de travaux empiriques et de prospections théoriques hors des chemins familiers du domaine historien. Toute tentative d'appréhender la « petite histoire » comme le produit résiduel d'un modèle scientifique ne peut qu'aboutir à une tautologie réaffirmant la supériorité du second sur la première, et entraîner au final le discrédit des recherches sur les représentations historiques hors du champ académique. Il faut accepter que la fiction suive sa propre logique, et entériner le fait que les divisions entre la légitimité universitaire et l'illégitimité populaire sont insuffisantes pour saisir les dynamiques qui remodèlent le matériau historique. De la même manière, il faut envisager le jeu en tant qu'objet de recherche du fait même (et non en dépit) de ses caractéristiques ; le jeu ne dévitalise pas le savoir historique, il en détourne la portée et en réinterprète le sens. Il ne s'oppose pas au sérieux de l'histoire, mais fournit un cadre d'accueil qui substitue à l'impératif historiographique de vérité la logique ludique de libre usage des références au sein d'un système qui les réinterprète. Les critères de frivolité et de second degré jouent un rôle clef dans l'élaboration de ce nouveau cadre.[269] Ils instaurent le décalage et la sécurité nécessaires à un type de manipulation du savoir historique qui s'écarte du modèle de scientificité et qui ne donne pas

[266] VEYRAT-MASSON, Isabelle, « Panorama de l'histoire à la télévision française », in *Télévision et histoire*, Recherches en communication, n° 14, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2000, pp. 103-112 ; p. 111.
[267] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps*, *op. cit.*, pp. 335-346.
[268] *Idem.*
[269] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*

de prise à l'erreur ou en minimise grandement la portée. Le jeu et l'histoire ne sont donc pas antinomiques, sauf à les réifier en aires culturelles figées. Si leur association prend des allures d'oxymore théorique, c'est avant tout le poids des conventions académiques qu'il faut incriminer. Des oppositions classiques comme jeu vs travail ou jeu vs sérieux traduisent des rhétoriques sociales et n'ont pas de réelle valeur épistémologique, tant les situations ludiques et professionnelles peuvent être structurellement très proches ; Jacques Henriot évoque ainsi « l'homologie de structure entre le jeu et d'autres formes d'activité, « sérieuses » celles-là, dont il se présente comme la simulation ».[270] La sphère ludique est pleinement intégrée au monde social ; le fait qu'elle s'appuie sur un registre spécifique qui la situe souvent en périphérie des institutions culturelles ne doit pas conduire à l'isoler et à la penser dans le contexte étriqué d'une vaine ludologie. C'est justement parce qu'il est éloigné de l'horizon académique, de par sa position modeste dans la hiérarchie culturelle comme de par la nature de son activité, que le jeu constitue un espace d'observation inédit des usages de la matière historique. En matière de nouvelle frontière du savoir historique, il est difficile d'imaginer terrain plus éloigné des préoccupations de l'historien qu'un avatar ludique immergé dans la culture de masse et nourri de références à des genres fictionnels tels que la science-fiction, la *fantasy* ou l'épouvante. C'est pourtant à un format répondant à cette signalisation, le jeu de rôles, que nous allons nous consacrer.

[270] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer…*, *op. cit.*, p. 196.

B/ LE JEU DE ROLES DANS LA SPHERE LUDIQUE

Pour nous déprendre des prescriptions de la culture savante, nous faisons donc le choix de nous reporter sur un terrain qui s'en est *a priori* distancé. Ce terrain, propice à la formulation de nouvelles perspectives de traitement des savoirs, n'est toutefois ni un espace clos, ni un territoire annexé : perméable aux références de la culture académique mais animé par des dynamiques et des thématiques issues de la culture de masse, il ne correspond ni aux critères normatifs de la première ni au gigantisme de la seconde. Le jeu de rôles est le domaine de l'entre-deux ; il est aussi, de par son envergure économique modeste, affaire de passionnés et de spécialistes. Ces caractéristiques justifient et compliquent en même temps son appréhension en tant qu'objet de recherche. Elles marquent également la plupart des discours et des analyses à son sujet. Elles expliquent enfin que la présentation générale du jeu de rôles soit toujours malaisée, le nombre de définitions différentes avoisinant le nombre de joueurs.[271] L'activité, entre théâtre d'improvisation et jeu de société, n'est effectivement pas facile à appréhender pour un non-initié, d'autant plus qu'il existe plusieurs « écoles » de jeu qui mettent chacune l'accent sur un aspect particulier. Plutôt que d'apporter notre pierre à l'édifice toujours en construction de la définition, nous préférons décrire ce qui se passe concrètement lors d'une partie de jeu de rôles. On verra que les rôlistes s'engagent autant dans un récit que dans un jeu ; de ce point de vue, le jeu de rôles s'inscrit pleinement dans les dynamiques actuelles de convergence entre médias et de rapprochement des supports narratifs et ludiques.

[271] Sur la question ardue de la définition, cf. PELLINO, Gary, « A la recherche d'une définition », consultable sur le site Internet *Places to go, people to be* (*PTGPTB*) à l'adresse suivante : http://ptgptb.free.fr/0002/search.htm. L'auteur ironise sur l'inconfort du joueur devant expliquer aux profanes en quoi consiste son loisir. Le site *Places to go, people to be* rassemble des contributions de joueurs ou d'acteurs du milieu du jeu de rôles. Il peut s'agir d'anecdotes, de conseils pratiques, de billets d'humeur mais aussi de réflexions théoriques ou de synthèses thématiques.

1) Le jeu de rôles : un genre ludique de référence, un secteur microéconomique

A défaut d'un consensus sur une définition, il est malgré tout possible d'identifier les grands principes de fonctionnement de ce type ludique.[272] La description de l'activité, bien que moins synthétique qu'une définition, s'avère en effet plus parlante pour comprendre sa nature et ses mécanismes.[273] Le jeu de rôles désigne à la fois un objet et une pratique. En tant qu'objet, il se présente le plus souvent sous la forme d'un livre ou d'un ensemble de livrets qui contient d'une part la description d'un univers imaginaire et d'autre part l'exposé des règles du jeu permettant d'y évoluer. En tant que pratique, il consiste pour les rôlistes[274] à explorer virtuellement et collectivement cet univers, en développant une intrigue à partir d'une trame de départ (le scénario). Une séance de jeu de rôles réunit les joueurs autour d'une table durant plusieurs heures. L'un d'eux assume la fonction, centrale, de maître de jeu (MJ) ; il est en charge de la préparation de la séance et de son bon déroulement : il doit préparer le scénario, animer la partie, interpréter les personnages rencontrés par les joueurs et décrire le contexte dans lequel ils sont plongés, réagir à leurs actions pour faire vivre l'intrigue, faire respecter les règles et décider de leur application. Les autres joueurs sont les personnages joueurs (PJ) ; leur perspective de jeu est toute autre puisqu'ils incarnent chacun un avatar fictif. Les PJ ne perçoivent (ou ne sont censés percevoir) du monde imaginaire que ce qu'en perçoivent leurs personnages. Leur jeu est à la fois ludique et théâtral ; il consiste à progresser dans la situation ludique et à jouer un rôle. Leur entrée dans le jeu est plus intuitive, subjective et immersive que celle du MJ, de nature plus panoramique et surplombante. Le déroulement d'une partie voit alterner les descriptions du MJ omniscient et les réactions des PJ ; il s'agit donc largement d'un récit à plusieurs voix dont le développement est assuré par une improvisation contrôlée : celle des personnages joueurs, mais aussi celle du maître de jeu, lorsqu'il doit faire face à une action imprévue. On touche là à l'un des principes fondamentaux du jeu de rôles : la possibilité pour le participant d'agir dans le jeu comme bon lui semble, dans le cadre de vraisemblance de l'univers ludique et des capacités de

[272] On se reportera au glossaire, pp. 459-462, pour mieux appréhender le vocabulaire des rôlistes.
[273] En matière d'approche descriptive, le travail d'Olivier Caïra est un modèle du genre ; on se reportera d'abord à l'introduction de son ouvrage, puis pour un regard plus détaillé aux deux chapitres de description minutieuse d'une séance qu'il a lui-même dirigée ; cf. CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, pp. 5-7 et 73-116.
[274] Un rôliste est un joueur de jeu de rôles.

son personnage. La marge de manœuvre du rôliste ne réside pas dans un ensemble de règles délimitant précisément ses prérogatives, mais est déterminée en fonction d'une logique narrative et d'un contexte fictionnel. Ce degré de liberté repose largement sur un deuxième pilier du jeu de rôles, la forte dématérialisation de la situation ludique : aucun marqueur, aucun plateau n'est là pour circonscrire le jeu dans l'espace. Les échanges verbaux remplacent les mouvements de pions et les poses de cartes dans la dynamisation de la partie. Ils constituent le cœur du « jouer » rôliste, dans la mesure où leur absence empêche absolument la réalisation de la partie. Cela ne veut pas dire qu'aucun régime de contrainte ne s'impose aux joueurs : d'une part le MJ peut user de son omnipotence pour inciter ou obliger les PJ à modifier leurs plans ; d'autre part le recours aux règles permet de résoudre les situations conflictuelles ou à l'issue incertaine.

Arrêtons-nous un bref instant sur un exemple simple, de pure invention, afin d'illustrer cet ensemble de principes abstraits. Soit un jeu de rôles proposant aux joueurs d'incarner des détectives privés dans un univers de science-fiction ; soit un groupe de rôlistes nommés Milan, Marie, Lucie et Tiago ; ayant fait l'acquisition du jeu, Milan propose à ses amis de s'y essayer. Il sera le maître de jeu, les autres joueront les personnages joueurs. Préalablement à leur première séance, Milan se familiarise avec le monde décrit dans le jeu et assimile les règles ; il prépare également un scénario : il s'agira pour les PJ de retrouver la trace d'un artefact de grande valeur. Avant de commencer le scénario, Marie, Lucie et Tiago créent chacun un personnage de détective sous la supervision de Milan ; ils s'inventent un passé, un nom, une apparence, etc., puis déterminent leurs scores dans plusieurs caractéristiques. Au terme du processus, ils obtiennent des personnages aux profils variés : Marie sera une spécialiste du piratage informatique, Lucie une tireuse d'élite aux yeux artificiels, Tiago un extraterrestre vénusien expert en filature. Le groupe est prêt à entamer le scénario. Milan commence par décrire aux joueurs la situation de départ qu'il a imaginée : leurs personnages sont dans leur agence et fêtent de manière arrosée la réussite de leur contrat précédent ; une vingtaine de personnes remplit les étroits locaux de clameurs alcoolisées et de rires bruyants ; soudain la porte s'ouvre avec fracas, laissant passage à trois individus en costume sombre ; le silence tombe. Milan pose alors à ses joueurs la question rituelle d'une ouverture de partie : « Que faites-vous ? ». Il est impossible de recenser toutes les possibilités offertes aux PJ : ils peuvent décider, séparément ou collectivement, d'attendre, de fuir, de discuter, de tirer sur les intrus, de leur demander de partir, d'apostropher leurs invités, etc. En revanche, ils ne peuvent pas s'envoler par la fenêtre,

disparaître par magie ou se transformer en monstres, car ces actions ne sont pas valides dans le régime de vraisemblance de l'univers futuriste du jeu et parce que leurs personnages ne possèdent pas les compétences requises. Imaginons que Marie choisisse de s'en prendre verbalement aux trois hommes ; schématiquement, elle peut le faire de deux manières différentes. Elle peut annoncer « mon personnage, qui a beaucoup bu, les insulte copieusement » ; ou bien elle peut directement s'adresser au MJ en feignant l'ivresse. Cette façon plus ou moins théâtrale d'interpréter le personnage est appelé « roleplay » par les joueurs. Poursuivons le cours du scénario. Milan décide que l'un des intrus répond au personnage de Marie en langage vénusien. Tiago, dont l'avatar est vénusien, comprend parfaitement la réponse ; Lucie, qui n'a aucune connaissance dans cette langue, ne la comprend pas. Dans les deux cas, nul besoin de recourir aux règles, la logique de la situation dictant le cours des événements. Marie, en revanche, possède des rudiments de vénusien mais ne le parle pas couramment ; de plus, elle est ivre. Ici, le score de Marie en langage vénusien est sollicité pour déterminer si, oui ou non, elle comprend la réponse qui lui est faite. Les dés sont lancés, une pénalité est appliquée par Milan, le MJ, en raison du taux d'alcoolémie de la détective.

Cet exemple caricatural n'a pas vocation à traduire la complexité des mécanismes ludiques du jeu de rôles et des interactions entre les joueurs,[275] mais plus simplement à laisser entrevoir le type de situations de jeu qu'il suscite et la multiplicité des possibilités narratives qu'il contient. Plus prosaïquement, il révèle aussi ce que font effectivement et littéralement les rôlistes lorsqu'ils jouent. Lors d'une partie, on parle ; occasionnellement, on lance des dés ; plus rarement, on prend des notes ou on modifie les caractéristiques de son personnage. Voilà, grossièrement résumé et par ordre de fréquence, l'essentiel de l'activité ludique concrète observable lors d'une séance de jeu de rôles. Il va sans dire que ce niveau basique de repérage n'épuise pas les perspectives d'analyse. Il permet toutefois de positionner le jeu de rôles dans le spectre des loisirs et, plus précisément, parmi les supports ludiques : il s'agit d'un jeu de sociétés dont la dimension matérielle est réduite au minimum et qui confine parfois, par séquences plus ou moins longues, au théâtre d'improvisation. La dimension de faire semblant y est prépondérante, dans la création et le développement d'un monde imaginaire comme dans l'incarnation d'un personnage de fiction. Structurellement, le jeu de rôles appartient donc à la catégorie des jeux de

[275] Nous y reviendrons ultérieurement. Sur la question de la construction collective d'un récit ludique et des conventions mises en place par les rôlistes, cf. FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 2002 (1ère édition 1983).

simulation. Il en constitue une branche spécifique, axée sur l'exploration virtuelle d'un univers plutôt que sur la modélisation d'une thématique précise. En cela, il se distingue du wargame[276] ; son émergence dans le courant des années 1970 apparaît d'ailleurs comme une réponse à une volonté de sortir du cadre des reconstitutions de bataille de masse. Ainsi *Donjons & Dragons*, paru en 1974 et considéré comme le premier jeu de rôles (du moins le premier à être commercialisé),[277] est le fruit d'une évolution ayant conduit ses auteurs, Gary Gygax et Dave Arneson, de la pratique du wargame napoléonien à la création d'un jeu d'escarmouches médiévales (*Chainmail*), pour finalement aboutir à un système permettant de jouer des figures typiques des univers de *fantasy* (l'elfe, le barbare, etc.) lors de raids dans des souterrains infestés de monstres. A partir de cette base rudimentaire, un nouveau genre ludique voit le jour et grandit rapidement. Les premiers concurrents de *Donjons & Dragons* le suivent de près et tentent de s'en démarquer en adoptant une approche spécifique : *Tunnels & Trolls* (1975) table sur la simplicité des règles ; *Empire of the Petal Throne* (1975) met en avant la profondeur de l'univers imaginé par son auteur, M.A.R. Barker, des années avant l'apparition du jeu de rôles ; *Chivalry & Sorcery* (1977) joue la carte du réalisme aussi bien par son système de jeu que par son contexte d'inspiration médiévale. Une nouvelle logique, qui consiste à allier création d'un monde de fiction et mise en place de règles traduisant une vision du jeu dans ce monde, se systématise et se structure autour de pratiques éditoriales comme le développement de gammes : le produit de base se voit suivi de suppléments qui proposent de nouvelles règles ou présentent de nouveaux éléments de contexte. Au cours des années suivantes, les jeux se font plus diversifiés, les univers gagnent en densité, les règles deviennent plus sophistiquées ou plus souples.[278] Les années 1980

---

[276] Le wargame est un jeu de société opposant deux joueurs à la tête d'une armée et visant à simuler une bataille de manière très précise (variété des unités, influence des types de terrain, portée des armes, moral des troupes, etc.). Le plus souvent, il s'agit de reconstituer les conditions de départ d'une bataille historique afin de « refaire l'histoire ».

[277] Il existe, bien sûr, des exégètes du jeu de rôles qui nuancent le caractère novateur de *Donjons & Dragons* ; cf. BACKHAUS, Wilf, « Il était une fois : avant Gygax », article consultable sur *PTGPTB* à l'adresse suivante : http://ptgptb.free.fr/0015/once15.htm

[278] Nous faisons le choix de ne pas proposer de chronologie du jeu de rôles, de son apparition à nos jours. Plusieurs raisons justifient cette impasse. En premier lieu, l'exposé encyclopédique ne fait pas partie de nos préoccupations présentes. Ensuite, les informations que nous jugeons pertinentes sont reprises ultérieurement lorsqu'elles font sens dans le cadre de notre problématique. Enfin, des éléments relatifs à l'évolution du secteur du jeu de rôles peuvent se trouver facilement dans d'autres publications ou sites Internet spécialisés. Chaque ouvrage sur le jeu de rôles comporte ainsi un passage sur les grandes périodes de ce loisir et sur les dynamiques qui l'ont marqué. On citera deux approches synthétiques et un témoignage :

- « Les jeux de simulation : genèse d'une forme ludique et de sa réception », in TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, Sociologie d'aujourd'hui, 2001, pp. 27-70.

apparaissent comme l'âge d'or du jeu de rôles. L'expansion est alors autant quantitative que qualitative ; elle concerne le nombre de joueurs et de jeux, les ventes, la créativité des auteurs, la nature et l'intensité des débats, etc. Le reflux, amorcé avec les années 1990, est indéniable sur le plan économique et médiatique mais difficile à évaluer auprès des joueurs. Aujourd'hui, la situation est floue : alors que les prophéties catastrophistes avaient succédé à l'optimisme des débuts, il semble que le déclin se soit stabilisé en une marginalisation durable. De fait, le jeu de rôles n'a pas disparu ; si la production n'est plus aussi pléthorique, de nouveaux jeux continuent de paraître et les gammes emblématiques que sont *Donjons & Dragons*, *L'Appel de Cthulhu* ou *Warhammer* ont toutes récemment bénéficié d'une nouvelle édition.[279] De plus, l'impact de ses principes ludiques, loin de s'atténuer, tend au contraire à se faire sentir de plus en plus fortement dans la sphère ludique.

Il faut souligner que le jeu de rôles n'a jamais été, du moins en France, un loisir de masse, ni une industrie d'envergure. Didier Guiserix, à titre de comparaison, établissait en 1997 un parallèle avec le secteur de la bande dessinée ; là où ce dernier pouvait s'appuyer sur 3000 librairies spécialisées, le jeu de rôles ne pouvait compter que sur 300 boutiques, dont 60 à 80 disposaient d'un rayon conséquent dans ce domaine.[280] Le même auteur nous donnait également une idée des volumes de vente : un éditeur pouvait espérer écouler 2000 à 8000 exemplaires d'un jeu, les records étant détenus, à la hauteur de 70 000 exemplaires, par les gammes dominantes que sont *Donjons & Dragons* et *L'Appel de Cthulhu*.[281] Des chiffres plus récents confirment la petitesse du marché, tant dans le nombre de magasins spécialisés que dans le nombre de jeux vendus. Ainsi, en 2006, les 60 000 exemplaires écoulés de la gamme *Donjons & Dragons* représentaient 85% des ventes de jeux de rôles en France.[282] Le tirage moyen (sans parler des ventes) se situerait entre 1000 et 2000 exemplaires pour les titres de création française.[283] De fait,

---

- Une section du site *Places to go, people to be*, consacrée à « l'histoire » du jeu de rôles aux Etats-Unis. On y trouve de nombreuses informations factuelles : http://ptgptb.free.fr/02-histoire.htm
- Une interview fleuve de Didier Guiserix sur le site de la Scénariothèque ; à travers le parcours d'une figure tutélaire du jeu de rôles en France, se dessine le tableau d'un secteur composite, fragile, et animé par le dynamisme de quelques passionnés : http://www.scenariotheque.org/Fichiers/nouvelles/6379_Entretiens_DGx_Scentek.pdf

[279] Respectivement en 2008, 2008 et 2009.
[280] GUISERIX, Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p. 142.
[281] *Idem*.
[282] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle…*, *op. cit.*, p. 29. L'auteur cite un article du magazine *Black Box* : COLTICE, Damien, « Etat des lieux du JdR : des chiffres et des lettres », in Black Box, n°2, janvier-février 2006, p. 59.
[283] MILLET, Sarah, *Le livre de jeu de rôle. De la conception à la réception*, mémoire de Master 2 Sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Benoit Berthou, Université Paris Ouest La Défense, 2009,

la faillite de nombreux éditeurs dans les années 1990 et l'arrêt des gammes de jeux de rôles dans les sociétés les plus importantes (comme Asmodée ou Hexagonal) ont conduit à une recomposition importante du paysage éditorial français. A côté d'une structure généraliste de grande taille comme Playfactory, qui détient la licence de *Donjons & Dragons*, on trouve surtout des micro-entreprises et quelques associations.[284] Olivier Caïra parle d'une proto-industrie de loisir, dans le sens où la faible standardisation du secteur et ses moyens modestes n'empêchent pas une nette amélioration de la qualité des produits.[285] De manière générale, les professionnels qui se consacrent exclusivement au jeu de rôles sont de plus en plus rares. Le même constat s'impose dans le domaine de la presse spécialisée, où seul *Jeu de rôle magazine*, périodique associatif lancé en 2008, survit grâce à une équipe de bénévoles. Il se vend à 4000 exemplaires en moyenne[286] ; en comparaison, le grand ancien *Casus Belli*, titre phare paru entre 1980 et 1999 puis entre 2000 et 2006, se serait vendu à près de 100 000 exemplaires en moyenne au début des années 1990.[287] La chute des ventes et la disparition d'éditeurs et de magazines importants posent nécessairement le problème de la diminution de la population rôliste. Il est très difficile de mesurer l'impact du recul commercial du jeu de rôles sur le nombre de ses pratiquants. Aucune donnée fiable ne permet de savoir combien de joueurs s'adonnent aujourd'hui à cette activité. Les derniers chiffres ne sont par ailleurs que des estimations obtenues après recoupements de sondages et des ventes de jeux. Didier Guiserix évaluait, en 1997, à 3 ou 400 000 le nombre de rôlistes, dont 100 000 joueurs réguliers.[288] Il est plus que probable que ce nombre a décru, voire fortement décru ; certains indicateurs laissent également supposer que l'âge moyen a augmenté sensiblement. En dehors de ces hypothèses relativement sûres, on ne sait pas grand-chose. Il est même possible que l'hémorragie n'ait pas été aussi forte que prévue ; ainsi, l'enquête de Vincent Berry auprès des joueurs de jeu de rôles en ligne révèle que 18% d'entre eux pratiquent le jeu de rôles « papier »… ce qui le positionne en tant qu'activité ludique la plus citée.[289] Quoi qu'il en

---

p. 16. Cette recherche présente les chiffres les plus récents en matière de marché du jeu de rôles ; pour un tableau plus complet, cf. pp. 15-24.

[284] *Ibid.*, pp. 17-18.

[285] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle…*, *op. cit.*, pp. 28-32.

[286] MILLET, Sarah, *Le livre de jeu de rôle…*, *op. cit.*, p. 22. Ce constat concerne la presse généraliste diffusée en kiosque ; il existe nombre de fanzines plus confidentiels, ainsi que des titres consacrés à un éditeur (c'est le cas de *Dragon Rouge*, consacré à *Donjons & Dragons* et édité par Playfactory).

[287] http://fr.wikipedia.org/wiki/Casus_Belli

[288] GUISERIX, Didier, *Le livre des jeux de rôle*, *op. cit.*, p. 143.

[289] BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle*, *op. cit.*, p. 242. 1488 joueurs citent le jeu de rôles en tant qu'activité pratiquée, sur un total de 8252 réponses au questionnaire.

soit, il serait hasardeux de reporter mécaniquement la baisse des ventes sur le nombre de joueurs, bien que la première soit un symptôme indubitable de désaffection. Il faut tenir compte des nouvelles modalités d'édition, qui privilégient les gammes peu fournies et les rythmes de parution plus lents que par le passé. Si l'on achète moins, on ne diminue pas forcément son activité ludique dans les mêmes proportions. Il convient aussi de prendre en considération les transformations induites par Internet, qui ne sont sans doute pas étrangères à la disparition de la quasi totalité des titres de presse. L'information relative à l'actualité du jeu de rôles est ainsi largement assurée par des sites Internet, des forums et des blogs qui peuvent également abriter de nombreuses ressources ludiques (bases de données, aides de jeu, voire téléchargements de jeux).[290]

Sur un plan moins strictement comptable, l'exiguïté du marché du jeu de rôles actuel rend assez peu justice à son influence passée et présente sur la culture ludique de masse. L'idée de monde persistant, la multiplication des possibilités ludiques, le développement d'univers comme principe premier du jeu, ou encore la promotion de genres fictionnels comme la *fantasy* ont eu une postérité sans commune mesure avec son poids économique. En dehors même du cas unique de *Donjons & Dragons*, devenu archétype d'un principe ludique générique,[291] l'implantation de la logique du jeu de rôles se vérifie jusque dans l'adoption de cette appellation lors de l'émergence de genres apparentés. L'apparition du GN dans les années 1980,[292] le succès des jeux vidéo consistant à librement explorer un monde pour y effectuer des quêtes,[293] et plus récemment l'explosion des MMORPG[294] participent pleinement de ce phénomène de réappropriation de la dynamique impulsée dans les années 1970. On peut également citer le cas des jeux de cartes à collectionner (JCC), dont *Magic : the Gathering* est le représentant fondateur (et toujours le plus pratiqué) et qui reprennent l'idée d'un *background* qui non seulement organise le jeu et lui donne sens, mais existe aussi pour lui-même, par un effet de fiction qui

[290] Le plus fréquenté de ces sites est le Guide du Rôliste Galactique (GROG), véritable encyclopédie du jeu de rôles : http://www.legrog.org/home.jsp
[291] Cf. « Les géants du secteur… », pp. 244-262.
[292] Jeux de rôles Grandeur Nature : les joueurs sont costumés, évoluent dans un décor et interprètent physiquement leurs personnages. Un GN suppose une logistique et une préparation importantes, ainsi qu'un nombre conséquent de participants (plusieurs dizaines au moins).
[293] Le RPG (*Roleplaying Game*) est un genre vidéoludique hétérogène ; des séries comme *Final Fantasy*, *Elder Scrolls* ou encore *Fallout* sont des succès bien connus des joueurs.
[294] Il s'agit de l'acronyme pour *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* ; le joueur se connecte sur un serveur pour jouer dans l'univers virtuel du jeu en compagnie d'autres joueurs connectés. Cet univers est persistant ; il continue à évoluer même lorsque le joueur se déconnecte du serveur. *World of Warcraft* est actuellement le représentant dominant du genre.

donne l'impression d'entrer dans un monde préexistant au jeu.[295] On trouve d'ailleurs assez fréquemment l'idée, chez les rôlistes, que le succès de *Magic* a été très préjudiciable à leur loisir, le géant du JCC étant présumé recruter « ses fans dans le même public (et en partie le même circuit de distribution) ».[296] L'héritage du jeu de rôles est revendiqué de manière encore plus affirmée avec *Corunea*, jeu de cartes (relativement confidentiel, du moins pour l'heure) qui ambitionne d'instaurer un nouveau format, le *Role Card Game*. Plus largement, le jeu de rôles fait partie intégrante de la culture ludique de masse qui se construit sur une circulation forte des références et des univers d'un support à l'autre.[297] Il s'intègre d'autant plus facilement dans ces dynamiques qu'il a contribué à leur développement, de par les liens qui l'unissent fréquemment à d'autres médias (jeu de société, jeu vidéo, littérature de genre, cinéma), mais aussi de par son aura de laboratoire d'imaginaire.[298] Signe ultime de son importance symbolique au sein de la culture ludique de masse, malgré sa faible portée économique, le jeu de rôles fait très régulièrement partie des supports mobilisés par les grandes licences impliquant le jeu, de *Star Wars* à *World of Warcraft* et de *Warhammer* au *Seigneur des Anneaux*. Certes, sa place est parfois celle d'un produit de luxe destiné à une élite joueuse ou aux collectionneurs d'objets d'un univers spécifique… mais il n'en est pas moins présent dans la panoplie des médias jugés en adéquation avec la licence.

2) La littérature sur le jeu de rôles : de la légitimation rôliste à l'intérêt sociologique

La situation du jeu de rôles au sein du paysage ludique est riche de contrastes : microcosme économique sans réel modèle éditorial, il apparaît pourtant comme un repère fondateur de la culture ludique contemporaine. Certes, il faut prendre garde à ne pas surdéterminer l'importance de notre objet de recherche. Qu'on se rassure : il n'est pas question d'écrire une genèse de la culture ludique de masse qui s'ouvrirait par : « Au commencement était le jeu de rôles ». Ainsi, la mise au point de *Donjons & Dragons* n'a pas résulté d'un phénomène

[295] Cf. BROUGERE, Gilles, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », in *Communications*, n° 77, 2005, pp. 167-181.
[296] GUISERIX, Didier, *Le livre des jeux de rôle*, *op. cit.*, p. 143.
[297] Cf. BROUGERE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, 2008.
[298] Cf. DAUPHRAGNE, Antoine, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de *fantasy* », in *ibid*., pp. 43-58.

de génération spontanée, mais d'une lente maturation guidée par l'envie conjointe d'aborder par le jeu des thématiques jusqu'alors délaissées et d'adapter à cet effet un cadre ludique familier. Le jeu de rôles n'a inventé ni la simulation, ni la modélisation par les règles ; il n'a pas non plus donné naissance à la *fantasy* et aux mondes imaginaires. Il se présente au contraire comme l'un des nombreux avatars culturels qui descendent en droite ligne de ces domaines de référence. La nouveauté introduite en 1974 ne tient pas tant aux principes invoqués qu'à une manière inédite de les combiner en un jeu de société. Le jeu de rôles, nous semble-t-il, est le premier support ludique qui a condensé en une seule logique les éléments suivants : un ancrage dans un univers fictionnel dense, qui constitue le cœur du jeu ; une dimension narrative forte ; un goût prononcé pour les genres dits « de l'imaginaire » ; une dématérialisation poussée de la situation ludique ; enfin, un cadre de jeu garantissant au joueur une grande liberté d'action, limitée autant par des critères de vraisemblance que par le système de règles. En ce sens, il est l'un des initiateurs d'une mouvance ludo-culturelle toujours à l'œuvre. En tant que tel, il s'est rapidement vu confronté au regard critique de parents, d'associations et d'institutions qui, au mieux, le considéraient avec suspicion. Son développement, en tant que pratique et en tant que marché, s'est accompagné d'une exposition médiatique péjorative qui n'est pas sans rappeler certaines tendances du traitement actuel du jeu vidéo. A cet égard on pourrait avancer que les polémiques autour des rôlistes et de leurs univers de jeu ont servi de terrain d'essai pour les argumentaires développés aujourd'hui dans le domaine vidéoludique. Les accusations portant sur le jeu de rôles et sur le jeu vidéo se déploient en effet dans les mêmes espaces : violence symbolique rejaillissant sur les comportements sociaux ; confusion entre monde virtuel et réalité ; dépendance au jeu ; échec scolaire et désocialisation. Ces similitudes marquent une défiance récurrente envers la nouvelle culture ludique en formation et traduisent une conception alarmiste du jeu domestique : il n'est plus cette activité certes futile ou frivole, mais sécurisante car circonscrite à un espace sûr et à des cercles sociaux familiers ; il est désormais potentiellement nocif, voire dangereux, non seulement parce que sa nature virtuelle accentue les risques de déviance mais aussi parce qu'il relève d'une culture d'initiés que les non-joueurs peuvent difficilement décrypter.

L'offensive médiatique se manifeste sous des formes différentes aux Etats-Unis d'abord, dans les années 1980, en France ensuite, dans la décennie suivante.[299] Dans les deux cas, la

[299] Pour une analyse du traitement médiatique des jeux de rôles et du rapprochement opéré entre pratique rôliste et passage à l'acte criminel, cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo…*, *op. cit.*, pp. 44-54. On trouvera

polémique survient et grandit en réaction à une série de fait divers impliquant de près ou de loin des rôlistes. Aux Etats-Unis, les oppositions les plus radicales sont le fait d'organisations proches des milieux chrétiens conservateurs, voire même fondamentalistes, qui envisagent le jeu de rôles comme une offense morale et un danger pour la jeunesse. Elles prospèrent sur le terreau de la vive émotion provoquée par le suicide de deux adolescents de 16 ans, James Dallas Egbert (mort en 1980) et Irving Pulling (décédé en 1982), dont le geste est mis en relation avec leur attrait pour le jeu de rôles. La plus célèbre de ces organisations, BADD (*Bothered About Dungeons & Dragons*), dénonce une pratique qu'elle relie au satanisme et qu'elle rend directement responsable de suicides et d'actes violents ; animée par Patricia Pulling (la mère du jeune Irving) et le psychiatre Thomas Radecki, également président de la *National Coalition on Television Violence* (NCTV), elle milite activement contre le milieu rôliste avec force campagnes d'information, envois de pétitions, participations à des émissions de télévision et poursuites judiciaires. En France, la vague d'accusations, plus tardive, prend une autre tournure tout en recyclant le même genre de critiques. Elle n'est pas portée par un mouvement particulier constitué contre le jeu de rôles et ne se teinte pas du moralisme chrétien propre au contexte américain. Dans le cas français, la mise en avant des problématiques de la violence et de la confusion entre réalité et imaginaire traduisent moins une crispation idéologique qu'une préoccupation sociale mêlant protection de la jeunesse et sécurité publique. La mise en cause du jeu de rôles culmine entre 1994 et 1995, lorsque deux suicides d'adolescents et l'agression d'un enseignant par un lycéen lui sont imputés ; mais l'événement emblématique de sa légende noire reste l'affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras, lorsqu'en 1995, cinq ans après les faits, des rôlistes sont incriminés. Moins d'un an plus tard, des sympathisants d'extrême droite, sans aucun lien avec le jeu de rôles, avouent être les profanateurs. Dans l'intervalle, le déchaînement médiatique, d'articles de presse à charge en émissions de télévision sensationnalistes, aura fait son œuvre.

Le jeu de rôles ne déclenche plus aujourd'hui de polémique de grande ampleur, laissant au jeu vidéo le soin d'encaisser l'essentiel des attaques. Il est vrai que le recul des ventes du premier, combiné à l'explosion économique du second, constitue un facteur explicatif évident quant à la redirection des thèses critiques. Pourtant, il importe de rappeler que le jeu de rôles n'a jamais été

également sur *PTGPTB* quelques articles détaillés sur la situation aux Etats-Unis ; cf. notamment WALDRON, David, « Le jeu de rôles et la droite chrétienne aux Etats-Unis » : http://ptgptb.free.fr/0025/panic.htm

un loisir de masse ; en ce sens, on ne peut que rejoindre Pierre Bruno lorsqu'il constate que l'exposition médiatique spectaculaire et dramatisée dont il a été l'objet est sans commune mesure avec son importance dans les pratiques ludiques des jeunes français.[300] Globalement, la défiance envers le milieu rôliste s'abreuve aux sources d'une psychologie vulgarisée ; dans cette perspective, on souligne alors le supposé caractère pathogène d'une activité susceptible d'entraîner des dérives comportementales. L'association de la nature virtuelle et immersive du jeu, et de thématiques où le merveilleux, le fantastique et la violence occupent une place centrale, est pensée comme porteuse de dynamiques déréalisantes et, à ce titre, dangereuses. Sans nous attarder sur l'absurdité de ces conceptions et sur le degré d'ignorance des pratiques rôlistes qu'elles impliquent, il convient de signaler l'impact qu'elles ont pu avoir sur les joueurs eux-mêmes. Laurent Trémel remarque ainsi que les condamnations répétées de leur loisir les ont amenés à abandonner le discours enthousiaste des premiers temps pour adopter une posture plus défensive[301] ; dans les années 1990, il ne s'agit plus seulement de valoriser sa pratique ludique mais aussi de montrer patte blanche et de prouver que s'adonner au jeu de rôles n'est pas une conduite à risque. Il n'est pas neutre, par exemple, que la Fédération Française du Jeu de Rôle (FFJdR) ait vu le jour en 1996, au lendemain des diatribes les plus virulentes à l'encontre des rôlistes. Les responsables de la FFJdR l'expriment d'ailleurs clairement : « la fédération est née un soir, après le déroulement d'une convention, le France Sud Open. Depuis deux ans, cet événement souffrait de l'incompréhension et parfois de la malveillance d'une partie de l'opinion publique, ressassant sans comprendre une argumentation faussée d'une partie de la presse et du monde médical, plus axée sur le sensationnel que sur la volonté de fournir au public une information objective. La FFJdR s'est donc formée comme une réaction de défense face aux attaques dont le jeu de rôle était victime à l'époque. Cependant, ses objectifs ont évolué au fil du temps et concernent dorénavant plus la promotion du JdR et l'information du grand public qu'une défense « agressive », qui marginaliserait sans doute plus notre loisir qu'elle ne le réhabiliterait ».[302] Il est intéressant de noter l'infléchissement de la ligne de conduite de la fédération ; il montre que tout discours sur le jeu de rôles est tributaire d'un contexte médiatique qui en (sur)détermine les axes forts. Ces évolutions, de la légitimation culturelle à la normalisation en passant par l'argumentaire défensif, sont particulièrement visibles dans la

[300] BRUNO, Pierre, *Existe-t-il une culture adolescente*, *op. cit.*, p. 29.
[301] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo*, *op. cit.*, pp. 54-68.
[302] http://www.ffjdr.org/ffjdr ; page consultée le 18 février 2010.

littérature spécialisée des années 1980 et 1990.

Le premier ouvrage francophone de référence sur le sujet est l'essai de Duccio Vitale, paru en 1984.[303] Il n'est pas exclusivement consacré au jeu de rôles mais aborde, de manière plus générale, la famille des jeux de simulation. Se voulant autre chose qu'un bréviaire pour spécialistes, l'ouvrage se positionne en présentation laudatrice de ce que son auteur considère comme des façons intelligentes de jouer. Pour Vitale, les jeux de simulation participent d'une transformation positive de l'activité ludique, consécutive aux profondes mutations traversées par les sociétés occidentales[304] ; l'élévation du niveau moyen d'éducation ainsi que la multiplication des sources d'information auraient ainsi permis l'affirmation d'un type de jeux « à la hauteur des structures de pensée adultes ».[305] La volonté de valoriser un loisir émergent est patente ; l'image d'une activité riche, exigeante et formatrice, exercée par des personnes dotées d'un bagage culturel conséquent, vise à conférer une aura de sérieux à un domaine qui se distingue ordinairement par sa frivolité. Une telle posture, couramment adoptée par les rôlistes comme par les *wargamers* à cette époque,[306] est caractéristique du discours conquérant et optimiste de « l'âge des pionniers ». Il s'agit d'asseoir la légitimité du jeu en le parant de vertus culturelles et éducatives, et en le tirant vers des thématiques « adultes ». En 1986, Gildas Sagot publie la première synthèse sur le jeu de rôles, dans laquelle il se livre à un panorama pratique de ce loisir et des genres ludiques apparentés.[307] On n'y retrouve pas la dimension démonstrative de l'ouvrage de Duccio Vitale, mais le ton y est tout aussi enthousiaste et passionné. L'approche de Sagot ne consiste pas à théoriser mais à présenter et expliquer : le principe du jeu, les différents types d'univers, les gammes les plus en vue, ainsi que les adresses et les ressources utiles font l'objet de l'essentiel du livre. Seules deux pages s'attardent rapidement sur les aspects polémiques.[308] L'heure n'est pas à la mobilisation mais à la tranquille promotion d'un nouveau loisir en expansion. Dix ans plus tard, le climat a bien changé ; le jeu de rôles est pris dans la tourmente médiatique et les rôlistes entreprennent d'organiser sa défense. L'année 1997 voit la parution de deux livres sur le sujet ; leurs auteurs respectifs, Jean-Hugues Matelly et Didier Guiserix, ajoutent à leur expérience de joueurs une expertise, dans des domaines différents, qui

[303] VITALE, Duccio, *Jeux de simulation*, Paris, MA Editions, 1984.
[304] *Ibid.*, p. 35.
[305] *Ibid.*, p. 37.
[306] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 55-60.
[307] SAGOT, Gildas, *Jeux de rôle*, Paris, Gallimard, 1986.
[308] *Ibid.*, pp. 61-62.

renforce la légitimité de leurs prises de position dans le débat. Le premier est lieutenant de gendarmerie, le second est rédacteur en chef de *Casus Belli*. Dans son ouvrage, Jean-Hugues Matelly fait valoir son bagage théorique en criminologie pour mettre à mal la thèse de la dangerosité du jeu de rôles.[309] Son propos n'est toutefois pas un plaidoyer sans réserve ; il évolue entre valorisation d'une activité dont il juge très important le potentiel éducatif et socialisant, et appel à la vigilance vis-à-vis de certains thèmes ou de certaines combinaisons de facteurs. L'ensemble des analyses concourt à nourrir une évaluation du bénéfice ou de la nocivité du jeu de rôles.[310] Globalement, même si le bilan tend à nettement réhabiliter la pratique rôliste, le discours de Matelly se situe sur le même plan psychologisant et moralisateur que les critiques dont elle est la cible. D'une autre nature, la démarche de Didier Guiserix apparaît comme celle d'un professionnel du jeu de rôles qui entend donner une image lisible de son domaine d'activité. *Le livre des jeux de rôle*[311] est structuré dans cette optique, de manière à faire œuvre de pédagogie et à proposer un discours raisonnable sur une pratique perçue comme extrême. Les quatre chapitres, consacrés successivement à la présentation du genre, à son inscription dans le paysage culturel et médiatique, à la façon de « bien » jouer et à une analyse des mécanismes ludiques, sont suivis par une liste commentée de titres (non exhaustive mais bien fournie) et par un glossaire. On ne trouve ni surenchère dans la polémique, ni survalorisation du jeu ; l'auteur discute au contraire des « vices et vertus »[312] du jeu de rôles et donne des conseils pour parvenir à « une pratique intelligente ».[313] La reconnaissance de dérives potentielles de la part d'un vétéran du milieu fonctionne en quelque sorte comme un gage de crédibilité ; elle est une concession nécessaire pour assurer la mise en avant de caractères positifs ; elle permet aussi à l'auteur de se présenter en professionnel lucide et responsable qui, sans esquiver les problèmes, est capable de les mettre en perspective. Si les postures sont différentes, les livres de Matelly et Guiserix reposent sur une même stratégie : faire montre d'un discours raisonné et nuancé qui est envisagé en contraste avec les formes agressives et parfois outrancières des attaques médiatiques.

Ces ouvrages écrits par des rôlistes développent chacun une problématique en résonance avec l'époque de leur parution. Il en va de même pour les contributions scientifiques, du moins pour celles qui ont pour objet le jeu de rôles en tant qu'activité ludique, et non comme dispositif

[309] MATELLY, Jean-Hugues, *Jeu de rôle*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997.
[310] Sur cet ouvrage, cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 64-68.
[311] GUISERIX, Didier, *Le livre des deux de rôle*, *op. cit.*
[312] *Ibid*., pp. 65-71.
[313] *Ibid*., pp. 73-93.

thérapeutique[314] ou comme outil de formation.[315] La plus ancienne d'entre elles est la recherche de Gary Alan Fine, publiée en 1983.[316] Ce travail précurseur s'attache aux pratiques des joueurs et plus particulièrement à la production commune d'un « imaginaire partagé » (*Shared Fantasy*) qui émerge lors de chaque partie. S'inscrivant pleinement dans le cadre de la sociologie des loisirs, Fine s'intéresse aussi bien à la description de ce qui est alors une nouvelle sous-culture[317] qu'au processus de construction de sens et aux enjeux identitaires à l'œuvre dans le cadre ludique. Dans cette optique, il se penche sur les rapports de sociabilité au sein de plusieurs groupes stables de joueurs, auxquels il s'intègre progressivement pour observer de l'intérieur l'évolution des relations entre pairs. L'analyse de Gary Alan Fine prend en compte nombre de facettes de la pratique du jeu de rôles : présentation des types d'univers, contexte éditorial, liens avec d'autres genres de fiction et d'autres loisirs, postures des jeux et des joueurs, relation au groupe de rôlistes, élaboration commune et progressive de la situation ludique par le maître de jeu et les personnages joueurs, degré d'immersion dans le jeu, etc. L'éclairage porte essentiellement sur les mécanismes de régulation de la partie et sur l'expérience commune qui s'étoffe de séances en séances, créant ainsi au fur et à mesure une idioculture, une culture propre au groupe de rôlistes. Dans *Shared Fantasy*, l'auteur s'avère extrêmement attentif aux nombreux micro-éléments constitutifs de la situation ludique, tels que le recours à un hasard maîtrisé : ainsi l'utilisation du dé au cours de la partie n'est pas anecdotique, dans la mesure où elle révèle une soumission des règles à un impératif de logique fictionnelle. Ce n'est pas tant le résultat du jet de dé qui importe, mais plutôt la façon dont il est interprété par le MJ, parfois au terme de négociations avec les PJ, pour aboutir à un résultat qui fait sens dans le cadre de vraisemblance de l'univers et qui sert les intérêts du scénario joué. L'élaboration de la fiction ludique est une œuvre collective : la trame proposée par le MJ, à la croisée de sa vision de l'univers du jeu et de thématiques qu'il souhaite explorer, est amendée et étoffée par les PJ. La nature des rapports entre joueurs, qu'ils soient conflictuels ou harmonieux, couplée à la dimension imaginaire et simulationniste du jeu, apparaît comme le véritable moteur de la partie. C'est en cela que Fine peut qualifier ces univers de « mondes sociaux »[318] : l'évolution des personnages dans le contexte

[314] ANCELIN-SCHÜTZENBERGER, Anne, *Le jeu de rôle : connaissance du problème, applications pratiques*, PARIS, ESF, 1995.
[315] MUCCHIELLI, Alex, *Les jeux de rôle*, Paris, PUF, Que-sais-je, 1983.
[316] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy ..., op. cit.*
[317] Nous traduisons ici littéralement le terme « *subculture* » utilisé par Fine.
[318] Cf. le sous-titre du livre : *role-playing games as social worlds.*

imaginaire du jeu implique une sociabilité au second degré qui leur permet d'exister, d'agir et de communiquer dans ce cadre ; mais les joueurs sont également pris dans les liens sociaux « réels » qui structurent leur groupe et qui pèsent sur la situation ludique. Désamorçant l'opposition théorique entre immersion dans le jeu et ancrage dans la réalité, Fine met en évidence l'ambivalence du jeu de rôles, entre jeu de société et narration à plusieurs voix dont le caractère virtuel et libératoire est malgré tout encadré par un ensemble de contraintes sociales. Ce qui intéresse le sociologue américain, c'est avant tout l'intrication des dynamiques sociales et ludiques et la façon dont elles construisent une *subculture* spécifique. Autrement dit, le jeu de rôles est pleinement envisagé comme objet de recherche : il ne s'agit ni d'un prétexte, ni d'un symptôme à analyser, ni d'un support propice à l'appréhension d'idéologies. De fait les aspects qui lui vaudront les critiques les plus fortes ou qui seront particulièrement mis en avant ne sont que peu abordés dans *Shared Fantasy*, même si Fine relève déjà des caractéristiques (masculinisation très forte, déchaînements occasionnels de violence symbolique, posture élitiste de joueurs se présentant comme plus intelligents que la moyenne) que l'on retrouvera dans les polémiques et les argumentaires des années 1980 et 1990. Rappelons que l'étude de terrain a été conduite entre 1977 et 1979, avant le déclenchement des campagnes médiatiques anti-jeu de rôles. Le relatif anonymat de ce loisir alors tout juste émergent affaiblit ici la portée des implications sociétales et idéologiques et renforce la légitimité d'une approche ciblée, centrée sur les spécificités du microcosme rôliste. Pour datées que soient sa sociographie et sa vision d'un secteur qui a entre temps connu de profonds changements, tant qualitatifs que quantitatifs, *Shared Fantasy* reste à nos yeux un ouvrage de référence : d'une part les mécanismes de l'activité ludique y sont analysés avec acuité ; d'autre part les choix méthodologiques du chercheur montrent à quel point est nécessaire dans ce domaine, plus encore qu'une connaissance empirique de son objet, la constitution d'une culture rôliste élémentaire. Fine est d'ailleurs le seul auteur de notre bibliographie sur le jeu de rôles ludique à ne pas avoir été rôliste avant de commencer son travail de terrain. On peut dire qu'il s'est fait joueur par nécessité ethnographique, ce qui n'est pas le cas des deux chercheurs français qui ont publié une monographie sur le sujet.

D'une certaine manière, le livre de Laurent Trémel[319] prend le contre-pied de la démarche de Gary Alan Fine en adoptant une perspective plus large. Analysant la médiatisation négative du jeu de rôles en France dans les années 1990, l'auteur fait état d'une pratique défendue par les

[319] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit*.

joueurs, valorisée sur les plans culturel et intellectuel, finalement vécue comme un espace de distinction et d'affirmation. L'investissement dans le jeu de rôles est mis en parallèle avec les situations sociales, scolaires et professionnelles des joueurs. Ces derniers développent dans la multiplicité des univers visités et dans l'expérience des personnages joués des stratégies de compensation face aux difficultés de la réalité sociale. Les carrières de joueur et les opportunités de promotion symbolique qu'elles offrent dans le cadre de la communauté rôliste, selon Trémel, viennent ainsi contrebalancer les frustrations vécues à l'école ou dans le monde du travail : « en parallèle à un univers scolaire peu structurant (notamment au niveau du lycée) et « massifié », [les communautés de joueurs de jeux de rôles] fournissent au jeune la possibilité de s'inscrire dans une microsociété, présentant des aspects élitistes, où les repères sont peut-être plus « stables » et dans laquelle, à partir du moment où il aura été accepté et où il aura « fait ses preuves », il pourra « progresser » d'une façon quasi continue. En ce sens, ces communautés peuvent, quelque part, faire figure de substitut pour les jeunes n'arrivant pas à concrétiser une excellence scolaire espérée ».[320] L'intérêt de cette recherche est multiple, tant elle cristallise un ensemble de problématiques liées au jeu de rôles, et tant elle est adossée à une approche quantitative unique pour cet objet (nos nombreuses références à ses résultats le démontrent suffisamment). Laurent Trémel s'inscrit dans le double courant d'une « sociologie de la jeunesse » et d'une « sociologie critique »,[321] ce qui implique d'une part que le jeu en lui-même ne concerne pas directement son propos, et d'autre part que la réflexion est particulièrement sensible à la question des rapports de force entre les acteurs sociaux et les logiques culturelles et marchandes qui leur sont proposées… et de fait, le jeu de rôles est ici envisagé sous l'angle de ses connotations sociales et idéologiques. La perspective théorique est claire et on ne saurait en faire la critique sous le seul motif que le thème du jeu n'en est pas l'objet premier. L'aspect le plus problématique de la position de Laurent Trémel réside moins dans son approche épistémologique que dans sa posture vis-à-vis de son terrain. En effet, s'il dit s'être « adonné à ce passe-temps »[322] durant ses jeunes années, il omet de préciser qu'il a été un membre actif de la communauté rôliste, figurant même à la fin des années 1980 parmi les auteurs de jeux emblématiques de l'édition française, comme *Whog Shrog* ou *Berlin XVIII*. La mise à distance de son passé de joueur et de créateur est étonnante, comme si la validité sociologique de ses travaux risquait

[320] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …, op. cit.*, pp. 175-176.
[321] *Ibid*. p. 5.
[322] *Ibid*., p. 300.

d'être compromise par une « révélation » de cette nature.[323] Il est vrai que ses conclusions, conformes au cadre théorique annoncé, laissent peu de place au parcours personnel du chercheur pour se concentrer sur le plan macrosocial. Elles s'appuient sur un dispositif de recherche élaboré pour collecter des données quantitatives tout en ménageant une place importante à l'approche ethnographique : un questionnaire réalisé en collaboration avec le magazine *Casus Belli*, une série d'entretiens auprès de joueurs et de professionnels, ainsi que des observations réalisées pour la grande majorité en club composent l'essentiel du cadre de l'enquête.[324] Au filtre de ce dispositif, apparaît une imbrication forte entre logique macrosociale et pratique du jeu de rôles, au point de voir se perpétuer dans les clubs les divisions du monde social ; par ailleurs, le rôliste n'est pas le jeune déviant décrit par les médias et ne présente pas de spécificité socioculturelle forte, mais trouve dans son loisir de prédilection un espace de valorisation conforme à l'image « intelligente » qu'il se fait de lui-même. Au-delà du débat sur les biais introduits notamment par la focalisation sur les clubs, il importe de souligner encore une fois l'importance du contexte dans le traitement scientifique du jeu de rôles. Laurent Trémel a mené cette recherche en pleine période de légende noire du milieu rôliste, qui coïncide avec le déclin du secteur et l'émergence spectaculaire du jeu vidéo. Il est intéressant de constater que la déconstruction de la rhétorique médiatique et des discours de justification des joueurs va de pair avec la critique de certains univers de jeu de rôles et du jeu vidéo. La perspective panoramique et la mise en avant des problématiques macrosociales et idéologiques recoupent en quelque sorte la médiatisation de ces thèmes dans les années 1990.

La parution en 2007 du livre d'Olivier Caïra, *Les forges de la fiction*,[325] relève d'une toute autre appréhension du jeu de rôles dans le champ universitaire, tout comme elle s'effectue dans un climat médiatique bien différent. On l'a vu, le secteur ne provoque plus de polémiques d'ampleur et a rétréci économiquement. Alors que son image s'est normalisée, on assiste là à un retour d'une littérature qui en analyse les mécanismes plutôt qu'elle ne le positionne dans la sphère sociale. L'auteur revendique clairement son expérience de joueur et, en opposition totale à

[323] La césure nette qu'opère Laurent Trémel entre son expérience rôliste et sa recherche sociologique nous semble au contraire dommageable à la portée de sa recherche. Elle instaure des non-dits et des sous-entendus gênants qui fragilisent les arguments de sa sociologie critique.
[324] Cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 299-302. Il s'agit de l'annexe méthodologique, très complète dans sa présentation du dispositif de recherche.
[325] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*

la démarche de Laurent Trémel, l'érige même en élément du dispositif de recherche.[326] Pour Caïra, il est légitime pour un chercheur en sciences sociales de s'attacher au jeu de rôles en des termes autres que sociographiques. Il se propose d'en interroger les caractéristiques propres et l'envisage comme un « mode particulier de l'engagement dans la fiction ».[327] C'est donc l'ensemble des composantes et des étapes constitutives de l'environnement et de la situation ludiques que *Les forges de la fiction* appréhende dans son analyse. Olivier Caïra souligne ainsi la complexité de ce type ludique en utilisant l'image du « montage » que le maître de jeu doit accomplir en assemblant harmonieusement univers, règles, personnages et scénario, le tout dans le respect des attentes des joueurs ; lorsque la partie débute, cette construction fictionnelle ne subsiste qu'au prix de constants ajustements (modification de règle, « tricherie » sur un jet de dé, etc.). Le compte-rendu ethnographique de séances maîtrisées[328] par l'auteur illustre son propos ; elles sont riches d'enseignements, en ce qu'elles révèlent des dénouements différents à partir d'un même scénario de base. Chaque groupe de joueurs développe de fait sa propre fiction et la juge selon des critères esthétiques spécifiques. Une partie de jeu de rôles s'avère ainsi être une construction fictionnelle collective et négociée. La mise en lumière de la plasticité des situations ludiques et de leur caractère improvisé et partagé débouche sur le cœur réflexif de l'ouvrage, qui montre le jeu de rôles comme un point de concentration des possibles fictionnels. Olivier Caïra dénombre cinq « carrefours » qui sont autant de registres d'expression et de manifestation du jeu. Au final, c'est bien le nombre et la complexité des compétences à mettre en œuvre dans le même temps qui distingue le jeu de rôles dans le paysage ludique. Cette richesse serait même à la base de « la formule d'engagement » des joueurs dans cette forme particulière de fiction, c'est-à-dire la raison motivant l'investissement dans le jeu. Dans l'appendice méthodologique de l'ouvrage, on trouve, conjointement à l'argumentaire justifiant la fusion des profils du sociologue et du rôliste, une critique forte des travaux de Trémel.[329] La posture de ce dernier est questionnée, tout comme ses conclusions. Pourtant, faut-il nécessairement trancher entre les deux approches ? Une perspective est-elle plus légitime ou plus pertinente que l'autre ? Il nous semble que les deux auteurs adoptent des angles d'analyse complémentaires plutôt que contraires, et que si opposition il y a, elle ne traduit pas d'incompatibilité épistémologique. On peut certes émettre des réserves

[326] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 271-284 : « N'oubliez pas le guide » est un appendice dans lequel Olivier Caïra justifie sa démarche.
[327] *Ibid.*, p. 10.
[328] Maîtriser une partie, dans le jargon rôliste, signifie assurer la fonction de maître de jeu.
[329] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 272-277.

sur les résultats de la recherche de Laurent Trémel, notamment lorsqu'il attribue au jeu de rôles une dimension compensatrice et valorisante (n'est-ce pas là la fonction sociale de tout loisir ?) ou lorsqu'il surexpose la pratique en club ; cela n'invalide pas le projet de replacer cet objet dans le monde social, ni n'amoindrit la richesse du travail sociographique. De la même manière, on peut aussi remettre en question la rhétorique d'Olivier Caïra prônant la promotion du jeu de rôles comme objet de recherche en soi (pourquoi, dès lors, se placer sous les auspices de la sociologie ?), ou la démarche consistant à louvoyer entre visée scientifique, objectif informatif et discours laudateur ; cela ne disqualifie pas l'ambition d'appréhender les caractères intrinsèques de la pratique rôliste et de les analyser en dehors des déterminants sociaux. Au regard de la maigreur de la littérature scientifique sur le sujet, et sans qu'il soit question d'une indulgence facilitée par le soulagement de ne pas se trouver démuni en références bibliographiques, il nous semble plus constructif de s'appuyer sur les savoirs produits par ces recherches, plutôt que d'insister sur leurs lacunes en prélude à leur relégation parmi les travaux taxés d'obsolescence.

3) L'histoire au filtre du jeu

Nous avions commencé ce chapitre par un état de la question ludique dans le paysage universitaire. Il convient à présent de poser quelques jalons quant à l'appréhension de l'histoire par le jeu. Les éléments de présentation et de problématisation du jeu de rôles que nous venons de survoler ne laissent pas d'emblée transparaître d'aptitude particulière quant à la manipulation du matériau historique. On peut même relever certaines caractéristiques qui semblent amoindrir la légitimité d'un projet rôliste de mobilisation de l'histoire. Le jeu de rôles est d'abord… un jeu, structurellement marqué par la frivolité malgré une posture occasionnelle de « pratique intelligente » ; il a aussi souffert d'une réputation sulfureuse peu en rapport avec le consensus autour du rôle social de l'histoire ; enfin, il est aujourd'hui redevenu un secteur relativement confidentiel dont les productions ne peuvent espérer contribuer à une large diffusion du savoir historique. Pourquoi, dès lors, se pencher précisément sur cet objet ? Avant de donner des éléments de réponse sur l'originalité des perspectives de saisie du matériau historique par le jeu de rôles, il nous semble opportun de rendre compte de la façon dont on pense l'articulation entre jeu et histoire. Comme attendu au regard de la taille modeste de la littérature sur le jeu, les

réflexions sur l'insertion de l'histoire dans le cadre ludique sont peu nombreuses. Elles concernent au premier chef le secteur du jeu vidéo et sa propension à capitaliser sur l'aura de périodes et de civilisations au fort pouvoir évocateur. William Uricchio[330] distingue ainsi deux types d'appréhension vidéoludique de l'histoire : la reconstitution d'un décor ou d'une scène et la représentation d'une dynamique évolutive. Cette deuxième tendance repose moins sur les faits historiques, que l'action du joueur est de toute façon amenée à tordre, que sur des principes tacites tels que la vision de l'histoire comme dynamique ascendante vers le progrès, et l'opportunité donnée au joueur de remodeler le passé pour inventer un nouveau continuum. Pour Uricchio, le jeu vidéo ne met pas l'accent sur la représentation d'une époque, mais bien sur la simulation historique. Le second terme est d'ailleurs omniprésent pour décrire les *historical games*, tandis que le premier n'apparaît jamais. De fait, le problème du jeu vidéo n'est pas de restituer une image pertinente d'un contexte particulier, événement, lieu ou société, mais d'imposer sa logique à la période adaptée. Il s'agit de substituer à la trame historique les possibles ludiques que le joueur fera émerger tout en sauvegardant l'illusion historisante par l'utilisation de référents crédibles et reconnaissables. Dans cette optique, le joueur qui préside à la destinée d'un peuple acquiert une position ludique quasi divine (*godlike*)[331] qui œuvre pour que s'accomplisse le meilleur scénario possible. Marqués idéologiquement, ces jeux font montre d'une conception de l'histoire qui fait l'éloge du progrès technique, de la démocratie et des valeurs occidentales, mais qui est aussi le reflet d'un principe ludique. Ainsi le processus d'évolution linéaire des sociétés, si caractéristique de la vision de l'histoire véhiculée par ces produits, renvoie aux mécaniques de gestion, de développement et de conquête qui sont au cœur de la simulation vidéoludique.

L'article d'Uricchio isole deux manières de considérer l'histoire dans les jeux vidéo : l'attention aux choix de représentation, perspective assez pauvre dans la mesure où la conformité historienne n'entre pas dans les préoccupations des concepteurs ; ou bien l'analyse d'un attrait pour la manipulation décomplexée de références historiques revisitées et d'une perception évolutionniste de l'histoire. L'auteur sépare ici nettement les horizons d'attente de la sphère ludique et du domaine scientifique, même s'il établit un lien hypothétique entre l'essor de la critique poststructuraliste de l'histoire et l'émergence de ce type de productions ; un certain

[330] URICCHIO, William, « Simulation, history, and computer games », in GOLDSTEIN, Jeffrey, RAESSENS, Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 327-338.
[331] *Ibid.*, p. 328.

relativisme de la connaissance historique, affaire de représentation avant tout, aurait laissé le champ libre à une mobilisation de l'histoire libérée de toute soumission à la validité académique. Dans cette optique, la liberté du « *might have been* »[332] est un élément clef du succès des jeux de simulation historique. Elle autorise à convoquer l'histoire dans le cadre ludique sans risque de figer le jeu par fidélité aux prescriptions de la discipline scientifique. Si William Uricchio tente de penser ensemble les logiques ludique et historienne, en élaborant un modèle théorique de cohabitation difficile, Matthieu Letourneux les envisage comme absolument opposées.[333] Plus encore que le récit, le jeu contredit fondamentalement le propos historique ; lieu de l'interactivité, de l'incertitude et d'une rupture avec le réel qui permet l'instauration d'un cadre de signification propre, le jeu impose ses règles « dont la logique l'emporte toujours sur la question de la fidélité au réel – et donc de la vérité historique ».[334] Dans ce contexte, « chaque décision que peut prendre le joueur est une mise en cause de l'Histoire ».[335] Une telle conception des rapports entre logique ludique et perspective historique n'est pas sans nous poser problème. Tout d'abord, elle nous semble découler d'une vision contestable de l'histoire scientifique, selon laquelle les recherches de l'historien diraient le vrai une bonne fois pour toutes. Or, les débats historiographiques que nous avons abordés[336] montrent bien à quel point le savoir historique est inscrit dans des dynamiques sociales et épistémologiques qui lui interdisent toute prétention à l'exhaustivité et lui dénient tout caractère définitif ; ils révèlent également que l'histoire est connaissance par traces, et que l'historien serait bien en peine d'affirmer en toute certitude que ses conclusions sont « fidèles au réel ». L'histoire est une construction à partir des sources, non une révélation de quelque chose qui attendait d'être découvert. Certes, se pose la question de la divergence ou de la conformité de la représentation ludique avec le savoir historique qu'il mobilise, ou qu'il prétend mobiliser ; ainsi, le joueur qui gagne la bataille de Waterloo à la tête des troupes françaises ira à l'encontre de ce qui s'est effectivement produit en 1815. La distance prise avec la sphère historienne est somme toute attendue, comme Matthieu Letourneux le montre d'emblée dans son article… pourquoi, dans ces conditions, serait-elle problématique ? Elle ne pose question que dans la mesure où l'on n'envisage comme seul rapport légitime à l'histoire que

[332] URICCHIO, William, « Simulation, history... », *op. cit.*, p. 336.
[333] LETOURNEUX, Matthieu, « Mon joystick gagne la guerre de cent ans. Le Moyen Âge dans les jeux vidéo », in ABIKER, Séverine et alii (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, op. cit., pp. 117-128.
[334] *Ibid.*, p. 118.
[335] *Idem.*
[336] Cf. « L'histoire dans le paysage social… », pp. 20-98.

la perspective historiographique, qui, par définition, n'est pas celle du jeu. Par ailleurs, on peut se demander si l'on peut juger de la pertinence des usages de l'histoire sur le seul critère de fidélité aux faits dégagés par les historiens. On retrouve ici la question de la reconstitution comme procédé classique de légitimation du recours à la ressource historique, alors même qu'elle n'est garante que d'un souci de précision documentaire qu'il ne faut pas confondre avec la compréhension du passé générée par le savoir historique. L'histoire ne se limite pas à l'érudition qui lui est nécessaire. Aussi, le vainqueur français d'un Waterloo vidéoludique peut bafouer la vérité du dénouement historique tout en ayant mis en lumière le rapport de l'événement aux déterminants structurels. L'*alea* ludique participerait alors pleinement à la démonstration historique au lieu de la dénaturer.

Cependant, il ne faudrait pas ériger le jeu en antidote au déterminisme historique : telle peut être sa portée ; telle n'est pas l'intention des créateurs et des éditeurs. Finalement, ce qui semble constituer le nœud du problème, ce n'est pas que le jeu plie à sa convenance le matériau historique, mais la posture qu'il adopte en convoquant l'histoire. Matthieu Letourneux parle ainsi de « prétention à l'historicité »,[337] affirmation d'un projet ludique qui donne des gages de sérieux et d'académisme, que ce soit par des procédés graphiques ou par des effets documentaires (cartes, glossaires, encarts, etc.). Le jeu se donne parfois des allures de support historique légitime et se pare de vertus éducatives ; William Uricchio signale qu'un argument fréquent de justification du jeu, de la part des éditeurs des simulations historiques vidéoludiques, consiste à gloser sur l'intérêt pour l'histoire qu'il développerait chez les joueurs.[338] Laurent Trémel fait aussi état, à propos du jeu *Civilization*, d'une « volonté affichée de se référer à la culture savante »[339] en proposant un manuel contenant notamment des illustrations de symboles forts des différentes civilisations du jeu et un exposé des thèses (controversées) de l'historien Will Durant. Le même auteur cite également le cas de *Conquest of the New World*, qui insère entre chaque tour de jeu des textes consacrés à l'histoire de la colonisation du continent américain.[340] Ces stratégies de légitimation sont analysées selon deux axes. L'un s'attache aux motivations ludiques du recours à l'histoire, l'autre à ses implications idéologiques. La réflexion de Matthieu Letourneux s'inscrit dans la première approche ; elle met en évidence la fonction décorative et immersive du matériau

[337] LETOURNEUX, Matthieu, « Mon joystick gagne la guerre de cent ans », *op. cit*., p. 124.
[338] URICCHIO, William, « Simulation, history, and computer games », *op. cit.*, p. 328.
[339] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo* …, op. cit., p. 235.
[340] *Ibid.*, pp. 239-240.

historique dans le corpus de jeux qu'il étudie. Dans cette optique, l'histoire est « un procédé parmi d'autres visant à donner de la densité à l'univers de fiction offert par le jeu ».[341] Il s'agit avant tout de produire un effet de monde, de donner l'illusion qu'il y a plus que ce qui est donné à jouer, et d'insinuer que le jeu permet d'accéder à un univers plutôt qu'il ne le crée. Parallèlement, la richesse du contexte historique, ainsi que son caractère imposant, entrent en résonnance avec le principe ludique et en renforcent les qualités supposées, « puisque cette prétention à une précision et à une complexité est affirmation de sophistication des mécanismes ludiques, gage de réalisme dans la gestion ou les possibilités stratégiques ».[342] Dans le rapport entre jeu et histoire, la seconde est au service du premier, en tant que facteur variable oscillant entre élément de légitimation culturelle et outil de développement fictionnel. La valeur proprement historique de la construction ludique devient alors un enjeu vide de sens. L'histoire est ici moins une fenêtre vers le passé qu'une médiation vers un ailleurs. Comme le remarque Gil Bartholeyns, « ce n'est pas une question de culture historique, mais de culture de mondes. Le passé est un grand pourvoyeur d'univers, mais il n'est pas le seul ».[343] L'histoire se voit transformée en mode de création ludo-fictionnelle dont la spécificité tient plus à l'aura culturelle qu'elle dégage qu'à un effet précis dans le jeu. Elle peut aussi, selon une autre lecture, être porteuse d'idéologies marquées qui s'expriment dans des produits se positionnant dans la mouvance des jeux « intelligents ». C'est en ces termes que Laurent Trémel appréhende une série de simulations vidéoludiques inaugurée avec le titre phare *Civilization*, dans lequel le joueur doit développer une civilisation entre 4000 av JC et 2000 ap JC.[344] Le sociologue se penche sur l'ethnocentrisme et le déterminisme évolutionniste du jeu, les mécanismes ludiques privilégiant de fait les civilisations occidentales, au premier rang desquelles la culture américaine. L'établissement d'une échelle des valeurs politiques et culturelles et la hiérarchisation naturaliste des peuples traduisent une interprétation problématique de l'histoire et confèrent à la série une ligne idéologique qui, si elle tend à s'affirmer de moins en moins explicitement au fil des titres, persiste dans ses orientations.

On le voit, les angles d'analyse de la saisie ludique de l'histoire privilégient une

---

[341] LETOURNEUX, Matthieu, « Mon joystick gagne la guerre de cent ans », *op. cit.*, p. 125.
[342] *Idem.*
[343] BARTHOLEYNS, Gil, « Manières de faire des mondes grandeur nature », in ABIKER, Séverine et alii, *Le Moyen Âge en jeu*, *op. cit.*, pp. 29-42 ; p. 32.
[344] TREMEL, Laurent, « Les jeux "intelligents" : une histoire du monde anglo-saxonne ? », in *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 231-245.

thématique : la friction de deux logiques irréconciliables. L'issue du rapport de force est toujours la même : l'histoire est vidée de son sens et diluée dans le jeu, qui en tire un gain culturel symbolique et y trouve un imaginaire facilement mobilisable. On évolue entre instrumentalisation idéologique et recherche d'exotisme. Pourtant, il convient de souligner que les contributions que nous avons citées fixent leur attention sur un seul et unique support : le jeu vidéo. Elles se focalisent par ailleurs sur un genre ludique particulier, objet d'étude évident dès lors qu'on parle d'histoire puisqu'il en revendique l'usage, le jeu de stratégie. Dans ce contexte, l'élément premier, c'est le principe ludique consistant à gérer des ressources et mettre en œuvre des stratégies pour développer son territoire. Les thèmes rattachés à ce principe n'apparaissent que comme des variantes susceptibles d'offrir des changements de perspective ou de sensation. Le primat de la mécanique ludique ne nécessite qu'un prétexte fictionnel fournissant une entrée dans le jeu par l'imaginaire. Ce n'est d'ailleurs en aucune façon propre aux jeux étudiés par Uricchio, Letourneux ou Trémel, tant on peut dire la même chose de n'importe quel jeu de société. L'exemple du Monopoly, décliné en de multiples variantes, montre que le thème n'est qu'habillage incitateur et n'est pas consubstantiel au jeu. Il n'est guère surprenant dans ces conditions de voir l'histoire décorer ces produits ludiques au lieu de les habiter, puisqu'elle n'est en rien leur objet (ce qui ne signifie pas qu'elle ne puisse pas être le déclencheur de la décision du joueur à s'engager dans le jeu). On peut donc émettre l'hypothèse que les limites observées en matière de propos historique par les rares contributions sur le sujet sont surtout le fait de la nature des jeux historisants considérés et de la tradition ludique dans laquelle ils se situent. Par contraste, les supports ludiques plus orientés vers la modélisation d'un référent culturel que vers la colorisation d'une mécanique seraient plus susceptibles de véritablement mettre en jeu un savoir ou une sensibilité historique. Autrement dit, pour que le traitement de l'histoire fasse partie intégrante de la problématique d'un jeu, il faut un univers ludique et non un jeu à thème. De ce point de vue, le jeu de rôles laisse entrevoir des perspectives inédites, dans la mesure où son principe ludique est tout entier contenu dans l'exploration du monde imaginaire qu'il propose. En effet, la situation ludique ne consiste pas à appliquer une suite de prescriptions réglées mais à évoluer virtuellement dans un univers donné. Cette caractéristique s'accompagne de deux corollaires : structurellement, le développement d'un monde de fiction est indispensable au jeu de rôles, tandis que les éléments de règles lui sont subordonnés ; la richesse et la densité de l'univers, ainsi que ses modalités de mise en jeu sont des facteurs clefs lors de l'élaboration d'un

titre. L'intérêt d'une étude sur le jeu de rôles, dans l'optique qui est la nôtre, est de lier la question des mécanismes ludiques à celle de la représentation fictionnelle, dans un contexte (unique) où règles et univers entretiennent un réel rapport organique et où le cadre imaginaire constitue la raison d'être du jeu. Ce sont les incidences de ces particularités sur la convocation de l'histoire, qu'il s'agisse de contenus de connaissance ou d'emprunts plus indirects, qu'elle serve le genre historique ou un horizon moins attendu, qui vont nous permettre d'enrichir le débat naissant sur les rapports ambigus entre jeu et histoire.

C/ MEDIATISATION LUDIQUE ET PERSPECTIVES D'APPRENTISSAGE

L'articulation entre jeu et histoire pose un certain nombre de problèmes liés à la fois à l'ambiguïté ludique, à l'omniprésence diffuse du propos historique et aux oppositions apparentes qui sont souvent invoquées pour les séparer (culture illégitime / culture légitime ; frivolité / scientificité ; *alea* ludique / immuabilité du passé). La conception dominante sur le sujet semble indiquer que le savoir historique s'évapore au contact de la logique ludique (ou plus généralement de la culture de masse) pour ne laisser qu'une faible réminiscence, suffisante malgré tout pour inscrire le jeu dans une perspective historisante ; l'observation de cette réaction chimique produit également des effets culturels, en accréditant la thèse d'une dimension corruptrice des produits ludiques dès lors qu'ils sortent du périmètre du pur divertissement. En quelque sorte, l'étude de la rencontre entre le jeu et l'histoire pâtit de la désaffection scientifique envers le premier et ne bénéficie pas de la richesse des apports théoriques sur la seconde. Notre recherche ambitionne précisément de contribuer à inverser la tendance, en menant de front une réflexion sur un support ludique, le jeu de rôles, et sur ses modalités d'appréhension de l'histoire. La focalisation sur un média et sur un type de référent culturel n'est toutefois pas une fin en soi ; elle ne se conçoit pas seulement comme une entreprise d'éclaircissement ciblé de zones d'ombre dans un contexte ludique et culturel particulier, mais se rattache à une visée plus générale qui dépasse l'objet de recherche proprement dit. A travers l'analyse des caractéristiques du jeu de rôles et des spécificités du domaine historique, nous voulons proposer une nouvelle façon d'envisager la saisie d'un savoir par un support de fiction. En montrant que la convocation de l'histoire dans le cadre du jeu de rôles est inséparable du projet ludique qui la déclenche et qu'elle ne se réduit pas à l'insertion dans le jeu de symboles stéréotypés et de dates canoniques, nous entendons interroger les dynamiques de diffusion des savoirs via les canaux de la culture de masse. Dans un contexte scientifique plus disposé à étudier les conditions de production de

l'histoire qu'à se pencher sur son devenir culturel (sauf dans une approche comparative qui hiérarchise plus qu'elle n'analyse), il nous paraît opportun de mettre à distance les grilles de lecture académistes pour observer concrètement ce que le jeu fait au savoir historique une fois qu'il l'a arraché au milieu historien. Dans cette optique, la question éducative se pose nécessairement, quoique de manière indirecte. Elle est induite par la thématique du savoir, dans la mesure où ce dernier, qui n'existe pas en soi et se déploie dans la relation particulière d'un sujet à un contexte, trouve sa justification et sa complétude dans l'apprentissage qu'il appelle ; s'il apparaît symboliquement comme un objet, c'est uniquement en tant que « forme substantialisée d'une activité, de relations et d'un rapport au monde. »[345] Il ne se conçoit que dans le but d'être appris, assimilé. En ce sens, le savoir est une figure de l'apprendre.[346] Parler d'histoire, de savoir historique, implique donc d'une manière ou d'une autre une topique de l'éducation. Or, il nous faut traiter cette topique dans le cadre du jeu, soit un terrain parcouru par des conceptions bien établies en la matière.[347] Aussi, il convient de préciser que notre démarche ne se réclame ni d'une vision romantique du jeu, ni d'un courant le marginalisant ou au contraire le considérant comme intrinsèquement éducatif. Notre attention à la dimension éducative ne doit pas être comprise comme un moyen d'intégrer le jeu dans l'arsenal des procédés pédagogiques modernes, ni comme un refus absolu de l'envisager comme espace d'apprentissage, mais comme la prise en compte d'un potentiel éducatif qui s'exprime à la croisée du caractère académique de certains des savoirs considérés, du type d'expérience ludique offert par le jeu de rôles et de la densité de ses univers de fiction. Déterminer si le jeu de manière générale et le jeu de rôles en particulier sont éducatifs ou non n'est pas de notre ressort, mais ce n'est pas pour autant que le problème de l'apprentissage ne se pose pas. Nos choix de recherche, orientés vers une analyse de corpus, ne nous permettent pas d'évaluer la portée éducative des simulations ludiques étudiées, et il convient de se garder d'inférer des apprentissages à partir de modélisations de savoirs. Pourtant, les stratégies éditoriales, les modalités de saisie du matériau historique, les postures des auteurs, le primat des univers de fiction ou encore le fonctionnement des mécaniques ludiques, témoignent d'un rapport au savoir ; on y décèle des façons de comprendre et des manières d'utiliser, des préférences culturelles et des registres de détournement. Le savoir est au cœur de notre

[345] CHARLOT, Bernard, *Du rapport au savoir : éléments pour une théorie*, Paris, Economica Anthropos, 1997, p. 173.
[346] *Ibid.*, pp. 67-88.
[347] BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, *op. cit*.

problématique, non seulement parce qu'il nourrit les constructions ludiques que sont les jeux de rôles, mais aussi parce qu'il se retrouve, sous un autre visage, dans le processus de transformation qui s'opère entre la mobilisation de la matière première culturelle et la présentation du produit fini prêt à jouer. Ainsi, l'attention au contenu des univers, davantage qu'à ce qu'ils véhiculent sur le plan idéologique ou à leur position vis-à-vis de l'historiographie et du propos historien, recoupe cette même problématique : quels savoirs historiques sont sollicités et à quels nouveaux savoirs les jeux de rôles donnent-ils naissance ? Comment sont-ils médiatisés, c'est-à-dire retravaillés dans la logique du média ? Dans la lignée de ces interrogations, notre recherche se présente comme une contribution à la théorisation de la diffusion des savoirs historiques dans la culture de masse, non pas en établissant des données statistiques appliquées à un secteur économiquement représentatif des industries culturelles, mais, dans une perspective plus qualitative, en mettant à jour des dynamiques de transformation du savoir dans le cadre ludique.

1) Une perspective théorique : l'éducation informelle

La transformation de l'histoire par le jeu et l'expression ludique d'une sensibilité historique : à première vue, nos questions de recherche nous emmènent loin des préoccupations usuelles des sciences de l'éducation. L'école, la formation, les institutions éducatives, apparaissent bien éloignées de notre terrain ludique. L'appréhension des enjeux éducatifs liés à ces dispositifs est marquée du sceau de l'évidence, tant ils sont dédiés à l'apprentissage. S'interroger sur ce que l'élève apprend est nécessaire, pertinent et logique ; mais qu'en est-il lorsque l'on remplace « élève » par « joueur » ? Peut-on poser la question éducative avec la même pertinence et la même légitimité si on l'extrait du cadre scolaire ? De fait, les travaux explorant d'autres pistes que l'analyse des appareils pédagogiques et de leurs effets se multiplient ces dernières années. Ils peuvent être guidés par une lecture moins mécaniste de l'apprentissage, qui fait de l'éducation un projet et un processus continus plus qu'un objectif quantifiable d'acquisition de savoirs ; ils peuvent aussi s'attacher à des objets et à des terrains rarement identifiés comme éducatifs. Globalement, ils ciblent ce qui ne s'enseigne pas, ce qui échappe aux formateurs, ce qui s'apprend fortuitement ou en dehors de l'institution scolaire. Prenons garde toutefois à ne pas cliver les recherches en deux domaines distincts, l'un consacré à l'école et

soucieux de mesurer des acquis, l'autre largement ouvert sur les pratiques sociales et prônant un élargissement du spectre éducatif. Le renouvèlement du questionnement scientifique ne passe d'ailleurs pas forcément par le changement de terrain de recherche. Ainsi Bernard Charlot, en théorisant une approche du savoir en dehors de la démarche didactique et en rupture avec une sociologie exclusivement axée sur la reproduction sociale, se démarque d'une bonne partie de la littérature sur le système scolaire ; bien qu'il livre une définition de l'éducation comme processus continu de construction socioculturelle du sujet,[348] ce qui implique qu'elle excède le cadre de l'expérience scolaire, Charlot reste fixé sur la thématique de l'école. Son concept de rapport au savoir replace les apprentissages scolaires dans un contexte plus large, sans pour autant s'intéresser aux implications de cet élargissement et aux nouveaux territoires qu'il révèle. D'autres travaux, dont les objets de recherche sont étrangers à l'école ou l'abordent autrement que par sa face académico-sociographique, ont entrepris d'observer des pratiques et des espaces jusqu'alors délaissés car n'étant investi *a priori* d'aucune valeur éducative ou ne faisant valoir aucune rhétorique en la matière. Dans l'ouvrage dirigé par Gilles Brougère et Anne-Lise Ulmann, *Apprendre de la vie quotidienne*,[349] on peut trouver un ensemble de contributions représentatives de la diversité des nouveaux domaines étudiés : pratiques sociales ordinaires, marges du système scolaire, jeux et loisirs, pratiques et apprentissages professionnels, engagements politiques et associatifs, etc. Faisant émerger des thématiques longtemps écrasées par le poids des institutions éducatives et par les conceptions du savoir qu'elles sous-tendent, les auteurs mettent en évidence la grande variété des situations d'apprentissage dans la vie de tous les jours et dans les circonstances les plus banales. Pourtant, attribuer à l'ordinaire et au routinier une dimension éducative ne va pas de soi. Cela implique de dépasser la valorisation culturelle des apprentissages socialement encadrés et de déconstruire les représentations que la répétition quotidienne érige en allants-de-soi.[350] Cela nécessite également de démanteler le mur conceptuel qui sépare la salle de classe ou de formation du reste du monde social, et de considérer que le savant et le populaire, loin d'être deux blocs antagonistes, s'entrecroisent constamment.

Ramenées à la question des savoirs historiques dans le jeu de rôles, de telles précautions ont la force de l'évidence. Pour comprendre les usages ludiques de la matière historique et voir

[348] CHARLOT, Bernard, *Du rapport au savoir …*, *op. cit.*
[349] BROUGERE, Gilles et ULMANN, Anne-Lise, *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, PUF, 2009.
[350] BROUGERE, Gilles et ULMANN, Anne-Lise, « Sortir de l'ombre les apprentissages quotidiens », in *ibid*., pp. 11-17.

au-delà de leur caractère stéréotypé ou anecdotique, il nous faut mettre à distance le modèle historien tout en gardant à l'esprit que ces représentations historiques ne sont jamais de purs produits du jeu, tout comme l'histoire scientifique n'est pas que science. Le jeu de rôles est un objet ludique détaché des contingences institutionnelles et étranger aux intentions pédagogiques, mais dont le rapport ambivalent à la culture savante interroge le statut des savoirs qu'il médiatise. De plus, cet objet apparaît familier, usuel aux yeux des rôlistes ; il s'inscrit dans une pratique qui, si elle se veut opposée à la routine du travail et des obligations sociales, développe des habitudes et des rythmes de jeu ancrés dans la vie courante. On joue plus ou moins régulièrement, mais on le fait dans la continuité ordinaire de l'existence ; la partie de jeu de rôles est une activité normalisée, qui en tant que divertissement s'extrait de la banalité quotidienne sans pour autant constituer un événement exceptionnel. A cet égard, elle est susceptible d'induire des apprentissages au même titre que d'autres aspects moins épisodiques de la vie de tous les jours. Deux réserves doivent cependant être mentionnées. La première consiste à insister sur le glissement de perspective qui s'opère entre notre sujet et la majorité des travaux convoqués sur la question éducative ; en effet, nous nous attachons à un objet tandis qu'une large part de la littérature se préoccupe de pratiques. Le décalage n'est ni neutre ni sans incidence sur notre positionnement théorique. S'il semble légitime d'envisager le jeu de rôles comme un objet de la vie quotidienne, peut-on penser les savoirs qu'il véhicule dans cette optique ? La difficulté réside dans la confusion possible entre le registre d'apprentissage lié à la régularité d'une pratique, et le contexte d'élaboration de l'objet donnant accès à cette pratique ; ainsi on peut se demander en quoi la mobilisation d'un savoir historique par un univers ludique relève en elle-même d'une dynamique éducative de la vie courante, quand bien même son appréhension par le joueur s'effectue sur le mode d'une familiarisation progressive qui ne se donne pas à voir comme éducative. L'apprentissage dans la vie quotidienne nous apparaît alors comme un horizon théorique propre à mettre en perspective notre recherche, en nous permettant de ne jamais perdre de vue le devenir des savoirs produits par le jeu de rôles, mais n'est pas au cœur de notre problématique. Une deuxième réserve souligne les ambiguïtés de l'éducation au filtre des activités de tous les jours. Nous sommes en présence d'un terrain de recherche, mais aussi d'un ensemble de conceptions de l'apprendre qui justifient de s'aventurer sur ces nouveaux espaces. Au-delà de la mise en évidence des potentialités éducatives des situations les plus diverses, l'intérêt de l'étude du quotidien réside dans le nécessaire développement d'outils théoriques qui

viennent suppléer les appareils conceptuels centrés sur les savoirs institués et les systèmes pédagogiques. Davantage qu'une filiation de plein droit dans la famille des recherches sur la vie courante et ses incidences éducatives, ces nouvelles approches nous offrent des solutions pour resituer l'objet ludique en tant que porteur de savoirs.

Les différentes rhétoriques du jeu attribuent à ce dernier un certain nombre de valeurs, positives ou négatives, qui le positionnent dans l'espace social ou lui confèrent une fonction culturelle. Si l'on reprend la typologie de Sutton-Smith, deux discours s'opposent quant à l'utilité éducative de l'activité ludique : la rhétorique du jeu comme facteur de progrès et celle du jeu comme lieu de la frivolité et du désordre.[351] Dans le premier cas, la dimension d'éducation est consubstantielle à l'acte de jouer ; dans le second, il y a opposition de nature entre pratique ludique et acquisition de savoirs. Pour traiter de la question des apprentissages dans le cadre du jeu, il importe de refuser l'une ou l'autre de ces rhétoriques, puisqu'elles apportent toutes deux une réponse toute faite. Plus encore, il nous semble que le problème de l'éducation ne doit pas être premier si on escompte le relier au domaine ludique. Que la réflexion recherche dès le départ des indices d'apprentissage dans le jeu ne peut mener qu'à un questionnement biaisé. Une telle démarche risque de produire un contre-sens par lequel on confondrait mise en rapport de modes d'apprendre et d'effets éducatifs avec le jeu, et réalité d'une connexion systémique et organique entre activité ludique et apprentissage. Il est une chose d'observer un phénomène dans une situation donnée ; Il en est une autre que de conclure à une relation de cause à effet entre la survenue du phénomène et la présence d'un élément auquel on est particulièrement attentif. Faute d'analyser le jeu en lui-même, en préalable indispensable, on s'expose à générer des réponses prédéterminées et à imbriquer jeu et éducation là où, peut-être, ils ne font que coexister. Dès lors, pour éviter ce travers, le centrage sur les propriétés de la sphère ludique nous paraît le premier pas le plus judicieux. On l'a vu, le joueur peut faire valoir un niveau de contrôle important de son activité : il sait qu'il joue,[352] et il décide de jouer.[353] Il n'existe pas de jeu contraint, ni de jeu involontaire, l'obligation et l'inconscience faisant perdre tout son sens au registre ludique. L'acte de jouer est le motif premier et nécessaire de celui qui s'engage dans le jeu (même s'il peut exister d'autres raisons en parallèle… comme apprendre par exemple). De plus, cette activité est

[351] SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, *op. cit*.
[352] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, *op. cit*., p. 147 : « jouer, c'est savoir qu'on joue ».
[353] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit*., pp. 50-53.

marquée par la frivolité et le second degré[354] : son dénouement est sans gravité ; elle entretient avec le réel une relation ambivalente, à la fois littérale et distancée. Le jeu est impulsé par le joueur qui s'y adonne ; il suppose un choix et un engagement dans une situation sur laquelle le joueur a prise et qui repose sur un décalage maîtrisé avec le monde social. Si l'on veut penser le jeu au regard de l'éducation, il nous faut prendre en compte ces caractéristiques et leurs corollaires. D'une part, le fait de jouer paraît peu compatible avec le fonctionnement d'institutions dont la raison d'être est l'enseignement dirigé. D'autre part, l'intention ludique n'est pas intention éducative ; elle est autosuffisante et n'a pas besoin d'être investie de principes extérieurs ni d'être transformée en instrument pédagogique. En revanche, on ne peut exclure une incidence éducative, ponctuelle ou structurelle, du jeu. Là réside toute l'ambiguïté de son rapport aux apprentissages ; le « jouer »[355] du joueur n'exprime pas une volonté d'apprendre, mais les possibilités d'expérimentation sans risque qu'il contient ne peuvent pas être délaissées.

Toute tentative de mettre en rapport logique éducative et dynamique ludique impose de composer avec cette ambiguïté. Elle passe également par la mobilisation d'outils théoriques susceptibles de l'atténuer, sinon de la dissiper. A cet égard, les perspectives ouvertes par les travaux explorant la notion d'éducation informelle laissent entrevoir des pistes intéressantes. Elles concernent au premier chef notre problématique, dans la mesure où elles adossent largement leur réflexion à des terrains de recherche situés hors de l'emprise des institutions éducatives et à des objets peu concernés par les projets pédagogiques. L'émergence de ces nouvelles questions correspond à un élargissement de la réflexion dans le champ de l'éducation et à une prise de conscience ; à côté du problème de l'enseignement scolaire, se définissent des enjeux dont l'importance se traduit aussi bien sur le plan épistémologique que dans une optique socioéconomique. C'est en ces termes qu'Abraham Pain introduit les trois études de cas qui lui permettent d'illustrer son approche de l'éducation informelle.[356] A travers des exemples puisés dans des domaines aussi variés que l'organisation de l'entreprise, le logement et la télévision, l'auteur repère des tendances lourdes caractérisées par la prégnance d' « effets imprévus qui ont une influence éducative »[357] et par l'implication des individus dans un processus qui les forme à

[354] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 56-58 et 42-50.
[355] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, *op. cit*.
[356] PAIN, Abraham, *Education informelle. Les effets formateurs dans le quotidien*, Paris, L'Harmattan, 1990.
[357] *Ibid.*, p. 120.

leur insu. L'apprentissage apparaît comme un « coproduit de l'action »,[358] loin du modèle vertical où le savoir se diffuse de la sphère savante vers un public dépendant. Il résulte d'une imprégnation diffuse, non d'une volonté d'apprendre. Abraham Pain invite à valoriser le quotidien et l'expérience, en les considérant comme un terreau fertile d'autoformation et d'acquisition de compétences en parallèle aux enseignements formalisés. Cependant, l'attention aux apprentissages ordinaires de la vie courante ne traduit pas de réelle rupture avec les préoccupations institutionnelles ; elle vise à apporter un nouvel éclairage sur des méthodes éducatives qu'il s'agit de repositionner dans l'espace social et au regard des pratiques individuelles. L'éducation informelle constitue ici un cadre englobant qui entérine le fait que les différents aspects des dispositifs pédagogiques ne peuvent être pensés en vase clos, comme si la didactique détenait le monopole des effets éducatifs et était résolument indépendant du monde social. Le propos d'Abraham Pain est celui d'un théoricien mais aussi celui d'un technicien de l'éducation qui cherche des champs d'application pour la notion qu'il met en avant. Cette optique se retrouve d'ailleurs assez largement chez les auteurs qui mobilisent l'éducation informelle, instaurant de manière paradoxale une tension entre la logique formalisatrice d'une perspective utilitariste et le caractère non formalisé du phénomène qu'elle s'attache à analyser. L'univers scolaire et le monde du travail sont alors revisités sous un angle inédit, et les pratiques familières des publics concernés deviennent un nouvel enjeu de compréhension, de maîtrise et de transformation des instances éducatives. Dans *The necessity of informal learning*,[359] les différentes contributions relaient ainsi une conception de l'apprentissage informel comme agent souterrain de développement socioéconomique. En tant que tel, il apparaît comme un domaine essentiel à la connaissance du paysage éducatif et de ses implications professionnelles. L'ouvrage synthétise les résultats d'un projet de recherche britannique mené entre 1998 et 2000, le *Learning Society Programme*, dont les objectifs étaient de cerner les nouveaux besoins de formation pour le pays. La formation des adultes, l'éducation tout au long de la vie (*lifelong learning*) et la notion d'éducation informelle sont pensées en lien avec le thème de l'emploi. Dans ce contexte, certains auteurs proposent d'autres formulations théoriques. C'est ainsi que l'éducation informelle est tirée vers l'implicite (*implicit learning*) et le tacite (*tacit knowledge*).[360] On retrouve en partie la non-intentionnalité de Pain, mais dans une acception qui pointe un problème

[358] PAIN, Abraham, *Education informelle...*, *op. cit.*, p. 135.
[359] COFFIELD, Frank (dir.), *The Necessity of Informal Learning*, Bristol, Policy, 2000.
[360] ERAUT, Michael, « Non-formal learning, implicit learning and tacit knowledge », in *ibid.*, pp. 12-31.

épistémologique et méthodologique : la notion porte-t-elle sur la nature du savoir ou sur son explicitation ? Désigne-t-elle ce qu'on ne sait pas qu'on sait, ou bien ce qu'on est incapable d'identifier comme savoir ? Le travail du chercheur consiste-t-il à isoler les apprentissages cachés ou à provoquer leur explicitation ? La difficulté sémantique et conceptuelle ainsi mise en évidence renvoie finalement au flou entourant l'éducation informelle. Celle-ci a tendance à se définir négativement (le non-intentionnel, le non-institutionnel), à donner prise aux interprétations les plus diverses, ou encore à couvrir un territoire si vaste qu'elle en perd en fonctionnalité. Pour Denis Poizat, elle « caractérise toute modalité éducative liée davantage à un bain environnemental qu'à une action éducative volontaire »[361]... l'éventail des possibilités est donc largement ouvert. Devant cette variété de terrains et d'acceptions, on est en droit de se demander si la pertinence de la notion ne se dilue pas dans la diversité des situations et si l'on n'a pas affaire à un fourre-tout théorique.

La validation de l'éducation informelle comme outil scientifique est problématique. Elle se heurte à l'ambiguïté de la notion, mais aussi à son hétérogénéité. Gilles Brougère et Hélène Bézille[362] remarquent ainsi qu'elle doit essentiellement son émergence à des travaux effectués dans trois champs de recherche distincts : l'éducation dans les pays du Sud, le développement cognitif et la formation des adultes. Ses définitions à géométrie variable et les variations de signification d'un auteur à l'autre renvoient à la pluralité de ses contextes d'appréhension. Elles concourent à en brouiller le crédit et à en réduire la portée, dans la mesure où chacun peut trouver une acception qui lui convient parmi les nombreuses propositions disponibles, ou peut la reforger lui-même dans le sens de sa réflexion. Pourtant, la diversité des emplois de l'expression « éducation informelle » peut elle-même apparaître comme le révélateur d'une volonté de mener le débat éducatif dans une direction qui, faute d'être précise, est ressentie comme nouvelle. La nouveauté en question consiste à penser l'évidence intuitive selon laquelle une grande partie de ce que nous apprenons ne résulte pas de la fréquentation du système scolaire. En ce sens, l'éducation informelle n'est pas un instrument conceptuel mais une perspective donnant accès à des espaces peu connus et peu explorés. Elle vaut davantage par les questions qu'elle permet de poser que par la solidité de ses soubassements théoriques. Elle atteint sans doute ses limites lorsqu'elle aspire au statut de cadre structurant pour les recherches centrées sur les dynamiques

[361] POIZAT, Denis, *L'éducation non formelle*, Paris, L'Harmattan, 2003.
[362] BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », in *Revue française de pédagogie*, n° 158, janvier-février-mars 2007, pp. 117-160.

éducatives invisibles. D'autres concepts, plus affinés et moins sujets à interprétation, semblent plus à même d'endosser ce rôle : Barbara Rogoff parle ainsi d'*apprenticeship* pour désigner une conception de l'apprentissage comme processus social de participation plutôt que comme mécanique d'acquisition de savoirs et de compétences[363] ; Jean Lave et Etienne Wenger défendent le concept de participation périphérique légitime et l'idée d'un apprentissage situé, qui articulent la question éducative aux logiques d'intégration progressive, d'appartenance et de contribution au groupe[364] ; quant à Stephen Billet, il voit dans l'affordance (c'est-à-dire le potentiel d'un objet, les opportunités qu'il offre) et dans l'engagement dans la situation les deux moteurs de l'apprentissage.[365] De manière générale, l'expérience et la participation apparaissent comme des thèmes clefs ; ils constituent les éléments de base à partir desquels sont construits aussi bien ces concepts en particulier que les autres propositions théoriques qui les complètent ou qui les critiquent.[366] L'idée directrice est de replacer l'apprenant au centre de la réflexion ; l'apprentissage naît de l'implication de l'individu dans une situation, qu'elle soit identifiée comme éducative ou non. Ce recentrage a donné lieu à de nouveaux axes de recherche, tels que l'attention aux impulsions individuelles (autoformation), l'exploration du lien entre celui qui apprend et son environnement (écoformation) ou encore l'analyse des effets éducatifs produits par le contact avec les pairs (hétéroformation).[367] L'insistance sur les problématiques individuelles se donne à voir également dans les études sur l'autodidaxie ; en tant qu'« auto-apprentissage volontaire […] s'effectuant hors de tout cadre hétéroformatif organisé »[368] et en tant que ressource mobilisable aussi bien au quotidien que dans des circonstances exceptionnelles,[369] elle se situe à la croisée du non-institutionnel et des apprentissages de la vie courante. On le voit, les objets et les angles d'analyse sont multiples et ne se rassemblent pas sous l'égide d'une école ou d'un courant structuré. L'éducation informelle en tant que telle n'est finalement qu'une zone expérimentale abstraite qui autorise le développement de ces outils, et

[363] ROGOFF, Barbara, *Apprenticeship in Thinking : Cognitive Development in Social Context*, Oxford, Oxford University Press, 1990.
[364] LAVE, Jean, WENGER, Etienne, *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.
[365] BILLET, Stephen, « Working participatory practices : conceptualising workplaces as learning environments », in *Journal of Workplace Learning*, vol. 16, n° 5-6, 2004, pp. 312-324.
[366] Cf. BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit.* Nous citons également les concepts évoqués en notes 340, 341 et 342 en nous appuyant sur cet article.
[367] *Idem*.
[368] VERRIER, Christian, *Autodidaxie et autodidactes : l'infini des possibles*, Paris, Anthropos, 1999, p. 83.
[369] BEZILLE-LESQUOY, Hélène, *L'autodidacte : entre pratiques et représentations sociales*, Paris, L'Harmattan, 2003.

surtout leur mise en rapport ; non pas que tous les travaux dans ce domaine se réclament d'elle, loin de là, mais elle contribue à fédérer des recherches qui envisagent l'apprendre comme une dynamique dont les effets sont souvent masqués, et comme une relation d'un sujet à un contexte socioculturel dans lequel il est plus ou moins engagé. Elle se présente comme une perception particulière de l'apprentissage qui ne le fige pas en une conception canonique ni ne le divise en domaines bien distincts, mais permet de saisir le phénomène éducatif dans une continuité. Autrement dit, il n'existe pas de formes instituées mais un mouvement de formalisation qui évolue entre deux pôles : « la notion de forme permet de comprendre la logique d'un continuum de l'informel (ou moins formel) au plus formel (ou scolaire), et plus largement d'un processus de formalisation, déformalisation qui passe par des continuités, discontinuités et reconfigurations. Elle permet également de justifier d'une certaine façon l'emploi de l'adjectif « informel » comme désignant l'absence de forme sociale éducative construite. Elle laisse cependant entière la question de l'apprentissage dans de telles situations ».[370]

Sans être un cadre conceptuel solidement construit, l'éducation informelle n'est donc pas dénuée d'intérêt pour comprendre que la question de l'apprentissage est infiniment plus complexe qu'une simple détection d'acquis labellisés comme savoirs et compétences. Il existe plusieurs façons d'apprendre, de la plus dirigée à la plus fortuite, chaque situation éducative pouvant se développer sur plusieurs registres simultanément ou alternativement. A cet égard, l'emploi de cette notion dans le cadre d'une étude sur le jeu paraît évident : à un premier niveau, elle s'accorde parfaitement à la nature non institutionnelle et non intentionnelle des apprentissages éventuels induits par la pratique ludique ; de plus, elle met en perspective le jeu avec d'autres domaines culturels et nous permet d'éviter de considérer comme spécifiques des éléments que l'on retrouve largement dans le loisir, le divertissement ou plus simplement la vie quotidienne. Dans cette optique, le fait de jouer s'insère dans un contexte socioculturel libre de toute intention pédagogique. Montrer que le jeu n'est pas une situation éducative formalisée ne semble pas poser problème, tant les critères de frivolité et d'incertitude, voire même de décision du joueur, entrent en contradiction avec un projet d'enseignement qui repose sur le contrôle et l'injonction à apprendre.[371] Pour autant l'activité ludique n'est *a priori* pas antinomique de

[370] BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit*., p. 147.
[371] Cf. BROUGERE, Gilles, « Jeux et loisirs comme espaces d'apprentissages informels », in BROUGERE, Gilles (dir.), *Jeu, loisir et éducation informelle*, Education & Sociétés n° 10, Paris, Bruxelles, De Boeck, 2004, pp. 5-20.

l'apprentissage ; la dimension de simulation et de second degré, ainsi que certaines conditions et conséquences de la pratique, comme la participation du joueur et la manipulation de contenus symboliques, apparaissent en effet comme de possibles modalités éducatives. Il s'agit donc, pour penser ces effets formateurs hypothétiques, de « désenclaver le jeu » pour le resituer « au sein d'une pluralité d'activités qui ont avec lui des points communs, sans oublier de rechercher *in fine* ce qui pourrait constituer sa réelle spécificité ».[372] Or, il s'avère éminemment problématique de repérer des particularités ludiques en la matière, dans la mesure où il paraît hasardeux d'attribuer un effet éducatif à un trait propre au jeu plutôt qu'à un autre facteur susceptible de se retrouver dans d'autres circonstances. Observer des apprentissages en jeu indique une possibilité, non un lien de cause à effet : cela suffit à prouver qu'il peut y avoir des effets éducatifs lorsqu'on joue, mais en aucun cas que la situation ludique en est structurellement porteuse. La difficulté tient sans doute à la nature du jeu : si l'on suit Paul Yonnet et sa définition du loisir,[373] l'activité ludique n'a pas de contenu propre. Elle est marquée par la recherche volontaire de délassement, de plaisir. Dans ces conditions, le doute demeure à chaque observation : le joueur a-t-il appris de la mise en forme ludique, ou bien l'apprentissage a-t-il résulté d'un contact avec les références importées dans le jeu?

Il semble difficile de sortir de cette impasse. Il se peut que le jeu soit ponctuellement éducatif, mais rien n'indique que ce que l'on apprend à cette occasion possède une quelconque spécificité ou soit le résultat d'une propriété ludique. Pour s'extraire de l'ornière théorique, il convient de retourner aux caractéristiques du jeu et de les reconsidérer à l'aune de l'éducation informelle. Celle-ci a déjà contribué à « désenclaver » le domaine ludique, mais aussi à le normaliser ; comme d'autres activités de la vie courante, il peut donner lieu à des apprentissages implicites, involontaires ou secondaires. Pourtant, le degré de formalisation de ces apprentissages varie fortement d'une situation à l'autre : ils peuvent être fortuits, conséquences non recherchées de la pratique ; mais ils peuvent aussi être visés intentionnellement, en vue d'améliorer ses compétences ludiques ou de s'initier au jeu. Vincent Berry montre ainsi que les guildes de joueurs de MMORPG constituent des communautés mêlant étroitement les logiques ludique et éducative. La guilde est un espace hiérarchisé, dans lequel les joueurs confirmés encadrent les novices selon une sorte de tutorat collectif, répondent à leurs questions et les aident à maîtriser les codes et les

[372] BROUGERE, Gilles, « Jeux et loisirs comme espaces d'apprentissages informels », *op. cit.*, p. 11.
[373] YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*

techniques du jeu. Toutefois, tout cela se passe sans que soit jamais perdue de vue la dimension ludique, ce qui fait dire à Vincent Berry que les guildes sont des communautés de pratique qui jouent à être des communautés de pratique. Il y a bien une formalisation éducative, mais elle ne fait sens que dans le cadre du jeu : « ce qui caractérise ainsi la transmission des savoirs dans ces univers, c'est une modalisation, une transcription ludique de l'apprentissage qui prend pour modèle des dispositifs formels d'apprentissage pour les transformer en jeu. Les joueurs peuvent s'impliquer très profondément dans l'activité et dans l'apprentissage mais cet engagement dans la pratique n'est possible que si celui-ci reste du domaine du jeu ».[374] On retrouve clairement ici la dimension de second degré : le jeu est affaire de transformation de sens, de réinterprétation d'une activité littérale ou de la vie quotidienne. Dans cette distanciation réside une portée éducative latente, dans la mesure où le recyclage ludique implique une manipulation et une conscience du matériau symbolique mobilisé. Ainsi, « ce qui caractérise le jeu ce n'est pas une vocation particulière à l'éducation, mais une richesse potentielle des contenus culturels et des processus de construction, de transformation de ces mêmes contenus [...] qui peut soit s'accompagner d'apprentissages informels, soit impliquer des apprentissages antérieurs pour maîtriser ces contenus ».[375] En d'autres termes on peut apprendre en jouant mais il est parfois nécessaire d'apprendre pour jouer. Il arrive également que le contexte ludique se nourrisse d'une dynamique d'apprentissage, comme l'illustre l'exemple des guildes de joueurs qui construisent une « histoire ludique et collective d'apprentissage ».[376] Une caractéristique forte du jeu dans ce domaine tient donc à sa capacité à produire de nouveaux registres de signification. Il partage ce trait avec d'autres secteurs du loisir, notamment ceux qui reposent sur l'exploitation fictionnelle de références culturelles (littérature ou cinéma par exemple). Il s'en distingue par le rôle décisif alloué à la décision du joueur et à l'impact de ses actions sur le développement du jeu ; la participation à l'activité ludique renvoie à une dimension expérientielle qui peut donner lieu à des effets éducatifs. La notion d'éducation informelle, certes critiquable en bien des points, nous permet malgré tout de positionner le jeu comme possible vecteur d'apprentissages dans la sphère des loisirs. A la croisée de la manipulation transformative de contenus culturels et de

[374] BERRY, Vincent, « Les guildes de joueurs dans l'univers de *Dark Age of Camelot* : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », in *Revue française de pédagogie*, n° 160, juillet-août-septembre 2007, pp. 75-86 ; p. 84.
[375] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 157-158.
[376] BERRY, Vincent, « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in BROUGERE, Gilles, ULMANN, Anne-Lise, *Apprendre de la vie quotidienne*, *op. cit*., pp. 143-153 ; p. 152.

l'implication forte du joueur dans son activité, on peut percevoir un potentiel éducatif propre au jeu,[377] sans pour autant conférer à ce dernier une valeur éducative génétique ou des vertus pédagogiques dont chaque joueur tirerait avantage. Le jeu peut produire des situations propices à l'apprentissage, et il peut le faire de manière originale ; parler de potentiel éducatif, c'est mettre en lumière les modalités de ces possibilités, mais c'est aussi montrer que celles-ci ne sont ni programmées ni uniformes, et qu'elles ne peuvent être saisies par un modèle théorique qui tenterait de les formaliser en un système ludique éducatif.

2) L'appréhension de la mobilité des savoirs : une pluralité de concepts

La réflexion sur la nature informelle des apprentissages ludiques est un premier pas. Elle fonde un rapport entre éducation et jeu, établi à partir des caractéristiques de ce dernier, et congédie les rhétoriques usuelles du progrès (le jeu est éducatif) ou de l'inutilité (on n'apprend pas par le jeu). Elle incite à nuancer le tableau de la portée éducative de l'activité ludique en mettant l'accent sur le caractère circonstanciel des apprentissages et en les envisageant comme des processus davantage que comme des acquisitions factuelles. Elle traduit une certaine conception de l'apprendre, « activité continue, fondamentalement sociale, qui accompagne de façon consciente ou non nombre de nos comportements »[378]… et dans laquelle le jeu s'inscrit de plein droit. Néanmoins, la notion d'éducation informelle ne garantit pas à elle seule des fondements théoriques suffisamment solides pour que l'on puisse s'appuyer sur ses seules propositions ; d'autre part, elle est peu adaptée à l'appréhension des contenus objectivables. La question de la forme éducative, ou le plus souvent de son absence, laisse de côté le problème des savoirs pour se concentrer sur les dynamiques cachées qui peuvent permettre à l'effet éducatif de se concrétiser. Qu'en est-il de ces contenus culturels dont la manipulation constitue l'une des modalités d'apprentissage via le jeu ? Si on peut raisonnablement avancer que le jeu de rôles est potentiellement éducatif, on ne peut en déduire ni ce que les rôlistes apprennent effectivement (faute d'observations), ni à quelles constructions culturelles le jeu les expose (faute d'études sur les objets). En dehors de la perspective théorique qu'il nous a ouverte, le caractère opératoire de

[377] Cf. BROUGERE, Gilles, Jouer / Apprendre, op. cit., pp. 157-160.
[378] *Ibid.*, p. 160.

l'éducation informelle nous paraît donc relativement limité, notamment dans l'optique de travailler sur des supports ludiques et sur les référents symboliques qu'ils exploitent. Cette recherche s'attache aux jeux de rôles et à leur rapport à l'histoire, c'est-à-dire à des objets qui s'emparent de savoirs. Ceux-ci sont accaparés par la structure ludique, transformés, mêlés à d'autres éléments fictionnels, puis proposés aux joueurs ; dès lors, on peut supposer que leur saisie par les rôlistes est susceptible de donner lieu à des apprentissages et que ces effets éducatifs ne sont pas sans rapport avec les modalités de mise en jeu de ces savoirs. Ainsi jouer dans un univers médiéval ne débouchera pas automatiquement sur une meilleure connaissance du Moyen Âge chez tous les joueurs, mais l'éventualité d'un bénéfice éducatif n'est pas à exclure… et dans ce cas, la nouvelle représentation du Moyen Âge sera plus ou moins marquée par l'imaginaire déployé par le jeu. On ne cherche pas ici à mettre directement en lumière les caractéristiques de l'apprendre en jeu de rôles, mais à prendre en compte la mobilité des savoirs, ainsi que leurs modes de traitement par le support qui les mobilise, dans l'équation éducative. Il s'agit en fait de déterminer ce que dit le jeu en matière d'histoire, en considérant que ce discours fait partie intégrante des apprentissages potentiels du cadre ludique. La recherche d'un autre cadre théorique est donc guidée par la nécessité de positionner de manière pertinente dans le champ de l'éducation les contenus donnés à jouer ; mais elle est également liée à la problématique de la hiérarchisation des savoirs et des représentations culturelles. L'histoire s'étend sur plusieurs territoires, de l'espace académique aux domaines de la culture de masse. Elle occupe une position ambivalente dans le paysage culturel, qui lui confère un caractère à la fois familier et élitiste. Analyser la façon dont le savoir historique se déplace d'un registre à l'autre implique d'être attentif à des dynamiques mais aussi à des attitudes : dynamiques de saisie, d'usage voire de transformation du matériau historique ; attitudes qui révèlent des projets et qui traduisent des conceptions de l'histoire. Manipuler un savoir n'est pas un acte neutre. Il ne s'agit pas d'une translation de contenu effectuée d'un support vers un autre et qui serait sans effet sur ledit contenu. Par ailleurs, si chaque média impose des adaptations au savoir qu'il appréhende, ces changements ne sont pas uniquement dus aux caractéristiques du support d'accueil ; ils ne sont qu'une partie d'un processus à l'œuvre dans tout projet culturel. Aussi, il importe de ne pas seulement considérer le savoir historique, le média qui s'en empare, et ce que le second fait au premier, mais d'inclure dans la réflexion les motivations qui président à cette saisie de l'histoire et à son articulation avec le média choisi.

Le vocabulaire revêt ici une importance capitale. L'expression utilisée pour désigner l'action ou le processus qui consiste à convoquer un savoir pour le déplacer d'une sphère à une autre témoigne de l'adoption d'une grille de lecture particulière. Dans ce domaine, il existe une pluralité de termes : vulgarisation, communication, transmission, circulation, diffusion, ou encore médiatisation. Certains d'entre eux ont fait l'objet d'explorations conceptuelles, quand d'autres ne s'appuient sur aucune construction théorique qui les problématiserait. Ils ne sont pas interchangeables ; tous traduisent une posture et font état d'un angle d'analyse spécifique : est-il question d'altération du savoir ? S'intéresse-t-on aux modalités de son déplacement ? S'attache-t-on à la relation entre un émetteur et un destinataire ? Opter pour l'un de ces termes, c'est donc orienter sa recherche dans une direction bien précise. Parmi les nombreuses solutions qui s'offrent à nous, celle de la vulgarisation apparaît comme la plus classique dès lors qu'un savoir académique est mobilisé dans la perspective d'être exporté hors des cercles savants. Elle présente l'avantage de la clarté, tant elle est couramment employée ; de ce fait, elle est assez peu remise en question par ses utilisateurs. La vulgarisation apparaît comme la notion de référence lorsqu'il faut penser le message scientifique à destination du monde social. Les travaux qui l'utilisent ont en commun une certaine conception de la science et de sa position socioculturelle. Selon ce modèle, la recherche scientifique est une instance autonome qui dit le vrai et qui édicte ses propres principes de fonctionnement ; elle jouit d'une supériorité académique qui reflète son statut social comme sa valeur intellectuelle, mais qui la rend opaque au plus grand nombre. Pour que la majorité profane ait accès à ses productions, il convient donc d'élaborer un système qui lui soit intelligible et qui préserve la pertinence épistémologique des savoirs qui lui sont proposés. Il revient à l'institution scientifique de combler l'espace qui s'est creusé entre elle et le grand public, afin qu'elle puisse réellement jouer son rôle social. Ainsi, la vulgarisation est avant tout une entreprise de diffusion dirigée du savoir, initiée par un chercheur ou par un médiateur faisant office de relais entre la sphère savante et les publics visés ; elle consiste à porter le discours scientifique au-delà de la communauté qui le construit, en l'adaptant à des destinataires non spécialistes. Ces caractéristiques générales ne sont pas sans implication sur les problématiques traitées par les auteurs qui s'appuient sur cette notion. On retrouve des thèmes récurrents qui structurent une vision de la recherche. Première constante, la question du rapport de l'élite savante aux masses populaires instaure un dualisme plus ou moins rigide, mais qui valide la domination bienveillante de la première sur les secondes. Daniel Raichvarg et Jean Jacques

mettent en avant cette césure dans leur histoire de la vulgarisation des sciences.[379] Le savant choisit d'éduquer l'ignorant selon ses propres termes. Celui qui vulgarise, c'est celui qui sait et qui se donne les moyens de simplifier le savoir qu'il détient. Cette démarche exprime une intention pédagogique, puisque l'ambition est explicitement éducative, mais elle se réalise en dehors de l'institution scolaire. La vulgarisation emprunte d'autres canaux, médiatiques ou parascolaires. Pour cette raison, Daniel Jacobi et Bernard Schiele la situent dans le champ de l'éducation non formelle :[380] elle repose sur des choix libres de méthodes, de contenus et d'objectifs ; elle concerne un public non captif, libre de s'engager dans le dispositif ou de le quitter ; enfin, elle n'est sanctionnée par aucun diplôme. L'entreprise vulgarisatrice relève donc moins d'une injonction officielle que d'un mouvement de fond, à mi-chemin entre vocation sociale et incitation pédagogique. Elle résulte d'une impulsion donnée par le monde scientifique, qui s'investit d'une mission éducative. L'idée de responsabilité, envers la société mais aussi envers le devenir du savoir, est très présente. Ainsi Philippe Roqueplo envisage-t-il la vulgarisation comme un effort de diffusion de connaissances scientifiques vers le public le plus vaste possible ; il s'agit de faire en sorte que la science parvienne au plus grand nombre. En ce sens, la vulgarisation se définit de manière préférentielle par son projet, non par l'ensemble des pratiques et des méthodes qui la sous-tendent.[381] La volonté pédagogique qui l'anime ne se limite d'ailleurs pas à l'enseignement de contenus, mais peut aussi être attentive à éveiller l'intérêt et cultiver l'esprit critique.[382] Seule compte finalement l'extension de la sphère savante par la conquête des nouveaux publics de la science.

La vulgarisation est donc aussi popularisation ; elle répond à plusieurs impératifs dont l'agencement résulte d'un compromis difficile entre clarté, précision et accessibilité du propos. Les écueils à éviter sont nombreux et posent comme centrales les modalités de la pratique vulgarisatrice. Philippe Roqueplo souligne la complexité de l'exercice en évoquant un « soupçon épistémologique et pédagogique »[383] : la vulgarisation suscite la méfiance des scientifiques parce qu'elle est suspectée de déformation du savoir, du fait de sa tendance à la simplification ;

[379] RAICHVARG, Daniel, JACQUES, Jean, *Savants et ignorants : une histoire de la vulgarisation des sciences*, Paris, Seuil, 1991.
[380] JACOBI, Daniel, SCHIELE, Bernard, « La vulgarisation scientifique et l'éducation non formelle », in *Revue française de pédagogie*, n° 91, avril-mai-juin 1990, pp. 81-111.
[381] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir : science, culture, vulgarisation*, Paris, Seuil, 1974.
[382] BARRERE, Martine, « Les principales difficultés de la vulgarisation scientifique viennent du milieu scientifique lui-même », in BELISLE, Claire, AIT HADJ, Smaïl (dir.), *Vulgariser : un défi ou un mythe ?*, Lyon, Chronique sociale, 1985, pp. 15-23.
[383] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir …*, *op. cit.*, pp. 187-221.

parallèlement, ses qualités éducatives sont mises en doute, notamment lorsque le discours académique, livré tel quel sans réel travail d'adaptation, fait obstacle à la compréhension des profanes. Le projet vulgarisateur semble ainsi dès l'origine voué à l'incomplétude, soit qu'il pèche par manque d'explicitation, soit qu'il soit pris en défaut d'exactitude scientifique. L'alternative recoupe en bonne partie le choix du paradigme qui préside à la démarche ; celle-ci, selon les termes de Jacobi et Schiele,[384] pourra être conduite sous le signe de la rupture (un « troisième homme », un médiateur, mène l'entreprise) ou de la continuité (un chercheur se charge du projet). Il est intéressant de constater que le scientifique peut être contesté dans son rôle de vulgarisateur du fait même de son expertise, comme l'affirme Martine Barrère lorsqu'elle avance que « les principales difficultés de la vulgarisation scientifique viennent du milieu scientifique lui-même »[385] ; l'incapacité du chercheur à replacer ses travaux dans un contexte plus large, sa propension à tout dire dans son propre langage, ou encore la rétention d'information qui lui permet de rester spécialiste incontesté, sont identifiées comme des obstacles importants à la bonne marche du processus de diffusion du savoir. Le problème consiste en fait à déterminer la nature du produit auquel on aboutit via ce processus. Il est courant d'employer la notion de « traduction » pour désigner les opérations qui permettent aux concepts savants d'être intelligibles auprès du quidam. Claire Belisle y voit ainsi l'une des quatre étapes qui organisent la communication du spécialiste vers le non-spécialiste : elle succède à la sélection des informations et à la mise en contexte et précède la mise en scène du dispositif. [386] Le principe de la traduction exprime une recherche d'équivalence adaptée au public visé, faute de pouvoir reproduire la pensée scientifique dans toute sa complexité. A l'opposé de cette conception, Philippe Roqueplo défend l'idée d'une science représentée, et non pas transposée. Le savoir n'est pas traduit, il est recréé selon une autre configuration : « une science entrée en culture, immergée dans la réalité qui enveloppe tout un chacun, a une autre structure, une autre logique, une autre signification que celle qui est la sienne au sein même de sa propre pratique ».[387] Autrement dit, la vulgarisation est une reconstruction du savoir scientifique ; elle s'insère dans des dynamiques socioculturelles qui la modèlent et qui lui donnent sens. Elle constitue une interprétation de la science utile au monde social, plutôt qu'un décalque du domaine académique. Dans ces conditions, tout reproche de

[384] JACOBI, Daniel, SCHIELE, Bernard, « La vulgarisation scientifique et l'éducation non formelle », *op. cit.*
[385] BARRERE, Martine, « Les principales difficultés … », *op. cit.*
[386] BELISLE, Claire, « Les objectifs de la vulgarisation », in BELISLE, Claire, AIT HADJ, Smaïl (dir.), *Vulgariser : un défi ou un mythe ?*, *op. cit.*, pp. 33-48.
[387] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir …*, *op. cit.*, p. 149.

déformation du savoir doit être relativisé, tout « soupçon épistémologique et pédagogique » tenu à distance. Sous cette forme, la vulgarisation cesse de n'être qu'une démarche éducative initiée par des chercheurs ou des médiateurs, pour englober un mouvement plus large et s'attacher à d'autres effets, comme « la présence des sciences dans les médias, la lente familiarisation avec une partie des concepts et des images scientifiques contemporaines, la banalisation des termes spécialisés par l'entremise d'experts, les glissements de sens et la polysémisation que crée le réemploi des concepts scientifiques par des spécialistes dans d'autres champs disciplinaires, les opérations de traduction qui accompagnent la socialisation des connaissances et permettent la construction de nouvelles représentations ainsi que leur intégration partielle dans le sens commun ».[388]

Utile en ce qu'elle permet de penser la transformation de savoirs académiques exportés dans d'autres contextes, la notion de vulgarisation est issue de champs disciplinaires peu concernés par les sciences humaines. Cela constitue une première limite à son utilisation dans cette recherche. En effet, comme le rappelle Philippe Roqueplo, ce sont essentiellement aux sciences dites exactes que se réfèrent les entreprises de vulgarisation scientifique.[389] Cette orientation exclusive peut interpeler. Elle s'explique sans doute par le déficit communicationnel de ces disciplines, qui se construisent sur un langage qui leur est spécifique. Deux solutions s'offrent alors à celui qui voudrait accéder à ces savoirs : faire l'apprentissage de ce langage, c'est-à-dire entrer franchement dans la sphère scientifique ; ou bien s'en remettre à des « traductions » textuelles qui transforment formules, théorèmes et équations en propositions lexicales. En somme, la vulgarisation apparaît ici comme une nécessité. Pour communiquer au monde social le savoir qu'elles produisent, les sciences « exactes » doivent l'adapter et lui faire subir un processus de transposition. Tel n'est pas le cas des sciences humaines, qui portent en elles les moyens de leur diffusion. C'est ainsi que l'histoire, qui n'a pas de grammaire propre,[390] trouve plus facilement son chemin vers le grand public ; aucune barrière langagière rédhibitoire ne vient interférer entre le message historien et son appréhension. L'opération historiographique[391] est une production de savoir et est d'abord affaire de spécialistes, mais elle n'apparaît pas fondamentalement opaque au profane. Le livre d'histoire s'adresse autant à

[388] JACOBI, Daniel, SCHIELE, Bernard, « La vulgarisation scientifique et l'éducation non formelle », *op. cit.*, p. 103.
[389] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir …*, *op. cit.*, p. 20.
[390] NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, *op. cit.*, p. 197.
[391] CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, pp. 77-142.

l'historien qu'au non-spécialiste, parce que le premier utilise le même langage que le second. Il est intéressant de constater à ce propos que le degré de scientificité d'une discipline semble inversement proportionnel à sa communicabilité en dehors du cercle de ses initiés. Ainsi, les arguments qui remettent en cause la portée scientifique de l'histoire sont directement liés à sa nature narrative ; en tant que récit, l'histoire ne fournit pas de modèle explicatif, mais est facilement compréhensible par tout un chacun.[392] A l'inverse, les sciences « exactes », qui « fournissent le prototype de la scientificité »,[393] rencontrent plus de difficultés à diffuser leurs apports en raison même de la coupure qu'elles instaurent avec le monde social et qui les érige en systèmes scientifiques modèles. Il faut prendre garde toutefois à relativiser l'opposition entre les deux familles académiques. Le dualisme n'est que schématique, et l'image d'un curseur de scientificité évoluant à contre-courant d'une dynamique de diffusion du savoir permet avant tout de replacer chaque discipline dans son contexte socioculturel. Il n'y a pas d'une part des sciences « exactes » nombrilistes élaborées par des chercheurs dans leur tour d'ivoire, et d'autre part des sciences humaines tournées vers l'extérieur mais condamnées à ne produire qu'un savoir populaire au statut épistémologique discutable. Les unes comme les autres sont confrontées aux mêmes problèmes, et constituent davantage des instances de production intellectuelle que des canaux d'information. Chacune d'elles forme une communauté dont les membres communiquent prioritairement entre eux ; la légitimité scientifique provient du jugement des pairs, non de la reconnaissance médiatique.

L'histoire a beau utiliser le même langage que la littérature ou le journalisme, elle n'en est pas moins soumise à des impératifs académiques forts. Les logiques de la spécialisation et de l'expertise sont à l'œuvre dans la sphère historienne, comme elles le sont dans d'autres disciplines scientifiques. Elles construisent un savoir pointu, exigeant, impossible à saisir pleinement en l'absence d'un bagage conséquent. Parallèlement, la visibilité importante des travaux historiques conduit à synthétiser, voire à simplifier des résultats complexes au sein d'ouvrages destinés au grand public. « La production historique s'en trouve partagée entre l'œuvre littéraire de qui « fait autorité » et l'ésotérisme scientifique de qui « fait de la recherche ».[394] Cette autorité de l'historien provient autant de ce qu'il diffuse que du mystère de ce qu'il maintient dans le domaine des chercheurs. La question de la vulgarisation se pose donc

[392] VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, *op. cit*.
[393] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir …*, *op. cit.*, p. 20.
[394] CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 90.

malgré tout, dans la mesure où l'élaboration du savoir historique repose sur l'érudition et sur les compétences spécifiques de spécialistes, qui sont en mesure (voire en devoir) de s'adresser aussi bien à leurs pairs qu'aux profanes… mais cette question se pose en des termes particuliers. Elle apparaît même biaisée dès le départ. En premier lieu, la vulgarisation historique dit rarement son nom ; les ouvrages de synthèse, les manuels, les collections thématiques ou les revues ne se présentent pas comme de l'histoire vulgarisée mais comme des introductions à la connaissance historique et à la pensée historienne. Il ne s'agit pas de transposer un savoir de manière à ce qu'il soit compréhensible, mais d'en proposer une version épurée, condensée. Le propos va à l'essentiel mais n'est pas d'une nature différente de celui de l'ouvrage de recherche. Ce dernier se distingue par les apports nouveaux qu'il confère à sa discipline et par le degré de compétence que demande sa lecture, mais le savoir dont il rend compte est du même type que celui que l'on trouvera dans un ouvrage de synthèse ou dans une revue de grande diffusion. Si vulgarisation il y a, s'il y a donc traduction ou représentation de la logique historienne dans un cadre extérieur, elle échappe en grande partie à l'histoire scientifique. Elle serait donc l'apanage de médiateurs qui, suivant le modèle de la rupture,[395] assureraient le relais entre l'historien et le non-spécialiste incapable de saisir les finesses de la recherche. Or, on voit mal quel serait l'intérêt, pour quiconque voudrait parfaire son éducation historique, de délaisser le registre historien alors même que celui-ci est fondamentalement intelligible au plus grand nombre. Le concept de vulgarisation n'a plus aucune raison d'être dès lors que la science et le monde social parlent le même langage. Nous n'embrassons pas là une vision idéale qui ferait de la discipline historique une science populaire et démocratique par nature ; on l'a dit, l'élitisme académique se fait fortement sentir dans ce domaine. La lecture d'un livre d'histoire exige parfois la maîtrise de compétences langagières poussées ; elle suppose l'acquisition d'un bagage culturel spécifique ; elle implique une familiarisation avec un mode de pensée particulier… autant d'éléments dont le manque constitue un obstacle certain à l'appréhension du discours historien ; mais ces problèmes socioculturels dépassent largement le problème de la vulgarisation. S'il n'est pas question de dire que tout le monde a un accès égal et facile au savoir historique, il convient de souligner que cet accès est direct. En somme, l'histoire n'a pas besoin d'être vulgarisée, car elle n'a pas besoin d'être traduite : elle est appréhendable telle quelle, à défaut d'être toujours accessible. On pourrait certes élargir la perspective et envisager la vulgarisation comme une simple diffusion

[395] JACOBI, Daniel, SCHIELE, Bernard, « La vulgarisation scientifique et l'éducation non formelle », *op. cit*.

populaire. On engloberait alors dans la réflexion le rôle de la fiction historique, dont les représentations permettent à l'histoire d'occuper avantageusement le terrain médiatique. Il y a en effet à cette occasion « rupture » dans la mobilisation du savoir, importé depuis le système scientifique jusque dans le cadre fictionnel, et traité par un non-spécialiste. S'effectue également une opération de traduction, puisque le propos du romancier ou du cinéaste n'est pas celui de l'historien. On aurait tort, pourtant, de voir dans la fiction un canal vulgarisateur : la rupture avec la sphère scientifique est effective, et en cela permet la reformulation du savoir… mais elle est trop franche. Ni l'intention pédagogique, ni le discours historiographique ne gouvernent la nouvelle construction culturelle ainsi obtenue. L'horizon éducatif est perdu de vue, et la médiation laisse place à l'appropriation pure et simple du savoir par la logique fictionnelle. L'histoire constitue la matière première du genre historique, sans en être l'objet exclusif. Si la fiction peut se nourrir de l'histoire scientifique, elle n'en adopte pas les normes, n'en reprend pas les objectifs, et n'est pas jugée selon les mêmes critères.

Le modèle de la vulgarisation nous semble souffrir de plusieurs défauts. Il n'est ni adapté à l'appréhension des dynamiques culturelles qui traversent l'histoire, ni pertinent dans sa perception du savoir historique. Plus globalement, il repose sur une conception critiquable de la science qui s'apparente à une idéologie scientiste. Dans ce schéma, la dichotomie est nette entre les chercheurs et les autres, entre savants et ignorants : il revient aux premiers d'éclairer les seconds, lesquels ne peuvent pas apprendre autrement. La vulgarisation fige la science en une instance supérieure de vérité, ce que l'histoire n'est pas. Elle reflète et organise la domination sociale et culturelle de la communauté académique, productrice et gestionnaire de savoirs. Le symbolisme hiérarchique qui se dégage d'une telle vision est éloquent : vulgariser, c'est rendre commun, selon un processus enclenché au sommet de la pyramide et qui descend jusqu'à la base de la structure. Claude Grignon et Jean-Claude Passeron stigmatisent ainsi ce qu'ils appellent le modèle du percolateur, « selon lequel toutes les formes de la culture et de l'idéologie circuleraient, comme par gravité, du haut vers le bas, des hauts lieux vers les bas fonds ».[396] L'idée d'une vulgate de l'histoire, par opposition à un savoir construit, entier, véritable, nous paraît aussi tendancieuse que dénuée de fondements. On n'est guère éloigné d'un autre dualisme vide de sens que nous avons déjà rencontré, celui de l'histoire scientifique *versus* l'histoire fiction. Il convient aussi de rappeler que la vulgarisation est avant tout un objectif pédagogique,

[396] GRIGNON, Claude, PASSERON, Jean-Claude, *Le savant et le populaire …*, *op. cit*., p. 61.

alors que nous cherchons à cerner des saisies ludiques de l'histoire. Elle ne permet que de rendre compte de contenus imposés et de mouvements verticaux de la sphère scientifique vers le monde social. Elle délaisse la complexité et la diversité de la mobilité des savoirs. Conscients de ses insuffisances, certains auteurs se sont efforcés d'y remédier en replaçant la notion au cœur d'un système plus global. C'est le cas de Pierre Fayard, qui entreprend de rompre avec une vision qui n'envisage qu'une relation unidirectionnelle (du savant vers le profane) et qui s'avère plus programmatique que descriptive.[397] Fayard entend penser le rapport de la science à la société, et plus précisément le discours de la science envers la société, en regroupant en une seule notion les activités de communication, les contenus scientifiques et les diverses formes et techniques relatives à ces contenus. Il emploie ainsi l'expression « communication scientifique publique » pour mettre en évidence la nécessité d'ouvrir la réflexion dans ce domaine aux questions sociétales et médiatiques. Plusieurs chantiers prioritaires pour la communauté académique sont identifiés, au premier rang desquels figure sa capacité à rendre compte de manière honnête et pertinente des savoirs qu'elle construit. Pierre Fayard rappelle que chaque discipline s'appuie sur un langage et des concepts qui lui sont spécifiques ; ils se présentent comme des grilles de lecture, comme des modes d'accès aux objets d'étude. Or, on observe un écart important entre la relativité des résultats scientifiques, qu'il faut rapporter aux outils théoriques déployés, et les certitudes qui imprègnent le discours vulgarisateur. Bien souvent, « la vérité scientifique, toute relative et acceptée comme telle dans ses sphères de production, se transforme pourtant lorsqu'elle quitte ces espaces, en certitudes incontestables ».[398] Ici, la vulgarisation n'est pas seulement une simplification d'un savoir perçu comme trop complexe pour être délivré en termes savants ; elle se révèle aussi porteuse de duperies ou de malentendus quant à la portée des résultats de la recherche. Pour Fayard, l'importance de l'enjeu communicationnel ne tient pas seulement à une exposition sociale et médiatique dont dépendent le prestige, le rayonnement et les conditions d'exercice des différentes disciplines ; elle réside aussi dans la justesse du propos scientifique. Cependant, s'il pointe certains travers (élitisme autoritaire, dédain fréquent pour la démarche vulgarisatrice, biais dans la présentation des savoirs, etc.) et s'il attire l'attention sur des problématiques qui dépassent le seul cadre académique, l'auteur ne prend pas réellement ses distances avec la notion de vulgarisation. Celle-ci n'est pas remplacée par la « communication

[397] FAYARD, Pierre, *La communication scientifique publique : de la vulgarisation à la médiatisation*, Lyon, Chronique sociale, 1988.
[398] *Ibid.*, p. 15.

scientifique publique », mais en constitue un élément essentiel. Son inscription dans un questionnement socio-médiatique plus large apparaît finalement comme un moyen d'en prévenir les dérives. Il s'agit toujours, tout en étant conscient du rapport d'autorité qui pèse sur le propos vulgarisateur, d'apporter les lumières de la science.

On peut regretter que la notion de communication n'ait pas été davantage creusée par Pierre Fayard. Au contraire de la vulgarisation, elle n'exprime aucune idée de hiérarchisation. Le savoir communiqué change de milieu, mais pas de nature ni de pertinence ; il n'est ni simplifié ni dégradé, et son énonciateur n'est pas envisagé comme supérieur au public auquel il s'adresse. La neutralité du terme apparaît comme propice à une désidéologisation de l'appréhension de la mobilité des savoirs. *A contrario*, sa transparence peut aussi être vue comme un frein à la recherche, en ce qu'elle offre peu de prise à la problématisation, du moins dans le domaine qui nous occupe. Communiquer, c'est intentionnellement émettre un message envers un destinataire. Le contenu du message importe moins que les aspects relationnels et organisationnels. Toute information, toute connaissance, de la plus triviale à la plus sérieuse, de la plus simple à la plus complexe, peut être communiquée. La vocation généraliste de cette notion contribue ainsi à affaiblir sa portée théorique. Son utilisation remplit une fonction plus descriptive qu'analytique, et peine à rendre compte des dynamiques qui justifient la manipulation de matériaux culturels. Elle ne permet guère, en somme, de penser le mouvement du savoir, les impulsions qui le mettent en branle, et les motivations qui lui donnent forme. A cet égard, la notion de transmission semble plus adaptée. Elle renvoie à une idée de continuité, de passation d'un savoir déjà construit. Elle articule également l'émission et la réception du message : la transmission est un processus de transfert, qui ne peut s'observer que dans la relation d'un individu au contenu qui lui est transmis et au dispositif dans lequel s'opère ce transfert. Son grand intérêt est d'articuler savoir et apprentissage en une seule notion qui exprime une dynamique éducative. Celle-ci, loin de se réduire à un programme d'acquisition de contenus, peut être formelle ou informelle, liée à un enseignement dirigé ou à une expérience. Geneviève Delbos et Paul Jorion, en étudiant la transmission des savoirs dans les métiers de la mer,[399] montrent bien que le phénomène dépasse largement le cadre de la didactique. Ainsi, l'apprentissage du métier de pêcheur ou de conchyliculteur n'est pas seulement affaire d'assimilation de compétences et de techniques ; il

[399] DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme, 1984.

implique aussi un rapport à l'imaginaire de la profession et une motivation liée à la reconnaissance des pairs. Il relègue à l'arrière-plan les savoirs théoriques rencontrés en milieu scolaire, que les auteurs nomment « savoirs propositionnels », et se développe principalement sur le mode empirique. Delbos et Jorion le caractérisent comme apprentissage par frayage, gouverné par l'exercice et la répétition du geste qui débouchent sur l'acquisition de routines et sur une efficacité mécanique. La transmission des savoirs, dans ce contexte, ne constitue pas un moment séparé de la pratique professionnelle ; elle n'est pas non plus distinguée comme processus éducatif. En d'autres termes, « ce qui finit par se savoir sans s'être transmis comme savoir, s'est cependant transmis ».[400] On retrouve là des problématiques familières, proches des thématiques de l'éducation informelle et des apprentissages du quotidien. La transmission épouse les logiques individuelles, en même temps qu'elle agit comme un reproducteur social. C'est en exerçant son métier que le jeune pêcheur en fait l'apprentissage et se l'approprie ; ce faisant il se positionne dans une tradition, dans un imaginaire et dans un schéma socioculturel qui l'identifient comme pêcheur. Ici, la transmission des savoirs est aussi construction identitaire.

Rapportée au domaine historique, la notion garde un sens. Elle est à même de saisir les savoirs académiques en tant que contenus culturels, tout en resituant leur appréhension dans une perspective plus générale. Dans cette optique, les apports scolaires (en l'occurrence, l'histoire scientifique) ne seraient plus confrontés à une pratique professionnelle qui se révèle plus formatrice qu'eux, mais à un ensemble de représentations hétérogènes. S'attacher à la transmission de l'histoire reviendrait alors à observer des apprentissages nés de la mise en rapport des prescriptions historiennes avec l'imaginaire historique de chacun. Or ce projet, pour légitime qu'il soit, diffère sensiblement du nôtre. Il suppose en effet d'analyser un processus éducatif, et de mettre à jour les logiques qui organisent les apprentissages. Il implique donc un dispositif spécifique, tourné vers les observations et les entretiens. Si nous avions choisi cette option, nous aurions privilégié une approche centrée sur les joueurs, dans le but de déterminer ce qu'ils apprennent effectivement en jouant. La transmission des savoirs apparaît comme une modalité éducative. L'emploi d'un tel outil théorique s'inscrit *in fine* dans une perspective, l'analyse des pratiques, dont nous nous sommes précisément éloignés. Par ailleurs, la notion de transmission présente des aspects qui entrent en contradiction avec certains principes de cette recherche. En premier lieu, elle comporte une dimension évaluatrice qui n'entre pas dans nos préoccupations :

[400] DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p. 34.

l'image du chemin parcouru entre un point de départ et un point d'arrivée, l'idée de trajectoire qui mène le savoir d'un énonciateur à un récepteur, incitent à tirer la question éducative vers la mesure et le jugement. Une transmission peut ne jamais arriver à destination, et son message être déformé. Dès lors qu'un instrument théorique pose le problème éducatif en termes de réussite ou d'échec, son inadéquation avec la sphère ludique est patente. Il convient de rappeler que l'objet du jeu n'est pas l'éducation. Là où les exigences professionnelles des métiers de la mer analysés par Delbos et Jorion[401] imposent un régime de validité des apprentissages (certaines techniques sont efficaces, d'autres nuisibles), le jeu ne convoque les savoirs historiques que pour les soumettre à sa propre logique. Il ne cherche pas à les transmettre, mais à en tirer parti. Il ne saurait donc être question d'usages corrects (puisque le registre ludique n'est pas le registre historien) ou de transmissions réussies (puisque le jeu n'en a pas l'ambition). Inadaptée aux réalités ludiques, cette notion renvoie à des situations éducatives plus nettement identifiées. Parler de transmission du savoir historique reviendrait à centrer la réflexion sur le déplacement du savoir en lui-même et à délaisser les transformations dont l'histoire est l'objet lorsqu'elle passe d'une sphère à une autre ; cela nous conduirait de plus, dans une certaine mesure, à réintroduire la question de l'intention pédagogique. De fait, les termes que nous avons passés en revue présentent tous des failles suffisamment importantes pour être écartés de notre propos. Ni la vulgarisation, ni la communication, ni la transmission ne conviennent ; l'histoire passée au prisme du jeu ne saurait s'appréhender sous l'angle de la prescription pédagogique, de la simplification scientifique ou de l'altération du savoir. A cet égard des notions comme la circulation ou la diffusion peuvent sembler intéressantes, notamment en ce qu'elles expriment une dynamique culturelle à la fois forte et potentiellement dégagée des injonctions éducatives. Toutefois, tout en correspondant relativement bien à notre modèle théorique, leur caractère opératoire demeure modeste. Elles se révèlent peu sensibles, notamment, à la dimension transformative du jeu. Le problème tient en fait à la nature des éléments pris en compte par toutes ces notions. Elles traduisent une posture, reflètent une modalité éducative ou décrivent un type de mouvement, mais elles ne cherchent pas en elles-mêmes à situer le savoir auquel elles s'attachent. L'élément historique que nous étudions, aussi hétérogène soit-il, n'est pourtant pas une pure abstraction indifférente à la structure qui s'en empare. Comme tout matériau culturel mobilisé par le jeu, il subit un conditionnement de façon à ce qu'il s'adapte à son nouvel

[401] DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p. 34.

environnement. Il n'est pas « seulement » importé, il est aussi pleinement intégré dans un nouveau système symbolique. Il est saisi par un projet ludique, lequel se concrétise dans un média donné.

3) Savoirs et médias : de la médiation à la médiatique

C'est donc sur la prise en compte du support médiatique qu'achoppent les différentes théories de la mobilité des savoirs. Le problème de leur utilisation dans le cadre de cette recherche tient à la façon dont elles dématérialisent les contenus culturels. Elles envisagent deux pôles, émetteur et récepteur, définis par la relation asymétrique qu'ils entretiennent, sans que se pose de manière centrale la question de la forme concrète de cette relation. Il ne fait guère de doute que le savoir circule selon des logiques diverses, et que chaque notion s'attache spécifiquement à l'une d'entre elles. Notre orientation, en l'occurrence la diffusion d'un domaine académique bien précis via le canal ludique et fictionnel, présente elle aussi ses propres impératifs. La première obligation dans notre cahier des charges théorique consiste à couvrir le terrain matériel, et à donner toute leur place aux objets qui véhiculent les savoirs qui nous intéressent. Il faut réaffirmer ici que nous ne situons pas notre travail sur le jeu dans une optique générique. Nous n'étudions pas le jeu, mais un jeu. Nous espérons bien évidemment que nos conclusions particulières acquièrent une portée plus générale et contribuent à enrichir la réflexion sur la sphère ludique ; mais pour cela, il convient précisément d'ancrer nos analyses dans le détail des supports ludiques. Si le jeu de rôles appartient indubitablement à la famille des jeux, ne serait-ce que parce qu'il est socialement identifié comme tel et qu'il revendique cette affiliation, on ne saurait se satisfaire de ce constat. Certes, il nous incombe de tenir compte de sa nature ludique, mais elle ne fait qu'inscrire notre objet dans une perspective donnée, sans nous renseigner sur la manière dont il use des savoirs convoqués. Le jeu de rôles, avant d'être un avatar du principe ludique, renvoie d'abord à une réalité pratique : il s'agit d'un système symbolique d'une part, et d'un support matériel d'autre part. Il se présente comme un texte explicatif (les règles) et descriptif (l'univers) destiné à donner aux joueurs matière à jouer. Dans ce cadre général s'expriment des choix, des intentions, des ambitions qui individualisent chaque jeu. Comprendre les modalités d'appréhension du savoir par le jeu de rôles passe donc forcément

par l'analyse des caractéristiques du média, mais aussi par celle des options propres à chaque titre abordé. Il s'agit bien de considérer un contenu saisi par un objet dans une dynamique particulière, celle du jeu. Encore faut-il savoir comment aborder ledit contenu ; en se concentrant sur la question du savoir tel qu'il se donne à voir dans un produit ludique, on risque de ne percevoir qu'une forme figée. Le danger est de réifier les éléments culturels présentés dans le support, c'est-à-dire de les envisager de manière brute, en soi, comme des blocs de données, au lieu de les replacer dans les mouvances qui leur donnent sens. L'analyse des objets ne doit pas conduire à les appréhender comme un espace de fixation du savoir. Parallèlement, une autre difficulté se fait jour dans le traitement des contenus. Elle tient à la nature du matériau historisant au cœur de notre problématique. L'histoire constitue en effet un référent culturel ambivalent difficile à saisir d'un seul tenant ; des « savoirs propositionnels »[402] côtoient des représentations libres, sans qu'une césure nette sépare les uns et les autres. Adopter un angle de recherche centré sur le support médiatique n'a donc de pertinence que si l'on articule la réflexion sur l'objet à l'étude des modalités de saisie des éléments symboliques. Dans cette optique, il convient d'être vigilant à ne pas faire de l'histoire une matière inerte, tout en s'efforçant de capter en un même mouvement sa plasticité et son hétérogénéité.

L'identification d'une série de thèmes structurants permet de préciser les contours de notre notion de référence. Elle ne doit pas relever d'une intention éducative ; elle ne doit pas se faire l'écho d'une conception normative du savoir ; elle doit prendre en compte les caractéristiques du média étudié (le jeu de rôles) ; elle doit restituer l'idée d'appropriation d'un contenu au statut fluctuant (l'histoire) par ce média ; enfin, par son entremise, il doit être possible de penser la relation du savoir historique au jeu de rôles à l'aune des dynamiques culturelles qui traversent les sphères académiques et fictionnelles. Les orientations que laisse entrevoir ce portrait-robot sont relativement transparentes. Elles plaident pour une mise en lumière des objets culturels que sont les jeux de rôles, en les considérant à la fois comme des supports matériels et comme des espaces de diffusion et de transformation du savoir. Notre travail est fondé sur l'analyse d'un média ludique. C'est donc sur le terrain médiatique que nous allons poursuivre notre réflexion. Dans ce domaine, la littérature se caractérise en premier lieu par sa pluridisciplinarité. Les travaux qui s'emparent du média comme objet de recherche ne sont pas constitués en champ scientifique bien défini, d'abord parce qu'ils relèvent de disciplines

[402] DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*

différentes et ensuite parce qu'ils ne parlent pas nécessairement de la même chose, quand bien même ils partagent des références communes et emploient des vocabulaires similaires. Ainsi, les termes de « média », « médiation », « médiatique » et « médiatisation » annoncent des entrées spécifiques dans le champ. Chacune de ces approches met en exergue une problématique particulière, tout en partageant un même intérêt pour des objets envisagés comme des instances intermédiaires de mise en relation et de diffusion. L'idée de vecteur culturel se retrouve constamment dans les ouvrages consacrés à ce que l'on peut appeler le domaine médiatique, et en constitue l'élément structurant. Parmi les différentes manières d'aborder le problème, un premier grand ensemble de travaux s'attache aux supports médiatiques et aux situations de médiation auxquelles, potentiellement, ils donnent lieu. En s'appuyant sur des études d'objets ou de dispositifs, ces recherches établissent un lien étroit entre les médias et les contenus qu'ils diffusent. L'accent est moins porté sur les caractéristiques du support en lui-même que sur son rapport au savoir qu'il véhicule. C'est ce rapport qui fait du support un média, c'est-à-dire un diffuseur culturel et un espace de médiation entre concepteurs et utilisateurs, ou entre émetteurs et récepteurs. Dans ce contexte, la question éducative est résolument connectée aux objets concrets qu'elle traverse. Le savoir, qu'il soit « propositionnel » ou expérientiel, n'est pas considéré comme une pure abstraction ; il se matérialise, voire s'incarne. Il n'est certes pas un produit physique, mais est accessible par l'intercession d'outils matériels qui lui (re)donnent forme. A cet égard, la séparation entre les aspects intellectuels et les configurations concrètes relève au mieux de l'artifice méthodologique, et au pire de l'erreur épistémologique. Le monde des idées n'a de raison d'être et d'existence manifeste que rapporté à la réalité tangible. S'intéresser au média dans une perspective éducative, c'est lier la construction et la diffusion du savoir au support qui s'en empare ; c'est donc aussi, nécessairement, se confronter à la formalisation de ses contenus.

Ainsi est-on amené, dès lors que l'on associe médias, éducation et apprentissages, à revenir sur le terrain du formel et de l'informel. Fabienne Thomas et Thierry De Smedt, dans un article de présentation d'un numéro de *Recherches en communication* consacré à ce sujet, reprennent la dichotomie classique entre une sphère scolaire formelle et une sphère médiatique informelle.[403] Ce modèle, selon eux, est mis à mal par la complexité des dynamiques culturelles

[403] THOMAS, Fabienne, DE SMEDT, Thierry, « Médias, éducation et apprentissages, vers d'autres formalisations des savoirs ? », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 11-16.

contemporaines qui brouillent notre conception de l'apprendre : « l'évolution des structures institutionnelles, la diversité des sources d'apprentissage, la réorganisation et parfois l'imbrication des temps individuels (loisirs, formation ou travail), l'amplification de l'accès à des médias toujours plus multiformes, jettent un trouble dans notre rapport au savoir et modifie certainement dans le sens d'une confusion, notre rapport (in)conscient à l'apprentissage ».[404] Devant ce brouillage des points de repère éducatifs, l'angle médiatique repositionne la question de la formalisation comme un enjeu transversal plutôt que comme une ligne de fracture entre l'univers académique et le domaine public. Incidemment, il nous permet aussi d'opérer un glissement théorique, en faisant directement porter le problème de la forme sur les savoirs, et non plus sur l'éducation. En effet, on parle volontiers de savoirs formels et informels dans les contributions liant études des médias et apprentissages… ce qui ne veut pas dire que ces notions sont acceptées telles quelles par tout le monde. Frédéric Moens critique ainsi des catégories qu'il juge issues de conventions institutionnelles et qui n'ont pas de réelle portée scientifique.[405] Selon lui, le problème du recours à la distinction formel / informel réside dans le danger de faire passer pour des différences structurelles ce qui relève d'une construction sociale. Ici, le savoir est moins envisagé comme un acquis scientifique que comme le résultat d'un rapport de force culturel ; dans cette optique, la formalisation est synonyme de constitution d'un type réifié, et imposé au monde social comme savoir. Ce qui est formel, c'est ce qui est établi comme tel par les instances dominantes. Cette conception bourdieusienne met en garde contre la naturalisation d'une opposition qui se révèle purement artificielle. Un savoir n'est pas formel en soi, il le devient au terme d'un processus qui l'institutionnalise. Autrement dit, il n'est lui-même « qu'une forme sociale de l'informel ».[406] Il est le résultat d'une mise aux normes de la scientificité. Or, l'un des principaux apports de l'analyse médiatique est justement de montrer que cette normativité se voit fortement écornée par la modernité. Le modèle dichotomique d'un genre formel détaché d'une nébuleuse informelle résiste mal à la pluralité des pratiques culturelles à l'endroit des savoirs. Il n'y a donc pas lieu de séparer les contenus objectivés des éléments de connaissance plus diffus ; la pertinence d'une telle césure, déjà problématique sur le plan théorique, apparaît invalidée par la propension des médias à impliquer simultanément le recours aux deux ensembles et à créer

[404] THOMAS, Fabienne, DE SMEDT, Thierry, « Médias, éducation et apprentissages », *op. cit.*, p. 11.
[405] MOENS, Frédéric, « De la traduction de savoirs. L'exemple du traitement médiatique du phénomène sectaire », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, Recherches en communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 65-76.
[406] *Ibid.*, p. 68.

ainsi constamment de nouvelles formalisations. A cet égard, les limites des notions de formel et d'informel appliquées au champ des savoirs ne sont pas sans rappeler les termes du débat qu'elles suscitent sur le terrain de l'éducation. L'intérêt n'est pas tant, finalement, de saisir des situations éducatives nettes ou des états bien définis du savoir, mais plutôt de comprendre comment des logiques contraires nourrissent le développement d'un même phénomène. C'est l'idée de « continuum » évoquée par Gilles Brougère et Hélène Bézille[407] : le formel et l'informel sont deux idéaltypes qui n'ont d'autre fonction que de désigner les deux pôles d'un axe de la formalisation.

Le point de vue de Frédéric Moens est résolument constructiviste : le savoir n'est ni un produit immuable ni un objet directement transmissible, mais se construit dans la relation. Il suppose un contexte dans lequel il s'élabore, et des destinataires qui se l'approprient. L'étude des médias fait potentiellement apparaître chacune de ces dimensions ; elle permet pour le moins d'éviter de réduire le savoir à un contenu académique. C'est sur une démarche de ce type qu'un domaine comme la muséologie est basé ; à travers le média exposition, il s'agit d'analyser les modalités d'interaction entre le discours scientifique et les représentations hétérogènes des visiteurs. Ces derniers participent pleinement de la logique muséale, puisque les messages de l'exposition leur sont spécifiquement adressés... mais leur rôle ne s'arrête pas à celui de cible d'une communication. Pour Paul Rasse, « le public refuse de se laisser enfermer dans une relation où il est cantonné dans la position de récepteur passif d'informations (savoirs formels) conçues par des experts, mais revendique une place d'acteur. Il veut nourrir sa réflexion, mûrir et donner son opinion sur les sciences et les techniques, là où elles pénètrent dans son univers de travailleur, de consommateur ou de citoyen pour le meilleur et pour le pire, à partir de son expérience propre, de sa conscience du monde que nous habitons tous (savoirs informels) ».[408] Cette citation est instructive à plus d'un titre. Elle traduit en même temps une acceptation du schéma dual entre savoirs formels et informels, et un refus d'une hiérarchisation entre les deux registres cognitifs. Les premiers sont assimilés à des produits scientifiquement conçus et prescrits auprès du public ; les seconds évoluent sur le territoire du savoir-faire et de la représentation. Leur opposition n'est pas présentée comme infondée, mais comme socialement et

[407] BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit*., p. 147.
[408] RASSE, Paul, « Savoirs formels et informels dans la muséologie des sciences. Savoirs formels et informels dans la communication scientifique et technique », in *Médias, éducation et apprentissages*, *op. cit*., pp. 121-132 ; p. 129.

pédagogiquement dommageable. Sur un autre plan, Paul Rasse plaide pour une vision du public qui ne l'envisage pas seulement en destinataire du savoir ; il en est aussi producteur, dans la mesure où son interprétation des messages aboutit à bien autre chose qu'un enregistrement mécanique de contenu imposé. Ce qui nous paraît particulièrement intéressant ici, c'est la façon dont la question de la forme recoupe la nécessaire prise en compte conjointe des contenus, des dispositifs et des publics. Les différents degrés de formalisation apparaissent comme autant d'angles d'analyse complémentaires qui ne prennent sens que les uns par rapport aux autres. L'opposition entre savoirs formels et informels laisse place à un lien d'interdépendance, mais aussi à une dilution de ces catégories. Elles ne sont plus perçues comme des ensembles fermés, mais comme deux sphères qui s'interpénètrent et dont la perméabilité constitue une clef d'explication essentielle des diverses modalités d'apprentissage. Si elles sont mises sur le même plan, c'est parce qu'elles sont générées par un processus de même nature ; qu'il soit formel ou informel, d'expert ou ordinaire, prescriptif ou tacite, le savoir est le produit d'une élaboration graduelle : « un savoir commun se construit progressivement par essais et erreurs, à partir de savoirs pluriels ».[409]

Plutôt qu'un relativisme facile, cette vision reflète d'abord une volonté de ne pas plaquer des schémas idéologiques préconstruits sur des réalités mal saisies par le compartimentage usuel entre les apports de la science et les pratiques du quotidien. Une ambition du même type anime « l'approche pragmatique »[410] d'Elisabeth Volckrick et d'Isabelle Deliège. Empruntant beaucoup à la sociologie critique de Luc Boltanski et Laurent Thévenot, elle consiste à déconstruire la hiérarchie sociale des savoirs. Elle rappelle qu'il existe une pluralité de voies d'accès aux objets, et que la science en est une parmi d'autres. Dans ce contexte, la validité d'un savoir dépend du régime dont il relève et dans lequel s'expriment les jugements adéquats ; elle ne provient pas d'une valeur qui lui serait intrinsèque et qui perdurerait indépendamment du cadre d'interprétation. La question de la mobilité des savoirs n'est donc pas prioritairement liée aux thématiques de la vérité ou de l'exactitude, mais se place avant tout sur le plan communicationnel. Le problème est de déterminer comment passer d'un régime à l'autre, en considérant qu'aucun n'est supérieur à l'autre mais que la grille de lecture adoptée met en jeu la pertinence du savoir appréhendé. Volckrick et Deliège évoquent le cas de l'évaluation de la

[409] VOLCKRICK, Elisabeth, DELIEGE, Isabelle, « Savoirs formels vs savoirs informels, une approche pragmatique », in *Médias, éducation et apprentissages, op. cit.*, pp. 77-102 ; p. 79.
[410] *Idem*.

douleur via l'imagerie médicale : quelle équivalence peut-on établir entre une représentation graphique et une sensation physique ? Si la perception du patient contredit l'image, peut-on pour autant avancer qu'une des deux perspectives a raison, ou que l'un de ces savoirs est d'une acuité plus grande que l'autre ? Ces interrogations postulent en fait qu'il existe un référent qui dirait le vrai. Dans ces conditions, dans notre exemple, une situation qui verrait le patient et la machine avoir des diagnostics contraires signifierait l'erreur de l'un ou de l'autre. Or, il est évident que les deux points de vue ne se neutralisent pas forcément, dans la mesure où ils n'appartiennent pas au même registre de signification. Un ressenti physiologique et une quantification technique peuvent avoir le même objet (ici, la douleur), mais relèvent de systèmes cognitifs et interprétatifs différents. Pourtant, du fait même qu'ils aient le même objet, il semble légitime de chercher à déterminer ce qu'il en advient. Il s'agit donc de définir un cadre de connexion entre les régimes impliqués. C'est dans ce contexte que Volckrick et Deliège pensent la médiation, comme une sorte d'interface conceptuel à même d'articuler des modes de pensée divergents. Ici, la notion de médiation est sensiblement différente de l'image du « troisième homme », courante chez les tenants de la vulgarisation. Le propos n'est pas d'assurer une juste transposition du savoir en ayant recours à une instance extérieure, mais de concilier des logiques au premier abord incompatibles. Les auteurs distinguent une médiation « substantielle » (dont ils s'éloignent), qui met en œuvre un médiateur expert garant d'un seul régime de vérité, et une médiation « pragmatique », qui ne convoque pas de grand référent et repose sur la composition d'un savoir commun à partir d'éléments pluriels. Dans le premier cas il y a imposition d'un point de vue, quitte à concéder des adaptations ; dans le second il y a construction d'une nouvelle vision du problème, par le biais d'une solution négociée. La médiation « pragmatique » est en fait un opérateur ; elle permet de mettre en place des dispositifs qui obligent à argumenter, à étayer ses propos, et *in fine* à entrer dans la logique de l'autre pour la comprendre et l'intégrer.

Le champ médiatique semble riche en possibilités théoriques : il redonne leur place aux supports et aux dispositifs, et il aménage un espace de cohabitation entre des registres différents. Il intègre par ailleurs une large palette de thématiques et d'objets de recherche, des institutions à la vie quotidienne, des pratiques pédagogiques aux médias de masse. On peut ainsi s'attacher à la construction individualisée des savoirs dans le cadre formalisé du musée[411] ; on peut aussi, à

[411] DE MEERSMAN, Min, « Les savoirs informels dans les ateliers du musée royal de l'Afrique centrale destinés aux groupes scolaires », in *Médias, éducation et apprentissages*, *op. cit.*, pp. 17-32.

l'autre bout du spectre culturel, se pencher sur la codification spécifique des savoirs par la télévision.[412] Cependant, cette capacité à aborder des terrains très divers et à casser l'idée d'une opposition frontale entre formel et informel ne doit pas conduire à ériger les outils médiatiques en solutions miracles d'apprentissage. La pertinence de l'étude des médias ne réside pas dans la mise en lumière de propriétés éducatives qui leur seraient intrinsèques, mais dans l'établissement du rôle que jouent les supports médiatiques dans la problématique de l'apprendre et de la mobilité des savoirs. Les recherches dans ce domaine peuvent ainsi révéler des mécanismes d'apprentissage sans réel rapport avec le message culturel véhiculé par le support. Annette Béguin et Bénédicte Amougou développent par exemple une analyse de cédéroms de vulgarisation scientifique qui montre que dans ce cas, l'essentiel de l'effet et de l'effort éducatif est tourné vers la représentation du monde que constitue ce média particulier ; on apprend à utiliser le support et à rentrer dans sa logique davantage qu'à maîtriser des contenus transférables.[413] Pour dire les choses abruptement, notre regard attentif aux effets d'apprentissage et aux modalités de saisie du savoir ne doit pas projeter des propriétés éducatives sur les objets et les situations médiatiques. Il convient en effet de ne pas tirer de conclusions hâtives de la capacité d'un média à ménager des interfaces entre différents registres. Constater la construction de nouveaux contenus à partir d'éléments pluriels est une chose ; caractériser ces contenus et juger de leur impact en est une autre. Il reste que les travaux engagés dans cette voie posent de façon spécifique la question des savoirs. Ils font émerger une notion, la médiation, qui vise à rendre compte de dynamiques plurivalentes de mises en rapport de registres différents, et génératrices de nouvelles représentations. Celle-ci s'écarte sensiblement de l'image du médiateur expert, auquel on fait appel pour connecter des perspectives éloignées les unes des autres, et dont la rencontre est envisagée comme une confrontation. Fabienne Thomas et Philippe Verhaegen proposent ainsi de considérer la médiation des savoirs comme un « processus impliquant en permanence la négociation entre des savoirs préalables et des savoirs nouveaux, entre des savoirs individuels et collectifs et leur inscription dans un dispositif qui va en conditionner la nature ».[414] Ce processus, selon les auteurs, se construit suivant trois axes de développement qu'il faut prendre en compte

[412] COMPTE, Carmen, « Ecriture télévisuelle et médiation cognitive ou comment la télévision véhicule des savoirs formels et informels », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, *op. cit.*, pp. 131-152.
[413] BEGUIN, Annette, AMOUGOU, Bénédicte, « Du laboratoire au cédérom : expérience simulée et construction de connaissances », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, *op. cit.*, pp. 111-130.
[414] THOMAS, Fabienne, VERHAEGEN, Philippe, « Conclusions et perspectives, vers une figure du médiateur », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, *op. cit.*, pp. 207-222 ; p. 216.

dans l'analyse : les dimensions de production (le projet, l'intention, les effets attendus ou potentiels du dispositif, le ciblage du public), de circulation (l'ancrage socioculturel) et d'usage (l'appropriation par le public, l'adhésion ou le rejet, la perception éventuelle de propriétés éducatives par le public). Il s'agit de penser ensemble le support, le contexte culturel de son élaboration, et sa réception (attendue et effective). Notre recherche, en replaçant l'objet jeu de rôles dans la perspective ludique d'un contenu donné à jouer, s'inscrit pleinement dans cette démarche.

La médiation dont il est ici question n'est donc pas l'instance de conciliation qui facilite l'agencement de logiques difficilement compatibles, lesquelles sont toujours bien identifiables une fois l'action médiatrice effectuée. Loin de maintenir en l'état les éléments dont elle s'empare, celle qui nous occupe tend au contraire à les synthétiser et à les transformer en une nouvelle production. Elle organise une tension constitutive de formes culturelles. Antoine Hennion, en développant une sociologie de la médiation, s'appuie sur une vision de même nature.[415] Son propos ne cible pas la question éducative mais s'attache à un domaine culturel à la fois vaste et fuyant, celui de la musique : vaste parce qu'il implique un grand nombre d'éléments constituants ; fuyant parce qu'il n'a pas de réalité en dehors des médiateurs qui le font exister. Hennion part du constat qu' « il n'y a pas d'objet musical sans que tout le monde s'y mette pour le faire apparaître ».[416] Autrement dit, il est inopérant d'analyser séparément les composantes dont la conjonction réalise le phénomène musical, puisque « tout se joue au milieu, chaque fois, dans un face-à-face précis avec des interprètes, à travers des médiateurs matériels particuliers ».[417] La musique est elle-même, essentiellement, une médiation. De ce fait, elle offre des pistes théoriques séduisantes pour qui veut interroger le rôle des objets au regard des logiques culturelles qui leur donnent sens. Produit immatériel, elle repose néanmoins sur des supports et des pratiques investis d'un projet spécifique ; de la même façon qu'on ne saurait appréhender un instrument, une partition ou un disque sans prendre en compte ce pour quoi il est conçu et à qui il est destiné, il est impossible d'accéder directement à la dimension sonore et sensorielle de la musique sans passer par les médiateurs qui la produisent. L'univers musical est un système de relations. Il constitue un exemple éclairant quant à la difficile nécessité de penser les manifestations culturelles sans les fragmenter en éléments distincts, au risque de perdre de vue

[415] HENNION, Antoine, *La passion musicale : une sociologie de la médiation*, Paris, Editions Métailié, 1993.
[416] *Ibid*., p. 13.
[417] *Ibid*., p. 16.

leur inscription dans un cadre qui les détermine largement. L'intérêt de la médiation, pour les sciences sociales, est d'éviter cet écueil, et de ménager une modalité d'articulation entre ces éléments. Elle permet de « poser la question du rapport entre les principes de l'action collective et le rôle des objets ».[418] La médiation apparaît comme un processus créateur, en ce que les liens qu'elle instaure définissent des réalités culturelles. C'est en ce sens qu'Antoine Hennion fait de la musique une médiation. De ce point de vue, le parallèle avec le jeu semble suffisamment pertinent pour que l'on puisse paraphraser cet auteur, en affirmant qu'il n'y a pas d'objet ludique sans que tout le monde s'y mette pour le faire apparaître. Le jeu s'exprime dans une situation, est animé par une intention, et repose sur l'usage de matériel ou de gestes investis d'un sens particulier. Il résulte d'un principe relationnel qui lie différents registres en un ensemble cohérent et significatif ; que vienne à manquer une pièce du système, et nous sommes en présence d'une idée,[419] ou d'un potentiel. Le jeu est donc lui aussi médiation. La réflexion d'Hennion est d'autant plus intéressante qu'elle ambitionne de construire à partir de l'exemple musical un appareil conceptuel à vocation généraliste, et dont les recherches sur la sphère ludique pourraient bénéficier. Dans ce contexte, le terme « médiation » est revisité pour s'éloigner d'une conception qui le place en position d'auxiliaire plutôt qu'au centre du dispositif. Il s'agit avant tout d'opérer « une promotion théorique de l'intermédiaire, en lui ôtant l' « inter » qui en fait un être second par rapport aux réalités entre lesquelles il se place ».[420] On observe des similarités avec la médiation pragmatique de Volckrick et Deliège,[421] qui est aussi envisagée pour elle-même, comme principe d'intégration de logiques culturelles ; mais là où cette recherche en fait un outil, susceptible de trouver des domaines d'application, la position plus analytique d'Antoine Hennion s'attache à un processus. Pour lui, la médiation est une opération, non un opérateur. Elle permet d'envisager les dynamiques culturelles dans une continuité, de mettre en lumière des circuits de diffusion, et de saisir les interactions entre les différents facteurs impliqués.

Les perspectives épistémologiques ouvertes par *La passion musicale* nous semblent importantes pour notre problématique. Elles montrent que l'étude de pratiques ou d'objets culturels a pour horizon théorique le dépassement de ces terrains de recherche. L'objectif de ces travaux concerne avant tout le rapport qu'entretiennent ces pratiques et ces objets avec les

[418] HENNION, Antoine, *La passion musicale…*, *op. cit.*, p. 15.
[419] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer …*, *op. cit*.
[420] HENNION, Antoine, *La passion musicale …*, *op. cit*., p. 223.
[421] VOLCKRICK, Elisabeth, DELIEGE, Isabelle, « Savoirs formels vs savoirs informels … », *op. cit*.

logiques dans lesquelles ils s'insèrent et qui, dans certains cas, les fondent. Le recentrage prôné par Antoine Hennion est une manière de se prémunir des contresens et des interprétations à courte vue. Il invite, à notre échelle, à voir plus loin que nos supports ludiques, et à les reconsidérer dans une optique qui privilégie ce qu'ils traduisent de l'univers culturel dans lequel ils sont produits. Toutefois, ce concept particulier de médiation doit être manipulé avec discernement. Il désigne un domaine globalement appréhendé sous l'angle des relations qui le structurent : la musique, le jeu, fonctionnent ainsi comme des mécanismes de médiation. Or nous ne cherchons ni à proposer une théorie du jeu, ni à le traiter de manière générique, mais à mettre en évidence les modalités de saisie de certains contenus (l'histoire) par un type ludique spécifique (le jeu de rôles). Il convient de ne pas tomber dans les pièges sémantiques qui résultent d'usages différents, quoique proches, du terme « médiation ». On l'a vu, Hennion défend une conception qui s'intéresse davantage à la globalité d'un système qu'à ses articulations ; cette conception n'est pas adaptée à la mobilité des savoirs, parce qu'elle délaisse la question des glissements de registres subis par les contenus culturels, pour se consacrer à la dimension structurante de la médiation. L'ambiguïté du terme est ici difficile à désamorcer, mais il nous semble que les problématiques ne sont pas de la même échelle. Dans un cas, nous sommes face à une médiation assimilable à un principe consubstantiel à différentes sphères culturelles ; dans l'autre, ce que l'on pourrait ranger sous la catégorie « médiation des savoirs » s'apparente à un processus ponctuel de transformation ou d'adaptation. A cet égard, le développement de cette seconde acception ne saurait être pensé comme une variante du concept sociologique d'Antoine Hennion ; il nécessite au contraire l'élaboration d'une réflexion ancrée dans la thématique des savoirs.

C'est notamment dans cette direction que Jack Guichard et Jean-Louis Martinand ont orienté une recherche commune.[422] Leur démarche est centrée sur les potentialités éducatives du média, défini comme « toute situation socialement organisée et techniquement outillée mettant en rapport des destinataires avec un savoir ou des représentations sociales ». [423] Les auteurs retrouvent là la notion de support intermédiaire couramment associé au média, tout en élargissant le propos aux aspects dématérialisés. Leur approche du champ médiatique est marquée par trois particularités importantes. En premier lieu, Guichard et Martinand situent clairement leur réflexion dans la perspective vulgarisatrice. Il en résulte un questionnement initial sur la notion

[422] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, Paris, PUF, 2000.
[423] *Ibid*., p. 5.

de vulgarisation, entendue non pas comme un appauvrissement, ni comme une simple transmission de savoirs, ni comme une traduction, mais comme une nouvelle construction scientifique dont la constitution intègre le destinataire. Le rejet d'une conception mécaniste de la diffusion des savoirs va de pair avec celui du schéma binaire émission / réception. La vulgarisation est en fait pensée comme un décalage du discours scientifique ; ainsi, elle « construit moins des contenus qu'une image de la science. Elle instaure davantage un rapport à la science ».[424] La question de la sensibilisation est ici introduite dans la problématique. Vulgariser, dans ce contexte, ce n'est pas seulement proposer des contenus objectivables, c'est aussi, voire même surtout, créer les conditions (matérielles, symboliques, psychologiques) du rapprochement entre le profane et la sphère scientifique. La deuxième spécificité forte de ce travail apparaît fortement liée à la conception de la vulgarisation qu'il défend. Elle renvoie à une démarche née de la didactique, mais qui s'en est émancipée, et qui entretient une dimension pratique. Il s'agit en effet de dégager des résultats susceptibles d'être appliqués par des médiateurs, en complément du système scolaire et à côté des *mass media*. L'objectif est d'imaginer des solutions efficaces pour « bien » vulgariser. Le propos engagé est celui de chercheurs impliqués dans les usages opératoires de leurs analyses, et imprégnés de la vocation sociale du médiateur. Enfin, Le troisième axe principal de la recherche doit être mis en relation avec la position spécifique de Guichard et Martinand vis-à-vis de la vulgarisation ; il s'exprime dans l'ambition des auteurs de donner naissance à un nouveau champ épistémologique à part entière : la médiatique des sciences. Celle-ci est présentée comme une ouverture pluridisciplinaire indispensable pour penser et articuler la diversité des approches, des pratiques, des publics et des attentes en matière de dispositifs vulgarisateurs. La constitution d'un cadre nouveau est également perçue comme un moyen de renforcer les liens entre chercheurs et praticiens, au bénéfice de tous ; ainsi, « l'intérêt principal de la recherche en médiatique est de contribuer à inventer du nouveau dans les pratiques ».[425]

Si Jack Guichard et Jean-Louis Martinand érigent leur terrain en champ théorique spécifique, c'est d'abord parce qu'ils établissent à la base une césure nette entre le domaine scolaire et un ensemble culturel regroupé en « champ médiatique ». Ce dernier est posé comme « autonome » puisque « défini par d'autres relations que l'école ».[426] Les deux univers

[424] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences, op. cit.*, p. 4.
[425] *Ibid*., p. 104.
[426] *Ibid*., p. 9.

pédagogiques sont mis à dos sur de nombreux sujets : publics concernés, objectifs, dispositifs, engagements dans le dispositif, temporalité, etc. Ainsi les mises en scène médiatiques ne sont pas imposées et ne s'achèvent pas sur une sanction ; les visiteurs se les approprient librement, selon leurs propres cheminements intellectuels et physiques. Néanmoins, pour distinct qu'il soit du monde de l'école, le champ médiatique ne se confond pas avec la sphère des loisirs. Il implique certes un temps social qui est souvent celui du temps libre, et donc, par extension, une dimension potentielle de divertissement qu'il faut prendre en compte tant dans l'analyse que dans la conception des situations médiatiques… mais d'une part il est gouverné par la primauté de l'intentionnalité éducative, et d'autre part il est animé par une pluralité de logiques parmi lesquelles l'aspect ludique n'est pas le plus important. Enjeux économiques, enjeux de crédibilité et de légitimité des institutions médiatrices, enjeux de reconnaissance d'une discipline ou d'un courant académique, influencent ainsi considérablement chaque création de dispositif. C'est donc à la croisée de sa fonction pédagogique et de la multiplicité des dynamiques socioculturelles qui la traversent qu'il convient ici d'aborder la question éducative. A cet égard, la médiatique des sciences, nouvellement constituée en champ autonome, se doit de développer ses propres concepts. Guichard et Martinand s'y attachent en reprenant une approche théorique issue de la didactique. Ils empruntent le concept de transposition, qui envisage le passage du savoir savant au savoir enseigné comme une recontextualisation scolaire, une reformulation qui viabilise l'enseignement. Son défaut, aux yeux des auteurs, est d'être inapplicable en dehors des situations purement scolaires (ou didactiques), dans la mesure où il ne tient pas compte des relations individuelles au contenu transposé. Le concept de transposition médiatique qu'ils développent à partir de cette référence présente l'avantage d'intégrer dans la réflexion la diversité des rapports au savoir. Dans cette optique, l'objet du déplacement n'est plus seulement un contenu, mais l'ensemble du contexte dans lequel il est appréhendé : « les éléments du savoir savant sont transposés en objets de médiation. Cette transposition en modifie la nature, déplace les questions qu'il permet de résoudre, déplace le réseau relationnel avec les autres concepts ».[427] Autrement dit, le changement de registre est total. « La question scientifique, son énoncé et la façon de la faire fonctionner sont complètement modifiés dans le contexte du média ».[428]

Dans le système théorique de la médiatique des sciences, le problème de la mobilité des

[427] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, *op. cit.*, p. 130.
[428] *Idem*.

savoirs est finalement moins sensible que celui de leur conversion dans un nouvel environnement. Les contenus véhiculés ne sont pas seulement considérés sous l'angle de la pertinence scientifique, mais aussi sous celui de la lisibilité auprès des profanes. Un terrain d'entente doit être trouvé entre les exigences académiques et les connaissances et compétences mobilisables par le public. Une production « réussie » sera donc celle qui conciliera au mieux ces attentes parfois contradictoires ; l'image de la « conversation avec un dispositif »[429] renvoie ainsi à l'idée que se déroule un échange à cette occasion, et non une prescription. Une telle approche est d'autant plus intéressante qu'elle pense les supports médiatiques en ne perdant jamais de vue l'usage qui en sera fait et les publics qui s'en empareront. Elle donne toute son importance au rôle du visiteur, qui est alors plus participant que spectateur, et retrouve la « place d'acteur » évoquée par Paul Rasse.[430] Elle traduit également une vision optimiste de l'éducation, en articulant le rapport au savoir à un rapport à l'ignorance, celle-ci pouvant être envisagée comme un déclencheur dans le processus d'apprentissage. La recherche de Jack Guichard et Jean-Louis Martinand s'inscrit en fait dans un double mouvement, analytique et idéologique, qui fait de la situation médiatique une interface de connexion entre la science et le monde social plutôt qu'un vecteur de diffusion de la vérité scientifique. Nous n'en partageons pas tous les présupposés, ni toutes les orientations : la perspective vulgarisatrice, pour renouvelée qu'elle soit, nous semble toujours porter en elle le schéma hiérarchique classique instituant la domination de ceux qui savent sur ceux qui ignorent ; la médiatique des sciences ne fait ici qu'instaurer un intermédiaire qui peut transformer les manifestations de cette domination, mais n'en bouleverse pas la logique. On pourrait même dire, dans une certaine mesure, qu'elle la renforce, tant la conception de la vulgarisation comme productrice de nouvelles constructions culturelles maintient dans la sphère académique le savoir dont il était initialement question. Sur un tout autre plan, les conclusions en forme de recommandations des auteurs auprès des praticiens ne constituent pas des éléments auxquels nous sommes sensibles, notre recherche n'ayant pas de visée pédagogique. Néanmoins, l'option de toujours considérer le média dans l'optique de ses utilisateurs, de sa conception à sa mise à disposition, nous apparaît capitale pour notre propos. De la même manière, la mise en évidence de la relativité du savoir, face à une intention, un projet, un contexte d'appréhension, se révèle aussi un point d'appui de première importance. L'environnement médiatique participe

[429] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, *op. cit.*, p. 112.
[430] RASSE, Paul, « Savoirs formels et informels dans la muséologie des sciences … », *op. cit.*, p. 129.

donc pleinement de la construction du savoir, mais il instaure également le régime de validité dans lequel les jugements s'opèrent. Ainsi, un savoir historique mobilisé dans un jeu de rôles ne prend-il tout son sens que si l'on n'oublie pas qu'il est également un savoir… ludique.

4) La médiatisation ludique des savoirs historiques : faire sens dans le cadre du jeu

Les travaux axés sur la portée éducative des médias et sur la médiation nous ont permis d'établir des repères quant au devenir des savoirs académiques dans le monde social. Le terrain théorique nous apparaît ainsi balisé de thématiques récurrentes. Ainsi se pose, toujours, le problème de la logique des supports et des projets face au registre d'origine du contenu saisi. Qu'il y ait confrontation, négociation, ou bien création d'un nouveau type de produit culturel, les situations médiatiques ou de médiation donnent lieu à une recontextualisation des savoirs convoqués. La question de la pertinence, en lien avec cette inévitable reformulation du savoir, semble également indépassable dès lors que le discours scientifique est impliqué. Si l'intention du médiateur est de véhiculer le message de la science, il se doit d'en préserver la valeur épistémologique, en tenant compte des modifications que son nouveau contexte médiatique lui impose. On trouve là une limite forte de la relativisation des savoirs qui accompagne certaines conceptions de la médiation. On peut certes atténuer les exigences académiques, mais il semble difficile de s'en détacher complètement. Les propositions faites dans ce sens révèlent d'ailleurs l'ambiguïté d'un type de démarche qui voudrait mettre à jour de nouvelles possibilités médiatiques mais dont les conclusions, si on suit leur logique jusqu'au bout, aboutissent à une forme d'incommunicabilité du savoir scientifique en dehors des sphères qui le produisent. Sur ce point, la médiatique des sciences de Guichard et Martinand[431] nous semble prêter le flanc à la critique. En effet, le concept de transposition médiatique nous apparaît comme une tentative de contourner le problème de la pertinence ; la rupture qu'il implique avec le régime scientifique est si radicale qu'elle semble aller à l'encontre de l'objectif vulgarisateur. Selon les auteurs, la transposition médiatique consiste à littéralement recréer le savoir dont elle s'empare : elle « en modifie la nature, déplace les questions qu'il permet de résoudre, déplace le réseau relationnel

[431] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, *op. cit.*

avec les autres concepts ».[432] Cette citation, que nous nous permettons d'évoquer une seconde fois, est à la fois très claire quant à ses implications théoriques, et relativement problématique quant au cadre dans lequel elle s'inscrit. Si la nature du savoir est modifiée, s'il ne répond plus aux mêmes questions, et s'il n'entretient plus le même type de relations avec le contexte qui le détermine, on voit mal au final ce que le nouveau produit a de commun avec son modèle. Un tel système, dans les faits, laisse place à l'alternative suivante : soit le médiateur renonce au propos scientifique, importe des contenus dans une autre perspective (par exemple, la fiction), et désamorce effectivement la question de la pertinence ; soit il opère un « simple » changement de registre, auquel cas il construit une représentation du savoir et de sa discipline tutélaire. Cette représentation médiatique est constituée en référence à un domaine académique, mais n'en est pas issue ; elle fournit des éléments de compréhension par analogie plus que par explicitation. Au final, la recréation du savoir opérée par la transposition médiatique déplace le problème de la justesse du propos (mais ne l'évite pas), en le faisant porter sur les choix de représentation plutôt que sur les contenus eux-mêmes. On retrouve là une conception courante chez les tenants de la vulgarisation, notamment Philippe Roqueplo.[433] Le but étant avant tout d'être compris, le propos doit être clair, et les images parlantes. Guichard et Martinand le disent d'ailleurs explicitement : « la vulgarisation construit moins des contenus qu'une image de la science. Elle instaure davantage un rapport à la science ».[434]

Une dernière constante traverse les recherches dans le domaine médiatique. Il s'agit de la tendance à considérer simultanément le média comme un support matériel et comme une interface théorique. Les deux aspects sont ici interdépendants. Le média donne accès au savoir via des dispositifs concrets qui connectent entre eux différents registres de signification en une combinaison donnée. A ce titre, les appareils conceptuels de la médiation et de l'étude des médias présentent pour nous deux grands intérêts : celui de penser conjointement les problématiques du savoir et des dynamiques socioculturelles qui le déplacent d'une sphère à l'autre ; et celui de reposer sur des termes neutres qui ne reflètent ni jugement de valeur, ni orientation idéologique envers la façon d'aborder les contenus culturels. Toutefois, nous faisons le choix de ne pas nous placer dans la droite ligne de ces travaux, dont une bonne part reste fortement liée à des questionnements pédagogiques ou portant sur des cadres explicitement éducatifs. C'est

[432] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences, op. cit.*, p. 130.
[433] ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir …, op. cit.*
[434] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences, op. cit.*, p. 4.

notamment le cas de la médiatique des sciences, dont nous ne partageons pas, par ailleurs, l'optique vulgarisatrice. La notion de médiation, quant à elle, est précieuse de par les clefs qu'elle procure pour penser la mobilité des savoirs en termes de processus d'ajustement et de principe relationnel fondamental entre les différentes composantes d'un registre culturel. Nous lui préférons pourtant la notion de médiatisation, dont l'objet nous paraît plus en prise avec les modalités concrètes de traitement du savoir. Comme la médiation, elle laisse prise à plusieurs interprétations possibles, de sorte qu'une ambiguïté peut facilement brouiller le sens de son utilisation ; mais cette ambiguïté peut également être envisagée comme une ambivalence susceptible d'enrichir notre questionnement. La médiatisation la plus usuelle, celle dont l'usage est le plus courant et la compréhension la plus spontanée, renvoie aux médias de grande diffusion et à l'idée d'une communication de masse. Elle désigne un mouvement de large ampleur, animé par des médias tels que la télévision, la radio, la presse, ou encore Internet. Elle vise à relayer une information auprès du plus grand nombre et à lui assurer la meilleure audience possible. Rapportée à la mobilité des savoirs, la médiatisation change donc l'échelle de grandeur du terrain de recherche. Il n'est plus seulement question d'un dispositif particulier, mais de l'inscription des contenus médiatisés dans un paysage culturel de taille conséquente. La médiatisation pose la question de la représentation sociale des savoirs, et dans le cas des savoirs académiques, nous donne des indications sur la stature des différentes disciplines. Par ce biais, on touche à des enjeux qui dépassent la seule problématique éducative, mais qui contribuent à l'éclairer d'une lumière autre.

Cette acception fait l'objet des travaux consacrés à la médiatisation des savoirs académiques. En s'attachant à la manière dont se diffuse la science via les *mass media*, ils mettent en évidence les modalités d'exposition, de perception et d'appréhension de la sphère scientifique par le « grand public ». L'exemple d'un ouvrage collectif consacré à la médiatisation de la météo[435] nous semble particulièrement éclairant quant aux perspectives ouvertes par ce type de recherche. Les contributions se divisent ainsi en deux grandes thématiques : les implications idéologiques et politiques du message scientifique, et la nature des savoirs médiatisés. La météo joue un rôle sociopolitique de plus en plus important, au regard du poids croissant des questions environnementales. Face aux risques climatiques et aux menaces écologiques, elle voit sa

[435] *La médiatisation de l'information scientifique : le cas de la météo*, Sciences de la Société, n° 41, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1997.

présence médiatique augmenter de manière significative. Elle apparaît comme une discipline d'utilité publique, voire vitale, tant le savoir qu'elle produit est en prise directe avec des problèmes de première importance. Sa médiatisation s'inscrit dans un système médiatique mettant en relation des thèmes portés par le monde social et les apports de la science. Sur un autre plan, la météo est aussi un espace de rencontre du discours scientifique et des pratiques quotidiennes ; elle se situe « entre science et sens commun ».[436] Elle constitue un lieu où la relativité du savoir scientifique, des prévisions annoncées aux erreurs constatées, se donne à voir aux yeux de tous, jusque dans les conversations les plus banales. Une météo populaire, entre lieu commun, repère de la vie courante et information usuelle, est mise en rapport avec une homonyme savante dont l'objet est de fournir des modèles explicatifs. Ici, la médiatisation du savoir scientifique s'origine dans des besoins sociaux ; elle est organisée par le monde social et n'est que marginalement impulsée par la sphère académique. Une demande informative, qui peut se transformer en institution culturelle (c'est notamment le cas de la météo télévisée), déclenche le processus médiatique. La relativité de la science, dans ce cas, n'est pas seulement celle de la validité du savoir ; elle se comprend également par le lien qui s'établit entre les instances académiques et le public. Le message scientifique est ainsi relatif aux attentes placées en lui, tout comme sa perception est relative aux choix de représentation. A cet égard, si la médiatisation implique une diffusion conséquente, elle ne s'effectue pas nécessairement dans le sens d'une démocratisation ou d'une accessibilité améliorée. L'exemple de la presse économique, et notamment de la presse boursière, montre bien comment l'image médiatique d'un domaine peut cultiver une aura élitiste. Qu'il s'agisse de la narrativité des articles, d'autant plus faible que la revue se veut spécialisée,[437] ou de l'importance des connaissances préalables qu'il faut maîtriser pour être en mesure de décrypter les informations diffusées,[438] la médiatisation de l'économie dessine les contours d'une discipline réservée aux initiés. Loin d'insister sur la relativité de son savoir, elle met en avant l'expertise de ses productions. Elle a d'autant plus de facilité à le faire que la maîtrise de l'outil mathématique est bien souvent perçue comme un indice fiable de

[436] VIALLON, Philippe, JANNET, Anne-Marie, « La météo entre science et sens commun », in *Ibid*., pp. 3-18.
[437] COLLARD, Anne-Sophie, ROMAIN, Lysiane, « L'étude de la narrativité dans les articles boursiers », in *La médiatisation de l'économie*, Recherches en communication, n° 23, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2005, pp. 13-21.
[438] SERON, Aude, KARP, Piotr Jan, « Une analyse pragmatique de la presse boursière », in *Ibid*., pp. 22-39.

scientificité.[439] La médiatisation des savoirs est aussi rhétorique. Mise au service d'un projet ou d'une vision, elle est parfois davantage destinée à convaincre un public qu'à expliciter son objet. Un sujet sensible comme la transplantation d'organes peut donner lieu à des messages chargés en symboles (la glacière, les témoignages de greffés) et qui font l'impasse sur les aspects plus douloureux (le traitement après l'opération par exemple).[440] Ce type d'opération donne prise à une critique qui remet en cause le bien-fondé de la médiatisation, au motif qu'il élabore un discours qui promeut la vision « technomédicale » et la fait accepter comme juste et morale, en contraste avec des réactions populaires tirées vers l'irrationnel.[441] Discutée lorsqu'elle tend à imposer un point de vue, la démarche médiatique peut l'être également quand elle met en valeur des pratiques ou des techniques nouvelles présentées comme indispensables ou comme relevant d'une évolution inévitable ; l'exemple archétypal étant ici la « nécessité » des changements technologiques à tous les échelons de la société.[442]

La médiatisation de l'histoire, comme nous avons eu l'occasion de le voir succinctement, n'ignore pas ces logiques. Pourtant, si la réflexion historiographique récente s'est penchée sur les liens entre histoire et fiction, ou sur le rôle social de l'historien, elle s'est assez peu intéressée à la notion de médiatisation. Lorsqu'elle le fait, c'est en reprenant son sens usuel et en se livrant à une évaluation de son impact sur les représentations du savoir historique. Le choix s'effectue alors entre l'analyse des enjeux pédagogiques, notamment en contexte scolaire,[443] et les « risques et espoirs »[444] que la dynamique médiatique peut susciter. Dans le premier cas, il est moins question du savoir historique que de la capacité des dispositifs pédagogiques à proposer une grille de lecture historiographique pour appréhender l'actualité politique et culturelle ; dans le second, les problèmes mémoriels et idéologiques occupent le centre des débats. On peut noter également que les historiens ne sont pas les seuls intervenants dans ces recherches, puisqu'ils côtoient aussi des chercheurs en sciences de l'information et de la communication, ou des journalistes… en somme,

---

[439] A ce sujet, cf. LEBARON, Frédéric, *La croyance économique : les économistes entre science et politique*, Paris, Seuil, 2000.
[440] CHAVOT, Philippe, FELT, Ulrike, MASSERAN, Anne, « Les technosciences face aux savoirs populaires : mise en sens et mise en scène de la transplantation d'organes », in *Médias, éducation et apprentissages*, *op. cit*., pp. 149-167.
[441] *Idem*.
[442] LONEUX, Catherine, « Effets d'une pédagogie des autoroutes de l'information dans le domaine des collectivités territoriales », in *Ibid*., pp. 63-76.
[443] BONVOISIN, Samra (dir.), et alii, *Historiens et géographes face à la médiatisation de l'événement*, Paris, Centre national de documentation pédagogique, 1999.
[444] MATHIEN, Michel (dir.), *La médiatisation de l'histoire : ses risques et ses espoirs*, Bruxelles, Bruylant, 2005.

des hommes de médias. Les travaux portant sur la médiatisation de l'histoire problématisent finalement assez peu le terme en lui-même. Il est simplement entendu que l'on parle d'une diffusion de masse et de ses implications sociétales. Or, il nous semble que le terme offre une autre possibilité, plus littérale, d'exploitation théorique. Celle-ci consiste à envisager la médiatisation des savoirs comme une « mise en média » de ces derniers. Médiatiser, c'est alors adapter les contenus à la logique du média qui les saisit. La médiatisation devient appropriation par le support médiatique du savoir qu'il mobilise, dans ses dimensions matérielles autant que symboliques. Elle se distingue de la notion de médiation par une attention soutenue aux réalités concrètes de chaque type médiatique ; elle produit un effet de zoom sur l'objet ou le dispositif culturel qui médiatise, et sur le rapport qu'il instaure avec le savoir qu'il manipule. En ce sens, elle marque une volonté de comprendre comment un média transforme un savoir et le subordonne à son système de représentation. On pourrait dire de cette médiatisation qu'elle est à la fois une dynamique de construction d'un message culturel et son résultat concret, matérialisé dans le support, tandis que la médiation tiendrait plus du processus de filtrage de références et de liaison entre deux registres de signification. Parallèlement, le sens commun de la médiatisation n'en est pas pour autant délégitimé, ni négligé. Il permet au contraire de penser notre problématique dans une optique qui la projette vers la sphère publique. La diffusion des savoirs, même envisagée en tant qu'horizon théorique, n'en fait pas moins partie intégrante de notre problématique. Même si le jeu de rôles n'est pas à proprement parler un *mass media*, il véhicule des contenus à destination d'un public. A ce titre, il fait autant œuvre de médiatisation qu'un livre ou qu'un film.

Le concept ambivalent que nous proposons articule donc une dimension communicationnelle, relative à une forme de diffusion du savoir, et une dimension transformative, touchant à l'action du support sur ledit savoir. Nous appliquons ce concept à un domaine de recherche lui aussi bipartite, puisqu'il met en contact l'histoire et un type de média bien particulier. La médiatisation qui nous occupe se déploie en effet dans un espace spécifique, celui du jeu. On l'a vu, le terrain est fuyant et ambigu. Il nécessite en tout cas de prendre en considération les caractéristiques que nous avons eu l'occasion de mettre en évidence à travers l'exploration de la littérature. Les travaux de Gilles Brougère[445] fournissent des éléments nous permettant de préciser les contours de notre instrument théorique revisité par le jeu. La médiatisation ludique qui se profile augure ainsi d'une manière de médiatiser au second degré, en

[445] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*

vue de modéliser l'activité frivole consistant à jouer. Il importe de ne pas perdre de vue que la manipulation de contenus symboliques dans le cadre du jeu se double d'une variation des registres de signification, de sorte que les savoirs investis d'une dimension ludique sont aussi des savoirs au premier degré. Analyser de tels contenus ne peut se faire qu'en les replaçant dans la perspective qui leur donne sens, et qui permet cet entre-deux entre le sérieux de leur élaboration et la frivolité de leur emploi : celle du jeu. Cette médiatisation ludique n'est pas envisagée de manière générique, mais en se focalisant sur un support spécifique : le jeu de rôles. Dans le double contexte ludique et médiatique, le jeu de rôles présente lui aussi des caractéristiques dont il faut tenir compte. Sa dimension de carrefour médiatique constitue un facteur prépondérant de sa particularité. Il se situe au cœur d'un réseau, d'une « ronde »,[446] qui met en relation des supports différents autour d'un même univers. Il fait appel à d'autres horizons ludiques et culturels, dans ses inspirations comme dans les invitations constantes à se référer à d'autres médias. Il donne lieu à des mises en relation successives, de la saisie du matériau d'origine par les auteurs à la situation ludique elle-même en passant par l'appréhension du jeu par le maître de jeu. De plus, l'objet jeu de rôles se présente comme une boîte à outils ludique ; il s'agit souvent d'un livre, certes, mais dont le texte est ouvert, conçu pour permettre autre chose que sa seule lecture. Les savoirs médiatisés dans ce contexte sont construits dans l'optique de leur appréhension dynamique par les joueurs, et ne sont pas destinés à être figés dans une forme canonique. Toutefois, au-delà de ses particularités en tant que support, c'est son rapport au savoir qu'il convient de mettre en évidence. Il mobilise des représentations culturelles en vue d'un projet ludique, non pas comme prétexte au jeu, mais parce qu'elles sont premières dans son principe ludique. Le ressort ludique du jeu de rôles ne repose pas sur l'exercice de règles ou sur l'activation de mécanismes, mais sur le mode d'entrée dans la fiction (ou, pour reprendre l'expression d'Olivier Caïra,[447] la « formule d'engagement ») qu'il propose. L'incidence de cette spécificité sur ses modalités de médiatisation du savoir constitue donc un axe structurant de notre recherche. L'usage du matériau historique comme référent culturel en est un autre. Il nous faut ici penser des contenus, des savoirs et des représentations sans pour autant les envisager sous l'angle de la scientificité historique. Le concept de médiatisation trouve là l'un de ses intérêts théoriques ; en mettant l'accent sur la logique du média, il permet de penser l'élément historique

[446] BROUGERE, Gilles, *La ronde des jeux et des jouets …, op. cit.*
[447] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …, op. cit.*

hors de son cadre académique sans présumer de sa valeur historiographique. Dès lors, il devient possible de considérer l'histoire revue par le jeu autrement que comme un produit abâtardi, et de poser la question de l'hybridation des savoirs historiques.

TROISIEME PARTIE
LE JEU DE RÔLES ET L'HISTOIRE : ENJEUX METHODOLOGIQUES ET CONTEXTE EDITORIAL

La médiatisation des savoirs historiques est susceptible d'être appréhendée sur de nombreux terrains de recherche. Elle s'opère en effet sur tous les supports et dans tous les registres : livre d'histoire, documentaire, genre fictionnel historique, lecture idéologique, décalage légendaire, source de libres inspirations, gage de légitimité culturelle, commémoration, etc. Ces angles de saisie n'apparaissent pas avec la même fréquence dans le paysage médiatique et recouvrent des enjeux socioculturels sensiblement différents ; ils sont également loin de tous connaître la même attention de la part des chercheurs. Nous avons choisi de porter notre regard sur le domaine ludique, peu traité en lui-même, et dont les modalités de traitement des contenus objectivables sont quasiment ignorées, en dehors de l'approche idéologique, sur laquelle il nous faudra revenir. Le jeu de rôles présente à cet égard l'avantage d'être particulièrement riche en référents culturels et en profondeur narrative, non seulement parce qu'il se matérialise sous la forme d'un texte dense et chargé en contenus, mais aussi du fait de son principe ludique qui repose sur l'expérience virtuelle d'un monde imaginaire. La densité du contexte fictionnel est donc une condition *sine qua non* de ce type de jeu. Si les univers de jeu de rôles gagnent une épaisseur que d'autres perspectives ludiques n'atteignent pas, c'est parce que leur vraisemblance et leur degré de complétude constituent des éléments indispensables à la viabilité du pacte ludique. Dès lors, les savoirs et les références culturelles mobilisés dans le cadre du jeu acquièrent une importance fondatrice ; ils apparaissent comme la matière première des univers de jeu de rôles. C'est dans l'optique d'identifier ces matériaux de base et de mettre en lumière la manière dont ils sont intégrés à la structure ludique que nous nous sommes penchés sur un corpus de jeux. Il nous revient à présent de détailler les circonstances qui ont conduit à ce choix, ainsi

que les orientations et les contraintes qui ont présidé à la constitution du corpus et de la base de données. Dans un second temps, nous exposerons quelques considérations générales sur les titres retenus et sur ce qu'ils révèlent de la situation du jeu de rôles au sein de la culture ludique de masse ; nous verrons aussi que l'analyse des contenus, fréquemment réduite à une lecture idéologique des univers ludiques, offre d'autres perspectives. Enfin, nous nous attacherons à mettre en évidence, dans une optique comparative entre les jeux historisants et les gammes *a priori* moins concernées par le sujet, les signes extérieurs d'historicité.

A/ LE SUPPORT JEU DE RÔLES EN TANT QU'OBJET DE RECHERCHE

Lorsqu'on s'attache au jeu de rôles en tant qu'objet culturel, on se trouve vite confronté à un double problème : d'une part, la rareté des études sur le sujet nous prive de points de repère théoriques ou d'analyses empiriques qui facilitent habituellement la construction d'une problématique ; d'autre part, ces travaux s'intéressent d'abord aux joueurs et à leur pratique, et n'envisagent les univers spécifiques des jeux que de manière secondaire, en se contentant de les décrire, en arguant qu'ils ne sont que des déclinaisons de produits culturels déjà bien connus, ou encore en soutenant que leur contenu importe bien moins que ce qu'en font les rôlistes. Ces arguments, bien que n'étant pas absolument infondés, nous semblent insuffisants pour bannir toute tentative de centrer une recherche dans ce domaine sur une étude de corpus. Ils relèvent parfois d'une rhétorique qui maquille les impasses volontaires en pistes sans intérêt. Quoi qu'il en soit, ils présentent l'intérêt de nous obliger à prendre un certain nombre de précautions théoriques et méthodologiques, et d'expliciter en quoi une démarche de ce type n'est pas moins légitime que l'angle, tout aussi valable, des joueurs. La nécessité de justifier de nos orientations ne s'applique d'ailleurs pas seulement au choix de notre terrain de recherche, mais également à la façon dont nous l'avons borné. La constitution du corpus est en elle-même un sujet d'importance, dans la mesure où elle opère une sélection. Elle traduit, de par les critères qu'elle met en œuvre, une vision de la recherche et de ses objectifs. Elle pose aussi l'inévitable question de sa représentativité, tant la découpe qu'elle produit dans le domaine étudié crée une perception nécessairement biaisée de l'ensemble. Dans le même ordre d'idées, la base de données qui nous a permis d'analyser un corpus conséquent de manière relativement fine verra elle aussi ses motivations et ses caractéristiques être exposées. Enfin, nous donnerons un aperçu chiffré du corpus qui nous permettra de présenter quelques informations de base et de dégager quelques grandes tendances.

1) Les jeux plutôt que les joueurs : les raisons d'un choix

Comme toute recherche, ce travail s'inscrit à la fois dans un cheminement personnel et dans un positionnement scientifique. Du point de vue de notre parcours individuel, il fait suite à deux mémoires portant sur les représentations d'un imaginaire historique spécifique (le Moyen Âge) dans les jeux de rôles : le premier était axé sur un petit corpus de cinq jeux[448] ; le second étendait le propos aux joueurs, en s'appuyant sur une série d'entretiens.[449] Le projet de thèse, dans la continuité de ces premières approches, consistait originellement à étendre la problématique aux savoirs historiques de manière générique, et à lier analyse des objets et dispositif ethnographique. L'idée directrice était d'obtenir une image complète du tableau ludique, depuis la conception des jeux jusqu'à leur appropriation par les joueurs, et de mettre en évidence différentes étapes de traitement du matériau historique. On aurait ainsi étudié les modalités de saisie de l'histoire par les auteurs de jeux de rôles, avant d'observer, de manière participante, ce que les rôlistes faisaient de ces savoirs déjà retravaillés, et comment ils les intégraient à leurs propres bagages culturels. Ce projet initial s'est vite révélé trop ambitieux, en même temps que les premières explorations de terrain nous faisaient toucher du doigt les limites du dispositif envisagé. L'intégration de groupes de joueurs, qui devait constituer le volet empirique de la recherche, s'est dès le départ avérée problématique, pour des raisons pratiques mais aussi pour des motifs liés à la pertinence de cette démarche dans le cadre de notre sujet. Deux solutions s'offraient à nous : jouer avec des rôlistes sans critère prédéterminé, quels que soient les jeux pratiqués, ou définir d'abord un certain nombre de titres puis chercher des joueurs les pratiquant. La première option offrait l'avantage d'optimiser nos chances de trouver des tables[450] pour nous accueillir, mais risquait de nous recentrer sur des thèmes plus généralistes, orientés vers les modalités de la pratique ludique sans mettre l'accent sur les contenus culturels ; la seconde nous maintenait sur les traces des usages de l'histoire, mais nous exposait à surévaluer

[448] DAUPHRAGNE, Antoine, *La représentation du Moyen Âge dans les jeux de rôles*, mémoire de DESS Sciences du jeu, sous la direction de Michel Manson, Université Paris Nord, 2003.
[449] DAUPHRAGNE, Antoine, *Les représentations culturelles des joueurs de jeu de rôles : l'exemple du Moyen Âge*, mémoire de DEA Sciences de l'éducation, sous la direction de Lucette Colin et Gilles Brougère, Université Paris 8, 2005.
[450] Une table de joueurs, dans le jargon du jeu de rôles, est un groupe de joueurs.

cet aspect. Cibler des jeux historisants, c'était risquer d'introduire un biais évident dans les résultats : le genre historique, en effet, est minoritaire parmi les catégories de fiction exploitées par le jeu de rôles. De plus, le biais aurait probablement opéré également au niveau de la population de joueurs observés. En effet, lors de la réalisation de notre mémoire de DEA, nous avons pu constater que le choix d'un univers de jeu n'était pas neutre, et que la convergence entre les inclinations culturelles et les genres pratiqués en jeu de rôles était forte. Autrement dit, le public d'un jeu historique est largement composé de joueurs qui retrouvent l'histoire via d'autres pratiques culturelles (roman, film, etc.). En l'absence de données statistiques, la prudence est certes de mise ; mais nos propres explorations, ainsi que l'exiguïté du segment historique en jeu de rôles, tendent à alimenter cette hypothèse. Or, jouer avec des rôlistes férus d'histoire ou de fiction historisante, en dehors des difficultés rencontrées pour cibler ce type de joueur, aurait été de peu d'intérêt dans l'optique qui est la nôtre. En un sens, cela reviendrait à revisiter l'approche classique de la fiction historique centrée sur la primauté des références académiques et de l'intention historique.

On peut imaginer contourner ce problème de surexposition en établissant, préalablement à l'intégration de groupes, un ensemble de jeux représentatifs du paysage rôliste et en y incluant quelques titres historisants. Nous avons d'ailleurs adopté cette façon de faire lorsque nous avons constitué notre corpus. Toutefois, ce qu'il est possible de faire lorsqu'il s'agit de réunir des objets et ce qui est envisageable dans le contexte d'un dispositif d'observation ne relèvent pas du tout des mêmes logiques. La difficulté à laquelle nous nous heurtions pour mettre en place un système de ce genre tenait essentiellement à un dilemme méthodologique. Les possibilités de trouver des joueurs, surtout en région parisienne, ne sont pas en cause ; même si le jeu de rôles n'est pas un loisir ayant pignon sur rue, quiconque veut s'adonner à cette pratique en a *a priori* les moyens : sans parler du cercle amical, les clubs, mais aussi les forums et listes de diffusion sur Internet mettent facilement en contact avec la communauté rôliste. Choisir les jeux qui serviraient de cadres à nos observations s'avérait par contre des plus épineux. En premier lieu, il nous fallait sélectionner des titres en fonction de leur mode de traitement du savoir historique, mais aussi en tenant compte de leur importance dans le paysage éditorial : alors qu'il est relativement facile de trouver des joueurs de *Donjons & Dragons*, la tâche est bien plus ardue pour des jeux plus confidentiels ou qui ne sont plus disponibles à la vente. Il y avait donc, dès le début, un écart potentiel entre notre intention et la faisabilité de la recherche. Ce problème, cependant, était

secondaire tant il impliquait un surcroît d'obstacles à surmonter plutôt qu'une pure impossibilité. La véritable interrogation portait sur la pertinence même d'une sélection de jeux dont la pratique ferait l'objet des observations. Il nous semble qu'une telle démarche, en mettant en lumière certains titres particuliers, déplace les enjeux de la recherche. Il n'est alors plus question de se pencher sur les savoirs historiques de manière générale, mais sur les contenus spécifiques des jeux retenus, quand bien même ceux-ci seraient représentatifs d'un contexte global ; au lieu de s'intéresser à la pratique des joueurs puis d'en déduire des rapports au savoir et à l'histoire, on pose comme premiers dans la réflexion une typologie de représentations qu'on a nous-mêmes distinguées. Il y a ici, selon nous, glissement de perspective.

Il convient de préciser que ces considérations ne sont pas proposées en principes inaltérables ; nous ne faisons que relater le cheminement intellectuel qui nous a conduits à abandonner l'observation ethnographique pour l'analyse de corpus. Ce basculement s'est fait progressivement, au fur et à mesure de la prise de conscience du caractère inadapté de nos premières investigations. Désireux d'aborder notre terrain en influant le moins possible sur le choix des jeux pratiqués, espérant en cela bénéficier d'un large éventail de traitements de l'histoire, nous avons pris contact, via une liste de diffusion sur Internet, avec quatre joueurs eux aussi en quête de partenaires de jeu. Nous avons intégré ce groupe spontanément, à la suite d'échanges d'emails, essentiellement parce qu'il était en train de se former et qu'il y avait là matière à observer son évolution depuis sa création. L'univers initialement choisi n'est donc pas entré en ligne de compte dans notre décision. Le jeu en question était *Loup-Garou : l'Apocalypse*, un jeu de la gamme *Monde des Ténèbres* (que nous avons plus tard intégré dans le corpus). Il exploite une veine mêlant occulte contemporain, fantastique et horreur, en proposant aux joueurs d'incarner des loups-garous. On est donc loin du genre historique proprement dit. C'est d'ailleurs l'absence de signes historisants forts qui nous a interpelés au cours des cinq séances que nous avons jouées avec cette table… non pas qu'elle n'ait révélé une quelconque nécessité de revenir à une conception traditionnelle de la fiction historique, mais elle a fait apparaître en négatif ce sur quoi portait notre recherche et ce que nous ne pouvions pas espérer saisir. De fait, placés en situation d'observation participante, nous avons vite ressenti notre incapacité à « bien » observer, c'est-à-dire à mettre en contexte ce qui était dit dans le cadre du jeu... faute de connaissance suffisante du support, nous n'avons pas su sur quoi porter notre attention, ni à quel référent (l'imaginaire du jeu ? Le bagage personnel du joueur ?) attribuer tel ou tel propos. L'univers de

Loup-Garou : l'Apocalypse se livre à une réinterprétation ésotérique de notre monde, et donc de son histoire, mais cette dimension n'est pas apparente dans le jeu parce qu'il ne projette pas les joueurs dans le passé historique. Les rôlistes évoluent dans un contexte contemporain familier mais passé au filtre de l'occultisme ; ils n'y mobilisent donc pas de références historiques lisibles comme telles. Pourtant, tout l'édifice fictionnel de l'univers repose sur le doublage intégral de l'histoire humaine par une para-histoire surnaturelle et secrète. Ceci appelle deux remarques : tout d'abord, il est tout à fait possible (voire obligatoire dans certains jeux qui reposent sur le mystère) de jouer en n'ayant qu'une connaissance rudimentaire du contexte fictionnel, mais il est tout à fait exclu d'envisager une analyse des savoirs médiatisés par ces jeux sans s'attacher aux objets ; ensuite, l'observation participante appliquée en jeu de rôles, si elle offre un angle de vue irremplaçable sur la mise en jeu effective des univers ludiques, est un procédé qualitatif dont la richesse s'inscrit sur la durée. Déterminer, dans les gestes, les comportements ou les propos d'un joueur, ce qui relève du jeu et ce qui provient d'autres sources constitue une entreprise extrêmement délicate ; elle suppose une familiarisation poussée avec l'univers ludique pratiqué, mais aussi avec les joueurs et leur environnement socioculturel ; elle repose sur une implication forte et sur un investissement temporel important. Elle porte un éclairage puissant et précis sur des dynamiques culturelles individuelles et sur leur insertion dans un contexte plus général… mais elle ne permet pas d'aborder la question des savoirs sur une échelle de grandeur conséquente.

L'approche ethnographique est à la fois pertinente et quasi exclusive ; c'est pourquoi elle ne pouvait être envisagée comme dispositif complémentaire, et qu'il nous a semblé préférable d'y renoncer plutôt que de l'employer marginalement au risque de la vider de tout intérêt. En ce sens, il ne faut pas voir notre centrage sur un corpus comme la marque d'un renoncement à étudier les joueurs. Ce travail, s'il ne nourrit pas l'illusion d'une exhaustivité impossible, est résolument orienté vers une problématique englobante ; ses conclusions visent à être applicables aux jeux de rôles en général. L'analyse détaillée d'un ensemble important de titres répond à cette ambition, mais elle marque aussi la volonté de combler un manque dans les recherches sur le sujet et de redonner toute leur place aux supports ludiques. Force est de constater, en effet, que la littérature sur le jeu de rôles s'est essentiellement consacrée aux rôlistes et à leur pratique effective, en reléguant l'étude des ressources matérielles et symboliques à un statut secondaire ou en en proposant une lecture très partielle. Les différents auteurs de référence suivent à ce propos des

logiques qui leur sont propres. Chez Gary Alan Fine,[451] il s'agit moins d'un choix que d'une situation qui s'impose à lui ; lorsqu'il conduit sa recherche à la fin des années 1970, le jeu de rôles n'est qu'un loisir émergent dont le nombre de titres joués est encore très faible. Quoi qu'il en soit, eût-il analysé un volume de jeux considérable, l'ancienneté de *Shared Fantasy* justifierait à elle seule une réactualisation des données et un nouveau regard sur les produits. L'ouvrage de Laurent Trémel[452] est moins daté mais, comparativement au nombre de titres parus alors, se penche moins sur les univers ludiques que le sociologue américain. Trémel concède pourtant qu'il y a là « un corpus à interroger »,[453] ce qu'il fait brièvement en axant son propos sur la dimension idéologique de jeux phares des années 1980. Les contenus culturels sont envisagés pour ce qu'ils traduisent en termes de conceptions du monde et de visions de la société. Une approche de ce type comporte, selon nous, une valeur certaine, bien que les conclusions de Laurent Trémel nous paraissent parfois manquer de nuances et passer à côté de l'usage ludique qui est fait de ces univers ; mais elle est loin de faire le tour de la dimension culturelle et médiatique du jeu de rôles en tant que support. Quant à Olivier Caïra,[454] le versant pédagogique de son ouvrage l'amène à détailler les genres fictionnels les plus importants, mais aussi à décrire minutieusement ce que l'on trouve dans un livre de jeu de rôles et l'incidence de ces différents éléments (univers, règles, personnages, scénario, etc.) sur la mécanique ludique. Parallèlement, l'auteur se situe nettement dans une perspective ethnographique, et fait de la pratique des rôlistes son objet de recherche premier. Son propos s'attache à l'expérience fictionnelle protéiforme que la structure ludique du jeu de rôles permet de vivre. Caïra conclut même son ouvrage en mettant en garde contre une certaine forme d'analyse de l'objet qui se contenterait d'accumuler les informations : « il ne suffit pas d'avoir lu exhaustivement une gamme pour savoir ce qu'elle peut engendrer autour des tables de jeu. […] L'érudition en matière de jeu de rôle n'est donc utile que pour couvrir au mieux la palette des montages possibles, elle ne peut pas et ne doit pas remplacer l'observation des parties ».[455]

On ne peut qu'adhérer à la vigilance méthodologique consistant à questionner la portée des dispositifs mis sur pied. Toutefois, il nous semble dommageable que la promotion d'un angle de recherche passe par la déqualification d'un autre, d'autant qu'on pourrait facilement retourner

[451] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy …, op. cit.*
[452] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …, op. cit.*
[453] *Ibid*., pp. 71-95.
[454] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …, op. cit.*
[455] *Ibid*., pp. 283-284.

l'argument en affirmant que l'observation des parties ne doit pas remplacer l'attention aux objets. A cet égard, il convient de rappeler qu'il existe d'autres modes d'accès aux objets culturels que l'érudition. Interroger un média, analyser un support, ça n'est ni se contenter de décrire des composantes, ni projeter sur la pratique des propriétés que l'on déduirait des caractéristiques observées. C'est au contraire replacer un objet et ses modalités de saisie des contenus culturels dans un contexte qui le dépasse et qui en détermine la fonction. Un livre de jeu de rôles ne s'appréhende ainsi que dans les possibles ludiques qu'il a pour fonction de proposer. Son usage ne se limite pas à sa seule lecture, mais s'exprime dans les développements culturels et ludiques que cette lecture suscite. Il possède une affordance[456] de texte, destiné à être lu, mais aussi de ressource symbolique pour permettre et alimenter la situation de jeu. L'attention aux objets n'est pas synonyme de clôture sur leur matérialité. Antoine Hennion, dans sa volonté de penser la musique à travers les modalités de son écoute, propose ainsi le néologisme de « discomorphose »[457] ; il s'agit de prendre en compte les réalités solides, palpables, qui organisent des phénomènes sensoriels et affectifs comme la passion musicale. L'amateur de musique, pour accéder à son univers de prédilection, doit passer par cet intermédiaire qu'est le disque : ce média contient une sélection de morceaux, joués d'une certaine manière en vue d'être inclus sur le support ; il est enregistré pour être écouté par un certain public ; il est diffusé dans des réseaux de distribution spécifiques. De la même manière, le jeu, quel qu'il soit, ne saurait être pleinement compris si l'on ne s'intéresse pas aux supports qui le matérialisent ou qui véhiculent les éléments symboliques (règles, contenus) qui le dématérialisent. Il nous paraît évident que la perspective idéale réconcilie analyse des objets et des pratiques… mais compte tenu de la complexité à tenir ensemble ces deux approches, il faut accepter que l'on puisse pencher pour l'une ou pour l'autre, sans pour autant dévaloriser celle que l'on aura écartée. Dans cette optique, notre travail se revendique comme centré sur un corpus de jeux, attaché à mettre en évidence des modes d'usage du matériau historique, et dans l'attente de son nécessaire pendant empirique consacré aux pratiques ludiques.

[456] BILLET, Stephen, « Working participatory practices ... », *op. cit.*
[457] HENNION, Antoine, MAISONNEUVE, Sophie, GOMART, Emilie, *Figures de l'amateur : formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, 2000, pp. 77-149.

2) La constitution du corpus : principes et obstacles

La constitution d'un corpus n'est pas qu'une accumulation d'objets. Elle obéit à des principes qui sont déterminés en fonction de ce que l'on cherche à savoir et de la place qu'il occupe dans la recherche. Elle n'est pas non plus assimilable à un découpage qui permettrait d'extraire des échantillons du terrain observé. Objet d'étude autant qu'élément du dispositif méthodologique, le corpus n'est pas une donnée brute, qui va de soi et que l'on trouve prête à être saisie d'un bloc. Il résulte d'une problématisation des supports, interrogés dans une optique bien précise : la médiatisation des savoirs historiques. Si les enjeux épistémologiques ont dicté les modalités de sa composition, son élaboration progressive et la réflexion qu'a suscitée sa manipulation ont aussi contribué à infléchir, ou à confirmer, nos postulats de départ. La construction du corpus ne marque pas une étape préliminaire de la recherche, elle implique une dynamique de va-et-vient permanent entre la constitution et l'analyse d'un ensemble cohérent d'objets, et le questionnement du chercheur à leur endroit. Il s'agit d'un mouvement continu et intégré aux autres dimensions du travail, non seulement parce qu'il participe de la définition progressive des contours définitifs de la recherche et de la réflexion globale sur son objet, mais aussi, du moins dans notre cas, parce que le rassemblement effectif des jeux retenus s'est étalé sur la majeure partie du temps de la thèse. Il faut évoquer ici une première difficulté caractéristique du jeu de rôles, qui n'est peut-être pas étrangère au faible nombre d'études qui lui sont consacrées. Le fait que l'on ait affaire à un loisir relativement confidentiel renvoie ainsi à la faible diffusion de ses produits et, par conséquent, à leur accessibilité réduite. Olivier Caïra remarque à juste titre que le jeu de rôles se trouve « sans relais institutionnel »,[458] ni les bibliothèques, ni même les ludothèques ne développant une politique d'acquisition dans ce secteur culturel. Parallèlement, une institution centrale comme la Bibliothèque Nationale de France ne possède qu'une poignée de titres, alors même que chaque jeu de rôles paru dans le commerce bénéficie d'un numéro ISBN. A la confluence de la méconnaissance des médiateurs culturels envers ce type de jeu et du manque de contacts entre acteurs du jeu de rôles et organismes publics, l'invisibilité de notre objet est très préjudiciable à son appréhension. Sans possibilité de consultation ou d'emprunt auprès d'une institution, l'achat et le recours à des

[458] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 282-283.

personnes ressources deviennent les seules options envisageables. Acheter les jeux constituant le corpus est théoriquement la solution la plus simple ; dans la mesure où elle s'avère souvent le seul moyen pour accéder à un jeu, elle en devient même évidente. Pourtant, les problèmes qu'elle pose et les limites qu'elle implique ne sont pas accessoires. L'aspect financier est bien entendu un facteur important : le prix d'un seul livre de base évolue entre trente et cinquante euros[459] ; celui d'un supplément tourne autour de vingt euros. L'investissement est non négligeable à l'échelle d'une seule gamme, mais il devient très lourd si l'on a le projet de construire un corpus numériquement bien fourni. Le budget engagé fait donc partie intégrante des contraintes qui ont pesé sur l'élaboration de corpus, en un sens qui ne se résume pas à la restriction du nombre de titres par les limitations financières, mais qui se répercute également dans le choix de chaque jeu acheté et *in fine* dans le profil définitif de l'ensemble construit. En effet, la décision d'achat est motivée par l'intérêt plus ou moins grand que présente un objet donné pour notre recherche, mais cet intérêt ne s'évalue pas seulement en termes de correspondance du produit à notre problématique ; il fluctue aussi en fonction des domaines restant à couvrir. Acquérir un jeu, c'est donc aussi bien appliquer des critères de sélection que combler un manque dans le corpus. Autrement dit, puisqu'on ne peut pas acheter tous les titres susceptibles d'être analysés dans le cadre de cette recherche, la constitution du corpus est faite de choix pensés comme représentatifs d'une tendance ou d'un genre, sans aucune prétention d'exhaustivité.

Pour évident qu'il apparaisse, le recours aux achats n'en est pas pour autant toujours facile. La solution est efficace dans le cas des jeux récents ou des classiques toujours édités, mais elle devient plus hasardeuse dès lors que le titre est ancien, c'est-à-dire le plus souvent épuisé. C'est ici que l'absence de possibilités d'emprunt en bibliothèque ou en ludothèque se fait le plus sentir. De fait, elle marque parfois une barrière infranchissable à l'intégration d'un titre. Pour pallier au mieux les insuffisances institutionnelles en la matière, il nous a fallu nous en remettre au hasard du marché d'occasion, dans les magasins spécialisés et sur les sites d'enchères sur Internet. On y est confronté aux mêmes dilemmes que précédemment : il faut trancher entre l'opportunité d'acheter un jeu rare (donc cher, le plus souvent) et l'enrichissement qu'il apporte au corpus. Ce dernier peut donc être qualifié d'opportuniste, en ce qu'il résulte d'occasions saisies en fonction d'une offre, certes réduite selon notre perspective théorique, mais qui a

[459] Il faut préciser que là où certaines gammes proposent un seul livre de base, d'autres le déclinent en deux ou trois manuels vendus séparément, chacun au prix d'un livre de base unique. Le budget à prévoir s'en trouve alors doublé ou triplé.

largement structuré son profil définitif. Enfin, en complément de ces stratégies d'achat, nous avons pu emprunter un nombre conséquent[460] de jeux auprès d'amis rôlistes. Là encore, on voit bien ce que notre corpus a de circonstanciel. Il ne faudrait pas toutefois interpréter notre insistance à mettre en perspective la façon dont nous avons recueilli nos données comme une manière d'avouer une faute. Ces rappels n'ont d'autres motifs que de mettre en évidence le plus clairement possible les réalités avec lesquelles il faut composer lorsqu'on étudie le jeu de rôles en tant que support matériel. Devant le caractère introuvable de certains titres et l'absence de ces produits dans les circuits culturels institutionnels, il est impossible d'imposer un corpus idéal constitué sur le papier avant d'être rassemblé dans les faits. Le monde social, comme souvent, vient contrarier la logique universitaire… qui ne s'en trouve pas dépourvue de sens pour autant. Les résistances rencontrées par le chercheur sont aussi révélatrices que ses conclusions ; elles concourent à son travail autant qu'elles le contrarient. Ce qu'il nous faut retenir ici, c'est que la pertinence de la construction du corpus repose sur deux logiques interdépendantes : la plus apparente, puisqu'elle résulte d'une réflexion *a priori*, est la mise en place de critères de sélection ; la plus opérante, puisqu'elle façonne le visage du corpus, est ce que l'on pourrait appeler l'étude de faisabilité. Grossièrement, ces deux logiques correspondent respectivement aux grands principes directeurs et à leur application. Leur association fonde un équilibre constructif, qui évacue la perspective d'un corpus idéal au profit d'une conception plus pragmatique valorisant la pertinence des objets choisis au regard des questions qui leur sont posées.

Dans cette optique, le problème de la maniabilité de l'ensemble étudié se fait jour. Il entretient un rapport étroit avec les instruments d'analyse convoqués et avec le type d'information que l'on espère obtenir. Une approche quantitative ne nécessite pas les mêmes volumes qu'un angle plus qualitatif ; elle ne soulève pas non plus les mêmes interrogations. L'élargissement ou la réduction du nombre de jeux sélectionnés se voit liée à une question de manipulation du corpus et de finesse d'analyse ; plus le corpus est important, plus il est lourd à manier, plus il semble difficile de le traiter de manière qualitative. Sa taille doit donc être bornée par un seuil minimum en dessous duquel les conclusions peuvent ne refléter que des spécificités individuelles, et un plafond au-dessus duquel le traitement des données s'avère ingérable ou ne

[460] Un tiers du corpus a été rassemblé par ce biais ; dans ce cas il peut s'agir de livres ou de versions numériques scannées.

produit plus de variation significative. Tout dépend, de fait, des orientations théoriques de la recherche, de l'appareil analytique mis en place, et de la place du corpus dans le dispositif. Nous avons choisi d'emprunter une voie médiane, quantitative en ce qu'elle prend acte de la diversité des univers de jeu de rôles, qualitative de par le grand nombre d'angles de vue qu'elle adopte pour les étudier. Ainsi le corpus, dans sa version finale,[461] comprend 146 produits et concerne 137 gammes de jeu[462] ; la base de données informatique qui les appréhende est constituée de 58 rubriques, qui sont autant de questions différentes posées aux objets. Le choix de concilier en apparence les deux optiques, quantitative et qualitative, peut sembler risqué ; il ressemble, il est vrai, à une hésitation qui aurait débouché sur un non-choix. A nos yeux, pourtant, la démarche doit se comprendre différemment. Le nombre relativement important d'objets analysés n'est pas motivé par des considérations statistiques ou par une attention aux chiffres bruts, mais par un souci d'ouvrir la recherche à un maximum de genres, de postures et de modèles éditoriaux. La taille du corpus est le reflet d'une hétérogénéité qu'il nous a paru essentiel de saisir ; mais elle n'est pas un objectif que nous avons tenu à atteindre, et n'a en elle-même pas de réelle portée statistique. En ce sens, la pensée quantitative est loin de nos préoccupations. Notre approche se veut centrée sur les savoirs historiques, les contenus culturels, et les dynamiques qui les modélisent en systèmes ludiques ; si, pour saisir ces éléments, il nous a fallu multiplier les entrées dans la base de données et alimenter le corpus de manière conséquente, notre propos reste attaché aux logiques culturelles qui régissent l'emploi du matériau historique.

La prise en compte des différentes tendances ludo-culturelles qui structurent la production rôliste nous a servi de fil rouge tout au long du processus de constitution du corpus. Notre problématique replaçant l'utilisation de l'histoire dans un contexte qui dépasse le territoire historiographique et ses dépendances fictionnelles s'exprime ainsi dans la définition de son terrain. L'idée première a donc consisté à rassembler des jeux aux profils variés et dont le rapport à l'histoire est souvent mal connu, soit qu'il soit supposé inexistant, soit qu'il s'éloigne ostensiblement du modèle historien. Globalement, le corpus s'est construit selon plusieurs critères complémentaires mais qui peuvent paraître contradictoires au premier regard : l'inclusion d'un maximum de titres revendiquant un contexte historique ; la mise en lumière des genres

[461] Au total, nous avons envisagé 172 produits, concernant 158 gammes ; les objets non inclus dans la version finale du corpus n'ont pas pu être obtenus, ou bien apparaissaient comme redondants.

[462] Dans la plupart des cas, nous n'avons retenu qu'un seul produit par gamme de jeu ; mais il existe quelques exceptions, sur lesquelles nous reviendrons. Le fait qu'une même gamme soit parfois représentée par plusieurs produits explique que, dans le corpus, le nombre de gammes soit inférieur au nombre de produits.

fictionnels dominants, du médiéval-fantastique à l'occulte en passant par le post-apocalyptique ; l'intégration des gammes dominant le marché ; le centrage sur la situation française, qu'il s'agisse de créations françaises ou de traductions, sans pour autant ignorer les apports anglophones ; le balayage d'une période étendue, depuis la fin des années 1970 jusqu'à maintenant[463] ; le saupoudrage de quelques titres obtenus au hasard des recherches. L'ensemble peut laisser une impression de patchwork assemblé sans ligne directrice. Pour déceler la cohérence dans cette apparence hétéroclite, il faut revenir à la question de recherche et la décomposer. Celle-ci consiste à interroger les modalités de médiatisation du savoir historique, en considérant que l'histoire n'obéit pas qu'à la seule logique historienne. Or, si notre propos ambitionne de visiter d'autres perspectives que la représentation académique de l'histoire, il ne peut en faire l'économie et passer outre ses manifestations dans le jeu de rôles ; ceci explique que le corpus soit constitué pour une bonne part de jeux historisants : 42 gammes, sur un total de 137, relèvent ainsi de cette catégorie. Il s'agit là d'une large surreprésentation, assumée et voulue, de ce type de jeux. Nous verrons toutefois que la veine historique en jeu de rôles présente quelques particularités, et que la proportion de jeux qui prennent leurs distances avec la reconstitution historique est relativement élevée. Axé sur ces univers, le corpus ne s'y limite pas et inclut majoritairement des titres relevant des genres fictionnels les plus représentatifs du jeu de rôles, tout en ménageant une place pour toutes les échelles de popularité et pour différentes périodes éditoriales : il accueille ainsi les géants du secteur comme *Donjons & Dragons*, *Warhammer*, *L'Appel de Cthulhu*, ou encore le *Monde des Ténèbres* ; des jeux cultes comme *Shadowrun* ou *Paranoia* ; des références françaises comme *COPS* ou *In Nomine Satanis / Magna Veritas* ; des jeux ultraconfidentiels comme *Essentia* ; de vieux classiques introuvables comme *Berlin XVIII* ; des créations récentes comme *WarsaW* ; des exclusivités anglophones comme *Dogs in the Vineyard*.

Ces titres, qui ne sont évocateurs que pour les initiés, dessinent pourtant les contours d'un ensemble composite, dont l'existence est motivée à la fois par le souci de positionner le genre historique dans une perspective comparative, et par l'ambition de distinguer des usages de l'histoire à l'aune de la diversité des approches ludiques. Ainsi notre corpus ne se veut pas, et n'est pas, représentatif d'un panorama du jeu de rôles, tant il surévalue sa composante historisante et mélange les profils, les statures et les époques ; en revanche, il est attentif à la

[463] Les titres les plus récents datent de 2009.

pluralité des situations éditoriales et des projets ludiques. Sa cohérence est de fait assurée par la question qui est posée aux objets qui le constituent : comment sont mobilisés, transformés et mis en jeu les savoirs historiques dans les jeux de rôles ? En partant du postulat que le rapport à l'histoire dépasse le genre historique et la confrontation aux travaux des historiens, il importe d'englober dans la réflexion un large spectre de représentations et d'utilisations de la matière historique, lesquelles dépendent de contextes culturels qu'il s'agit de prendre en compte. Tel qu'il se présente, ce corpus mécontenterait probablement plus d'un rôliste en quête d'exhaustivité. Il est, en effet, pensé dans les strictes limites de cette recherche. La démarche encyclopédique et érudite ne fait tout simplement pas partie de nos préoccupations, et est par ailleurs fort bien assurée par les acteurs du milieu.[464] Les « oublis » dont nous sommes coupables renvoient pour nous au caractère contre-productif d'un excès de données à traiter, ainsi qu'à la nécessité de couvrir une large palette de profils de jeu ; c'est dans cette optique que certains « incontournables » ne sont pas abordés, au profit de titres de bien moindre importance.

L'hétérogénéité du corpus apparaît ici comme un moyen de répondre à la problématique de la thèse ; elle n'en pose pas moins de nombreux problèmes lorsqu'on entreprend d'examiner un ensemble aussi diversifié... et aussi peu étudié. Pour atténuer ces difficultés, mais aussi pour introduire un facteur visible de cohésion, nous avons tout de même réduit le champ des produits susceptibles d'être retenus. Seuls des livres de base[465] ont été sélectionnés, à l'exclusion des suppléments. Il s'agit là d'une limite volontaire que nous nous sommes imposés, malgré le changement de perspective que les suppléments peuvent apporter dans la compréhension d'un univers de jeu. Il n'est pas rare, en effet, qu'un livre de base se contente d'une présentation synthétique du monde imaginaire qu'il donne à jouer, laissant à de futures extensions le soin de développer cet aspect. Notre choix est donc discutable, dans la mesure où il laisse échapper des éléments de contexte potentiellement précieux ; mais il a été motivé par le souci de maîtriser le mieux possible la diversité des composants du corpus, et par la volonté de tendre vers une égalité de traitement des jeux garante de possibilités comparatives. On aurait pu opter pour un ensemble moins pourvu en gammes différentes, et traiter chacune d'elles de manière plus

[464] Il faut souligner ici, et saluer, le travail gigantesque des animateurs et contributeurs du GROG : http://www.legrog.org/home.jsp

[465] Rappelons que les gammes de jeux de rôles se développent à partir d'un ouvrage central, le livre de base (qui peut, on l'a vu, être divisé en deux ou trois volumes, ou se diviser en livrets inclus dans une boîte). Cet ouvrage contient tous les éléments nécessaires pour jouer : règles, création de personnages, univers. Les gammes peuvent ensuite s'étoffer de suppléments thématiques (scénarios, règles supplémentaires, développement d'un aspect de l'univers) destinés à enrichir le jeu.

extensive en faisant appel à leurs suppléments. Dans ce cas, le regard eût été tout autre : on aurait perdu en diversité des profils ludiques ce que l'on aurait gagné en richesse de contenus. On aurait aussi, en quelque sorte, cédé à une tentation encyclopédiste rassurante en ce qu'elle donne l'impression de clore le terrain de recherche ; on peut dès lors tenir un discours d'autant plus assuré qu'il n'existe pas de source extérieure pour nous contredire. Toutefois, est-il vraiment nécessaire de tout connaître d'un univers pour en comprendre le fonctionnement ? L'accumulation d'informations n'a de sens que si elle s'inscrit dans notre problématique et qu'elle ne se transforme pas en finalité de la recherche. Le centrage sur les livres de base doit être compris comme un moyen de saisir la logique culturelle et ludique d'une gamme, sans pour autant s'immerger dans une profusion de produits annexes. Il part du principe que ces ouvrages de base sont conçus pour proposer l'essentiel du jeu, à double titre : ils fournissent les éléments nécessaires à sa découverte et à sa pratique ; ils donnent accès à l'essence d'un univers ludique, à son identité et au message culturel qu'il véhicule. Cependant, il n'est pas question de faire comme si les suppléments n'existaient pas. Si nous avons renoncé à les traiter de la même manière que les livres de base, nous en tenons compte dans notre réflexion. Ils constituent une invitation à nuancer les résultats bruts de la base de données, et à les replacer dans le contexte de logiques de gammes.

3) La base de données : une grille de lecture extensive

En dehors même de la taille et de la composition du corpus, l'analyse d'un jeu de rôles n'est pas une tâche aisée. L'objet n'est pas d'un abord facile, et il ne suffit pas de le feuilleter et de prendre connaissance du genre auquel il se rattache pour en comprendre tous les mécanismes et tous les développements potentiels. De plus, il n'est pas rare que les univers de jeu de rôles soient également exploités sur d'autres supports (romans, jeux vidéo, jeux de société, etc.), dont il faut au moins connaître l'existence pour pleinement appréhender les logiques fictionnelles de ces univers. Olivier Caïra souligne ainsi l'investissement en temps considérable qu'un critique devra consacrer pour être en mesure de donner un avis argumenté : à la lecture du texte s'ajoutent en effet l'évaluation du système de règles, la création d'un scénario d'introduction et la réalisation

d'une partie test.[466] Ce qui est vrai à propos de la prise de connaissance d'un jeu l'est tout autant au sujet de son approche analytique. Se pencher sur ce support médiatique dans l'optique qui est la nôtre nécessite de prendre en compte toutes ses dimensions culturelles : son organisation matérielle et symbolique ; son inscription dans un contexte éditorial précis ; ses référents culturels et son rapport au savoir ; la rhétorique des auteurs ; l'univers de fiction qu'il développe ; la mécanique ludique qu'il propose et son lien avec les éléments de contexte. La pluralité des aspects à envisager et à mettre en rapport empêche d'approcher le jeu de rôles de façon univoque. On trouve là un des éléments qui justifient le nombre important de rubriques dans notre base de données. Ces 58 entrées reflètent effectivement la variété des questionnements suscitées par le support, mais elles correspondent aussi à l'ambition d'interroger ce dernier de manière pointue. Combiné à la taille du corpus et à la complexité de l'objet jeu de rôles, le caractère imposant de la base de données peut sembler de prime abord alourdir un peu plus le dispositif de recherche. C'est pourtant en multipliant les rubriques, et par extension les possibilités de croisements entre elles, que l'on pourra obtenir le degré de finesse requis dans l'analyse des 146 fiches renseignées. Une telle méthode s'avère indispensable pour saisir au mieux les différentes strates du « montage »[467] rôliste ; il s'agit en fait de multiplier les points de vue pour accroître notre marge de manœuvre et la maniabilité du corpus. Le caractère étoffé de la base de données n'est donc pas synonyme de lourdeur, mais au contraire de souplesse ; elle permet de se donner les moyens de varier les perspectives et de les confronter.

Que le dispositif apparaisse relativement chargé est une chose ; qu'il évoque une démarche mécanique qui soumet chacun de ses objets à un protocole fixe en est une autre. Le malentendu peut survenir de la nature compilatrice et sérielle de la base de données. Dissipons donc toute ambiguïté : si nous avons obtenu, au terme de l'élaboration de notre instrument d'analyse, un nombre élevé de rubriques, il n'est pas question d'opérer un croisement systématique de toutes ces catégories entre elles. Il faut garder à l'esprit que la base de données n'est pas un outil statistique ; bien qu'elle puisse remplir cette fonction, ce n'est pas l'usage que nous en faisons. Elle n'est pas non plus un appareil entièrement construit préalablement à la constitution du corpus, mais à l'inverse entretient avec lui un rapport de réciprocité, chacun ayant été progressivement édifié en tenant compte des changements apportés à l'autre. La base de

[466] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …, op. cit.*, p. 283.
[467] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …, op. cit.*

données telle qu'elle se présente dans ce travail est l'aboutissement d'une réflexion, plutôt que la simple imposition d'une série de questionnements déterminée en amont. A un socle initial de rubriques, à une structure de base destinée à recueillir les données issues des premiers jeux rassemblés, se sont peu à peu ajoutés de nouvelles interrogations et de nouveaux modes de perception des supports étudiés. De la même façon, au fur et à mesure que les premières analyses étaient conduites, certains éléments voyaient leur portée se réduire, ou leur intérêt disparaître. De manière générale, on peut considérer qu'une rubrique constitue une hypothèse qu'il convient de tester en la confrontant à d'autres critères. Chacune est assimilable à une question, dont les phases exploratoires de la recherche se chargent de valider ou d'infirmer la pertinence. Il faut également préciser que toutes les rubriques n'ont pas la même fonction, le même statut, la même importance. Certaines sont purement descriptives, et n'apparaissent que comme des champs à remplir ; d'autres sont issues d'une problématisation. Les premières ont un rôle informatif essentiel mais basique, les secondes s'attachent à un aspect en particulier pour le mettre en relation avec le sujet de la thèse. Si problématisation il y a, c'est parce que la question indirectement posée par la création de la rubrique isole des éléments donnés pour les interroger selon un angle bien précis ; elle implique également un choix de mise en forme, qui ouvre ou ferme la question : celle-ci peut ainsi être exclusive ou inclusive, composée de mots-clefs ou laissée ouverte. Au final, la base de données organise le recueil des données tout en permettant de varier les angles de saisie ; elle constitue un filtre interprétatif à géométrie variable.

Pensée pour capter le plus largement possible les éléments influant sur les modalités de traitement de l'histoire par le jeu de rôles, elle n'est pourtant pas majoritairement attachée aux savoirs historiques. Nous voulons dire par là que le nombre de rubriques consacrées aux indices d'historicité et au positionnement des jeux face au matériau historique n'est pas numériquement dominant. Ces catégories d'analyse se situent cependant au cœur du fonctionnement de la base. Elles peuvent être considérées comme le pivot du système, les autres rubriques étant moins envisagées pour elles-mêmes que dans leur relation avec ces entrées centrales. Les données touchant à l'exploitation de l'histoire sont ainsi croisées avec d'autres types d'informations, plus nombreuses mais secondaires, de façon à dégager des lignes de force dans l'utilisation de la matière historique. Pour plus de clarté, nous allons à présent détailler les différentes rubriques, ainsi que les valeurs utilisées pour les renseigner. Une présentation extensive de la base de données nous apparaît indispensable, dans la mesure où elle apporte de la lisibilité à des éléments

que nous serons amenés à manipuler fréquemment ; en outre, elle rend compte des pistes suivies et des impasses rencontrées, et remet en perspective la portée des résultats dans chaque rubrique. Si l'exercice peut sembler scolaire, ses implications imposent de le réaliser.

Nous avons élaboré notre base de données à l'aide du logiciel FileMaker Pro, qui permet de traiter une grande quantité d'informations tout en offrant la possibilité de modifier les rubriques existantes sans perdre les données enregistrées. La souplesse d'utilisation du logiciel nous a ainsi permis de faire évoluer la base à plusieurs reprises, et de nous appuyer sur différents modèles de fiches selon l'échelle et la perspective privilégiées. A chaque support retenu dans le corpus correspond une fiche. La question de savoir si l'on devait adopter le support ou la gamme comme unité de base s'est posée dès le début de ce travail. Si nous avons finalement opté pour l'objet plutôt que pour le système des objets, c'est afin d'intégrer la matérialité des produits dans la réflexion. La distinction n'apparaît pas fondamentale au vu des modalités de constitution du corpus, qui établit une quasi-équivalence entre la gamme et le support sélectionné pour la représenter. Elle peut néanmoins avoir une incidence, puisque certains des jeux analysés nécessitent plusieurs manuels de base, ou ont vu plusieurs éditions de leur livre de base sélectionnées. Il nous a donc fallu instaurer deux niveaux d'appréhension du corpus, l'un renvoyant à l'intégralité des 146 fiches et traitant des objets, l'autre correspondant aux 137 gammes et s'attachant aux aspects symboliques, univers et systèmes de règles. Ce deuxième niveau consiste concrètement à ne considérer qu'une seule fiche par gamme. De manière générale, les rubriques qui composent chaque fiche se regroupent en grandes catégories génériques : informations éditoriales, données relatives à l'objet, caractéristiques de l'univers fictionnel et de son rapport à l'histoire, éléments d'appréhension du système de règles et de son éventuelle spécificité.[468] En dehors des éléments « d'identité » de chaque objet (titre, sous-titre, auteurs), on distingue quatre grandes catégories de données recueillies :

- Le premier ensemble important de rubriques s'attache à situer le jeu dans un contexte éditorial. Les champs renseignés ici dépassent l'objet analysé dans la fiche et le replacent dans la gamme de produits dont il dépend ; ils s'attachent au nom de la gamme, aux dates

[468] Pour une vision du modèle intégral de la base de données, comprenant toutes les rubriques ainsi que leur explicitation détaillée, cf. pp. 467-481.

d’édition, au nombre de produits édités, aux déclinaisons éventuelles sur d’autres supports, etc.

- Un deuxième ensemble d’entrées se penche sur les supports en eux-mêmes : les questions d’organisation interne des ouvrages, d’outils éditoriaux (bibliographies, cartes, etc.), d’illustrations, sont notamment abordées comme de possibles indices d’historicité ; elles côtoient des informations plus factuelles, comme le nombre de pages ou l’aspect du livre. On le verra, la plupart des rubriques centrées sur la dimension matérielle des objets s’est révélée peu opérante pour distinguer des modalités particulières d’usage de la matière historique.
- Une troisième famille de rubriques interroge les contenus culturels proposés par les jeux. Les questions du genre de référence et du rapport au savoir historique sont ici centrales. Elles sont revisitées au regard des univers ludiques et des mondes fictifs conçus pour être joués. L’ensemble de ces champs permet de saisir pour chaque jeu un cadre fictionnel faisant converger des usages de l’histoire, des visions de la société (types de régimes politiques, de civilisations, etc.), et des cadres imaginaires (types d’atmosphère, présence de races non humaines, formes du merveilleux, etc.). Il faut préciser que la grande majorité de ces rubriques est de type inclusif : un même jeu peut correspondre à plusieurs critères dans une même rubrique.
- Dans un dernier temps, la base de données propose un ensemble de rubriques centrées sur l’appréhension des systèmes de règles et des types de personnage. La simulation ludique est un élément essentiel de ces univers, qui ne prennent tout leur sens que dans la perspective d’être mis en jeu. La taille du corpus ne nous a pas permis de mener une étude fine des mécaniques ludiques, dont les subtilités sont difficilement lisibles sans une analyse en profondeur. Pourtant, le survol auquel nous nous sommes livrés présente l’intérêt de dégager des tendances de modélisation, que nous pourrons mettre en rapport avec les savoirs et les contenus culturels mobilisés par les jeux sélectionnés.

B/ LES TITRES DU CORPUS : ENTRE UNIVERS EMBLEMATIQUES ET JEUX CONFIDENTIELS

Conçue pour permettre une appréhension large de l'histoire dans les jeux de rôles, la base de données contient des titres choisis dans la même optique. Il s'agit d'opérer une sélection hétérogène, qui dépasse la perspective historisante en l'insérant dans un ensemble qui la met en contexte. La constitution du corpus est motivée par la saisie ludique de l'histoire, mais elle ne s'y limite pas. Si la diversité est de mise, c'est non seulement pour veiller à ce que les genres dominants soient représentés, mais aussi de façon à comparer différents modes d'utilisation de la matière historique. Un tel corpus n'est pas facile d'accès. Son hétérogénéité tend à compliquer sa lisibilité, d'autant plus qu'il s'attache à un domaine culturel relativement marginal. Ici se fait jour la nécessité, sinon de se construire une culture rôliste, du moins d'en acquérir quelques rudiments. Aussi, avant de s'aventurer sur le terrain des usages de l'histoire, il convient de poser un certain nombre de jalons susceptibles d'aider à établir une cartographie sommaire du jeu de rôles tel qu'il est saisi par notre corpus. En apportant des éléments de présentation des différents titres, on escompte mettre en lumière un paysage ludique dont la diversité ne se résume pas à une question de genres fictionnels. Dans un premier temps, nous porterons un regard chiffré et factuel sur l'intégralité des titres retenus ; des données basiques, telles que l'origine des jeux, leur période d'activité éditoriale, ou encore leur degré d'intégration dans les circuits de la culture ludique, contribueront à éclairer la façon dont le corpus se structure et dont les genres de référence se répartissent. On s'appuiera sur cet état des lieux initial pour s'intéresser aux leaders de l'édition. Le jeu de rôles, de manière bien plus marquée que les autres secteurs ludiques, est caractérisé par la domination écrasante d'une gamme fondatrice, *Donjons & Dragons*, suivie de loin par des concurrentes incontournables, parmi lesquelles on présentera les plus notables : *L'Appel de Cthulhu*, *Warhammer* et le *Monde des Ténèbres*. On verra que ces univers se

distinguent par leur production prolifique en direction des rôlistes, mais aussi et surtout par leur appartenance à des systèmes économiques et culturels qui articulent les logiques des supports à une dynamique transversale. Plus bas dans la hiérarchie des ventes et de l'exposition médiatique, les profils s'avèrent extrêmement contrastés, aussi bien en termes d'univers de fiction que de stratégie éditoriale, de posture des auteurs ou de conception du jeu de rôles ; il nous faudra rendre compte de cette variété.[469]

1) Un premier regard : le corpus en chiffres

La base de données comporte 146 fiches, renvoyant à 137 gammes. Dans son extension maximale, le corpus envisagé concernait 172 supports, correspondant à 158 gammes. Les jeux qui ne figurent pas dans la sélection finale ont été écartés soit parce que nous n'avons pas réussi à nous les procurer,[470] soit parce qu'ils nous ont paru redondants, *a posteriori*, avec les titres déjà inclus.[471] Toutefois, le fait d'avoir procédé à une réduction de la taille originelle du corpus n'exclut pas définitivement de notre propos les éléments non retenus. De la même manière, des jeux tout à fait extérieurs au champ des gammes ciblées par nos recherches peuvent être cités ou convoqués dans le cadre de ce travail. Il importe de préciser à cet égard que le corpus ne doit pas être considéré comme un ensemble fermé, mais plutôt comme un matériau de base. En d'autres termes, ce n'est pas parce que nos résultats s'appuient sur des jeux bien identifiés qu'il ne faut pas porter le regard au-delà des limites nécessaires que nous avons dû fixer. Si les chiffres bruts que nous livrons ici résultent d'une analyse spécifique et sont relatifs à des données précises, ils ne constituent pas la finalité de notre démarche. Ils n'ont pas vocation à clore la discussion, mais au contraire à établir des fondations suffisamment solides pour accueillir des développements futurs. Dans cet esprit, les limites imposées au corpus ne sont pas un enfermement ; elles ne sont pas synonymes de repli sur soi de notre perspective, pas plus qu'elles ne signifient que l'on est aveugle aux jeux qui ne sont pas renseignés dans la base de données. Les chiffres que cette dernière permet d'obtenir ne prennent tout leur sens que si on les interprète comme des

[469] On trouvera une présentation succincte de chaque univers de jeu dans les annexes, pp. 484-630.
[470] C'est typiquement le cas des jeux anciens, très souvent épuisés et introuvables même sur le marché de l'occasion.
[471] Dans cette catégorie, on peut trouver des éditions antérieures ou ultérieures de titres déjà présents dans la base de données, des jeux dont l'univers de rattachement est déjà bien représenté dans le corpus, ou encore des gammes dont le profil n'altère pas les résultats de manière significative.

indicateurs de tendances plutôt que comme de purs instruments statistiques. Il convient également d'être conscient des circonstances de leur production ainsi que de la relativité des résultats obtenus dans certains domaines. En effet, la base de données fonctionnant sur le double niveau des supports et des gammes, elle donne lieu à deux types d'informations chiffrées : les caractéristiques dénombrables des objets (nombre de pages, d'aides de jeu, etc.) d'une part, les performances éditoriales des gammes d'autre part ; les premières sont stables puisqu'attachées à un support fixe, mais les secondes sont par nature changeantes. Le nombre d'éditions d'un jeu et le nombre de produits d'une gamme évoluent fréquemment, et ne sont connus de manière certaine que lorsque les parutions cessent définitivement. En ce qui concerne ces informations, la base de données n'est donc capable de fournir qu'un instantané d'une situation temporaire.[472] On se doit de garder à l'esprit ce caractère éphémère lorsqu'on les manipule, sous peine de fausser notre perception du paysage éditorial.

En lien avec cette problématique, un premier survol du corpus permet de distinguer des jeux actuellement édités et des titres qui ne connaissent plus d'activité éditoriale. Ceux-ci, que nous désignons dans la base de données sous l'appellation « gammes closes », constituent 55% du total des gammes représentées. Si les 75 jeux en question ne sont plus développés, ils ne renvoient pas tous à la même situation : faillite de l'éditeur, insuccès de la gamme, épuisement des produits, peuvent être à l'origine de l'arrêt des sorties nouvelles. Il arrive aussi que la clôture du jeu soit programmée dès le départ, dans le but de proposer un ensemble ludique de taille réduite mais à la cohérence forte.[473] L'homogénéité n'est donc pas de mise dans cette catégorie, dont on peut également questionner les frontières. Il est parfois difficile de situer clairement la limite entre une gamme figée dans la même configuration depuis de nombreuses années et une autre qui a été définitivement abandonnée. Aussi, sauf annonce claire de la part des éditeurs, nous avons considéré que les jeux encore commercialisés à ce jour étaient susceptibles d'être enrichis par de nouveaux suppléments ou de faire l'objet d'une nouvelle édition. Schématiquement, ce choix aboutit à considérer les gammes closes comme des gammes épuisées, même si des exceptions peuvent se faire jour. Signalons pour conclure sur ce point qu'un jeu peut être repris plusieurs années après son arrêt ; les gammes considérées comme fermées aujourd'hui ne sont pas forcément condamnées à le rester. L'intérêt, finalement, n'est pas de faire l'inventaire des

[472] Le dernier pointage concernant ce type de rubrique a été effectué le 22 mai 2010.
[473] Nous développons ce point plus loin ; cf. « Des univers de référence aux jeux d'auteur … », pp. 262-272.

titres « morts », mais de disposer de renseignements pérennes sur un ensemble de gammes, sans avoir à tenir compte de l'obsolescence rapide des données. Moins dépendante de l'actualité, l'analyse s'en trouve ainsi confortée ; dans le même mouvement, on introduit dans la base de données un élément d'information qui remet en contexte la trajectoire et la situation éditoriales de chaque jeu, que ce soit en termes de succès ou de stratégie. De cette manière, il est également possible d'établir des comparaisons entre titres épuisés et titres disponibles, et ce à plusieurs niveaux : évolution des tendances ludiques, des profils éditoriaux, des genres de référence, des durées de vie moyennes des gammes, etc. De fait, pour être pertinent et éloquent, l'indicateur de clôture des jeux doit être croisé avec d'autres critères.

Si les gammes closes correspondent très majoritairement à des gammes épuisées, elles ne concernent pas seulement les titres les plus anciens. Inversement, les jeux les plus vieux ne figurent pas tous au nombre des introuvables. C'est la première observation que l'on peut faire lorsqu'on s'attache aux périodes de première parution des gammes du corpus :

Périodes de première parution des gammes

	1978-85	1986-90	1991-95	1996-00	2001-05	2006-09	Total
Total	11	17	23	21	47	18	137
Total %	8	12,5	16,5	15	34	13	100
Closes	6	10	18	13	25	3	75
Closes %	8	13	24	17	33	4	100

Ce tableau présente la distribution des jeux selon la date de leur édition originelle. Il donne une idée de la couverture assurée par le corpus pour chaque période. On constate que la répartition chronologique des gammes est relativement équilibrée, à l'exception de la tranche 2001-2005 qui représente à elle seule 34% des jeux analysés. Une telle importance s'explique en grande partie par la disponibilité de ces titres au moment où nous avons entrepris de rassembler nos objets d'étude, à partir de 2006 ; c'est à ce moment que nous avons grossièrement défini le périmètre du corpus, qui repose donc largement sur une vision du paysage rôliste de 2006, pondérée par la prise en compte de certaines nouveautés jusqu'en 2009. Sans surprise les jeux les plus anciens, généralement les plus difficiles à obtenir, sont aussi les moins nombreux.[474] Dans ce contexte, les

[474] Il faut toutefois rappeler que la date de première édition de la gamme ne correspond pas forcément à la date de l'édition effectivement renseignée dans la base de données. Nous avons voulu situer chronologiquement l'apparition des jeux dans le paysage ludique, et non proposer une périodisation éditoriale du corpus.

gammes closes se répartissent chronologiquement de façon assez similaire à l'ensemble des jeux, avec toutefois des variations conséquentes sur les tranches 1991-1995 et 2006-2009. Ainsi parmi les jeux les plus anciens, seule une moitié n'est plus éditée actuellement, les autres titres s'étant depuis longtemps installés comme des valeurs sûres du jeu de rôles (*L'Appel de Cthulhu*, *Paranoïa*, *Pendragon*) ou ayant été repris récemment après une longue interruption (*Runequest*, *Maléfices*). A l'autre extrémité du spectre, sans surprise, la quasi-totalité des gammes qui ont vu le jour depuis 2006 sont toujours commercialisées ou disponibles ; encore convient-il de préciser que deux des trois jeux notés comme « clos », *Humanydyne* et *WarsaW*, ne sont pas épuisés mais entrent dans la catégorie des gammes réduites conçues pour être fermées. Le constat est tout autre pour les titres développés durant les années 1990 : 70% d'entre eux sont à ce jour arrêtés, la proportion atteignant même 78% pour la période 1991-1995. Il semble que s'exprime là la crise qui a précipité le déclin économique du secteur.[475]

Lue en négatif, la périodisation des gammes closes laisse entrevoir une présence minoritaire mais non négligeable, dans le paysage actuel, d'univers ludiques nés dans les années 1980. Cela augure d'une activité éditoriale qui s'appuie sur des titres solidement établis, sur lesquels elle peut capitaliser. Le renouvèlement de gammes anciennes concurrence ainsi la création de jeux inédits, contribuant à faire du jeu de rôles un domaine culturel dont les figures de proue changent rarement.[476] De fait, les phénomènes de mode paraissent étrangers au secteur. Il n'existe pas de jeux au succès foudroyant mais éphémère ; la réussite commerciale d'un jeu de rôles se construit et se traduit souvent sur le moyen et le long terme. L'ancienneté moyenne des gammes encore en activité, qui se situe à 10,5 ans, tend à confirmer que les stratégies des éditeurs consistent à pérenniser des titres plutôt qu'à inonder le marché de nouveautés. Si l'on formule la question de l'édition autrement, en tentant de mesurer son dynamisme au lieu d'établir son âge moyen, le même type de constat s'impose. En se basant uniquement sur la dernière édition des jeux disponibles, ce qui nous permet de mieux appréhender leur actualité commerciale, on obtient ainsi une ancienneté moyenne de 5 ans. Le renouvèlement des gammes, signe de vitalité, ne suit pas une cadence effrénée ; il renvoie à la nécessité d'offrir des univers ludiques stables, tout en assurant un suivi qui ouvre la voie à leur évolution, voire à leur refonte le cas échéant. A ce modèle de développement renvoie à des contraintes économiques mais aussi au format

[475] Cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 39-43.
[476] Le plus récent des plus importants univers de jeu de rôles est celui du *Monde des Ténèbres*, développé à partir de … 1991. Cf. « Les géants du secteur … », pp. 244-262.

caractéristique du jeu de rôles. En premier lieu, l'exiguïté et la fragilité actuelles du marché ne sont pas sans incidence sur les choix éditoriaux. Dans ce contexte difficile, les références les plus connues s'apparentent à des valeurs refuges ; elles présentent des garanties en termes d'image, de public, d'ancrage dans les habitudes ludiques, qui les rendent attractives et renforcent leur emprise déjà grande sur le paysage rôliste. Il n'y a d'ailleurs là rien de spécifique au jeu de rôles. Face à une conjoncture hasardeuse, on minimise les risques, en se reposant sur des gammes bien établies, en limitant le lancement de nouveautés, et en maîtrisant le rythme des parutions. L'apport de sang neuf constitue toutefois une condition indispensable à la survie d'un jeu, sans quoi il n'attire plus de nouveaux joueurs et cesse peu à peu de se vendre ; les nouvelles éditions correspondent ainsi à la recherche d'un équilibre, entre fidélisation et renouvèlement d'un public, entre amélioration du produit et préservation de son identité.[477] Elles constituent également de précieux indicateurs du succès d'une gamme et de sa capacité à durer.

Nombre d'éditions des gammes

	1	2	3	4+	Total
Total	80	36	11	10	137
Total %	58	26	8	7	100
Closes	50	17	5	3	75
Closes %	66,5	22,5	6	4	100

A l'évidence, le nombre de jeux s'amenuise à mesure que le nombre d'éditions augmente. Une majorité de titres (58%) n'a été éditée qu'une seule fois. Ils se divisent nettement en deux catégories : 62,5% d'entre eux sont des gammes closes ; les 37,5% restants, avec un âge moyen d'environ 5 ans, regroupent l'essentiel des jeux les plus récents.[478] On observe donc une corrélation entre le nombre d'éditions, l'ancienneté et la vitalité d'une gamme. Ainsi, parmi les dix jeux les plus édités, seuls trois d'entre eux sont épuisés, et les sept titres encore développés ont une moyenne d'âge de 25 ans.[479] Les rééditions apparaissent ici comme des passages obligés pour pérenniser un univers de jeu de rôles ; pourtant, elles ne suffisent pas toujours à le maintenir en vie. Si l'on se livre à une comparaison entre gammes closes et jeux disponibles, on constate

[477] Cf. CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit*., pp. 30-32.
[478] Sur les 30 gammes encore disponibles n'ayant été éditées qu'une seule fois, 29 sont sorties après 2000 ; sur l'ensemble du corpus, on compte 37 gammes non closes parues à cette période.
[479] L'âge moyen se maintient à 23 ans si l'on inclut les jeux disponibles ayant connu trois éditions, mais tombe à 15,5 si l'on inclut les gammes n'ayant été éditées que deux fois.

que leurs distributions respectives dans les catégories du tableau ne révèlent pas de différence majeure. Proportionnellement, les premières se répartissent grossièrement de la même manière que les seconds. Les divergences significatives ne se font jour que lorsqu'on se penche sur l'amplitude des écarts de représentativité. Plus on progresse dans le nombre d'éditions, plus la part des gammes closes diminue rapidement. Alors qu'elles comptent pour 55% des jeux du corpus, elles représentent respectivement, pour chaque catégorie, 62,5%, 47%, 45%, et 30% des titres. Globalement, on peut dire que s'il n'existe pas de seuil au-delà duquel une gamme est à l'abri de la disparition, le nombre d'éditions constitue un indice fiable de solidité et de durabilité. A cet égard, le cap de la deuxième édition semble décisif : deux tiers des gammes closes ne dépassent pas cette barre.

Si sa réédition est un facteur de longévité, le dynamisme d'un jeu dépend de son suivi éditorial, c'est-à-dire de la parution régulière de suppléments. Une gamme se structure autour du livre de base, par l'ajout progressif d'ouvrages de complément ; par ce biais, elle approfondit l'univers ludique (via de nouvelles règles, des éléments de contexte inédits, des scénarios, etc.) en même temps qu'elle s'agrandit sur le plan commercial. Sur ce plan, la viabilité du jeu semble passer par un développement conséquent de son cadre fictionnel. Les dimensions ludiques et éditoriales sont interdépendantes, dans la mesure où la continuité d'une gamme s'appuie sur sa capacité à proposer des éléments nouveaux dont les joueurs feront usage ou qu'ils trouveront attractifs. Sa taille, c'est-à-dire le nombre de produits qu'elle contient, peut ainsi être mise en rapport avec son succès.

Nombre de produits des gammes

	1	2-5	6-10	11-20	21-50	51-100	101+	Total
Total	13	30	27	26	23	14	4	137
Total %	9	22	20	19	17	10	3	100
Closes	9	16	13	16	14	5	2	75
Closes %	12	21	17	21	18,5	6,5	2,5	100

En lui-même, ce tableau se révèle au final assez peu parlant. On constate par exemple sans surprise que les gammes se réduisant à un seul produit correspondent largement à des échecs commerciaux ou à des jeux sans réel écho. En dehors de ce cas particulier, la corrélation entre l'importance de la production et la propension à durer n'est pas systématique. Ce manque de résultats probants s'explique en partie par les divergences de stratégies éditoriales qui peuvent

influer sur le volume des gammes ; entre une figure de proue du secteur et un modeste jeu d'auteur, la problématique n'est pas la même. Sans invoquer les oppositions radicales entre grands systèmes intégrés à l'industrie du loisir d'une part et pratiques artisanales d'autre part, il faut noter que la fermeture contrôlée d'une gamme tend à devenir, sinon un modèle, du moins une alternative significative pour les éditeurs. Il s'agit en quelque sorte de maîtriser son destin commercial, en anticipant une exploitation limitée dans le temps et, par conséquent, en tablant sur un nombre défini de suppléments. Sans parler des titres les plus confidentiels, une telle démarche peut concerner des jeux pensés dès l'origine comme de taille réduite : c'est le cas d'*Humanydyne*,[480] publié par le 7ème Cercle ; elle peut également se manifester dans des projets plus importants, tels que *COPS*,[481] création d'Asmodée ; elle peut enfin s'exprimer dans la clôture volontaire d'une gamme « culte » comme *In Nomine Satanis / Magna Veritas*[482] (autre jeu d'Asmodée).

Les données brutes relatives à la taille des gammes du corpus n'apportent donc que peu d'informations exploitables. Néanmoins, si l'on se focalise sur les jeux les plus fournis en produits, une tendance lourde se dessine pour peu que l'on se penche sur le profil des titres en question. Ainsi, sur les 18 gammes les plus étoffées, c'est-à-dire celles qui dépassent les cinquante références commercialisées, seules 7 sont closes ; alors que les titres arrêtés représentent 55% du corpus, la proportion ne s'élève ici qu'à 39%. A première vue, le nombre de suppléments commence à avoir une incidence sur l'implantation durable du jeu dans le paysage ludique lorsqu'un certain niveau éditorial est atteint… or, cette impression gagne grandement en netteté dès lors qu'on détaille les sept gammes closes les mieux dotées. En vérité, cinq d'entre elles, bien qu'abandonnées en tant qu'ensembles éditoriaux, renvoient à des univers toujours très actifs puisqu'ils font partie des plus pratiqués : il s'agit de *Dungeons & Dragons 3ème édition*, *Star Wars D6*, ainsi que trois jeux de la méta-gamme du *Monde des Ténèbres* (*Vampire : la Mascarade*, *Loup-Garou : l'Apocalypse* et *Mage : l'Ascension*). Ces gammes ne sont effectivement plus éditées telles qu'elles se présentent ici, mais elles n'ont fait que laisser la place à de nouveaux produits qui ont repris le flambeau et réinvesti le même univers.[483] On est loin de

[480] En dehors du livre de base, la gamme comprend quatre suppléments, dont trois sont gratuits et disponibles uniquement en format numérique.
[481] Les 19 produits de la gamme, ainsi qu'un magazine dédié intitulé *Ground Zéro*, forment une *storyline* complète.
[482] Non sans humour, le dernier supplément, paru en 2006, s'intitule : *On ferme !*
[483] Nous revenons plus en détail sur ces gammes et ces univers pp. 258-262. La distinction entre les notions de nouvelle édition et de nouvelle gamme n'est pas toujours aisée ; elle ne répond d'ailleurs à aucun schéma établi.

la mort commerciale ou du titre en déshérence. De fait, sur l'ensemble de la catégorie considérée, seuls deux jeux s'avèrent donc réellement arrêtés. En tenant compte de ce biais dans l'interprétation des données, on obtient un résultat sans ambiguïté : sur les 18 gammes les plus conséquentes, 16 sont toujours développées. Certaines d'entre elles constituent la vitrine du jeu de rôles aujourd'hui, tant elles dominent le marché contemporain comme elles ont accaparé les meilleurs ventes depuis les années 1980 et 1990. Il est intéressant de constater que la hiérarchie a peu évolué en vingt ans (soit l'ancienneté moyenne de ces 16 gammes), du moins en son sommet : le quatuor *L'Appel de Cthulhu*, *Donjons & Dragons*, *Warhammer* et *Vampire* se situait déjà en tête des jeux pratiqués par les rôlistes en 1995[484] ; il semblait encore en être de même en 2006.[485] La permanence de ces univers emblématiques et anciens s'exprime dans leur présence parmi les gammes les plus développées.

Plus une gamme s'appuie sur un catalogue bien fourni, plus elle s'impose sur le marché et se donne les moyens de durer ; voilà en somme ce qu'une analyse rapide des échelles de production peut nous apprendre. Cela n'est pas sans implication sur les caractéristiques des jeux dominants. L'effet d'entraînement créé par la multiplication des produits suppose une structure et une stratégie capables d'impulser et de supporter un tel effort. Que ce soit en occupant rapidement et massivement le secteur par une fréquence de parution très soutenue (*Dungeons & Dragons 3ème édition*), ou en capitalisant sur une longue histoire éditoriale (*L'Appel de Cthulhu*), la construction d'un ensemble ludique de grande taille requiert des atouts qui ne sont pas à la portée de tout le monde. Ces atouts ont un rapport direct aux moyens économiques mis à disposition et à la carrure de l'éditeur, ou encore au matériau culturel exploité dans le cadre du jeu.[486] A ce propos, deux traits saillants émergent de nos 18 gammes les plus conséquentes : 15 d'entre elles débordent le seul domaine du jeu de rôles ; par ailleurs, 15 d'entre elles (pas nécessairement les mêmes) sont originaires des Etats-Unis. Prises conjointement, ces deux

---

Nous avons considéré comme nouvelle édition les ouvrages qui se situaient dans une continuité ludique et fictionnelle par rapport à la version précédente ; lorsque la rupture était forte, voire totale, nous avons envisagé le nouvel ensemble comme une autre gamme. Voilà pourquoi, par exemple, *Dungeons & Dragons 3ème édition* est pour nous une gamme à part entière, malgré son titre. Nous y reviendrons.

[484] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, p. 126. *L'Appel de Cthulhu* arrivait alors en tête, suivi de *Donjons & Dragons* et de *Warhammer* ; *Vampire* ne se situait qu'en cinquième position, juste derrière *Star Wars*. Le classement est issu d'une enquête par questionnaire ayant réuni près de 1600 réponses.

[485] Nous nous référons ici à un sondage organisé par le site de vente en ligne Ludik Bazar, dont les résultats sont sortis en juin 2006. Il a réuni 1966 réponses. *D&D* est suivi de *Cthulhu*, *Vampire* et *Warhammer* ; *Star Wars* est retombé à la septième position. Les résultats du sondage, que nous avons consultés en 2006, ne sont plus disponibles sur Internet.

[486] Nous développons ces points dans la sous-partie suivante, « Les géants du secteur … », pp. 244-262.

informations concourent à profiler un modèle économique du jeu de rôles relativement standardisé, loin des pratiques de la proto-industrie de loisir décrite par Olivier Caïra.[487] Elles ne portent certes que sur un petit nombre de titres, mais elles nous semblent révélatrices à la fois du fossé qui existe entre les locomotives du secteur et la grande majorité des jeux, et de la place du jeu de rôles dans le paysage ludique et culturel. De ce point de vue, l'origine des univers ludiques ainsi que leur engagement dans des réseaux qui les mettent en contact avec d'autres médias apparaissent comme des éléments clefs. La domination commerciale des productions américaines est patente ; alors qu'elles sont aussi nombreuses dans le corpus que les titres français,[488] on en trouve 25 parmi les 30 gammes les plus développées. Ce que le classement des ventes et des préférences laissait présager est ici confirmé à notre échelle. Parallèlement, l'inscription de ces gammes imposantes dans des logiques multi-médiatiques exploitant un même univers se vérifie fréquemment ; c'est le cas de 24 des 30 plus gros jeux du corpus. On observe ainsi une corrélation entre le nombre de produits commercialisés et la propension à établir des liens avec le roman, le cinéma, ou encore le jeu vidéo. On constate également une forte représentation des gammes américaines dans ces systèmes ouverts sur d'autres supports : ils constituent ainsi 42 des 60 jeux de ce type. Globalement, le marché du jeu de rôles semble donc dominé par des références pléthoriques, établies depuis longtemps, et dont la stratégie de développement mord sur d'autres horizons. On verra qu'en marge de ce modèle, d'autres productions, plus nombreuses mais moins visibles, contribuent à nourrir et diversifier la création ludique. Au final, tous ces indicateurs chiffrés ne sont utiles qu'à donner un premier aperçu de notre objet de recherche. Ils permettent de le positionner en tant que produit éditorial et commercial, et d'en appréhender les caractéristiques en la matière. Il convient à présent d'entrer dans le détail des titres du corpus et de rendre compte de leur diversité.

2) Les géants du secteur : de *Donjons & Dragons* au *Monde des Ténèbres*

Les « géants » dont il est question ici ne sont pas tous de même stature, ni de même origine : si le terrain qu'ils dominent excède les frontières du jeu de rôles, il peut être centré sur

[487] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 28-32.
[488] Le corpus se compose de 63 gammes françaises et de 63 gammes américaines ; il faut leur ajouter 4 gammes britanniques, 4 canadiennes, 2 suédoises et 1 espagnole.

ce domaine ou bien l'inclure comme composante secondaire. Par ailleurs, il faut garder à l'esprit que la sphère rôliste est un secteur de petite taille, qui peut difficilement faire émerger à lui seul des productions de grande ampleur économique. L'envergure de ses leaders doit être mise en perspective avec la modestie du marché ; à cet égard, il est révélateur que les gammes les plus importantes se développent également sur d'autres supports, comme si leur emprise sur le jeu de rôles passait par un ancrage fort dans d'autres domaines. Le cas le plus emblématique est celui du grand ancien *Donjons & Dragons* (ou *D&D*). Depuis sa création en 1974, le titre a connu de nombreuses évolutions ; ce qui n'était qu'un petit jeu produit et distribué de manière artisanale est devenu une licence à succès détenue par Wizards of the Coast, société appartenant au groupe Hasbro. L'histoire éditoriale de *D&D* révèle ainsi une réussite commerciale durable, en même temps qu'elle rend compte des changements de stratégie destinés à renforcer l'intégration des différents produits dans une dynamique commune. Cette histoire, riche en rééditions et qui voit anciennes et nouvelles gammes se chevaucher, s'avère relativement complexe. Sans entrer dans les détails, il convient d'en présenter quelques éléments essentiels.[489] Lorsque paraît la première mouture de *D&D*, la simplicité est de mise : une boîte contenant trois livrets offre la possibilité de simuler des escarmouches dans un contexte fantastique. La filiation avec le *wargame* est encore très présente (usage de figurines, place quasi exclusive du combat dans le jeu), mais les auteurs tendent à s'en affranchir, que ce soit par l'échelle de simulation (un joueur dirige un combattant) ou par une mécanique asymétrique à mi-chemin entre l'affrontement et la collaboration (un « maître du donjon » s'oppose aux autres joueurs qui unissent leurs efforts pour triompher des obstacles rencontrés). Au regard de son aspect actuel, le jeu dans sa version originelle apparaît bien fruste. Pourtant, le principe ludique est resté fondamentalement le même : un groupe d'aventuriers, constitués de personnages-types de la *fantasy*, pénètre dans un donjon[490] pour aller combattre des adversaires, en général monstrueux, et découvrir des trésors ; ils y gagnent, proportionnellement aux difficultés rencontrées, richesse et expérience, grâce auxquelles ils peuvent graduellement gagner en puissance… et repartir vers de nouvelles aventures, d'autant plus rémunératrices qu'elles sont difficiles. A partir de ce schéma rudimentaire, *D&D* a procédé à

[489] Sauf autre mention, les informations relatives à l'histoire éditoriale des gammes présentées ici proviennent du GROG : http://www.legrog.org

[490] Il s'agit d'une traduction littérale du terme anglais « *dungeon* », qui désigne un souterrain ou un cachot. Cette mauvaise traduction a probablement été adoptée pour conserver l'accroche du titre original. Dans le jargon de *D&D*, c'est une expression consacrée qui renvoie au cadre dans lequel se déroule le scénario ; tout type de bâtiment ou de structure peut donc être qualifié de « donjon » (une caverne, un labyrinthe, un château, une prison, etc.).

de nombreux ajustements : les règles se sont sophistiquées, des univers lui ont été adjoints, les personnages jouables se sont diversifiés en races et en classes, leurs profils se sont enrichis de compétences variées, etc. ; mais l'idée de base n'a pas changé.

En revanche, l'approche éditoriale des gammes a connu plusieurs mutations significatives qui ont accompagné les refontes successives des règles. Une première étape importante est atteinte dès 1978, lorsque l'éditeur, TSR, entérine la scission du jeu en deux gammes distinctes : la première, qui garde le nom « *Donjons & Dragons* », est destinée au grand public ; la seconde, baptisée *Advanced Dungeons & Dragons* (*ADD*), s'adresse à des joueurs confirmés. *Donjons & Dragons* s'appuie sur des règles simples, susceptibles d'attirer des joueurs débutants. La gamme, conçue comme un produit d'appel, s'enrichit progressivement de suppléments qui permettent de suivre l'évolution des personnages ; au *Basic set* de départ, viennent ainsi s'ajouter des boîtes *Expert* (1981), *Companion* (1983), *Master* (1985) et enfin *Immortals* (1986). L'optique de la gamme *ADD* est différente, en dehors même de la complexité et de la complétude supérieures de ses règles. D'une part, elle s'oriente plus franchement vers une pratique dématérialisée du jeu de rôles, en accordant plus de soin à la description des univers imaginaires et en abandonnant l'utilisation de figurines ou de plans de jeu. D'autre part, elle inaugure un modèle éditorial qui a toujours cours aujourd'hui, à savoir la division de la boîte de base en trois ouvrages. Le triptyque *manuel des joueurs*, *guide du maître* et *manuel des monstres* étant indispensable à la réalisation de parties, le rôliste désireux de s'initier à *ADD* devra s'acquitter de l'achat de trois livres avant même de commencer à jouer. Suivant cette logique de segmentation, la gamme s'appuie sur une production pléthorique de suppléments, les scénarios et les bestiaires côtoyant les ouvrages consacrés à un type bien précis de personnage. Le développement à deux étages de *D&D* se poursuit de cette manière durant vingt ans. En 1997, les difficultés financières de TSR conduisent à son rachat par la société Wizards of the Coast (éditrice du jeu de cartes *Magic*), elle-même absorbée par la multinationale Hasbro en 1999. C'est à cette occasion que la licence *D&D* entre pleinement dans les réseaux économiques de la culture de masse ; parallèlement, elle se voit restructurée simultanément sur le plan éditorial et dans sa mécanique ludique.

En 2000 paraît ainsi *Dungeons & Dragons, 3ème édition* (*D&D3*),[491] qui remplace les deux gammes développées jusque-là. La division en trois livres de base et les rythmes de parution

[491] En 2003, une édition dite « 3.5 » est sortie. Il s'agit d'une révision de *D&D3*, c'est-à-dire en quelque sorte d'une deuxième édition. C'est cette gamme que nous avons incluse dans le corpus.

soutenus sont maintenus,[492] ainsi que ce qui constitue la signature ludique de l'univers, mais de profonds changements interviennent tout de même. Conçue pour apporter de la clarté à une licence devenue difficilement lisible et pour rénover un système de règles perçu comme trop lourd, cette nouvelle version renforce *D&D* comme pivot du marché du jeu de rôles. Au-delà de son bénéfice immédiat, à savoir redonner une cohérence à la gamme, *D&D3* permet surtout à son éditeur d'étendre son influence commerciale jusque dans les productions des concurrents, tout en accentuant la convergence entre ses propres produits. En effet, le système de règles développé pour le jeu, nommé « *D20 system* », se présente comme une licence ludique libre,[493] utilisable par n'importe quel éditeur pour ses propres jeux. En conséquence, la vente de jeu sous licence D20 a un impact direct sur la vente des livres de base de *D&D3*, ceux-ci étant alors incontournables. Parallèlement, Wizards of the Coast applique son nouveau système de règles à un grand nombre de ses gammes, qu'il s'agisse de jeux de rôles ou d'autres supports. En 2003, la société renoue ainsi avec les racines de *D&D* en exploitant le filon du jeu de figurines : *D&D Miniatures*, adapté sur le modèle commercial de *Magic* et du jeu de cartes à collectionner, constitue un jeu à part entière mais permet aussi de matérialiser les combats simulés par le jeu de rôles. Récemment, en 2008, une quatrième refonte du titre, *D&D4*, a accentué le rapprochement entre jeu de rôles et jeu de figurines, tout en préservant sa dimension générique. L'évolution du titre, particulièrement depuis sa reprise par Wizards of the Coast, montre un entrelacement de plus en plus étroit des logiques ludiques, éditoriales et commerciales. Effets de masse et d'intégration se renforcent mutuellement, de façon à proposer des gammes fournies qui fonctionnent en réseau, à établir des connexions entre différents supports et à inonder le marché de multiples manières. Autour du jeu de rôles, largement développé, gravitent d'autres produits qui contribuent à étendre la portée de son univers. Du jeu de société au jeu vidéo, *D&D* ne néglige aucun secteur ludique. Cette stratégie ne date pas de la reprise en main de la licence par Hasbro, mais elle semble s'être accélérée à cette occasion ; ainsi, si l'on trouve trace de jeux dérivés relativement tôt (comme un jeu de plateau électronique paru dès 1980, ou encore *Spellfire*, jeu de cartes à collectionner édité

[492] La gamme comporte ainsi 137 produits. C'est la plus importante du corpus, à égalité avec *L'Appel de Cthulhu*.

[493] En anglais, *open gaming license* (OGL). Un jeu sous une licence de ce type ne possède pas de système de règles qui lui est propre, mais utilise un système générique auquel il renvoie et qu'il ne peut pas reproduire. Ainsi, l'acheteur de ce jeu y trouvera essentiellement des éléments de contexte et des adaptations de règles ; pour y jouer, il devra faire l'acquisition de l'ouvrage contenant le système de règles auquel se réfère le jeu. L'intérêt de recourir à l'OGL est double : pour l'éditeur détenteur de la licence, celle-ci lui permet à la fois de disposer d'un système de règles commun à toutes ses gammes et de gonfler ses ventes grâce aux jeux concurrents qui se réfèrent à ce système ; quant à l'éditeur qui utilise la licence, il se dispense d'une partie du travail de création ludique en même temps qu'il profite de l'exposition médiatique d'une gamme bien établie. C'est particulièrement vrai dans le cas de *D&D3*.

en 1994 pour profiter de la vague *Magic*), les années 2000 apparaissent comme une période faste. On peut citer par exemple un jeu de plateau éponyme, sorti en 2003 ; *Le jeu des dragons*, jeu de cartes édité en 2005 ; ou encore une incursion (discrète il est vrai) sur le terrain du MMORPG[494] en 2006, avec *Dungeons & Dragons Online*. Parmi tous ces produits, la gamme *D&D Miniatures* est la plus conséquente, avec 25 séries de figurines[495] commercialisées entre 2003 et 2009 ; elle paraît aussi la plus en symbiose avec le jeu de rôles, dont le système de règles est compatible avec le sien, et dont les personnages principaux ont été déclinés en figurines. Actuellement, Wizards of the Coast semble privilégier le rapprochement de *D&D* avec un autre de ses succès du moment : le jeu de plateau avec figurines *Heroscape*. On le voit, l'heure est à l'articulation de gammes phares en une même ligne de produits, et à la convergence entre supports. Le jeu de rôles est ici au centre d'une stratégie d'intégration ; on observe là une forme de circulation multi-médiatique des thèmes ludiques qui caractérise les industries du loisir contemporaines.[496]

Autre moteur de la diffusion de ses produits, le développement d'univers associés à la licence constitue un axe fort de *D&D*. Inaugurée dès les premiers temps des années *ADD* pour diversifier les situations ludiques et pour proposer des cadres de jeu qui ne se réduisent pas à de simples prétextes à explorer des donjons, cette pratique traduit une volonté d'offrir de nouveaux espaces fictionnels portant la griffe *D&D*. De cette façon, les mêmes recettes éditoriales peuvent être réutilisées pour chaque nouvelle gamme associée ; de plus, la licence se positionne sur un créneau plus en phase avec les exigences du public rôliste, demandeur de mondes imaginaires denses et fouillés. Nous avons inclus dans le corpus certains de ces univers. *Les Royaumes oubliés* figure parmi les plus anciens d'entre eux ; on y découvre un monde archétypal du genre médiéval-fantastique, peuplé d'elfes, de nains et d'orques, mais qui se démarque par un imaginaire proliférant et bigarré. Il baigne littéralement dans la magie et les interventions divines, et se caractérise par une profusion de races, d'Etats, de sociétés, de climats, etc. *Dragonlance* peut lui aussi se prévaloir d'un statut de référence vénérable du jeu de rôles ; là encore, on retrouve l'orientation médiévale-fantastique classique d'un univers estampillé *D&D*. Le contexte

---

[494] *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, ou jeu de rôles en ligne massivement multi joueurs.

[495] Le modèle commercial de *D&D Miniatures* repose sur la sortie régulière de *sets*, c'est-à-dire de séries de figurines. Chaque *set* est distribué en *boosters*, boîtes contenant un nombre fixe de figurines mais dont le conditionnement est aléatoire. Le joueur ne sait donc pas quelles figurines il achète ; pour posséder l'ensemble des figurines d'un *set*, celui-ci devra donc multiplier les achats, d'autant plus que les figurines sont hiérarchisées par un système de rareté. En poussant le joueur à se faire collectionneur, l'éditeur table sur une augmentation mécanique de ses ventes. Il faut noter que ce modèle n'est qu'une reprise de celui de *Magic*, adaptée au jeu de figurines.

[496] Cf. BROUGERE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets …*, *op. cit.*

est celui d'une guerre divine perpétuelle que se livrent puissances du Bien, du Mal et de la Neutralité par l'intermédiaire des mortels ; l'accent est porté dans le jeu sur la destinée hors du commun des personnages. *Ravenloft* se déprend plus franchement de la tradition médiévale-fantastique, en creusant le sillon de l'horreur gothique ; les joueurs explorent des territoires séparés par des brumes mystérieuses, chacun d'entre eux tenant ses caractéristiques de son maître : ainsi, « chaque aspect d'un domaine, de son climat aux créatures qui le peuplent, est un reflet subtil du sombre seigneur ; autant de douloureux souvenirs des transgressions qui ont forgé la perdition du seigneur ».[497] *Eberron,* le plus récent de ces univers, s'aventure sur un autre terrain, en proposant un monde d'inspiration *steampunk*[498] où la magie tient le rôle de la science, et qui « mélange les éléments d'un monde médiéval fantastique typique de *D&D* avec l'action des films de cape et d'épée et l'ambiance des films noirs ».[499] Faisant office de décors fictionnels, les gammes présentées ici s'insèrent également dans une stratégie éditoriale bien rôdée ; ainsi, elles empruntent elles aussi les circuits de transformation du jeu de rôles en une pluralité de produits culturels. *Les Royaumes oubliés* apparait à cet égard comme la vitrine la plus populaire de la licence, faisant l'objet d'une impressionnante collection littéraire d'une centaine de titres, et ayant donné lieu à quelques grands classiques du jeu vidéo dans les années 1980 et 1990 (citons les séries *Eye of the Beholder*, *Neverwinter Nights* ou encore *Baldur's Gate*). *Dragonlance* bénéficie d'ensembles romanesques tout aussi importants, et a été récemment adapté en bande dessinée. *Ravenloft* a lui aussi été décliné en jeux vidéo et en novellisations. Quant à *Eberron,* il a été choisi comme décor du MMORPG *Dungeons & Dragons Online*.

D&D, par les effets conjoints d'une production massive qui lui permet d'occuper l'essentiel du terrain, et d'univers associés qui lui assurent un recyclage infini de ses recettes et un habillage narratif bienvenu, s'impose dans le paysage ludique comme une référence incontournable, voire même invasive. On l'a vu, sa constitution en système générique n'implique pas seulement une intégration plus forte des gammes de son éditeur, mais a également des conséquences sur une bonne partie de la sphère rôliste… de sorte que sa domination du marché se voit accrue mécaniquement par le choix d'une partie de la concurrence d'adopter le D20. Aux critiques anciennes portant sur le jeu en lui-même se sont dès lors ajoutés des reproches visant

[497] *Ravenloft*, Ravenloft D20, Hexagonal, 2002, p. 9.
[498] Le *steampunk* « est à la première révolution industrielle ce que la *fantasy* est au Moyen Âge » ; cf. GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003, p. 214.
[499] *Eberron*, D&D3 Eberron, Spellbooks, 2005, p. 8.

l'emprise jugée trop grande de *D&D* sur la pratique du jeu de rôles. De fait, les arguments en sa défaveur ne manquent pas ; la plupart ont été développés très tôt par des joueurs insatisfaits, par des acteurs du milieu ou par des observateurs extérieurs. Les accusations ont ainsi porté tour à tour sur le principe ludique lui-même, considéré comme pauvre et répétitif ; sur le manque de profondeur de l'univers et sur la permanence des mêmes clichés ; sur la stratégie commerciale des éditeurs TSR et Wizards of the Coast, pensée pour inciter les joueurs à toujours plus de dépenses[500] ; sur l'idéologie sous-jacente aux stéréotypes employés et à l'objectif de gain de puissance[501] ; ou enfin, sur un mode plus moralisateur, sur sa dangerosité supposée.[502] Plus récemment, a émergé l'idée que le système D20 était un facteur d'appauvrissement et d'uniformisation du jeu de rôles, dans la mesure où les nombreux jeux qui s'y réfèrent diffusent un type de modélisation bien précis ; se construit ainsi une conception dominante de l'expérience ludique et fictionnelle, au détriment d'une plus grande variété de manières de faire. En dehors des problèmes qu'elles soulèvent, ces critiques soulignent en filigrane l'importance de la place de *D&D*, importance qui dépasse de loin ses chiffres de vente. Le titre symbolise à lui tout seul le jeu de rôles, tant il s'impose à l'imaginaire lorsqu'il s'agit d'attaquer, de représenter ou de moquer cette pratique : on le retrouve aussi bien dans la dénomination d'opposants déclarés (Bothered About Dungeons & Dragons), que dans une collection de guides grand public (*Dungeons & Dragons pour les nuls*, dont la dernière édition est sortie en 2009), ou dans les nombreuses scènes parodiques du milieu rôliste, qu'elles soient l'œuvre des joueurs eux-mêmes ou qu'elles soient intégrées dans des longs-métrages de cinéma.[503] C'est également vrai des chercheurs qui n'envisagent le jeu de rôles que de loin et qui n'en retiennent que le penchant du père fondateur du genre pour les caractéristiques chiffrées et la quête de pouvoir.

L'impact de *D&D* ne se traduit pas seulement par la vampirisation du domaine qu'il a formalisé, mais aussi par la postérité de son principe ludique. A partir d'une idée simple et d'un

---

[500] On retrouve largement ces types de critique sur le site du GROG ou sur celui de *Places to go, people to be*. Le premier, dans ses fiches consacrées à *D&D*, contient des avis de joueurs qui utilisent ces arguments ; le second donne à voir quelques articles hostiles au jeu.

[501] Cf. notamment TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 80-94 ; nous revenons rapidement sur cet aspect pp. 272-280.

[502] Cf. « La littérature sur le jeu de rôles : de la légitimation rôliste à l'intérêt sociologique », pp. 149-160.

[503] En matière de courts métrages amateurs diffusés sur Internet, on citera *Farador*, œuvre québécoise qui multiplie les gags sur une situation donnée : le retour d'un ancien joueur dans un groupe qui n'a jamais cessé de jouer. En ce qui concerne les films récents, on trouve dans *Les beaux gosses*, comédie de Riad Sattouf (2009), une scène typique des parodies de *D&D* et du jeu de rôles, avec adolescents boutonneux et costumés dans une pièce éclairée à la bougie, et persécution libidineuse de la seule fille du groupe.

cadre rudimentaire mais évocateur, sont nés simultanément un nouveau type de jeu, le jeu de rôles, et un thème fort et stéréotypé adaptable sur tous les supports : le *dungeon crawling*, traduit en français par l'acronyme PMT (porte-monstre-trésor). La réunion de la mécanique du labyrinthe et de figures emblématiques de la *fantasy* (l'elfe, le nain, le barbare, etc.) a finalement produit un genre ludique spécifique, avec ses codes et son jargon, qui s'est enraciné dans le monde du jeu et dans les habitudes des joueurs. Aujourd'hui, on trouve sur le marché nombre de déclinaisons de ce genre ; pour se limiter aux jeux les plus contemporains, citons les jeux de cartes *Hero IK* (2007) et *Thunderstone* (2010), ou les jeux de plateau *Dungeon Twister* (2004), *Descent* (2006), et *Dungeon Lord* (2010). Grand révélateur de la popularité du *dungeon crawling*, le registre parodique est volontiers investi par les auteurs, dans le domaine ludique mais aussi dans d'autres contextes : à côté de *Munchkin*, un jeu de cartes aux multiples extensions qui détourne les poncifs du genre, des bandes dessinées comme les séries *Donjon* et *Le Donjon de Naheulbeuk* creusent elles aussi le sillon satirique. L'exemple du *Donjon de Naheulbeuk* nous semble particulièrement intéressant : à l'origine simple récit humoristique,[504] composé d'épisodes à écouter gratuitement sur Internet, cet univers s'est peu à peu étoffé d'adaptations en bandes dessinées, en romans et en jeu de rôles (gratuit), ainsi que d'autres produits dérivés tels que des disques ou des figurines. L'ensemble renvoie finalement à la logique d'intégration des supports adoptée par le référent parodié, à savoir *D&D*. La distance prise avec les stéréotypes culturels de ce dernier n'empêche donc pas de se placer sous les mêmes auspices éditoriaux. Enfin, on ne saurait négliger le rôle de *D&D* comme diffuseur d'une forme de *fantasy* qui s'est érigée en norme. Si son univers est d'abord le fruit d'un syncrétisme assumé, où les influences de Tolkien côtoient celles de Robert E. Howard ou de Fritz Leiber, il s'est autonomisé de ses références fondatrices pour s'imposer à son tour comme un modèle symbolique incontournable. Nous avons eu l'occasion de voir que le jeu en général puise fréquemment dans cette matière première… mais il n'est pas absurde à nos yeux de considérer que la portée de cet imaginaire dépasse largement le cadre ludique, et pèse grandement sur la création et la réception de la *fantasy* actuelle.[505] Ce n'est pas seulement que le genre est marqué par l'importance du jeu via *Donjons & Dragons*. Celui-ci, en fixant un ensemble de codes et de principes stéréotypés, a sans doute agi

[504] L'histoire met en scène des archétypes d'aventuriers, caricaturaux au point de ne pas avoir de nom propre. La narration est un calque parodique de la progression des personnages dans *D&D* ; ainsi, les héros gagnent des niveaux au fil du récit.
[505] Cf. BESSON, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, pp. 132-138.

comme le filtre simplificateur d'une culture jusqu'alors relativement ignorée de l'attention médiatique ; à cet égard, les figures emblématiques que sont l'elfe, le nain ou l'orque lui doivent une bonne part de leur statut actuel. Le succès tardif de l'œuvre de Tolkien n'est probablement pas étranger au développement des canons ludiques de *D&D*, quand bien même ils apparaissent parfois en nette contradiction avec les valeurs véhiculées par les romans de l'auteur britannique ; à ce sujet, le parti pris des adaptations cinématographiques de Peter Jackson, portées sur l'action et le spectaculaire, est particulièrement éclairant quant à l'influence de la *fantasy* ludique sur l'appréhension de son héritage littéraire.[506]

La place de *Donjons & Dragons* dans le panorama ludique ménage au jeu de rôles une fenêtre d'exposition médiatique non négligeable en même temps qu'elle en modèle une représentation réductrice. Infiniment plus diversifiée que ne le laisse supposer le principe du *dungeon crawling*, la production rôliste ne conserve des liens significatifs avec les circuits de la culture de masse que grâce à son encombrant parrain. Du moins est-ce l'impression qui domine au regard du développement permanent de la licence *D&D*, à l'opposé du mouvement de reflux général constaté depuis les années 1990. Toutefois, d'autres univers bénéficiant d'une logistique conséquente se présentent en références du secteur. Le plus ancien est *L'Appel de Cthulhu*, dont la première édition date de 1981. Inspiré des œuvres de l'écrivain américain HP Lovecraft, le jeu s'est vite imposé comme un succès majeur au point d'accéder au statut de classique incontournable du jeu de rôles. Avec six éditions et 137 produits répertoriés, cette gamme apparaît ainsi comme la plus importante de notre corpus.[507] Le jeu s'appuie sur un matériau fictionnel communément appelé « Mythe de Cthulhu », qui rassemble en fait un ensemble d'écrits de Lovecraft et des contributions postérieures élaborées par des continuateurs de son œuvre. Le « Mythe », à la croisée de l'horreur et du fantastique, repose sur la fin prochaine et inéluctable de l'humanité, qui surviendra à l'éveil de créatures extraterrestres monstrueuses nommées Grands Anciens. Dans ce contexte, les rares personnes à avoir connaissance de l'existence de ces entités ne peuvent qu'accumuler un savoir qui finit bien souvent par les mener à la folie. Les thèmes de la corruption, de l'aliénation, de la décadence et de l'impuissance de l'Homme face à des forces qui le dépassent sont omniprésents dans les romans de Lovecraft. Le

[506] Cf. DAUPHRAGNE, Antoine, « Le jeu de rôles et l'héritage de la Terre du Milieu », in DEVAUX, Michaël, FERRÉ, Vincent, RIDOUX, Charles (dir.), *Tolkien aujourd'hui*, à paraître aux Presses Universitaires de Valenciennes.

[507] Elle partage la première place avec *D&D3*. On peut mesurer à cette occasion l'écart entre *D&D* et ses concurrents : une seule version du jeu s'avère aussi fournie que l'ensemble des éditions de *L'Appel de Cthulhu*.

jeu se positionne clairement en dépositaire de cet héritage littéraire ; pour ses auteurs, qui prennent soin de présenter l'œuvre originale ainsi que ses développements ultérieurs, le jeu de rôles « perpétue cette tradition ».[508] Sa filiation littéraire, revendiquée jusque dans son titre,[509] ambitionne d'étendre l'univers fictionnel de référence, plutôt que d'offrir une expérience ludique limitée aux éléments de contexte décrits dans les romans. Une telle démarche n'a pas été sans effet sur la réception des livres du Mythe. Jacques Goimard note ainsi que la rencontre du grand public français avec le romancier et ses suiveurs n'a lieu qu'au milieu des années 1980 : « c'est que le jeu de rôles est maintenant sur le marché, et que les rôlistes ont besoin de lire Lovecraft et même (ou surtout ?) les lovecraftiens pour bien jouer à *L'Appel de Cthulhu* et à ses nombreuses extensions ».[510] Cela n'est pas sans nous rappeler l'envol tardif des ventes du *Seigneur des Anneaux*, alors même que la *fantasy* ludique faisait son apparition. On verra que les liens qui unissent littérature et jeu de rôles, entre novellisations et adaptations d'œuvres originales, renvoient à des stratégies éditoriales qui ont fait leurs preuves, mais aussi à une proximité structurelle quant au rapport à la fiction.

Sur le plan ludique, *L'Appel de Cthulhu* s'efforce de proposer aux joueurs une simulation propre à restituer les thèmes et l'atmosphère de son œuvre modèle. Il ne s'agit pas de mobiliser un décor propice aux scènes d'épouvante, mais bien de traduire dans le jeu les spécificités de la fiction lovecraftienne. Ainsi, les personnages sont des investigateurs au profil relativement ordinaire, si ce n'est qu'ils ont connaissance de l'existence d'une réalité cachée emplie d'horreurs et de monstruosités. Le jeu repose sur le déséquilibre absolu entre les moyens dérisoires du petit groupe d'enquêteurs et la puissance phénoménale des créatures rencontrées, virtuellement invincibles ; les joueurs ont donc tout intérêt à éviter la confrontation et à privilégier la recherche d'informations. Dans cette optique, « les compétences intellectuelles ont une importance prépondérante : l'aptitude à lire le latin ou à fouiller une bibliothèque est souvent bien plus utile qu'une grande adresse au tir ».[511] Le système de règles s'emploie donc à modéliser cette orientation, en donnant à jouer des profils de personnage comme le professeur d'université, l'écrivain, l'antiquaire ou encore le parapsychologue… autant de types qui connotent la réflexion et l'érudition. La mécanique ludique s'attache également à gérer l'état psychologique des

[508] *L'Appel de Cthulhu*, 5ème édition, L'Appel de Cthulhu, Descartes éditeur, 1993, p. 9.
[509] « L'Appel de Cthulhu » est aussi le titre d'une nouvelle de Lovecraft, publiée en 1926.
[510] GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du fantastique et de l'insolite*, Paris, Pocket, 2003, p. 82.
[511] *L'Appel de Cthulhu*, *op. cit.*, p. 9.

personnages, qui ne peut aller qu'en se dégradant au fur et à mesure qu'ils progressent dans la compréhension occulte et qu'ils sont exposés à des visions indicibles.[512] Tout comme les héros de Lovecraft, les PJ sont à terme condamnés à la folie ou à la mort, à moins qu'ils ne se retirent volontairement des investigations. Contrairement aux aventuriers de *D&D* et à ses perspectives de progression continue, les enquêteurs de *L'Appel de Cthulhu* connaissent donc une carrière relativement courte. On est loin des aventures épiques et des combats héroïques qui dominent les débuts de la production rôliste ; en cela, le jeu a fait date lors de sa sortie en 1981. Tout comme son référent littéraire constitue une influence majeure du fantastique contemporain, le jeu de rôles a ouvert la voie à de nombreux titres du genre. Parallèlement, l'univers du jeu n'a cessé d'évoluer en intégrant des éléments étrangers à sa matrice originelle et en déclinant ses thématiques en une diversité de cadres fictionnels.

Alors que les romans de Lovecraft situent leur action dans les Etats-Unis des années 1920, la gamme a considérablement étiré le contexte. A côté des suppléments consacrés à des lieux fictifs imaginés par l'auteur américain (Arkham, Dunwich) ou aux aspects spécifiquement fantastiques (mythologie, artefacts, etc.), les innovations ont d'abord consisté à décrire des zones géographiques inédites (Le Caire, Londres, l'Australie, etc.), puis à exporter le Mythe de Cthulhu vers d'autres époques.[513] D'un point de vue éditorial, les années 1890 et 1990 constituent les contextes les plus abordés, mais de nombreuses autres périodes ont fait l'objet de suppléments ; on citera notamment *Cthulhu Invictus*, qui traite de la Rome de l'empereur Claude, et *Cthulhu Dark Ages*,[514] qui plonge les joueurs dans l'Europe de l'an mille. L'entreprise de diversification se poursuit également sur un autre registre, celui du croisement des genres : *Delta Green* passe ainsi le Mythe au filtre des théories conspirationnistes et du folklore ufologique américain, tandis que *Cthulhu for President* en offre une alternative parodique. Comme souvent dans le secteur du jeu de rôles, la complexité des droits et des licences ne facilite pas l'appréhension des différentes gammes[515] ; Chaosium, l'éditeur américain historique de *L'Appel de Cthulhu* n'est en réalité pas le seul à proposer des jeux tirés de cet univers. Pourtant, d'une société à l'autre, les mêmes

[512] Dans le système de règles de la 5ème édition, une compétence « Mythe de Cthulhu » symbolise les connaissances accumulées et les expériences vécues relatives à la réalité occulte. Lorsque le score dans cette compétence augmente, la caractéristique en « Santé mentale » du personnage diminue.
[513] La 5ème édition permet ainsi de jouer à trois époques différentes : les années 1890, 1920 et 1990.
[514] Il s'agit là toutefois d'une gamme autonome, avec son propre système de règles ; nous l'avons intégrée dans le corpus.
[515] A cet égard, la 6ème édition du jeu, qui est une reprise française d'éléments des éditions précédentes, complique encore la situation.

principes de relecture décentrée sont à l'œuvre : *CthulhuTech* joue la carte de la science-fiction, tandis que *Trail of Cthulhu* laisse le choix entre deux approches, l'une « puriste », l'autre orientée vers l'ambiance *pulp* d'un récit d'aventure. Ce qu'il nous faut retenir, derrière la profusion des titres, c'est la continuation ininterrompue de l'univers depuis la première mouture du jeu de rôles : la matière de base est retravaillée de façon à profiter de l'identité forte du Mythe, tout en cherchant à ménager un effet de nouveauté. On peut certes ne déceler dans ce mouvement général que l'opportunisme de stratégies éditoriales exploitant un filon commercial ; mais, si Lovecraft et son œuvre ne sont parfois que de lointains alibis culturels, force est de reconnaître que de telles stratégies ne sont possibles que par l'enracinement profond de cet imaginaire dans le paysage ludique. Le succès de la licence Cthulhu repose en fait sur une légitimité ambivalente, son aura littéraire se doublant d'une inscription franche dans les circuits de la culture de masse. Le jeu de plateau (*Horreur à Arkham*), le jeu de cartes à collectionner (*Mythos, L'Appel de Cthulhu*), ou encore, dans une moindre mesure, le jeu vidéo (*Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth*), pour ne citer que quelques exemples, attestent de sa présence multi-médiatique. Tout comme pour *D&D*, il est possible de jauger de sa popularité au regard des détournements de ses symboles ; ainsi n'est-il pas anodin qu'une série d'extensions de *Munchkin*, le jeu de cartes humoristique, soit consacrée à Cthulhu.

Autre pilier du jeu de rôles, l'univers de *Warhammer* a bâti son succès sur une *fantasy* tolkienienne exploitée par un ensemble de gammes de jeux. Dans ce système, le jeu de rôles n'est pas le produit source. L'ascendance ludique de la licence trouve en effet son origine dans le jeu de figurines *Warhammer Fantasy Battle*, qui paraît en 1983. L'éditeur anglais Games Workshop entend ainsi proposer un *wargame* qui permet de simuler des combats de masse dans un environnement médiéval-fantastique. Ce concept, qui n'est pas sans rappeler les débuts de *D&D* (quoiqu'à une échelle ludique différente), reprend les principes du jeu de guerre historique dans lequel chaque joueur se constitue sa propre armée, en achetant les figurines de son choix, avant de les monter puis de les peindre ; il va être adossé à une politique commerciale offensive de diversification de l'offre (en variant les armées disponibles) et de renouvèlement régulier des gammes et des produits (en instaurant de nouvelles éditions des règles du jeu). Ce modèle éditorial, qui a installé Games Workshop dans une position hégémonique, a toujours cours

aujourd'hui.[516] Il s'est toutefois ouvert à d'autres supports et à d'autres médias. Dès 1986, l'univers est adapté au jeu de rôles.[517] Celui-ci connaît un vif succès, mais va voir son développement contrarié par la cession de la gamme à d'autres éditeurs. Il faut attendre 2005 pour que le jeu soit repris en main par Games Workshop, via sa filiale Black Industries. Durant ces vingt ans, *Warhammer* n'avait jamais cessé de figurer parmi les titres les plus pratiqués ; mais si son attractivité auprès des rôlistes n'était pas en cause, le développement de son univers, de plus en plus éloigné de celui du jeu de figurines, portait atteinte à la cohérence de la licence. La refonte du jeu de rôles effectuée à l'occasion de la deuxième édition vise à remédier à ce problème ; elle introduit un nouveau système de règles en même temps qu'elle réaligne le contexte fictionnel sur la ligne officielle de Games Workshop. Nous avons là un exemple éclairant de l'incidence des stratégies commerciales sur les contenus ludiques. La situation actuelle du jeu de rôles au sein de la licence *Warhammer* est également révélatrice de l'étroitesse du marché ; ainsi, en 2009, les droits ont fait l'objet d'un nouveau transfert,[518] l'éditeur américain Fantasy Flight Games se chargeant de publier une troisième édition du titre. Tout se passe comme si la maison mère ne souhaitait pas s'occuper d'un secteur bien moins lucratif que son activité principale, mais dont la valeur symbolique ne devait pas être négligée dans une optique globale d'intégration des supports. A défaut de présenter un réel intérêt commercial, le jeu de rôles reste une vitrine d'exposition et un vecteur de développement de l'univers ludique.

Cet univers, bien qu'élaboré à l'origine comme décor de jeu, s'avère particulièrement dense et fouillé. Le monde de *Warhammer* associe librement d'une part des thèmes et des figures empruntés à des auteurs comme Tolkien ou Michael Moorcock, d'autre part des références décalées à un imaginaire historisant et moyenâgeux. Le cadre principal est celui du Vieux Monde, continent dont la géographie et les Etats sont inspirés de l'Europe du Bas Moyen Âge. L'Empire, calque *fantasy* du Saint Empire Romain Germanique, est la puissance dominante de la région. Il est entouré, notamment, de la Bretonnie, reflet de la France féodale ; de l'Estalie, dont les divisions politiques renvoient à la situation espagnole ; des citées-Etats de Tilée, qui évoquent

---

[516] Games Workshop a ainsi pu bénéficier de la licence du *Seigneur des Anneaux* pour éditer en 2002 un jeu de figurines dans cet univers.

[517] Il s'avère en fait que la toute première mouture de *Warhammer*, parue en 1982, proposait un jeu hybride entre *wargame* et jeu de rôles ; mais cette option est abandonnée dès 1983, lorsque le choix du jeu de figurines est entériné avec la sortie de *Warhammer Fantasy Battle*. Sur ce point, cf. la fiche de *Warhammer* sur l'encyclopédie du GROG : http://www.legrog.org

[518] La licence accordée à Fantasy Flight Games englobe également les jeux de société, Games Workshop ne développant directement que les gammes de figurines.

l'Italie ; et du royaume de Kislev, transposition de la Russie médiévale. A côté de ces sociétés humaines, on trouve des communautés elfes, halflings et naines, dont les attributs révèlent sans équivoque l'influence de la Terre du Milieu. Dans le domaine religieux, les panthéons polythéistes ainsi que les forces de la nature, en lien symbiotique avec les différentes manifestations de la magie, forment une cosmogonie hétérogène ; on retrouve là un trait caractéristique de la tradition médiévale-fantastique. Le Vieux Monde doit constamment faire face à de nombreuses menaces, comme les raids opérés par les orques et les gobelins, et, surtout, les offensives des puissances du Chaos ; qu'elles soient massives ou insidieuses, elles visent à détruire la civilisation. Le Chaos est une entité maléfique, personnifiée par quatre dieux, et qui se manifeste aussi bien par les attaques d'armées monstrueuses que par la lente corruption des sociétés humaines. Le monde de *Warhammer* est sombre et violent, mais donne matière à de nombreuses aventures pour les joueurs. En 1987, une version futuriste de l'univers voit le jour : *Warhammer 40000*. Tout comme sa devancière *fantasy*, elle naît du jeu de figurines, avant d'être récemment adaptée en jeu de rôles, en 2008. On y retrouve des éléments familiers, mais le contexte est maintenant celui d'un très lointain futur, le 41ème millénaire. L'humanité est alors regroupée dans un Imperium gigantesque, en guerre permanente avec des races extraterrestres (parmi lesquelles des avatars tolkieniens comme les eldars ou les orks) et en lutte perpétuelle contre le Chaos. L'Imperium est une théocratie dictatoriale, qui fait de son empereur immortel un dieu vivant ; aux yeux de ce régime obscurantiste, tout extraterrestre et tout opposant doivent être éliminés. Son système politique est inspiré du modèle féodal, mais aussi des totalitarismes du XXème siècle ; quant à son organisation religieuse, elle évoque l'Eglise médiévale. C'est d'ailleurs sous cet angle que le jeu de rôles aborde l'univers, en proposant aux joueurs d'incarner des membres de l'Inquisition.[519] L'atmosphère de *Warhammer 40000* apparaît sensiblement plus noire que celle de son pendant médiéval-fantastique ; le jeu cultive une ambiance gothique et aborde des thèmes plus « sensibles », moins portés sur l'aventure héroïque. Malgré tout, l'identité fictionnelle de l'univers est suffisamment forte pour être perceptible dans l'une et l'autre de ses déclinaisons.[520]

[519] Actuellement, deux gammes de jeu de rôles sont développées autour de cet univers : *Dark Heresy*, centrée sur les enquêtes de l'Inquisition, et *Rogue Trader*, qui permet aux joueurs d'incarner des explorateurs et des aventuriers. Une troisième gamme, axée sur l'aspect militaire, devrait voir le jour prochainement.
[520] Les deux univers sont d'ailleurs liés par une astuce fictionnelle.

C'est en capitalisant sur cet imaginaire maintenant bien implanté dans la culture ludique que Games Workshop a construit sa stratégie de développement. Sur le plan structurel, l'éditeur s'est fait distributeur, en se dotant d'un réseau de magasins dédiés à la vente de ses produits phares, et assure la promotion de ses gammes par un magazine spécialisé, *White Dwarf*. Quant à la gestion de sa matière première, les orientations oscillent entre la création d'univers alternatifs apparentés à *Warhammer* et l'exploitation directe du contexte fictionnel originel. Dans tous les cas, il s'agit d'être présent dans l'ensemble des supports ludiques et culturels, de façon à simultanément augmenter la visibilité de la licence et densifier l'effet de monde. Il est question de synergies entre les gammes, mais aussi de cohérence dans l'enrichissement progressif du *background*. Chaque média envisagé est investi selon cette double contrainte. Autour des jeux de figurines et des jeux de rôles *Warhammer* et *Warhammer 40000*, on trouve ainsi de nombreux jeux dérivés : citons par exemple *Blood Bowl*,[521] simulation sportive proche du football américain ; *Mordheim* (1998), un jeu d'escarmouches avec figurines ; *Gorka Morka* (1997), qui met aux prises des gangs d'orks ; *Space Hulk* (1989, réédité en 2009) dans lequel un groupe de *marines* doit s'extraire d'un vaisseau extraterrestre ; ou dernièrement *Chaos dans le Vieux Monde* (2009), qui voit s'affronter les dieux du Chaos. Le jeu de cartes à collectionner n'est pas ignoré, avec *Warcry* (2003), *Dark Millenium* (2005), et actuellement *Warhammer Invasion* (2009).[522] Le secteur du jeu vidéo est lui aussi mobilisé, essentiellement dans le domaine de la stratégie en temps réel, dans la continuité du jeu de figurines : on peut penser à *Mark of Chaos* (2006), ou à la série *Dawn of War* (depuis 2004). On note également l'adaptation vidéoludique récente de *Blood Bowl* (2009). Enfin, en 2008, la licence s'est exportée sur le créneau du MMORPG, avec *Warhammer Online : Age of Reckoning*. Parallèlement, l'entreprise de développement fictionnel de l'univers est poursuivie par l'intermédiaire de bandes dessinées, et surtout de séries littéraires conséquentes[523] dont le suivi est assuré par Black Library, filiale de Games Workshop.

Dernier membre du quatuor dominant le secteur du jeu de rôles, *Le Monde des Ténèbres* donne à voir une gamme aussi pléthorique que complexe. Celle-ci prend plus exactement la forme d'une méta-gamme qui s'articule en de vastes sous-ensembles ludiques. Elle s'appuie sur

[521] Le jeu a connu plusieurs versions entre 1986 et 1995 ; la communauté de joueurs est toujours active, au point de mettre à jour les règles régulièrement.
[522] L'acquisition des droits du jeu de rôles et des jeux de société par Fantasy Flight Games en 2009 a donné un nouvel élan aux parutions de la licence. Il est intéressant de savoir que FFG est en charge d'autres licences ludiques à succès, comme *L'Appel de Cthulhu* ou encore le *Trône de Fer*.
[523] On dénombre une vingtaine de séries commencées, en dehors des récits complets.

un cadre narratif commun à tous ses jeux, dont elle tire son nom. Le contexte est celui de notre réalité contemporaine, passée au filtre du fantastique et de l'occultisme. Selon les titres, les joueurs peuvent incarner des vampires, des loups-garous, des mages, des êtres féériques, des fantômes, etc. Le grand principe de cet univers est d'embrasser la perspective de ces personnages à la puissance démesurée mais contraints de vivre dans l'ombre des sociétés humaines. Les auteurs du livre de base de la dernière version du jeu présentent ainsi leur création : « Les histoires racontées dans ce jeu se déroulent dans le Monde des Ténèbres. C'est un endroit semblable à notre monde, partageant la même histoire, culture et géographie. En surface, la plupart des gens de ce monde fictif vivent les mêmes choses que nous. Ils mangent la même chose, portent les mêmes vêtements, et perdent leur temps à regarder les mêmes émissions stupides à la télé. Et pourtant, dans le Monde des Ténèbres, les ombres sont plus profondes, les nuits plus noires, le brouillard plus épais [...] Dans le monde où vous allez entrer, les horreurs et cauchemars légendaires ne sont pas simplement des histoires effrayantes. Ils sont réels, même si les gens ne le réalisent pas ».[524] Cette longue citation introduit l'idée générique des gammes, qui consiste à doubler de noirceur, d'ésotérisme et de monstres mythiques le quotidien le plus familier ; mais elle est également révélatrice d'une certaine posture intellectuelle présente d'un titre à l'autre. Le propos du jeu, qui se veut métaphorique, fait montre d'une ambition (d'une prétention, diront ses détracteurs) qui dépasse la simple aspiration à produire une fiction ludique de qualité. En premier lieu, l'image des masses ignorantes et des vérités cachées installe le joueur du côté de ceux qui savent ; le personnage qu'il incarne appartient aux sphères occultes, inaccessibles et inconnues au plus grand nombre. En ce sens, le joueur est un initié, digne de recevoir un savoir interdit. Il nous semble que ce qui constitue à l'évidence une simple accroche fictionnelle destinée à faciliter l'entrée dans l'imaginaire du jeu a aussi une portée symbolique valorisante qui rejaillit sur le discours des auteurs. La mise en avant de l'avatar du joueur apparaît comme une façon de sensibiliser au thème traité par le jeu, et *in fine* de le légitimer. En effet, une particularité forte des titres de la méta-gamme du *Monde des Ténèbres* est de se présenter non seulement comme des produits ludiques mais aussi comme des œuvres culturelles ouvertes sur la réflexion et le traitement de sujets « sérieux ». Nous en trouvons un exemple éclairant dans *Vampire : la Mascarade* : « l'horreur dans *Vampire* est la malédiction de ressentir ce que peut être une créature moitié bête et moitié ange, prise au piège d'un monde dépourvu d'absolu, où la

[524] *Le Monde des Ténèbres*, Le Monde des Ténèbres, Hexagonal, 2004, pp. 19-20.

moralité est choisie, et non imposée. L'horreur dans *Vampire* ce sont les frémissements de la Bête en soi et les désirs irrépressibles de sang chaud. Peut-être le plus grand risque que vous prenez en y jouant est-il de vous reconnaître dans le miroir. Pour jouer à ce jeu vous devez vous porter témoin de la folie qui est en vous, que vous vous évertuez à maîtriser et dominer, à laquelle vous ne pouvez supporter de faire face ».[525]

Un tel positionnement se retrouve dans tous les jeux de la gamme. Celle-ci entretient soigneusement une identité ludique reposant sur des thématiques adultes, un univers fantastique initialement désigné comme « gothique punk », et un encouragement constant au roleplay, c'est-à-dire à l'interprétation des personnages plutôt qu'à l'optimisation de ses caractéristiques. Ce faisant, elle s'est attirée un certain nombre de critiques. Le principe du jeu consistant à incarner un monstre, ainsi que l'atmosphère morbide et empreinte de relativisme moral, ont très tôt attiré l'attention des observateurs inquiets des débordements potentiels. Malgré les avertissements régulièrement insérés dans les ouvrages des différentes gammes du *Monde des Ténèbres*,[526] la cible était, il est vrai, trop évidente pour les détracteurs du jeu de rôles. Il en est de même pour des « modérés » comme Jean-Hugues Matelly, qui répertorie *Vampire : la Mascarade* parmi les jeux à ne pas mettre entre toutes les mains.[527] Sur un autre plan, le paradoxe consistant à permettre aux rôlistes de jouer des créatures surnaturelles et surpuissantes, tout en axant le jeu sur le roleplay et la psychologie des personnages, n'a pas manqué d'être souligné. Olivier Caïra remarque que cet univers, « présenté comme l'archétype du jeu sophistiqué, centré sur le vécu des personnages et destiné à un public mature, évoque souvent chez les joueurs des parties d'une incroyable violence et des comportements de *power gaming* […] dignes des approches les plus rudimentaires de *D&D* ».[528] Si la gamme concentre ce type de critiques, c'est aussi parce qu'elle est particulièrement visible. En matière de création rôliste originale, elle constitue le dernier grand succès commercial. Plus jeune des quatre poids lourds du secteur, elle est le fruit d'une stratégie éditoriale qui, si elle n'ignore pas les autres supports, est centrée sur le développement des gammes du jeu de rôles. En 1991, l'éditeur américain White Wolf publie le premier jeu du *Monde des Ténèbres*, qui est aussi son titre emblématique : *Vampire : la Mascarade*. A partir de ce noyau, le développement va s'avérer rapide et soutenu, étoffant le contexte et multipliant les

[525] *Vampire : la Mascarade*, Vampire : la Mascarade, Hexagonal, 1992, p. 19.
[526] Ces avertissements consistent en des passages introductifs plus ou moins importants, dans lesquels les auteurs déclarent que l'univers du Monde des Ténèbres n'est qu'une fiction.
[527] MATELLY, Jean-Hugues, *Jeu de rôle*, *op. cit.*
[528] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, p. 284.

entrées ludiques dans l'univers. De nouvelles gammes affiliées font ainsi très vite leur apparition : *Loup-Garou : l'Apocalypse*, *Mage : l'Ascension*, *Wraith : le Néant*, ou encore *Changelin : le Songe*. Chacun de ces titres est jouable indépendamment des autres, mais tous partagent le même cadre fictionnel et des règles compatibles autour d'une même mécanique, le *storyteller system*, de manière à laisser ouvertes les possibilités de *crossover*.[529] Parallèlement, des déclinaisons historiques sont publiées en tant que gammes à part entière : *Dark Ages*, version médiévale du Monde des Ténèbres ; *Werewolf : the Wild West*, relecture des thèmes du *Far West* et du déclin des Indiens d'Amérique ; *Mage : the Sorcerers Crusade*, qui plonge les joueurs dans une guerre occulte au XVème siècle. La plupart de ces titres n'ont pas été traduits en français. Enfin, à côté des suppléments classiques que l'on retrouve dans toute gamme de jeu de rôles, *Vampire : la Mascarade* va se voir adjoindre des sous-ensembles qui ne constituent pas des jeux autonomes mais qui permettent aux joueurs d'évoluer dans d'autres contextes, comme *Vampires d'Orient* ou *Vampire : Ere Victorienne*.

L'ancrage fort dans le domaine du jeu de rôles n'a pas empêché White Wolf d'exporter son univers fétiche sur d'autres médias. D'importantes collections romanesques exploitant les possibilités de *Vampire*, de *Loup-Garou* ou de *Mage*, ainsi que de *Dark Ages*, ont ainsi vu le jour. On note que White Wolf s'est chargée directement de l'édition de ces séries, sans passer par des accords de licence. C'est également le cas de *Vampire : the Eternal Struggle*, un jeu de cartes à collectionner, ou d'autres jeux de société dérivés. Quant au secteur du jeu vidéo, il donne lieu à deux titres, *Rédemption* et *Bloodlines*. Finalement, le développement tous azimuts du Monde des Ténèbres, s'il a imposé l'univers du jeu comme une référence sur le marché et dans les pratiques des rôlistes, s'est révélé à terme nuisible pour sa lisibilité. Il semble qu'un point de saturation a été atteint lorsque d'importantes incohérences ont commencé à se faire jour dans le cadre fictionnel, la difficulté de maintenir une narration commune par le biais d'une pluralité de jeux autonomes s'avérant trop contraignante. Aussi, en 2004, White Wolf a arrêté définitivement l'ensemble des gammes en cours, et décidé de procéder à une remise à zéro complète de son univers phare.[530] Les jeux commercialisés actuellement, comme *Vampire : le Requiem*, n'ont

[529] Un *crossover* est un croisement entre deux univers de fiction.

[530] Pour distinguer l'ancienne et la nouvelle version, on parle de *Monde des Ténèbres 1991* et *Monde des Ténèbres 2004*. Ce *reset* est intéressant à plus d'un titre ; il met en lumière une stratégie radicale pour renouveler un univers ludique et (en conséquence) son public, en même temps qu'il révèle la dimension de cycle narratif de la méta-gamme. En effet, White Wolf a pris soin de conclure *Le Monde des Ténèbres 1991* par une série de suppléments, intitulés *Gehenna*, *Apocalypse*, *Ascension* et *Time of Judgement*, et qui apporte une réponse définitive aux différentes

donc aucun lien structurel avec leurs prédécesseurs, bien qu'ils s'appuient sur leur héritage et creusent toujours la veine de l'occulte contemporain, en reprenant les mêmes principes de division de la méta-gamme en jeux autonomes.[531] Il est encore question de vampires, de loups-garous et de mages dans une ambiance sombre et gothique, et les postures des auteurs continuent de faire état d'une conception exigeante du jeu de rôles, assimilé à un conte moral. A cet égard *Vampire : le Requiem* se place dans la droite ligne de son ancêtre *Vampire : la Mascarade* ; on y retrouve ainsi l'affirmation de la dimension métaphorique du jeu, comme l'illustre ce passage du livre de base : « dans *Vampire*, vous « jouez au monstre » et vous interprétez votre monstre de manière à rendre une histoire intéressante, ce qui pourrait vous apprendre certaines choses sur vos propres valeurs et celles de vos amis ».[532]

3) Des univers de référence aux jeux d'auteurs : un ensemble hétérogène

Les quatre univers que nous venons d'aborder se partagent l'essentiel du territoire rôliste, en termes de ventes, mais aussi et surtout de pratiques. S'il nous a semblé opportun de consacrer une place importante à leur présentation, c'est par souci de mettre en perspective l'ensemble des titres du corpus. Si le secteur du jeu de rôles ne se limite pas à ces quatre références, il leur doit une bonne part de sa survie économique et de son exposition médiatique. Leur importance est prise en compte dans le corpus, au-delà de leur simple inclusion, par le nombre de gammes qui s'y rattachent. Ainsi, 35 ouvrages, correspondant à 29 gammes, sont liés de près ou de loin à *D&D*,[533] à *Cthulhu*, à *Warhammer* ou au *Monde des Ténèbres*.[534] L'importance de ces référents saute aux yeux au regard de la taille des ensembles éditoriaux. Alors que la moyenne générale de produits édités par gamme s'élève à 24,6, elle atteint 113,5 pour les quatre gammes centrales de

---

prophéties et enjeux eschatologiques des différents titres. L'éditeur avait procédé de même pour clore la gamme *Wraith : le Néant* en 1999, avec un supplément intitulé *Ends of the Empire*.

[531] Toutefois, il est nécessaire de posséder *Le Monde des Ténèbres*, livre de base commun à toutes les nouvelles gammes, pour pouvoir jouer. Une autre modification introduite par la nouvelle version du jeu permet de jouer des humains aux prises avec des phénomènes fantastiques.

[532] *Vampire : le Requiem*, Vampire : le Requiem, Hexagonal, 2005, p. 14.

[533] On inclut ici autant les univers officiels de *D&D* que les gammes utilisant le système D20.

[534] Nous avons choisi de privilégier la version 1991 du *Monde des Ténèbres*, qui représente 9 des 11 gammes de cet univers incluses dans le corpus. Nous justifions ce choix par le peu d'intérêt pour notre sujet d'analyser les deux versions (1991 et 2004).

ces univers.[535] Parallèlement, ceux-ci semblent toujours figurer parmi les plus populaires, si l'on en croit les classements dans les ventes et le rythme des parutions, mais aussi les enquêtes s'intéressant aux pratiques des joueurs.[536] Dans ce domaine, on l'a vu, la hiérarchie apparaît d'une stabilité presque sans faille depuis une vingtaine d'années. Pourtant, les titres majeurs ne sont pas à l'abri du déclin ou de l'abandon pur et simple. L'exemple de *Star Wars*, gamme incontournable il y a encore dix ans, montre que la popularité d'un jeu et de son cadre fictionnel n'est pas une garantie suffisante pour assurer sa pérennité, pas plus que ne l'est son appartenance à un réseau dense de supports médiatiques complémentaires. Nous n'avons pas affaire, en effet, à un titre au modèle éditorial atypique ou artisanal, mais à l'idéaltype du produit de licence tel qu'il est exploité dans la culture ludique de masse. La galaxie *Star Wars* est trop complexe et trop prolifique pour être synthétisée ici, mais il n'est pas absurde de dire que le fan, du gel douche aux jeux, en passant par les films, les vêtements, les romans et les objets de collection, peut consommer son univers favori à l'infini et sur tous les modes. Or, dans ce vaste conglomérat, le jeu de rôles, après une période faste dans les années 1980 et 1990 sous la houlette de l'éditeur West End Games, ne se révèle pas aujourd'hui assez rentable pour justifier le coût important de la licence. C'est même sa reprise en main en 2000 par le leader du secteur, Wizards of the Coast, qui va finalement conduire à l'arrêt tout récent de la gamme.[537] Celle-ci présente toutefois des caractéristiques très proches de celles des leaders actuels ; on retrouve les mêmes stratégies multi-médiatiques et le même développement du jeu via de nombreux suppléments mais aussi par l'étirement chronologique et géographique de l'univers de fiction.[538]

Globalement, on ne peut que constater que les gammes qui dominent le marché du jeu de rôles s'insèrent dans des systèmes marketing et dans des dynamiques culturelles qui s'adressent à un public beaucoup plus large que la seule population rôliste. Certaines d'entre elles, comme *L'Appel de Cthulhu*, *Warhammer* ou *Star Wars*, ne sont d'ailleurs pas nées du jeu de rôles, bien

---

[535] Ces quatre gammes sont : *D&D3*, *L'Appel de Cthulhu*, *Vampire : la Mascarade* et *Warhammer*.

[536] Aux enquêtes déjà mentionnées, il convient d'ajouter celle de Vincent Berry à propos des pratiques ludiques des joueurs de MMORPG ; on y découvre que ces gammes sont toujours les plus citées. Il faut signaler par ailleurs que tous les titres cités dans cette enquête figurent dans notre base de données, ce qui tend à montrer que nous ne sommes passés à côté d'aucun jeu majeur. Cf. BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle …*, *op. cit.*, p. 242.

[537] Wizards of the Coast a annoncé qu'il ne souhaitait pas prolonger la licence *Star Wars*, qui expirait en mai 2010. Ceci a entraîné *de facto* l'arrêt de toutes les gammes liées à cet univers.

[538] La gamme *Star Wars D6*, que nous avons intégrée dans le corpus, permet ainsi de jouer à deux époques différentes (celle de la première trilogie cinématographique et la période postérieure). La gamme qui vient d'être arrêtée ajoutait à ces deux époques celle de la trilogie la plus récente.

qu'elles aient acquis dans ce secteur une forte légitimité ; mais toutes s'étendent à d'autres supports. Elles partagent des caractéristiques communes, telles que l'intégration dans des réseaux commerciaux et culturels impliquant une pluralité de médias. Le cinéma, la littérature, la bande dessinée, ou encore le jeu sous toutes ses formes constituent chacun une part plus ou moins importante de ces grands ensembles, et occupent une fonction qui leur est propre dans l'exploitation du matériau fictionnel.[539] On observe en fait une logique de complémentarité entre les supports, qui voit au-delà de la rentabilité économique directe de chaque média convoqué. C'est en raisonnant en termes de cohérence éditoriale que l'on peut expliquer l'intérêt que trouvent les grandes licences à préserver une gamme de jeu de rôles. Cet intérêt, comme le montre le cas de *Star Wars*, est subordonné à des stratégies globales et à des enjeux de gestion de ces licences… mais il est réel et persistant. Ce peut être parce que le jeu de rôles est inhérent à l'univers ludique ; ainsi, on imagine mal *D&D* ou *Le Monde des Ténèbres* se désengager du support qui lui confère son identité. Ce peut être aussi parce qu'il permet de toucher un public de joueurs expérimentés, susceptibles de consommer d'autres produits de la franchise. Ce peut être enfin parce qu'il fait office de développeur de mondes imaginaires, en créant d'autres temps, d'autres lieux, d'autres possibilités d'investir les univers de fiction. De fait, le jeu de rôles fait partie de l'arsenal de la culture ludique de masse ; il est dominé par des gammes qui ont embrassé son modèle multi-médiatique, et est régulièrement visité, avec plus ou moins de succès, par des licences de premier plan, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques : citons parmi les titres du corpus, celles du *Seigneur des Anneaux*, de *Conan*, de *James Bond*, ou de *World of Warcraft*.[540] Sur un autre plan, l'importance des moyens mis en œuvre et la taille des éditeurs concernés ont un impact direct sur l'exposition médiatique de ces gammes, notamment dans le cas des jeux les plus emblématiques. Lorsque l'on parle de développement sur plusieurs supports, il ne s'agit pas seulement de renforcer ses positions de leader d'un petit secteur, mais aussi d'agrandir son audience à d'autres domaines. En ce sens, les collections romanesques invariablement liées aux plus grandes gammes de jeux de rôles occupent une place prépondérante. Les séries littéraires d'univers ludiques comme *Les Royaumes oubliés*, *Dragonlance* ou *Warhammer* ne sont pas distribuées dans les seules boutiques spécialisées, mais

[539] Cf. BROUGERE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets …*, *op. cit.*

[540] On peut aussi citer le cas des licences télévisuelles, dont nous n'avons pas de représentant dans le corpus. Des séries télévisées comme *Star Trek*, *Buffy : the Vampire Slayer* ou encore *Battlestar Galactica* ont ainsi été adaptées en jeux de rôles.

sont exposées avantageusement dans les rayons des grandes enseignes de la culture de masse, de sorte que leur lectorat ne se superpose pas exactement sur le public des jeux auxquels elles sont rattachées.

Henry Jenkins, pour caractériser les dynamiques actuelles, évoque une « culture de la convergence » ;[541] elle consiste à mettre en rapport différents médias au service d'un même univers, mais aussi à créer les conditions d'un développement pluriel de cet univers, en impliquant le public dans sa construction et dans sa compréhension. Jenkins analyse ainsi l'exemple de *Matrix*,[542] qui a été pensé dès l'origine comme une œuvre « transmédiatique » : d'une part, elle ne fait totalement sens qu'au vu de l'ensemble des histoires racontées non seulement dans les films, mais aussi dans la série animée ou les jeux vidéo ; d'autre part, elle suscite interrogations et conjectures de la part des fans, encouragées par des révélations plus ou moins sibyllines et qui à leur tour alimentent le processus créatif d'extension du monde imaginaire. Une telle culture suppose une dimension collaborative (entre médias, entre auteurs et public) couplée à un principe directeur fort, tant sur le plan fictionnel que commercial. Elle repose également sur une certaine conception de l'œuvre de fiction, considérée comme le vecteur d'exploration d'un univers qui la dépasse. On retrouve là l'héritage tolkienien du monde fictionnel, « dont la création exige cohérence, vraisemblance, et peut même prétendre au sérieux d'une existence parallèle magnifiée par l'imaginaire ».[543] On peut légitimement considérer que le jeu de rôles participe à ce mouvement de fond, en se positionnant comme un espace de défrichement de nouveaux territoires virtuels. Créer un monde ou l'approfondir, telle est en effet la raison d'être de toute publication rôliste. Par ailleurs, l'exemple de *Matrix*, si on laisse de côté les questions du contenu et de la rhétorique des auteurs, n'est pas unique et trouve des échos dans le domaine qui nous intéresse. La « narration transmédiatique » mise en avant par Jenkins insiste sur l'intégration réfléchie des médias utilisés ; elle ne se contente pas d'adaptations, elle assigne à chaque support une mission dans l'élaboration de l'histoire racontée. Avec *Matrix*, le résultat est d'autant plus spectaculaire qu'il porte sur un projet complexe, riche en références culturelles « légitimes » et porté par une ambition réflexive. Nul besoin pourtant de pousser bien loin la sophistication du propos pour trouver des univers développés conjointement sur une diversité de

[541] JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, London, New York, New York University Press, 2008.
[542] JENKINS, Henry, « Searching for the origami unicorn. The Matrix and transmedia storytelling », in *Ibid.*, pp. 95-134.
[543] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 145.

supports et dont l'évolution bénéficie d'une attention vigilante de son public. Il suffit de se reporter à *D&D* pour en être convaincu. Ce retour au vénérable *Donjons & Dragons* permet d'ailleurs de remarquer que la *convergence culture* opère à plusieurs niveaux, et ne se cantonne pas aux rapprochements entre médias. Elle concerne aussi, dans le paysage ludique, les relations entre les gammes les plus importantes, que ce soit par des accords de licence ou par la position hégémonique d'un éditeur. Ainsi les univers de *Cthulhu* et de *Star Wars* ont-ils connu des éditions utilisant le système D20 de *D&D* ; dans la même logique, Wizards of the Coast a calqué le développement de sa licence *Star Wars* sur celui de *D&D*, en prolongeant sa gamme de jeux de rôles par un jeu de figurines à collectionner.[544]

Certes nous sommes là davantage en présence d'opportunités éditoriales que de dynamiques culturelles ; mais il nous semble significatif que le mouvement général de convergence observé par Jenkins touche aussi bien les modalités de construction des œuvres et leurs contenus que les systèmes marchands qui les médiatisent. Parallèlement, l'aspect collaboratif de cette culture, qu'il soit réel ou fantasmé, pose la question de son appropriation par le public. A un niveau intermédiaire se pose également, selon nous, celle du recyclage des références ludiques les plus évocatrices ; à cet égard, la veine parodique d'un *Munchkin* témoigne une nouvelle fois de l'ancrage populaire d'un certain nombre de codes, la commercialisation de séries *Star Munchkin* et *Munchkin Cthulhu* indiquant bien jusqu'à quels domaines peut s'étendre l'entreprise de récupération. Contrairement à cette autre forme de réappropriation, la position du public apparaît ambiguë, tout comme sa marge de manœuvre quant à la manipulation des univers transmédiatiques. En se penchant sur le cas de *Star Wars*, Henry Jenkins montre bien que les contributions originales des fans, signes de la vitalité de son imaginaire, sont malgré tout étroitement surveillées par les responsables de la franchise.[545] Selon le contexte et le média concerné, la participation est encouragée ou censurée ; ainsi, les créations vidéo sont encadrées par des critères qui précisent ce qu'il est possible de faire, tandis que la collaboration de joueurs a été sollicitée pour mettre au point un MMORPG sous licence. Plutôt que de s'atteler à interdire toute velléité créatrice non officielle, le choix se porte sur un contrôle plus ou moins lâche des productions de fans et sur une ouverture plus ou moins grande de l'accès à l'information. A une autre échelle, le même problème scande les relations entre joueurs et éditeurs dans la sphère

[544] Il s'agit de *Star Wars Miniatures*, qui reprend la mécanique de *D&D Miniatures*.
[545] JENKINS, Henry, « Quentin Tarantino's *Star Wars* ? Grassroots creativity meets the media industry », in JENKINS, Henry, *Convergence Culture ..., op. cit.*, pp. 135-173.

ludique. On trouve régulièrement sur les forums Internet des fils de discussion consacrés aux politiques perçues comme trop répressives, ou à une communication jugée insuffisante… ce qui n'empêche pas les gammes de perdurer, ni les collaborations de se poursuivre. Ainsi Games Workshop, société très sourcilleuse quant à l'utilisation de son image et de ses produits, a-t-il autorisé un certain nombre de suppléments amateurs afin de compléter la deuxième édition de son jeu de rôles *Warhammer*. Quant à Wizards of the Coast, il a sélectionné *Eberron*, le dernier né des univers officiels de *D&D*, parmi 11000 propositions reçues suite à un appel aux joueurs. Entre la participation des fans et le contrôle éditorial, entre la ronde thématique et la convergence médiatique, les logiques ne sont donc pas uniformes.

Toutefois, les stratégies transmédiatiques et les phénomènes collaboratifs ne sont pas l'apanage des grandes licences, du moins dans le secteur du jeu de rôles. Il faut signaler que nombre de gammes de notre corpus sont exploitées sur d'autres supports : c'est le cas pour 60 d'entre elles, ce qui représente 44% du total. Le roman, la bande dessinée, le cinéma et les diverses formes de produits ludiques constituent des horizons de développement usuels pour le jeu de rôles, quand ils ne sont pas à l'origine de la création du jeu. Des titres comme *D&D* se distinguent avant tout par l'intensité et l'ampleur de leur intégration dans les circuits transmédiatiques, ainsi que par l'importance des moyens structurels dont ils bénéficient. Ils apparaissent comme les grands gagnants d'un tel modèle, mais ne sont pas les seuls à l'adopter. De même, ils ne détiennent pas le monopole de l'implication des joueurs dans le processus créatif. Il arrive ainsi que soit autorisée la sortie de suppléments amateurs, notamment pour prolonger l'existence de gammes closes. Ces produits peuvent être réalisés par des joueurs qui prennent alors en charge le développement du monde fictionnel ; plus fréquemment, les suppléments déjà écrits mais jamais publiés pour cause d'arrêt de la gamme peuvent être diffusés gratuitement par leurs auteurs. Des jeux comme *Thoan*, *Guildes : Eldorado*, *Polaris*, *Rétrofutur* ou encore *Talistanta* ont ainsi connu, selon les cas, une deuxième vie ou un enrichissement parallèle de leur *background*. Il convient néanmoins de nuancer la comparaison entre les gammes dominantes du marché et la majorité des jeux de rôles. Dans un milieu économique aussi modeste, la distinction entre produit professionnel et amateur est parfois ténue, et se brouille un peu plus lorsque les auteurs assurent un suivi gratuit de leur jeu. Dans ce contexte, la création d'un jeu original peut aussi, dans une certaine mesure, être envisagée comme une participation de fan à un univers spécifique. Certains titres ne sont portés en effet que par des microstructures,

parfois créées uniquement pour l'édition d'un jeu donné, et qui renvoient au monde associatif ou aux comptes d'auteur. Sans être totalement dénué d'enjeux éditoriaux, leur environnement n'est ni celui d'une licence contraignante, ni celui d'une entreprise commerciale d'envergure. Dans cette zone mixte entre diffusion marchande et projet personnel, on trouve, entre autres, des jeux qui s'appuient ouvertement sur des œuvres bien identifiées. Ainsi, *Wushu*, système de règles générique conçu pour favoriser les cascades et les scènes d'action spectaculaires, consistait-il à l'origine en une libre adaptation de l'univers de *Matrix* ; la première version du jeu s'intitulait d'ailleurs, de manière limpide, *A Wushu Guide to the Matrix*.

L'existence de ce type de gamme montre bien d'une part que le jeu de rôles fait le grand écart entre les industries du loisir et les initiatives individuelles, et d'autre part que l'intrication de registres et de supports culturels différents touche l'ensemble de la sphère rôliste. En rassemblant les titres du corpus, nous avons tenté de rendre compte de cette diversité des modèles éditoriaux. Les géants du secteur y côtoient donc des gammes peu connues, voire confidentielles : *Essentia*, par exemple, a été édité à compte d'auteur ; *Larmes de Rouille*, *Plagues*, ou encore *Engrenage*, sont vendus uniquement en téléchargement sur Internet via un site[546] hébergeant plusieurs micro-éditeurs ; d'autres jeux, comme *Alienoids*, *Dogs in the Vineyard* ou *Cirkus*, bien que diffusés de manière classique, sont des projets modestes, qui n'occupent tout simplement pas le même échelon commercial que les grandes références du jeu de rôles, sans parler des leaders du marché. Entre les deux extrêmes, on trouve bien évidemment des situations intermédiaires, des vieux classiques aux valeurs sûres actuelles en passant par les jeux à la réputation flatteuse mais à l'audience limitée. Sur le plan structurel, il n'y a *a priori* rien de commun entre un univers comme *Le Monde des Ténèbres*, élaboré par les équipes créatives de White Wolf, ou celui de *D&D*, qui repose sur l'exploitation d'une licence, et la démarche personnelle d'un auteur dont l'horizon ultime est de faire publier son jeu. Pourtant, au-delà des écarts de ventes et des différences de moyens, la dimension transmédiatique telle que la décrit Henry Jenkins[547] apparaît comme un trait récurrent des gammes du corpus. Elle est certes d'abord le fait de grandes franchises de la culture de masse ; elle se manifeste alors par une occupation intensive du paysage culturel et ludique : qu'ils soient d'origine ludique (*D&D*, *Warhammer*, *World of*

[546] Concernant ces trois titres, la diffusion s'est effectuée via le site indie-rpg qui fonctionne comme une plateforme de distribution pour des petits éditeurs indépendants :
http://www.indie-rpg.info
[547] JENKINS, Henry, *Convergence Culture*, *op. cit.*

Warcraft), cinématographique (*Star Wars, James Bond*) ou littéraire (*L'Appel de Cthulhu*, *Conan*, *Le Seigneur des Anneaux*), ces univers se déploient simultanément et activement sur plusieurs domaines médiatiques. Ici, le jeu de rôles n'est souvent qu'un support parmi d'autres. De manière plus ciblée, une logique très proche se retrouve dans des gammes qui, pour être moins connues du grand public, n'en sont pas moins considérées comme des références par les joueurs ; la stratégie de développement se limite alors essentiellement à la sphère ludique et aux novellisations. Dans ce cas, il s'agit avant tout de jeux de rôles originaux qui s'étendent à d'autres supports (*Le Monde des Ténèbres*, *Shadowrun*, *Deadlands*, *Heroquest*), même si certains titres peuvent être des adaptations d'autres types de jeu ; ainsi en est-il du *Livre des Cinq Anneaux*, à l'origine jeu de cartes à collectionner. La même dynamique se vérifie si l'on descend légèrement dans la hiérarchie des succès ; des titres au rayonnement plus limité quoique non négligeable, comme *Mutant Chronicles*, *Feng Shui* ou *Les Secrets de la 7ème Mer* trouvent ainsi à se décliner en jeux de cartes ou en jeux de figurines.

La surface commerciale couverte par les supports mobilisés est donc variable, tout comme les modalités d'emploi des différents médias ; mais le mouvement de diversification reste le même. De ce mouvement se dégage clairement une caractéristique forte : sa dominante littéraire. En effet, sur les 60 gammes que l'on dira, par commodité, « transmédiatiques », 43 comportent des collections romanesques ou sont liées à des ensembles littéraires. Cela appelle plusieurs commentaires. En premier lieu, il faut distinguer les adaptations d'œuvres originales et les novellisations. Les premières, minoritaires dans le corpus avec 11 représentants, constituent une pratique régulière, à défaut d'être massive, dans le domaine du jeu de rôles. Elles touchent particulièrement les classiques de la littérature *fantasy*. Peu d'auteurs marquants du genre n'ont pas vu leurs œuvres saisies par les rôlistes pour les transformer en univers de jeu : on pense à Tolkien bien sûr (*Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu*, *Le Seigneur des Anneaux*), mais aussi à Michael Moorcock (*Elric*, *Princes Dragons*, *Hawkmoon*), Jack Vance (*Dying Earth*), Robert E. Howard (*Conan*), Philip Jose Farmer (*Thoan*), et même un représentant de la jeune école française, Mathieu Gaborit (*Agone*).[548] En termes de genre, Lovecraft apparaît finalement comme une exception. Quant aux novellisations, elles appartiennent depuis longtemps aux procédés

[548] Nous ne citons ici que des auteurs et des jeux traités dans le corpus. Parmi les écrivains plébiscités par les créateurs de jeu de rôles, on peut aussi mentionner Roger Zelazny, Glen Cook ou encore George R.R. Martin.

éprouvés d'extension, à la fois commerciale et fictionnelle, des univers ludiques.[549] On peut se référer aux cycles romanesques des univers de *D&D*, notamment ceux des *Royaumes oubliés* et de *Dragonlance*, ou aux séries éditées par White Wolf pour densifier son *Monde des Ténèbres*, sans oublier celles de Black Library à propos de *Warhammer*. Le fait est que le développement littéraire des imaginaires rôlistes tient de l'habitude éditoriale pour toute gamme qui atteint un certain seuil de notoriété : des titres emblématiques aussi divers que *Shadowrun*, *Earthdawn*, *Deadlands*, *COPS*, *Torg*, *Nephilim* ou *Heroquest* ont tous bénéficié de tels appendices. Il semble pourtant que le simple réflexe marketing ne suffise pas à expliquer la fréquence du recours au roman. Il convient d'abord de signaler que des gammes relativement peu développées (*Scales*, *Nightprowler*, *Qin*) s'accompagnent de titres romanesques. Il faut ensuite poser la question de la dimension littéraire du jeu de rôles. Si l'on reprend les termes de Jenkins, la « narration transmédiatique » de ce type ludique semble s'appuyer en priorité sur un schéma bipartite : au roman les histoires linéaires, au jeu les aventures interactives. Dans les deux cas, il s'agit bien d'une narration que l'on construit selon le registre spécifique du média et de l'intention investis (ce qui n'est pas sans évoquer des problématiques centrales du récit historique et de l'écriture de l'histoire). Le jeu de rôles, situé « à la croisée des fictions »,[550] ne peut qu'être familier de la perspective romanesque.[551] Par ailleurs, il ne faut pas oublier que l'objet jeu de rôles est avant tout un texte ; à cet égard, il connaît une organisation des idées et une structuration du discours qui le rapprochent de la famille littéraire. Pour Jacques Goimard, « le jeu de rôles a généré des mondes intermédiaires entre le littéraire et le ludique ».[552] Il a en tout cas fourni des espaces d'expérimentation fictionnelle en lien étroit avec le propos du romancier.[553] Le parcours de Mathieu Gaborit, alternativement écrivain et auteur ludique, constitue à ce titre un exemple

[549] Sur ce point et sur la *ludic fantasy*, cf. GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du merveilleux …*, *op. cit.*, pp. 379-412.
[550] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 143-257.
[551] Un joueur interrogé dans le cadre de notre DEA nous a ainsi déclaré que l'écriture de scénarios de jeu de rôles constituait pour lui « un palliatif à l'écriture ».
[552] GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du merveilleux …*, *op. cit.*, p. 384.
[553] Sur les rapports entre littérature et jeu de rôles, on peut se référer aux travaux de Coralie David : DAVID, Coralie, *Quelle ligne éditoriale pour les jeux de rôle ?*, mémoire de Master 2 professionnel de Système, pratique et diffusion de l'édition imprimée et électronique, sous la direction de Benoit Berthou, Université Toulouse le Mirail, 2009. Cf. aussi sa thèse en cours : *Création, diffusion et réception des jeux de rôle : la fiction interactive entre littérature et jeu*, thèse de doctorat en Littérature comparée, sous la direction d'Anne Larue et de Benoit Berthou, Université Paris Nord.

éloquent des rapports étroits entre la littérature et le jeu de rôles.[554] Le rapprochement est également régulièrement opéré sur le plan éditorial, qu'il prenne la forme de petits textes de fiction insérés dans les livres de règles, ou qu'il soit plus ambitieux, comme la mise en intrigue des éléments de contexte d'un jeu comme *Crimes*, le récit épistolaire de *Château Falkenstein* ou les tentatives sans lendemain de l'éditeur Dartkam consistant à coupler roman et univers ludique en un seul produit.

Au-delà de l'importance du fait littéraire, comme vecteur transmédiatique mais également comme caractéristique structurelle, l'image que renvoie notre corpus est celle d'un ensemble hétérogène. Un certain nombre de dynamiques culturelles et de logiques éditoriales communes ou apparentées traverse des situations et des statuts diversifiés. La diversité du jeu de rôles est aussi celle des genres qu'il aborde. S'il n'est pas dans notre intention de nous livrer à un panorama exhaustif des univers traités par la base de données, il importe de donner quelques repères en la matière. Dans un secteur qu'on présente généralement comme écrasé par le médiéval-fantastique, le corpus nous donne à voir un tableau plus nuancé. La nuance, en réalité, est faussée par notre perspective qui privilégie un genre minoritaire en termes de ventes : les jeux historiques et historiques-fantastiques. Ils représentent 42 gammes, soit 30% du total. On y trouve peu de titres ayant touché le « grand public » rôliste ; parmi les plus populaires, citons les univers moyenâgeux d'*Ars Magica*, de *L'Âge des Ténèbres : Vampire* et de *Pendragon*, ainsi que l'atmosphère de western occulte de *Deadlands*. Dans cette catégorie des jeux historisants, signalons aussi *Miles Christi*, succès critique et échec commercial, *Maléfices*, un classique réédité depuis peu, et un trio composé de *Qin*, *Pavillon Noir* et *Te Deum pour un massacre*, représentants dynamiques de l'édition française actuelle. Toutefois, c'est en nous tournant vers d'autres genres fictionnels que nous allons trouver les gammes les plus marquantes du paysage rôliste. La veine de l'occultisme constitue l'ensemble le plus conséquent, avec 36 gammes, en tête desquelles se situent *L'Appel de Cthulhu* et *Le Monde des Ténèbres*. Ce dernier occupe d'ailleurs une place considérable de par le nombre de gammes différentes auxquelles il a donné lieu. Autres références incontournables du genre, l'ésotérique *Nephilim* et le satirique *In Nomine Satanis / Magna Veritas* doivent également être mentionnés. Le médiéval-fantastique fournit quant à lui 30 gammes au corpus, à commencer par *D&D* et ses univers associés. Derrière *Warhammer*, d'autres univers

[554] Rôliste, Mathieu Gaborit publie entre 1995 et 1996 une trilogie romanesque intitulée *Les Chroniques Crépusculaires* ; il participe à son adaptation en jeu de rôles, *Agone*, en 1999. Parallèlement, il est également l'auteur d'*Ecryme*, un jeu de rôles paru en 1994 dont il tirera plus tard deux romans.

emblématiques figurent dans cette catégorie générique : l'*heroic fantasy* épique de *Runequest* et d'*Heroquest* ; l'adaptation tolkienienne du *Jeu de Rôles des Terres du Milieu* ; le monde post-apocalyptique d'*Earthdawn* ; la *fantasy* japonisante du *Livre des Cinq Anneaux* ; ou encore la violence assumée de *Bloodlust*. Enfin, on peut identifier un quatrième grand ensemble de jeux « futuristes », dont se détachent, dans des styles très différents, des gammes phares telles que *Star Wars*, *Shadowrun* et son cocktail de cybertechnologie et de magie, *Cyberpunk* et son univers sombre d'anticipation urbaine, ou *Paranoia* et son ambiance orwellienne au second degré. On notera que c'est dans ce type d'imaginaire que la production française a réalisé quelques uns de ses jeux de référence, comme *Berlin XVIII*, *Bitume*, *Heavy Metal* ou *COPS*. Il va de soi que ces exemples ne servent qu'à jalonner le terrain afin de rendre sa lecture plus facile. Rappelons que les genres dont il est question ne sont que des façons grossières d'envisager ces univers, et qu'ils ne sont pas issus d'une typologie rigoureuse. Nous ne faisons ici que citer certaines des gammes les plus représentatives d'un ensemble de 137 éléments, et nous aurons l'occasion de revenir plus en détail sur les titres du corpus.

4) L'analyse des contenus : une alternative à la critique idéologique

Si nous n'avons pas poussé plus loin la présentation du corpus en termes de genres fictionnels, c'est parce que l'analyse des contenus culturels proposés par les univers ludiques constitue une part importante de notre problématique. Le panorama des genres cède donc la place à une étude en profondeur des titres de la base de données. Contrairement aux travaux déjà effectués sur ce type de jeu, nous considérons que l'imaginaire d'un jeu n'est pas un élément secondaire, mais une construction originale qui participe pleinement de l'expérience vécue par les rôlistes. Certes, jouer au jeu de rôles implique un certain engagement dans la fiction,[555] voire peut traduire certaines attentes quant aux pratiques de loisir[556] ; mais jouer à un jeu de rôles en particulier nécessite d'adhérer au monde qu'il propose, quand bien même cette adhésion peut être négociée. Etant donné qu'un rôliste ne joue jamais qu'à des jeux bien précis, il nous faut bien passer par l'étude des édifices fictionnels dans lesquels il s'aventure. Dans ce contexte général,

[555] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …, op. cit.*
[556] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …, op. cit.*

nous cherchons à saisir un rapport à l'histoire et des modalités d'usage des savoirs historiques ; mais, avant de nous attacher aux représentations historiques elles-mêmes, il nous faut déterminer dans quel environnement elles sont mobilisées. A cet égard, l'exposé de la situation éditoriale du jeu de rôles nous apparaît comme une étape nécessaire, mais non suffisante, pour comprendre comment se positionne cet objet dans le paysage ludique. On a vu en effet que le développement commercial d'une gamme était étroitement lié à l'expansion de son univers. Suppléments et aides de jeu creusent un peu plus le *background* et apportent de nouvelles possibilités ludiques, prolongeant ainsi l'intérêt du jeu. Chaque achat correspond en fait à la révélation d'un pan de monde virtuel, de sorte que la recherche de complétude caractéristique du jeu de rôles tient à la fois de la logique ludo-fictionnelle et de la mécanique commerciale. On ne peut donc pas faire comme si les choix créatifs des auteurs ne subissaient pas l'influence des réalités marchandes. Celles-ci, néanmoins, doivent être envisagées au cas par cas, et rapportées à la taille des structures éditoriales concernées ; par ailleurs, elles ne disent rien du matériau culturel travaillé et de la façon dont il est modelé. Dans ces conditions, il convient de redonner toute sa place à l'analyse des univers ludiques… non pas que cet aspect soit absent des travaux sur le jeu de rôles ; mais il n'est tout simplement pas au cœur du propos des auteurs. Ainsi, Gary Alan Fine se contente d'une brève description des jeux qui ont servi de cadres à ses observations.[557] Olivier Caïra, quant à lui, prend soin de couvrir au maximum l'éventail des genres en jeu de rôles, des plus représentatifs aux plus minoritaires, en passant par les hybridations les plus improbables ;[558] il se montre par ailleurs très attentif aux procédés fictionnels qui régissent ces mondes et aux conventions de la transcription ludique. Toutefois, il s'intéresse moins aux imaginaires proprement dits qu'aux modalités de leur mise en jeu. Dans l'optique de Caïra, le contenu culturel et symbolique est moins important que sa structuration ; c'est ici que se dévoile la spécificité du jeu de rôles, dans l'opération collective qui construit, à partir d'un matériau de base, la « formule d'engagement » dans la fiction des rôlistes.

Ce peu de crédit accordé aux éléments de contexte rejoint donc la question de la spécificité. Selon ce raisonnement, dans la mesure où les genres exploités par le jeu de rôles se retrouvent dans d'autres supports, l'étude de ces univers est vouée à répéter ce que d'autres travaux ont déjà mis en évidence. Sans totalement évacuer la question puisqu'il faut bien situer le

[557] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy*, *op.cit.*, pp. 16-22.
[558] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôles …*, *op. cit.*, pp. 18-28.

cadre de l'engagement fictionnel des joueurs, on ne s'y attarde pas. Il nous semble pourtant qu'une certaine confusion théorique s'installe alors. La dissociation des univers ludiques, vus comme références partagées avec d'autres médias, et de la structure narrative du jeu de rôles, pensée comme spécifique, nous paraît problématique, tant elle passe outre l'intégration forte entre ces deux aspects. En premier lieu, il ne faut pas négliger l'inclination très prononcée du jeu de rôles pour un type d'imaginaire très marqué par le merveilleux, l'action, le fantastique, ou tout simplement l'aventure. Les personnages incarnés par les rôlistes ne sont que très rarement des quidams ; quand ils le sont, les péripéties dans lesquelles ils sont plongés les sortent, au moins temporairement, de leur train-train virtuel. Comparativement aux autres domaines culturels, le poids de la *fantasy*, de la science-fiction et du fantastique semble bien plus important, et occulter d'autres possibilités exploitées ailleurs, comme les simulations sportives, les romances, les chroniques sociales, etc. Structurellement, ces pistes pourraient être suivies : aucun obstacle ne s'oppose à la création d'un jeu de rôles situé dans le milieu du football professionnel, ou dans celui de l'agriculture hors sol. Ce type de jeu, en rupture avec les codes dominants, existe bel et bien ; Olivier Caïra cite ainsi des titres amateurs comme *René*[559] ou *Lycéenne*[560] mais d'une part ces jeux ne fonctionnent que sur un registre humoristique et ironique qui confère aux situations de jeu un caractère extraordinaire (au sens propre du terme), d'autre part ils sont complètement absents des circuits de diffusion principaux. Globalement, et sans préjuger de la diversité des entrées thématiques et des ambiances instaurées, les univers de jeu de rôles sont affaires de personnages et de situations d'exception, ainsi que de mondes fictifs. Si l'on veut absolument porter la discussion sur le terrain de la spécificité, on pourrait avancer que le degré d'attachement à ce type de contexte constitue un trait caractéristique du média. Néanmoins, ce n'est pas tant la nature de l'imaginaire rôliste de référence que nous interrogeons, mais davantage la relation qu'il entretient avec son cadre d'appréhension. S'il est vrai que la *fantasy*, par exemple, touche bien d'autres supports que le jeu de rôles, celui-ci en propose une expérience qui lui est propre. En ce sens, il nous est impossible de séparer l'univers d'un jeu de la mécanique ludique qui y donne accès. Le mode d'engagement rôliste dans la fiction est certes très particulier, mais il trouve à s'exprimer de manière préférentielle dans un certain contexte fictionnel. Autrement dit, le

[559] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, p. 139 ; *René* est un jeu de rôles amateur destiné à simuler les tourments de jeunes héros romantiques inspirés des œuvres de Chateaubriand, de Flaubert ou de Goethe. Les personnages y sont notamment définis par des scores en Rage, en Désespoir et en Vieillesse ennemie.
[560] *Ibid.*, pp. 198-200 ; selon les termes de Caïra, le jeu « propose de jouer des jeunes filles d'hier ou d'aujourd'hui dans l'esprit des mangas sentimentaux ».

joueur recherche moins un registre générique d'entrée dans la fiction qu'il ne choisit d'investir de cette façon un univers donné. L'engagement en lui-même ne s'observe que dans un cadre précis ; par conséquent, il nous semble aussi important de déterminer dans quoi le joueur s'engage que de mettre en lumière la façon dont il le fait.

Par ailleurs, il faut garder à l'esprit que la création d'un jeu de rôles est pensée dans la perspective de sa mise en jeu ; son univers est d'abord élaboré dans le but d'offrir un espace ludique virtuel, quand bien même il peut donner lieu à des développements d'autres natures. On se doit certes de nuancer cet état de fait dans le cas des adaptations d'œuvres littéraires ou cinématographiques ; mais là encore la présentation des éléments de contexte tirés du roman ou du film original est orientée de façon à être exploitables en jeu. En somme, c'est en constructions culturelles et ludiques que nous devons analyser ces produits, en évitant de leur accoler des grilles de lecture unidimensionnelles. L'exemple type, ici, serait la critique idéologique. Systématique dès qu'il est question de culture de masse, elle n'est pas illégitime en elle-même, mais pèche souvent dans la mise en perspective de ses résultats. En matière d'interprétation idéologique, le jeu de rôles prête le flanc à deux types de critique, l'un portant sur l'activité ludique proprement dite, l'autre visant plus directement les univers qu'il médiatise. Nous ne reviendrons pas sur le premier, que nous avons déjà abordé.[561] Quant au second, signalons de prime abord qu'il n'est pas propre à la sphère rôliste, et touche plus globalement les genres fictionnels les plus fortement représentés au sein du divertissement de masse, au premier rang desquels la *fantasy*. Figure totémique du genre, Tolkien n'échappe pas à cette tendance dénonciatrice ; son œuvre a été suspectée de racisme latent, tant parce qu'elle met en scène une civilisation d'inspiration occidentale et nordique menacée par un Mal corrupteur venu de l'Est, que parce qu'elle instaure une division entre races « évoluées » et monstrueuses. Il faut dire tout de suite que ces accusations reposent sur une connaissance plus que sommaire des écrits de Tolkien et de sa conception du monde. Elles ne tiennent aucun compte, par ignorance, des influences mythologiques et culturelles recyclées par son œuvre et qui expliquent en grande partie la géographie de la Terre du Milieu ; par ailleurs leur lecture ethnique surinterprète largement la signification des races imaginaires et du message du *Seigneur des Anneaux* à ce sujet. Il n'y a là aucun racisme biologique, mais une personnification de traits humains

[561] Cf. « La littérature sur le jeu de rôles : de la légitimation rôliste à l'intérêt sociologique », pp. 149-160.

universels[562] ; aucun manichéisme ni d'essence du Bien et du Mal, mais un danger de corruption qui menace tout être et toute chose.[563] Que les conceptions de Tolkien soient empreintes de conservatisme social n'est guère contestable et renvoie pour l'auteur à la « claire conscience d'un ordre du monde »[564]… mais de là à y voir une parabole raciste et belliqueuse, il y a un gouffre que nous ne franchirons pas.

Il est probable que le traditionalisme de Tolkien ait donné lieu à des malentendus ; en étant simplifiée, la complexité de son édifice fictionnel a pu engendrer des reprises malheureuses. En ne retenant de leur modèle que son symbolisme racial et l'opposition entre Bien et Mal, un certain nombre de productions entretiennent, volontairement ou non, une ambiguïté *a priori* dérangeante. C'est ainsi que *D&D* a très tôt suscité la méfiance, en dehors même des débats sur son principe ludique ou sur la vraisemblance de son univers ; ces aventures nourries de tueries de monstres et de créatures « mauvaises », et motivées par l'appât du gain et la quête de puissance, n'étaient-elles pas quelque peu suspectes ? Par un effet de retour particulièrement retors, l'un des grands vecteurs de diffusion de l'imaginaire tolkienien dans la culture ludique s'est aussi avéré un puissant facteur de discrédit pour son inspirateur. *Le Seigneur des Anneaux* a pu alors être désigné comme l'autorité culturelle ouvrant la voie à l'affirmation de messages guerriers dont la nocivité serait camouflée par les attraits de l'imaginaire. Illustration de cette méprise, l'analyse de l'œuvre par Isabelle Smadja contient tous les ingrédients de l'amalgame idéologique : « pour les adeptes des jeux de rôle et autres jeux violents, Tolkien apparaît comme celui qui peut légitimer, en l'universalisant, en la montrant comme un élément constitutif de l'essence humaine, toute l'attirance pour la mort, la destruction et les conquêtes ».[565] L'affaire est entendue, et les équivalences établies : les romans de Tolkien, le jeu de rôles et l'exaltation de la violence sont les avatars d'une même pulsion de destruction qui, pour être symbolique, n'en est pas moins dangereuse. Il n'est pas question cependant de réduire la critique idéologique à des propos aussi extrêmes et aussi mal informés. Il faut reconnaître que certains univers ludiques sont traversés par des principes problématiques ou des références discutables. A cet égard, la notion de « bonnes » et de « mauvaises » races peut effectivement interpeler ; dans la mesure où les représentants du

[562] Cf. SEMPRINI, Guido, « Tolkien et le racisme », in FERRE, Vincent (dir), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgois, 2004, pp. 279-301.
[563] Cf. SHIPPEY, Tom, « Orques, Spectres de l'Anneau et Êtres des Galgals : les représentations du Mal chez Tolkien », in FERRE, Vincent (dir), *Tolkien, trente ans après... , op. cit.*, pp. 207-232.
[564] RIDOUX, Charles, *Tolkien : le chant du monde*, Amiens, Encrage, 2004, p. 80.
[565] SMADJA, Isabelle, *Le Seigneur des Anneaux ou la tentation du mal*, Paris, PUF, 2002, p. 128.

Mal sont rassemblés en groupes sociaux caractérisés par des traits spécifiques (moraux, physiques, technologiques, etc.), et ne sont plus incarnés par des bêtes monstrueuses ou des individus spécifiques, la notion de « bonne » ou de « mauvaise » culture établit une hiérarchie morale des valeurs, des modèles culturels et des types de civilisation. Ce n'est là qu'un exemple de thème propice à la polémique, mais il est représentatif des questions récurrentes qui se posent dans l'optique idéologique.

On ne peut espérer comprendre ces univers sans les mettre en perspective et sans en comprendre la logique interne. La mise en contexte de leurs conditions d'élaboration constitue une clef d'explication fondamentale si l'on veut éviter les contresens. Parallèlement, il importe d'élargir l'angle de vue : la *fantasy* n'est pas toute entière contenue par l'héritage tolkienien, si hétérogène soit-il. Elle n'est pas non plus porteuse d'une pensée unique ou d'un message unidimensionnel. Elle se construit aussi sur des visions divergentes du genre et de la fiction, et produit elle-même les détournements, contrepieds et autres recyclages qui marquent une distance ou renouvèlent une thématique, et attestent d'une réelle diversité. Anne Besson montre bien que les accusations de racisme, de conservatisme et de manichéisme ne peuvent pas être pertinentes à l'échelle du genre de la *fantasy*, ni même de l'imaginaire d'inspiration tolkienienne.[566] Quant à la sphère du jeu, elle passe les considérations idéologiques au filtre de leur potentiel ludique. En d'autres termes, elle a tendance à s'autonomiser grandement du monde au premier degré, pour n'envisager les composantes de ses univers que dans la perspective de leur mise en jeu. Il s'agit là d'une caractéristique essentielle. Le jeu et la culture ludique de masse ne sont pas épargnés par les discours et les visions qui structurent l'espace social, mais ils en détournent le sens et la portée. Ainsi, l'industrie du jouet exploite depuis longtemps les thématiques guerrières ; des cowboys et des indiens aux personnages de *GI Joe* ou des *Maîtres de l'Univers*, le principe est le même : la constitution d'une claire dualité où l'on repère aisément les « bons » et les « méchants ».[567] Ce principe ne fait qu'exploiter des représentations qui se manifestent dans bien d'autres médias, mais qui fournissent à ce schéma basique des repères facilement identifiables. C'est peut-être là, dans la friction entre la permanence de structures bipolaires, voire manichéennes, et l'aspiration à de plus grandes ambitions fictionnelles, que se situe le problème « idéologique » de la culture ludique de masse. Si les jeux enfantins se satisfont de figurations

[566] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit*., pp. 170-175.
[567] Cf. BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003, pp. 139-173.

stéréotypées, puisque la simplicité du propos correspond à une nécessité de lisibilité, on peut imaginer qu'il n'en aille pas de même pour des créations qui reposent sur un degré de sophistication plus important. Mobiliser des imaginaires complexes, comme celui de Tolkien, ou des thèmes sociétaux sensibles, apparaît comme une opération délicate si on y superpose des grilles de lecture issues de la culture enfantine.

Enfin, il convient de rappeler que les joueurs ne sont pas désarmés face aux messages qui leur sont adressés, et qu'ils sont souvent en situation de décoder les représentations véhiculées. La recherche de Vincent Berry sur les communautés de joueurs en ligne montre suffisamment que le jeu est autant pratique que symbolique, et que les joueurs jouent avec les stéréotypes comme avec leurs avatars virtuels.[568] La réflexivité et la maîtrise des codes dont font preuve les joueurs doivent donc impérativement être pris en compte dans le débat idéologique. On comprend mieux, dès lors, pourquoi la popularité d'une référence comme le Mythe de Cthulhu n'est pas entravée par l'antisémitisme déclaré de Lovecraft ; ce qui a perduré, via le jeu et le développement fictionnel qu'il a occasionné, ce n'est pas la dimension idéologique sous-jacente aux romans originels, mais la puissance évocatrice de son univers et la charge horrifique qu'il contient.[569] De la même manière qu'il ne faut pas sous-estimer l'aptitude des publics à mettre à distance les discours qui leur sont destinés, il ne faut pas non plus négliger la capacité des fabricants, auteurs et éditeurs, à jongler avec les emprunts culturels et à alterner entre différents registres de signification… quitte à cultiver une certaine ambiguïté, entre posture de provocation, clins d'œil plus ou moins appuyés à des critiques qu'ils anticipent, et volonté délibérée d'intégrer des références « dérangeantes ». Le jeu sur les codes n'est donc pas réservé aux joueurs, et ne se concrétise pas seulement sur le plan parodique. Certaines gammes assument ainsi un positionnement ouvertement violent, et poussent cette logique relativement loin. Un univers comme celui de *Warhammer 40000*, mettant en scène un empire humain dictatorial engagé dans une guerre d'extermination contre les autres races extraterrestres, est révélateur de ces stratégies de développement fictionnel qui consistent à grossir le trait du militarisme et de l'extrémisme. Ici, il n'y a pas de « bons », mais plusieurs camps

[568] BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle …, op. cit.*

[569] Il faut signaler que l'œuvre de Lovecraft n'est pas réductible à son racisme. Les thèmes de la souillure et de la corruption renvoient aussi à des obsessions personnelles (l'impossible quête de sens) et à des problématiques familiales (démence paternelle, puis maternelle) : cf. « H.P. Lovecraft en proie à ses monstres », in BOZZETTO, Roger, *Territoires des fantastiques. Des romans gothiques aux récits d'horreur moderne*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1998, pp. 175-189.

antagonistes tous décrits sous l'angle de la force brute et de l'appétit de conquête. On peut questionner ces choix, voire s'en inquiéter ; mais ils ne sont finalement que le ressort symbolique du principe ludique central de la gamme, celui du jeu d'affrontement avec figurines. Il ne peut pas y avoir de fin à cette guerre imaginaire, sauf à mettre fin à la gamme de jeux ; le caractère outrancier des protagonistes et des combats nourrit en fait l'afflux de nouveaux produits.

La critique idéologique peut être riche d'enseignements, mais elle ne peut faire sens dans le champ scientifique que si elle reste attentive aux contextes d'émission et de réception des discours. Le risque est de passer à côté de la logique d'utilisation des références symboliques, en fustigeant des gammes hégémoniques plutôt qu'en analysant leur façon de créer du jeu à partir d'éléments fictionnels ; c'est le défaut des travaux de Laurent Trémel, notamment lorsqu'il s'attaque aux ogres américains *D&D* et *Star Wars*, tout en soulignant l'aspect « contestataire » de productions françaises comme *Berlin XVIII* et *In Nomine Satanis / Magna Veritas*.[570] Isoler des visions du monde est une étape importante dans la compréhension de ces productions culturelles, mais ignorer la manière dont elles sont reprises pour les besoins du jeu et du divertissement revient à interrompre prématurément la démarche. De plus, si l'approche idéologique présente un incontestable intérêt, il nous paraît tout aussi indispensable de penser aussi ces univers autrement qu'en ces termes. Toute production culturelle, toute œuvre, comporte une dimension idéologique ; il n'y a là rien de propre au jeu, ni même à la *fantasy*. On voit mal pourquoi la sphère ludique y serait davantage sensible que les autres domaines médiatiques. Comprendre les univers de jeu de rôles, ce n'est pas uniquement mettre à jour les conceptions sociales, politiques ou morales qu'ils véhiculent, c'est aussi et surtout révéler les cadres et les contenus fictionnels qui permettent le jeu. C'est, en somme, s'attacher aux « manières de faire des mondes ».[571] Nous faisons référence ici à l'ouvrage du philosophe Nelson Goodman, bien que son propos porte sur un sujet sensiblement éloigné du nôtre. Les mondes, pour Goodman, sont avant tout des systèmes de perception et de représentation (scientifiques, artistiques, etc.), quand nous ne cherchons qu'à cerner les modalités de constitution de fictions ludiques. Malgré tout, le raisonnement déployé n'est pas sans éclairer utilement notre problématique. Une idée forte de Goodman est que les mondes ne se créent pas à partir de rien, mais à partir d'une matière de base puisée chez leurs congénères : « pour construire le monde comme nous savons le faire, on démarre toujours avec

[570] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 71-95.
[571] GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

des mondes déjà à disposition ; faire c'est refaire ».[572] Composer un ensemble nouveau implique des manipulations de matériaux préexistants, opérations de suppression et d'agencement, d'ajout et de reformation. Il en résulte que chaque monde est pris dans un réseau relationnel qui, simultanément, permet son autonomie et empêche qu'on puisse le comprendre sans le replacer dans ce contexte fondateur. Or, il nous semble que la création d'un univers fictif n'est pas autre chose que l'agrégation de référents déjà constitués ; un monde imaginaire est construit par intégration d'apports étrangers, qu'ils soient issus de la fiction ou de la réalité. En ce sens, la focalisation sur les manières de faire des mondes historiques en jeu de rôles doit être envisagée comme une volonté de saisir les combinaisons culturelles qui fondent le rapport à l'histoire des univers ludiques. Il s'agit d'appréhender des contenus, mais aussi des perspectives, des sensibilités, des influences… et tout ce qui nourrit la dimension historique du cadre fictionnel. Si on ne crée un monde qu'à partir d'autres mondes, il nous revient de les identifier. Pour ce faire, nous serons attentifs aux signes extérieurs d'historicité, avant de nous intéresser aux lectures ludiques de la réalité historique, qu'elle soit passée, présente ou future, puis de nous pencher sur les registres fictionnels les moins en prise avec la perspective historienne.

[572] *Ibid.*, p. 15.

C/ PANORAMA DES INDICES D'HISTORICITE

Annoncer que l'on va se pencher sur les manières de faire des mondes historiques peut laisser planer un doute sur nos intentions ; au risque qu'elles soient interprétées comme des tentatives de catalogage ou d'établissement de mode d'emploi, s'ajoute la relative ambiguïté des termes employés. Clarifions donc tout de suite un quiproquo potentiel : il n'est pas question de donner des recettes de constitution d'univers historisants, ni de se livrer à une typologie exhaustive des visages de l'histoire fictionnelle. Nous nous contentons ici d'analyser des modes d'appréhension et de représentation de la matière historique dans le contexte ludique ; nous faisons l'hypothèse que ces façons de faire traduisent des rapports à l'histoire qui sont certes étroitement liés à la vision personnelle des auteurs mais aussi à des impératifs fictionnels. Deuxième élément possiblement problématique, le centrage sur la notion de « monde historique » peut être trompeur, dans la mesure où elle ne renvoie en elle-même à aucune théorie constituée. A première vue, elle semble exprimer l'idée d'un historicisme plus ou moins grand des cadres imaginaires. On rejoint alors le problème du genre : n'est historique que ce qui répond à un cahier des charges particulier. Cependant, comme le montre le profil de notre corpus, ce n'est pas ainsi que nous envisageons le matériau historique. Il n'est d'ailleurs pas dans notre intention de redéfinir les contours du genre historique. Aucun monde n'étant véritablement anhistorique, il ne saurait y avoir de césure nette entre des mondes « historiques » et les autres si l'on veut comprendre comment le recours à l'histoire fonctionne dans les fictions ludiques. Si l'on doit parler de redéfinition, elle porte sur le champ d'application des usages de l'histoire ; c'est en ce sens que l'expression empruntée à Nelson Goodman doit être comprise. Les manières de faire des mondes, chez Goodman, désignent des dynamiques structurelles et des registres de signification. Dans cette optique et dans le cadre de notre travail, évoquer des manières de faire des mondes historiques revient à englober dans la réflexion toutes les logiques culturelles qui commandent

l'insertion de l'histoire dans l'imaginaire ludique. Celles-ci se manifestent dans les intentions fictionnelles et dans le choix des références historiques, mais aussi, de manière plus visible et plus immédiate, sur le plan éditorial. Les manières de faire ont beau s'agencer en plans et en vues d'ensemble, elles consistent également en une série de procédés, de techniques, voire de « trucs ». A cet égard, l'attention aux indices d'historicité, c'est-à-dire aux marqueurs matériels et symboliques qui inscrivent l'objet et son univers dans une perspective historisante, est une étape analytique nécessaire. La représentation de l'histoire dans les jeux de rôles passe en effet par un ensemble de vecteurs médiatiques qu'il convient de prendre en compte ; elle se matérialise dans un produit spécifique, et prend place dans un contexte éditorial donné. Qu'elle soit revendiquée ou secondaire, elle est d'abord perceptible via un objet, le livre de jeu de rôles.

1) Les jeux historisants dans le paysage éditorial

Parmi les signes d'historicité les plus courants, le rattachement au genre historique apparaît comme le plus fort. Il annonce une intention claire, celle de faire d'une époque révolue le cadre principal de la narration ou du jeu. On convoque alors le contexte choisi dans son ensemble, au lieu de s'y référer par emprunts ponctuels. Ce faisant, on montre qu'on entend inscrire la fiction dans l'histoire (quelle que soit l'idée qu'on s'en fait) plutôt que nourrir la fiction avec des éléments historiques. Du moins est-ce le principe général des œuvres qui mobilisent le passé de manière totalisante ; comme souvent, les spécificités de chaque projet peuvent introduire des variations dans le modèle original. On l'a vu, la veine historisante est surreprésentée dans le corpus : on dénombre 36 gammes relevant de la catégorie historique-fantastique, et 6 gammes représentant le genre historique *stricto sensu*. Prises conjointement, ces 42 gammes pèsent environ 30% des jeux renseignés dans la base de données. Leur importance numérique, mais aussi leur penchant prononcé pour le fantastique et le merveilleux, appellent plusieurs commentaires. En premier lieu, rappelons que la représentativité du corpus concerne autant les modes de représentation de l'histoire que la diffusion commerciale. Nous avons déjà eu l'occasion de signaler que les jeux de rôles historisants n'apparaissaient que rarement au sommet des classements des ventes ; mais leur présence massive dans le corpus fait sens au regard de notre problématique. La disproportion n'est qu'apparente, dans la mesure où elle touche une

perspective qui n'est pas centrale pour nous. Elle est voulue et assumée, d'autant plus qu'elle est tempérée par l'inclusion dans le corpus d'autres genres fictionnels. Les jeux historiques et historiques-fantastiques constituent certes une forte minorité des titres analysés, mais 70% des jeux retenus ne relèvent d'aucune des deux catégories. L'objectif est de préserver les possibilités de comparaison entre des profils ludiques et éditoriaux variés. Ainsi, les genres historisants, *a priori* relativement transparents quant à leurs usages de l'histoire, peuvent-ils être mis en rapport avec d'autres types fictionnels, afin d'évaluer leur place véritable dans le paysage éditorial et commercial. Il s'agit d'obtenir des informations plus diversifiées que ce qu'indiquent les seules échelles de ventes ; celles-ci, utiles par les chiffres bruts qu'elles livrent, traduisent mal des aspects plus diffus mais tout aussi révélateurs, comme la vitalité d'une gamme ou son ancienneté. Il est donc vrai que la représentativité de la production rôliste est malmenée par nos choix méthodologiques ; mais nous envisageons ce défaut comme un facteur constructif, à même d'établir ce qui différencie et ce qui rapproche les titres historisants des autres types de jeu. En matière de déséquilibre, on peut également s'arrêter sur la très faible proportion de jeux n'instillant aucun élément surnaturel dans le contexte historique. Seules 6 gammes se risquent à proposer un univers dépouillé de toute manifestation magique ou fantastique. La faiblesse de ce nombre interpelle d'autant plus que nous avons pris le parti, au cours de nos recherches, de surexposer de telles approches. Autrement dit, le rapport frontal à l'histoire, sans le filtre du merveilleux, semble être l'exception. Si l'historicité pure n'est de toute façon pas l'objet du jeu, elle ne fournit ici qu'une source d'inspiration marginale aux créateurs d'univers ludiques. C'est une caractéristique sur laquelle il nous faudra revenir ; elle pose dans l'immédiat un problème d'interprétation des résultats. Il est difficile en effet de juger de la portée des tendances qui se dessinent lorsqu'elles sont basées sur un effectif aussi modeste ; il est alors tentant de s'arrêter à l'insignifiance de l'ensemble étudié, puisqu'elle contredit par nature toute généralisation. C'est pour éviter cet écueil que nous rassemblons fréquemment les genres historique et historique-fantastique. La distinction est d'ailleurs largement artificielle. Elle porte sur l'absence ou la présence d'une modalité fictionnelle, le merveilleux, mais elle ne discrimine pas deux usages du matériau historique. C'est pourquoi il nous paraît plus judicieux d'envisager dans un premier temps une mouvance historisante générique, quitte à revenir régulièrement à des considérations

de genre plus pointues. En écho au premier survol du corpus[573] et dans une perspective comparative, il importe de replacer cette mouvance dans un contexte plus général.

Si l'on reprend le même schéma panoramique, on s'aperçoit dans un premier temps que les gammes historisantes ne sont pas particulièrement vouées à l'insuccès chronique. Alors que 55% des gammes du corpus sont closes, ce taux tombe à 44% pour les catégories historisantes. Tout en nuançant à nouveau la portée de ce critère, qui n'est véritablement pertinent que lorsqu'il est croisé avec d'autres facteurs, force est de constater que le recours revendiqué à l'histoire n'est pas en soi synonyme de repoussoir pour les joueurs. Parmi les genres les plus représentés numériquement dans le corpus, la veine historisante compte le plus de jeux encore actifs sur le plan éditorial ; à titre de comparaison, les autres genres dominants connaissent des taux de clôture d'environ 50%.[574] La situation, cependant, n'est pas aussi favorable qu'il n'y paraît au premier abord pour les titres historiques et historiques-fantastiques. Pour obtenir une image plus juste de ces gammes, il faut se reporter à d'autres indicateurs.

Périodes de première parution des gammes

	1978-85	1986-90	1991-95	1996-00	2001-05	2006-09	Total
Total	11	17	23	21	47	18	137
Total %	8	12,5	16,5	15	34	13	100
Closes	6	10	18	13	25	3	75
Closes %	8	13	24	17	33	4	100

Périodes de première parution des gammes historisantes

	1978-85	1986-90	1991-95	1996-00	2001-05	2006-09	Total
Historisant	4	6	3	4	15	10	42
Histo %	9,5	14	7	9,5	36	24	100
Closes	2	4	2	3	7	2	20
Closes %	10	20	10	15	35	10	100

En comparant les périodes de parution originelles, on remarque que les années 1990 constituent un moment creux des genres historisants. Alors que cette décennie a vu paraître 31,5% des

[573] Cf. « Un premier regard : le corpus en chiffres », pp. 236-244.

[574] Le genre contemporain est la moins active des catégories les plus représentées, avec un taux de 60% de clôture. Citons aussi le cas d'une catégorie emblématique, celle des adaptations, dont le taux de clôture atteint 70%. On peut interpréter ce chiffre comme la conséquence logique de modèles éditoriaux qui exploitent une dynamique passagère (la sortie d'un film ou d'un roman) et dont le développement est partiellement conditionné par l'actualité de l'œuvre originale ; mais on peut aussi incriminer, dans un autre registre, l'essoufflement des petites communautés de fans qui portent certaines de ces gammes à bout de bras.

gammes du corpus, la proportion tombe à 16,5% pour les titres historiques et historiques-fantastiques. Au fort taux de clôture général répond ici la très faible production d'une catégorie spécifique, comme si la crise économique qui a touché le secteur se manifestait différemment. Dans un cas, les projets échouent majoritairement ; dans l'autre, la plupart ne voient même pas le jour… et ceux qui sont menés à bien échouent tout autant. Les gammes historisantes semblent tombées en désuétude, à moins qu'elles n'apparaissent comme des produits à risque dans un contexte éditorial difficile. Preuve supplémentaire de leur sous-représentation à cette période, elles ne comptent que pour 16% des jeux du corpus parus entre 1991 et 2000, quand ce chiffre atteint 30% toutes époques confondues. *A contrario*, on pourrait penser que la période la plus récente marque un décollage du genre historique : 24% de ces gammes sont en effet parues pour la première fois après 2005, soit une proportion quasiment doublée par rapport à l'ensemble des jeux ; parallèlement, elles constituent 55% des titres de la base de données lancés après cette date. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue que le mode de sélection des jeux du corpus est ici doublement biaisé : d'une part il porte une attention soutenue à l'approche historisante ; d'autre part cette tendance s'est accentuée à propos des jeux des années 2006 à 2009.[575] Pourtant, malgré ces réserves, il est indéniable que des succès commerciaux et critiques non négligeables, notamment d'origine française, ont été le fait de gammes historisantes récentes. *Pavillon Noir* (2004), *Te Deum pour un massacre* (2005), *Qin* (2005) ou encore *Crimes* (2006), fournissent ainsi l'exemple de références bien établies sur le marché. A l'inverse, le genre peut aussi faire valoir ses classiques des années 1980 toujours au goût du jour, comme *Maléfices* (1985), *Pendragon* (1985) ou *Ars Magica* (1987). Globalement, on retrouve donc une situation très voisine de celle qu'on a pu rencontrer pour l'ensemble du corpus. S'il faut garder à l'esprit la surexposition volontaire des genres historiques et historiques-fantastiques, il apparaît que ces derniers ont suivi *grosso modo* la même évolution que les autres types de jeu de rôles, le fort coup d'arrêt des années 1990 n'ayant pas empêché la persistance de gammes anciennes et la naissance de nouveaux jeux.

D'autres indicateurs vérifient l'importance des grandes tendances que nous avions mises en évidence. Ainsi, la stabilisation des titres dans une perspective de développement à moyen terme apparaît comme un trait récurrent. Avec 8,5 ans, l'ancienneté moyenne des gammes

[575] Comme nous l'avons évoqué, le corpus est largement construit sur une image du paysage rôliste en 2006, pondérée par la prise en compte de nouveautés jusqu'en 2009 ; or, nous avons été particulièrement attentifs aux nouveautés historisantes, davantage qu'aux autres genres ludiques.

historisantes encore en activité s'avère certes légèrement inférieure à la moyenne générale mesurée à 10,5 ans, mais l'écart s'explique largement par la distribution chronologique des jeux ; la forte proportion de titres historiques et historiques-fantastiques dans la tranche 2006-2009 contribue grandement à baisser l'âge moyen dans ces catégories. A cet égard, le creux éditorial des années 1990 renforce l'effet induit par notre surdosage de titres historisants dans la période la plus récente. Le visage apparemment plus jeune de la veine historisante reflète donc à la fois la réalité du marché et nos choix méthodologiques. Il n'en est pas moins vrai que cette ancienneté de 8,5 ans est conséquente, et relativement proche de ce qu'on observe à l'échelle du corpus. Au-delà des chiffres bruts, le même schéma est perceptible : les références semblent s'installer sur la durée, à l'opposé d'un modèle qui renouvèlerait fréquemment les catalogues. Le secteur du jeu de rôles ne connaît pas de rotation rapide de ses produits, dans le sens où un titre ne chasse pas nécessairement l'autre ; il est régi au contraire par un régime d'enracinement progressif des gammes dans le paysage ludique. Signe supplémentaire de l'alignement des jeux historisants sur une situation éditoriale commune, leur dynamisme est tout à fait comparable à ce qu'on peut constater plus globalement. Si l'on se réfère uniquement aux dernières éditions des gammes en activité, l'ancienneté moyenne s'élève ainsi à 5 ans, que l'on considère tout le corpus ou bien seulement les genres historiques et historiques-fantastiques. Autrement dit, on ne perçoit pas pour l'instant de particularité majeure de ces catégories quant à leur capacité à s'implanter sur le marché. Penchons-nous à présent sur leur aptitude à se renouveler.

Nombre d'éditions des gammes

	1	2	3	4+	Total
Total	80	36	11	10	137
Total %	58	26	8	7	100
Closes	50	17	5	3	75
Closes %	66,5	22,5	6	4	100

Nombre d'éditions des gammes historisantes

	1	2	3	4+	Total
Total	30	8	1	3	42
Total %	72	20	2	6	100
Closes	17	2	0	1	20
Closes %	85	10	0	5	100

Il apparaît nettement que le cap de la première édition est rarement dépassé. 72% des gammes historisantes ne connaissent qu'une seule édition, la moyenne générale du corpus étant de 58%. De plus, 85% des gammes closes dans cette catégorie n'ont connu qu'une seule et unique version, alors que le taux moyen sur l'ensemble des jeux de la base de données n'atteint que 66,5%. Ces chiffres doivent être mis en rapport avec le taux de clôture des jeux historisants : avec 44% de gammes abandonnées, ils affichent un meilleur résultat que la moyenne générale de 55%. Encore une fois, il convient de corriger une impression initiale quelque peu trompeuse… mais, même en tenant compte de leur surreprésentation dans le corpus, on peut estimer que dans ce domaine, la situation de ces jeux ne diffère pas fondamentalement de celle de la majorité des titres analysés. Se dessine ici un trait caractéristique des gammes historisantes : si elles ne sont pas plus arrêtées que les autres, elles le sont dans la grande majorité des cas de manière plus précoce. La première édition est aussi fréquemment la dernière. A l'inverse, les références qui connaissent au moins une deuxième édition consolident considérablement leurs positions : ainsi, sur les 12 gammes qui correspondent à ce critère, 9 sont encore en activité. Celles-ci sont âgées en moyenne de 14 ans. On retrouve là le lien déjà repéré entre le nombre d'éditions, l'ancienneté et la capacité à durer et à se renouveler. Plus un jeu est ancré dans le paysage rôliste, plus il bénéficie d'une assise lui permettant de se développer. La dynamique vaut pour les jeux historisants comme pour les autres, à ceci près qu'elle semble s'exprimer de manière plus tranchée à propos des premiers nommés.

Autre indice de bonne santé éditoriale, le nombre de produits attachés à une gamme permet de situer les jeux dans des ordres de grandeur commerciale et de les replacer dans une perspective plus générale.

Nombre de produits des gammes

	1	2-5	6-10	11-20	21-50	51-100	101+	Total
Total	13	30	27	26	23	14	4	137
Total %	9	22	20	19	17	10	3	100
Closes	9	16	13	16	14	5	2	75
Closes %	12	21	17	21	18,5	6,5	2,5	100

Nombre de produits des gammes historisantes

	1	2-5	6-10	11-20	21-50	51-100	101+	Total
Total	8	13	13	4	3	1	0	42
Total %	20	31	31	10	6	2	0	100
Closes	5	6	6	1	2	0	0	20
Closes %	25	30	30	5	10	0	0	100

Avec toutes les précautions d'usage que ce type de données nécessite, on peut néanmoins avancer que les gammes historisantes se positionnent comme des ensembles aux dimensions modestes. Si l'on observe la distribution des jeux dans ces tableaux, on voit que la plupart des titres historisants se concentrent dans les tranches les plus petites. 82% d'entre elles comportent ainsi moins de 10 produits, alors que cette proportion n'est que de 51% sur la totalité du corpus ; le rapport est à peu près le même lorsqu'on ne s'intéresse qu'aux seules gammes closes. Cela laisse augurer de projets d'envergure petite ou moyenne, soit que le développement éditorial doive être interrompu relativement tôt, soit que la stratégie consiste à limiter volontairement les parutions. Dans les deux cas, on aboutit à une image de ces gammes qui nuance quelque peu la lecture optimiste que l'on pouvait en faire au regard des premiers indicateurs. Malgré son dynamisme qui lui assure régulièrement de nouveaux titres, la veine historisante ne peut tabler sur un potentiel de développement équivalent à celui de genres dominants. En termes de pure création, elle rivalise avec ses concurrents ; mais dès que l'on analyse quantitativement ses productions, on s'aperçoit que les moyens dont elle dispose et le rayonnement dont elle fait preuve ne lui permettent pas de revendiquer un rôle de locomotive sur le plan commercial. Pour preuve, parmi les 18 gammes qui dépassent les 50 produits, on ne dénombre qu'une seule gamme historisante : il s'agit d'*Ars Magica* et de ses 88 références publiées par White Wolf. Les éditeurs les plus importants ne se penchent d'ailleurs plus guère sur le genre : White Wolf a fermé *Dark Ages*, sa déclinaison médiévale du *Monde des Ténèbres*, et Wizards of the Coast ne s'y est jamais intéressé. Corollaire à ce désintérêt, les jeux historisants sont assez peu en prise avec les circuits transmédiatiques de la culture ludique. Alors que 44% des titres du corpus sont connectés à d'autres supports ou à d'autres horizons fictionnels, le chiffre tombe à 29% pour la catégorie qui nous occupe. Encore convient-il de détailler ce que recouvre ce chiffre. Sur les 12 gammes concernées, on trouve 7 gammes qui sont des déclinaisons d'autres univers de jeu de rôles ou qui exploitent un héritage mythique, en l'occurrence la Matière de Bretagne. Seules 5 d'entre elles sont donc véritablement liées à d'autres avatars médiatiques qui les exposent hors de la sphère rôliste : *Ars Magica*,

Deadlands et *L'Âge des Ténèbres : Vampire*, trois gammes américaines qui se trouvent être les trois plus importantes de la veine historisante en termes de produits édités, sont adaptées sur d'autres supports ludiques ; *Qin* et *Rétrofutur*,[576] deux références françaises, se « contentent » de novellisations. Au final, la présence de ce type de fiction ludique dans le paysage éditorial n'est pas anecdotique, mais elle se manifeste rarement en haut de la pyramide commerciale. La sortie régulière de jeux historiques et (surtout) historiques-fantastiques ne doit pas occulter leur poids économique relativement faible. Les succès récents de gammes comme *Pavillon Noir* ou *Qin* attestent de la vitalité du genre, mais on se situe ici dans un secteur de niche. Les marges de manœuvre sont étroites, et la continuité de ces jeux repose davantage sur une stratégie de développement prudente que sur l'exploitation d'une réussite commerciale de grande ampleur. Il faut garder à l'esprit que, de Wizards of the Coast au 7ème Cercle,[577] les volumes et les attentes ne sont pas comparables. C'est en ce sens, commercialement parlant, que le genre historisant peut être considéré comme mineur.

2) Des indices partagés

A première vue, la place de l'histoire dans le paysage éditorial n'apparaît donc pas des plus avantageuses. Constituée en genre ludique aux frontières floues, elle bénéficie d'une exposition certaine, qui semble toutefois insuffisante pour toucher le « grand public » rôliste. L'intention historisante traduit un projet, celui de mobiliser le passé de manière entière et transparente pour le constituer en thème fictionnel. L'histoire est alors au moins partiellement l'objet du jeu, quand bien même ce dernier échappe à la logique historienne. Que le propos des auteurs revisite pleinement le contexte historique ou que ce dernier ne fasse office que de décor exotique, la saisie du référent historique motive en elle-même la construction de l'univers ludique. Or, au regard de la position secondaire de ce type de jeux dans le secteur du jeu de rôles, on est tenté d'envisager les indices d'historicité comme des handicaps commerciaux. Se placer sous les auspices de l'histoire, faire montre d'un rapport direct au passé avéré, c'est en quelque

[576] Dans le cas de *Rétrofutur*, un seul roman est paru.
[577] 7ème Cercle est, entre autres, l'éditeur de *Qin*.

sorte faire des concessions économiques sur l'autel de la légitimité du message culturel.[578] Avancer à visage découvert n'est pas sans risque, comme le prouvent le très faible nombre de jeux historiques et leur portée pour le moins restreinte : ainsi, sur les 6 références du corpus, seules 2 (*Pavillon Noir* et *Te Deum pour un massacre*) sont encore développées ; en moyenne, ces gammes donnent lieu à la parution de 4 produits, quand le corpus dans son ensemble en édite 24 ; enfin, à ce jour, un seul jeu historique, *Behind enemy lines*, a connu une seconde édition.[579] A côté de ces rares exemples, on dénombre 36 gammes historiques-fantastiques, qui sont autant de tentatives de concilier une matière culturelle intimidante et une perspective ludique attractive. Il ne fait guère de doute que la fréquence du recours à la composante fantastique dans l'approche historisante comporte une dimension compensatrice ; en rompant avec l'académisme, elle doit neutraliser la méfiance des joueurs sans pour autant désamorcer la charge évocatrice du passé historique. Est-ce à dire que l'on ne peut évoquer l'histoire que de manière détournée, en la grimant en univers de *fantasy* ? Commençons par rappeler que le genre n'est que le plus évident des marqueurs d'historicité. Au-delà de cette forme de déclaration liminaire, d'autres pratiques, d'autres outils éditoriaux contribuent à faire état d'un certain usage de l'histoire. A travers eux s'expriment différentes manières de convoquer le référent historique, ou d'en capter les propriétés.

Lorsque l'on considère le corpus dans sa globalité, on peut douter de l'intérêt de la démarche. Le caractère minoritaire des jeux historiques et historiques-fantastiques n'incite pas à lire les autres gammes sous le même angle, sous peine d'être soupçonné de vouloir avoir raison contre l'évidence des faits. Le fait est que l'histoire est peu prisée. On peut bien la recycler en un vivier culturel, il n'en reste pas moins que le principe de son usage brut est délaissé. Selon ce point de vue, l'histoire est marginale en jeu de rôles, non seulement parce qu'elle est rarement abordée de front, mais aussi parce que son utilisation parcimonieuse dans d'autres perspectives fictionnelles dilue sa valeur première. Si elle n'est pas reconnaissable, si elle ne s'assume pas, elle se dissout dans un autre registre. Le problème de l'insertion d'éléments historiques dans des contextes de pure invention change alors de nature. Il ne s'agit plus d'histoire, mais de technique narrative ou d'effet de réel. Au nom de la non-spécificité des genres exploités en jeu de rôles, on

[578] Dans une interview accordée en mars 2010 au site *Ikosa*, Jean-Philippe Jaworski, auteur de *Te Deum pour un massacre*, avoue s'être attendu à un échec commercial pour un jeu qu'il pensait destiné à une « microniche » de rôlistes :
http://ikosa.net/site/?p=6226

[579] Une deuxième édition de *Te Deum pour un massacre* est également annoncée.

peut ainsi être tenté de lier la question de l'emploi non conforme de l'histoire aux particularités de certains types fictionnels. Anne Besson montre à cet égard que des thèmes comme le temps, la chronologie, la mémoire ou la succession des générations sont intimement liés à la construction d'une histoire fictive nécessaire à la cohésion d'univers littéraires bien identifiés.[580] Puisque la base de données contient des titres relevant, par exemple, de la *fantasy* et de la science-fiction, il conviendrait de se reporter d'abord aux caractéristiques intrinsèques de ces imaginaires ; dans cette optique, les logiques de genre prennent le pas sur les dynamiques ludiques. Nul besoin, dès lors, de rechercher dans la structure des jeux ce qui s'explique très bien par la perspective fictionnelle adoptée ; nul besoin non plus de traquer l'expression d'un sens diffus de l'histoire, là où ne se déploient que des stratégies fonctionnelles. Adopter ce raisonnement reviendrait à commettre une triple erreur : celle d'analyser des univers ludiques en oubliant que ce sont des jeux ; celle d'ignorer les supports qui les médiatisent ; enfin, celle de négliger que l'usage de l'histoire implique un rapport au savoir historique. Il importe de saisir les logiques culturelles qui président à la saisie de l'histoire dans le contexte particulier qui nous intéresse : ces logiques sont d'abord ludiques ; elles sont véhiculées par un média ; elles disent quelque chose du statut culturel de l'histoire.

Les manifestations historiques se nichent parfois dans des zones qui resteraient invisibles sans une analyse minutieuse des objets. C'est par ce biais que l'on peut mettre en évidence les indices qui replacent l'histoire au centre des débats. Il faut mentionner ici une rubrique à l'utilité paradoxale, à la fois peu concluante et riche d'enseignements : il s'agit du nombre de pages consacrées à l'histoire fictive des univers de jeu de rôles. L'idée de départ était de compter, pour chaque livre, les pages qui décrivaient l'historique imaginaire du monde virtuel. Etaient pris en compte les passages consacrés au récit des événements antérieurs à l'époque des personnages joueurs.[581] On espérait ainsi évaluer des différences quantifiables entre les titres quant au recours à l'histoire, et appréhender des modalités d'emploi du référent historique. Or, en fait de différence, nous avons surtout constaté une certaine constance. Certes, il existe des jeux qui délivrent plus abondamment que d'autres ce type d'information ; mais nous n'avons établi

[580] BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Editions, 2004.

[581] On peut critiquer la démarche, dans la mesure où il est parfois difficile de distinguer les éléments « historiques » des autres. Ainsi, on pourrait s'attendre à ce que l'ensemble de la présentation du contexte d'un jeu relevant du genre historique soit pris en compte dans notre calcul ; hors, ce n'est pas le cas. Notre angle se limite à l'énonciation des périodes antérieures au présent de la narration ludique. Ce que nous cherchons à saisir ici, c'est moins la référence culturelle à l'histoire que le geste de situer chronologiquement l'univers ludique, de le placer dans une continuité temporelle, de le présenter comme issu d'une suite d'événements structurants.

aucune corrélation solide entre l'importance textuelle accordée au passé historique de l'univers ludique et des critères comme le genre, l'envergure commerciale ou l'identité des éditeurs ou des auteurs. Dans ce domaine, n'émerge aucun véritable modèle constitué... ce qui ne veut pas dire qu'aucune tendance n'est perceptible. On observe en effet une forte présence des gammes historisantes parmi les jeux qui ménagent le plus de place à la présentation de leur *background* historique ; elles représentent ainsi 6 des 10 références les plus fournies en la matière. C'est également parmi elles que l'on trouve les écarts les plus conséquents avec le reste du corpus, les 4 gammes qui dépassent les 30 pages de narration historique relevant toutes de la veine historisante : il s'agit de *Te Deum pour un massacre* (139 pages), *Maléfices* (56), *Crimes* (37), et *Chimères* (30). On note au passage que ce sont des productions françaises. Toutefois, en dehors du sommet de la hiérarchie, les contre-exemples sont nombreux au point d'invalider l'hypothèse d'un lien systémique entre genre historisant et densité de l'espace dédié à l'histoire : ainsi un petit jeu de science-fiction comme *Alienoids* comporte-t-il plus de pages en la matière que *Pavillon Noir* ; le passé de l'univers post-apocalyptique de *Tribe 8* est-il davantage creusé que celui de la Terre sainte de *Miles Christi* ; et des titre historiques-fantastiques comme *Bushido* ou *Pendragon* n'accordent-t-il aucune page à une description de ce type. Devant l'absence de résultat exploitable sur le plan quantitatif, mais aussi devant la portée toute relative des chiffres obtenus (puisqu'il faut à chaque fois les rapporter au nombre de pages total de l'ouvrage),[582] nous avons cessé de renseigner cette rubrique au bout d'un certain temps ; seules 97 fiches sur 146 comportent cette information. Pourtant, si l'on regarde au-delà des données brutes, on peut tirer un enseignement majeur de cet angle d'analyse. Sur les 97 fiches renseignées, 74 comportent des pages consacrées au passé des univers imaginaires, sans que l'on voie se détacher un genre fictionnel en particulier. On ne décèle donc pas de trait saillant… et c'est justement là ce qui doit retenir notre attention. L'attention au passé est une pratique généralisée dans la construction d'un monde fictionnel ludique. Sans même parler de classification ou de genre, le propos historique dépasse largement le cadre de l'insertion de références académiques et de la relecture du passé avéré. Quand bien même un univers se situe en dehors de l'histoire réelle, ses concepteurs se chargent de lui en inventer une de toutes pièces. Autrement dit, si le facteur historique est parfois peu visible ou camouflé, il nourrit très fréquemment le processus d'élaboration des univers

[582] Il faut aussi rappeler que certains éléments sont développés dans des suppléments vendus séparément ; l'histoire fictive d'un univers ludique peut ainsi être présentée de manière dispersée, au détour de la description de nouveaux éléments de contexte.

ludiques. Il contribue à l'épaisseur fictionnelle de ces mondes, en les insérant dans une trame temporelle qui les dynamise et les insère dans un cadre signifiant. Il s'agit en somme d'éviter l'impression d'une génération spontanée de mondes sans passé.

Dans cette logique, d'autres indicateurs révèlent la présence diffuse d'un réflexe historisant. Ils concourent à l'instauration d'un climat favorable au développement d'une sensibilité historique, sans toutefois qu'aucun d'eux pris isolément ne soit décisif. Certains sont même relativement marginaux, malgré une importance symbolique parfois forte. C'est le cas notamment des bibliographies, que l'on retrouve dans une forte minorité de jeux du corpus. On dénombre ainsi 50 fiches faisant état d'au moins une liste bibliographique, soit 34% des 146 objets répertoriés. La proportion n'est pas négligeable. De prime abord, elle laisse augurer de manières de faire empruntées à la sphère académique. Tel un ouvrage de recherche, ou comme un livre d'histoire, certains jeux de rôles citent des références qui sont autant d'appuis à leurs propos et de renvois culturels. Il suffit cependant de se pencher de plus près sur ces 50 occurrences pour se rendre compte que le modèle historiographique de la bibliographie critique ne s'applique que de manière très ciblée à notre corpus. 24 fiches appartiennent en effet à des gammes historisantes, ce qui représente 52% des ouvrages de ce genre. Cela signifie aussi que sur l'ensemble des livres de la base de données, seuls 26 d'entre eux comportent une bibliographie sans faire montre d'une intention historisante. En d'autres termes, la rencontre entre cet indice d'historicité tout relatif et une approche qui ne revendique pas de rapport direct à l'histoire avérée n'a lieu que dans 18% des ouvrages du corpus. On voit bien que la problématique du genre, si elle n'est pas toujours pertinente, pèse ici de tout son poids. Annoncer un projet de fiction historique, c'est aussi donner des gages de légitimité quant à la maîtrise du savoir mobilisé et de ses codes. La logique de genre semble prédominer, les jeux historisants empruntant aux historiens aussi bien leurs objets d'étude que leurs outils éditoriaux.… mais là encore, il ne faudrait pas transformer cette tendance en modèle, alors que la moitié des jeux historisants délaisse le recours aux bibliographies. Celui-ci apparaît en fait comme l'un des procédés possibles de légitimation des usages de l'histoire ; pour les jeux historisants, il n'est ni une étape obligée, ni une chasse gardée, mais l'expression courante d'un rapport au matériau culturel. Précisons par ailleurs que les « bibliographies » que nous avons comptabilisées peuvent aussi être des filmographies, des ludographies, voire des discographies. Nous avons utilisé un terme générique pour repérer l'exposé de références qui positionnent explicitement l'univers ludique sur la carte des genres fictionnels et des perspectives

culturelles. Dans ces ensembles composites, on trouve des ouvrages savants, mais aussi des romans, des bandes dessinées, des jeux, des films, des disques, etc. L'histoire et l'historiographie sont loin d'en constituer le propos exclusif. Sources essentielles et inspirations lointaines se mêlent en une combinaison originale, à la fois reflet d'une identité culturelle affichée par les auteurs et liste utilitaire destinée à orienter le travail de recherche des maîtres de jeu. Qu'elle contienne des références historiographiques ou qu'elle s'oriente vers des références fictionnelles, la bibliographie traduit une posture. Elle renvoie également à une tradition académique de justification, qui trouve à s'exprimer différemment selon les projets ; l'objet de la justification varie alors en fonction de la visée ludique et culturelle des auteurs. Que les auteurs s'emploient à montrer patte blanche dans la saisie des éléments historiques en se référant à des ouvrages d'histoire, et l'on se rapproche du modèle scientifique de mise à disposition des sources ; qu'ils procèdent à une énumération d'influences, et l'on déplace la démarche sur le terrain des partis pris culturels. Dans le premier cas, on se place sous le régime de la vérifiabilité, dans le second, sous celui de la fiction ; mais dans les deux cas, on étaye ses choix de représentation. Le jeu n'étant pas soumis aux exigences de la discipline historique, il est bien plus souvent question d'œuvres fictionnelles que de travaux académiques, même dans les jeux historisants. Si ces derniers concentrent quasiment toutes les citations de livres d'histoire, ils leur adjoignent immanquablement des inspirations puisées dans les domaines littéraires, cinématographiques, ludiques, etc. L'histoire étant un matériau culturel au service de la fiction ludique, la bibliographie témoigne en fait d'une façon d'appréhender et de manipuler cette matière.

Compte tenu de l'usage qu'en fait le jeu de rôles, qualifier l'outil bibliographique d'indice d'historicité peut sembler abusif. Il est vrai que sa présence n'est le symptôme d'aucun modèle structurant. Il est vrai aussi que les ouvrages d'historiens sont davantage tenus à distance que sollicités, même dans les jeux historisants où la norme les relègue au rang de cautions académiques noyées sous le nombre des œuvres de fiction. Les vieilles oppositions de nature entre le sérieux de la recherche historique et la frivolité du jeu semblent se manifester à nouveau. La ressource historienne est convoquée comme une instance suprême de légitimité, disponible le cas échéant mais relativement éloignée de la perspective ludique ; elle est autant évoquée en gage de bonne foi que dans l'optique de sa consultation. Lorsqu'elle constitue le socle de la bibliographie, elle marque un engagement fort dans l'historicité ; c'est ainsi qu'un titre comme *Te Deum pour un massacre*, dont la réputation de rigueur historique n'est plus à faire, renverse le

rapport de force traditionnel entre ouvrages scientifiques et références fictionnelles.[583] La réciproque, cependant, ne se vérifie pas ; d'autres « jeux pour historiens », comme *Miles Christi* ou *Pavillon Noir*, ménagent dans leur bibliographie une place bien moindre aux travaux historiens, sans pour autant que soit remis en cause leur positionnement « puriste ». L'angle d'appréhension de l'histoire ne commande donc pas de système bibliographique particulier, malgré une fréquence de mobilisation de la recherche historique plus élevée que dans le reste du corpus. Ainsi, ce n'est pas en indicateur infaillible d'historicité qu'il nous faut considérer cet auxiliaire éditorial. La bibliographie s'avère être le possible révélateur d'un rapport à l'histoire, entre préférence académique et primauté de l'imaginaire. Elle constitue un instrument partagé par l'ensemble des genres fictionnels significatifs, quoique dans des acceptions et des proportions variables.

Le statut incertain de la bibliographie nous donne l'occasion de mieux préciser les limites de la notion d'indice d'historicité. Celle-ci n'est pas destinée à traquer les usages de l'histoire de manière infaillible, mais à cerner les vecteurs potentiels de sa représentation. Nous invitons à une double lecture du problème : il ne s'agit pas seulement de détecter des « taux d'historicité » dans telle ou telle pratique éditoriale, il convient aussi de déterminer ce qui différencie en la matière les diverses approches fictionnelles. L'enjeu, au final, consiste à comprendre comment sont investis les outils livresques qui, potentiellement, contribuent au développement de la dimension historique des univers ludiques. Deux de ces outils nous paraissent essentiels à cet égard. Contrairement à la bibliographie, l'insertion de cartes et de chronologies dans un livre de jeu de rôles présente un intérêt fonctionnel immédiat. Elle met le joueur directement en prise avec l'univers dont elle développe les dimensions géographiques et temporelles. L'utilisation de ces annexes s'accorde en fait parfaitement au principe ludique du jeu de rôles, mais aussi à celui de la création d'un monde fictionnel. Il n'y a là rien que de très logique, dans la mesure où la multiplication des effets de réel renforce la vraisemblance et la cohérence du cadre imaginaire, en même temps qu'elle ouvre la voie à son exploration. Anne Besson souligne ainsi à propos des mondes de la *fantasy* littéraire que leur conception semble nécessiter « la production d'un savoir participant de l'effet d'objectivation de l'univers. La subcréation à visée historique s'accompagne des outils de la description du monde, historiographie, cartographie, anthropologie, botanique,

[583] Cf. *Te Deum pour un massacre*, Te Deum pour un massacre, Editions du Matagot, 2005, pp. 142-146 du livre 2, « chroniques des guerres de religion ». 5 romans, 1 film et 1 bande originale font pendant à 67 ouvrages d'histoire, biographies, et sources historiques.

lexicologie… ».[584] C'est d'autant plus vrai en jeu de rôles que la dimension narrative n'est pas du ressort des auteurs, mais appartient aux joueurs. Les rôlistes élaborent collectivement, en jouant, le récit de leurs aventures ; les ouvrages auxquels ils se réfèrent ne font que leur donner les moyens de leurs ambitions. Alors que le propos encyclopédique s'accommode mal des contingences littéraires, il constitue l'essentiel du livre de jeu de rôles, parfois de manière on ne peut plus explicite, telle cette *Encyclopédie des Terres balafrées*[585] ou cet *Atlas de Greyhawk*.[586] Dès lors, on pourrait s'attendre à ce que des éléments aussi structurants que les cartes et les chronologies occupent une place importante dans les dispositifs du paratexte. Sans être omniprésents, ils sont effectivement insérés régulièrement dans les livres de base. En tant qu'encarts facilement identifiables, ils fournissent une aide de jeu consultable rapidement et établissent des repères basiques quant à l'univers ludique.

Les cartes et autres plans apparaissent dans 63% des fiches renseignées. Le genre historisant ne présente pas dans ce domaine de différence notable, avec 67% de références concernées. Pourtant, les tendances qui émergent font état de grandes disparités entre les genres. Si à première vue les approches historiques et historiques-fantastiques ne se distinguent pas par leur recours plus ou moins grand à la cartographie, le degré d'éloignement du monde fictionnel par rapport à la réalité semble avoir un impact conséquent sur l'intégration de cartes. Ainsi, des catégories archétypiques des genres dits « de l'imaginaire » font massivement usage de cet outil : dans le corpus, c'est le cas pour 90% des jeux médiévaux-fantastiques, et pour 86% des titres rassemblés sous la formule « divers *fantasy* ». La carte est bien ici « la plus pérenne et la plus exploitée des annexes pseudo-documentaires »,[587] et le jeu de rôles vérifie pour la *fantasy* ce qu'Anne Besson a observé dans le domaine romanesque. Florence Plet-Nicolas fait d'ailleurs le même constat à propos de la bande dessinée ; dans son article, elle relie cette « tentation cartographique »[588] à la thématique de la quête, tel un moyen de visualiser, voire de faciliter, les parcours aventureux. A un autre niveau, on peut avancer que la carte joue un rôle clef dans la construction des mondes inventés ; elle comble un vide originel, en figurant un territoire qui

[584] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 147. Il est intéressant de noter que la création fictionnelle est assimilée ici à une production de savoir.
[585] Il s'agit du titre du livre de base de la gamme des *Terres balafrées*.
[586] Greyhawk est l'un des univers officiels de *D&D* ; nous ne l'avons pas inclus dans le corpus.
[587] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 149.
[588] PLET-NICOLAS, Florence, « Quêtes encartées. De la toponymie fantaisiste médiévale à la *cartofantasy* en BD », in BESSON, Anne, WHITE-LE GOFF, Myriam (dir.), *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, 2007, pp. 209-225 ; p. 210.

jusqu'alors n'existait pas. Dûment cartographié, l'espace imaginaire accède à l'existence par une représentation fonctionnelle. Au-delà de l'artifice fictionnel, la carte permet au joueur d'avoir connaissance de son environnement virtuel, d'en apprécier les limites, les structures, la diversité, etc. A l'inverse, la nécessité de ce type d'instrument dans les genres les plus proches de la réalité contemporaine se fait nettement moins sentir. Seuls 12% des jeux classés dans la catégorie « contemporain » en proposent un exemplaire ; c'est que la valeur ajoutée d'une carte de la France ou des Etats-Unis s'avère très faible, quand l'information est disponible dans nombre d'autres supports. Plus on prend ses distances avec le réel, plus on a besoin de figurer les aspects les plus élémentaires. Cette logique est poussée à son paroxysme avec les univers de *fantasy*. Le dépaysement temporel des genres historisants offre des situations nuancées, à la mesure des sentiments familiers ou exotiques qu'ils inspirent ; mais dans le cas des avatars de la *fantasy*, la perte de repères spatiotemporels est totale. De ce point de vue, la carte présente l'intérêt d'offrir une vue synthétique et panoramique d'un univers imaginaire auquel les rôlistes ne peuvent accéder que par le biais du jeu. Si ce monde n'existe que dans la fiction ludique, il revient au support ludique de lui donner forme et de fournir les données qu'attendent les joueurs.

En comparaison, les tableaux chronologiques sont moins fréquents. Leur présence dans le corpus est du même ordre que celle des bibliographies ; elle touche 35,5% des fiches renseignées. Le chiffre atteint 56,5% concernant les références historisantes, sans que cette proportion largement supérieure à la moyenne ne soit vraiment surprenante ; il s'agit après tout d'un outil typique, voire symbolique, de l'histoire académique. Il ne paraît pas absurde au premier abord d'assigner aux chronologies le même type de mission que celui qu'on attribue aux cartes ; dans l'optique de l'édification d'un monde imaginaire, les premières seraient aux repères historiques ce que les secondes sont aux jalons géographiques. Pourtant les différences non négligeables dans leur fréquence d'apparition tendent à contredire cette hypothèse. De fait, on observe même un mouvement contraire, comme si les deux modes paratextuels avaient du mal à cohabiter. Alors que la carte est très présente dans les jeux privilégiant les univers fictifs, la chronologie se déploie majoritairement dans les contextes les plus en prise avec la réalité : ainsi, 73% des fiches proposant au moins un encart chronologique ancrent leur monde dans notre temporalité (passée, présente ou future), comme si le jeu avec les dates historiques demandait plus d'attention, et plus de justification, que l'invention pure et simple. Par ailleurs, l'objet de ces énumérations ordonnées d'événements n'est pas toujours le même. La diversité des registres abordés par ces

chronologies est de mise : à côté des récapitulatifs strictement historiques qui se présentent souvent sous la forme d'un seul tableau (*Aquelarre*, *Aux armes citoyens !*), mais qui peuvent également se diviser en petits encadrés thématiques (*Crimes*), on trouve des histoires du futur (*Shadowrun*, *Heavy Metal*), des uchronies (*Retrofutur*, *WarsaW*), et des histoires occultes (*Apokryph*, *Vampire : le Requiem*) qui sont souvent des ensembles hybrides mêlant faits historiques réels et événements surnaturels. Il faut enfin citer l'approche consistant à « constituer de toutes pièces sa propre temporalité »,[589] typique des univers apparentés à la *fantasy* et au médiéval-fantastique. Derrière le caractère hétérogène des emplois, des échelles et des objets de ces chronologies, se manifeste malgré tout la permanence d'un principe fictionnel fort. L'effet de réel induit par la profondeur historique, l'exposé didactique d'une chaîne événementielle, la mise en évidence de l'intrication d'une histoire cachée et de l'histoire officielle… autant de motivations qui traduisent une volonté de situer l'univers ludique sur une échelle temporelle et d'expliciter le présent au regard d'un passé digne d'attention car éclairant. En somme, à travers l'analyse d'indicateurs évocateurs d'histoire, s'esquisse une situation dont l'ambiguïté est porteuse de résultats. Si l'on peine à isoler des modèles stables, c'est parce que l'usage du matériau historique ne se réduit ni à des logiques de genre, ni à des techniques narratives. Il est lié aux processus de création ou de recréation de mondes de fiction, mais il ne semble pas déclencher de dispositif éditorial spécifique. Aucun des outils envisagés n'apparaît comme un marqueur d'histoire obligatoire. Parler d'indices d'historicité partagés à propos des jeux du corpus, c'est insister sur la plasticité de la matière historique et sur sa présence diffuse, de la plus symbolique à la plus manifeste. La variété de ses apparitions n'empêche d'ailleurs pas l'expression de tendances affirmées quoique minoritaires ; à cet égard, il est intéressant de signaler que sur les 21 jeux qui comportent à la fois au moins une bibliographie, une carte et une chronologie, 15 relèvent des genres historisants.

3) Le texte et l'image : effets d'annonce et vitrines des intentions ludiques

L'arsenal des moyens paratextuels ne se limite pas aux instruments que nous avons mis en avant. Pour être complet, c'est tout l'appareil livresque qu'il faudrait analyser. Si nous nous

[589] BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien …*, *op. cit.*, p. 146.

sommes cantonnés aux procédés bibliographiques, cartographiques et chronologiques, c'est autant pour élucider l'*a priori* historiciste dont ils sont chargés que par absence de résultat probant dans les autres aspects. Le livre de jeu de rôles est un objet complexe et ambivalent ; il se veut une boîte à outils ludique, convoquant des pratiques et des formes textuelles et imagières dont la diversité renvoie à différents registres discursifs et fictionnels. Il transforme la matière culturelle qui fonde l'univers ludique, en la passant au filtre d'une série d'interfaces médiatiques. Celles-ci, très sommairement, se développent sur deux dimensions : le texte et l'image. L'un et l'autre présentent des visages multiples. Le texte est premier, puisque qu'il contient les clefs du jeu. A ce titre, il est fondamental, alors que l'image apparaît comme un accessoire qui certes occupe une place de choix, mais dont l'absence n'empêche pas absolument l'existence du jeu. En dehors de toute considération d'attractivité, de succès ou de richesse culturelle, c'est bien l'exposé écrit du contexte fictionnel et des mécanismes ludiques qui formalise un cadre d'exercice pour le jeu. Toutefois, s'il constitue un élément de base, il n'est pas univoque. Dans un livre de jeu de rôles, les variations formelles et statutaires du texte correspondent aux différentes logiques qui animent le propos des auteurs. On trouve ainsi des passages de nature explicative ou didactique, qui s'appliquent essentiellement à la présentation des règles et du système de simulation. Le texte peut aussi prendre un tour plus encyclopédique, en détaillant l'univers ludique dans ses aspects historiques, géographiques, sociétaux, etc. A côté de ces deux avatars les plus centraux, d'autres types d'énoncé sont utilisés. Ainsi, il n'est pas rare que des récits littéraires plus ou moins conséquents émaillent la structure textuelle principale, l'objectif étant d'installer une ambiance, de proposer une entrée narrative classique dans le monde fictionnel nouvellement créé ; avant-goûts de l'atmosphère et des situations que les joueurs expérimenteront au cours des parties, ils se déclinent sous la forme de longs récits introductifs, de séries de nouvelles faisant la transition entre les chapitres, ou encore de petits inserts répartis sur l'ensemble de l'ouvrage. Plus épisodiquement, le texte didactique ou encyclopédique se maquille en narration littéraire et bénéficie d'un habillage stylistique original : dans *Château Falkenstein*, l'univers est présenté à travers le récit épistolaire d'un personnage attiré dans un monde parallèle par des moyens magiques ; *Crimes* se décrit comme un roman-jeu et développe une intrigue romanesque entrecoupée de citations d'époque et destinée à familiariser le lecteur-joueur avec le cadre historique ; quant à *Ecryme*, il introduit une partie de ses éléments de contexte via la retranscription fictive d'une assemblée de savants et d'érudits. Enfin, signalons une dernière

catégorie de texte sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans la dernière partie de ce travail ; il s'agit des discours que les auteurs adressent directement aux rôlistes, espaces de légitimation et de justification dont la fréquence marque une réelle spécificité du jeu de rôles. Globalement, les différents types de texte positionnent le jeu en même temps qu'ils le décrivent, l'explicitent et *in fine* le rendent possible ; les registres didactique, argumentatif et narratif se complètent dans la délimitation d'une démarche ludique.

Moins consubstantielle au principe ludique du jeu de rôles, l'image n'en est pas moins omniprésente. Egalement marquée par la diversité de ses formes et de ses fonctions, elle confère une identité graphique à chaque titre. A cet égard, elle constitue une sorte d'aide à l'imaginaire ; elle donne à voir ce que le texte décrit en même temps qu'elle fixe une esthétique propre à l'univers représenté. L'image, en jeu de rôles, se trouve à la croisée de deux dimensions essentielles de la représentation graphique : la figuration et l'illustration. Elle est à la fois utilitaire et décorative. L'image est fonctionnelle lorsqu'elle propose un outil visuel pour s'orienter dans l'univers, ou lorsqu'elle montre un objet précis que le texte vient de présenter : cartes, plans, mais aussi dessins d'armes, de pièces d'équipement, de personnages-types ou de créatures en tous genres participent ainsi de la maîtrise et de la compréhension du cadre fictionnel. Parallèlement, les illustrations sans référent textuel direct ont une portée moins prosaïque mais tout aussi importante. Du simple médaillon au tableau sur double page, elles concourent à tisser une atmosphère et à diffuser une certaine idée de l'imaginaire mis en œuvre ; elles témoignent de choix de représentation qui sont révélateurs de postures culturelles et de conceptions de l'univers mis en jeu. Il convient donc de ne pas minimiser la place de l'image dans notre corpus. Le problème, c'est que la pertinence de l'analyse des champs textuels et imagiers est loin d'être évidente dans l'optique de notre problématique. En effet, les croisements de données effectués via la base de données ne laissent transparaître aucune tendance lourde quant à la représentation de l'histoire. Tout comme nous avons cessé de renseigner les rubriques attachées au nombre de pages consacrées aux différents types de contenus, nous avons dans le même mouvement mis fin à la collecte d'informations concernant le nombre d'illustrations et de textes narratifs. Ces critères se sont révélés improductifs, dans la mesure où ils ne permettent pas de relier la présence plus ou moins grande d'images et de récits d'ambiance à un usage particulier de l'histoire. Les approches de type quantitatif ou sériel trouvent ici leurs limites. L'organisation de l'objet jeu de rôles n'est gouvernée ni par un mode de saisie de l'histoire, ni par l'affirmation

d'un genre spécifique. Plus précisément, on ne distingue pas de schéma directeur éditorial dans l'usage de l'élément historique.

Une exception relative doit toutefois être signalée : celle des reproductions de documents anciens ou d'œuvres originales. Le recours à l'archive ou au patrimoine culturel est rare, mais clairement connoté. Sur les 96 fiches renseignées en la matière, seules 8 contiennent de telles images ; 6 appartiennent à des gammes historisantes. Le nombre de ces reproductions est très variable, puisqu'il va de 1 (*Brumaire*, *Aux armes citoyens !*) à 183 (*Maléfices*). Il est toutefois toujours inférieur au nombre d'illustrations originales, à une exception près (*Maléfices*). On peut distinguer deux échelles quantitatives, qui se superposent également à la nature des sources reproduites. La première regroupe les jeux qui font un usage très ciblé de ce type d'images ; à côté du cas limite d'*Aux armes citoyens !* qui affiche une copie miniature de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, trois titres font appel à une iconographie artistique du passé. Un seul d'entre eux exploite une œuvre contemporaine de la période qu'il représente : il s'agit de *Brumaire*, dont la couverture reprend un détail de *La Mort de Marat*, tableau du peintre Jacques Louis David.

Couverture de *Brumaire*

Deux autres titres font le choix d'insérer des œuvres postérieures à l'époque mise en jeu, mais dont le cachet artistique et culturel sert la démarche des auteurs : ainsi, *Aquelarre* s'appuie-t-il sur onze gravures de Gustave Doré pour conférer une plus grande aura de légitimité à son contexte médiéval ; quant à *Pavillon Noir*, son univers de piraterie à l'Epoque moderne est mis en valeur par sept tableaux de peintres du début du XXème siècle comme Pyle, Wyeth, Schoonover ou Tillac. La référence à l'art pictural du passé est envisagée en quelque sorte comme une sophistication ponctuelle, un ajout légitimant évocateur d'histoire. Face à cette manière d'user des reproductions, la deuxième échelle quantitative que nous pouvons repérer s'apparente aussi à un deuxième registre d'utilisation de ces illustrations. L'objectif n'est plus de compter sur un effet de surface, mais d'intégrer ces documents dans un système global d'organisation des images. Les 183 références de *Maléfices* et les 66 références de *Crimes* ne sont pas des exceptions isolées mais forment des ensembles cohérents, qui structurent les ouvrages qui les exposent. Photographies, coupures de presse, extraits de catalogues, publicités, affiches, etc., nourrissent le propos historique et composent littéralement une image du monde. Toutefois, la richesse de ces matériaux doit être mise en relation avec leur période d'origine ; il est certain que le rassemblement de documents d'archive est facilité par la proximité temporelle. De ce point de vue, *Aquelarre* et *Crimes* ne sont pas équitablement lotis. Si la disponibilité des sources relatives à l'époque représentée constitue un argument important, elle n'explique pas pourquoi le recours à l'iconographie historique n'est pas plus fréquent dans les jeux historisants, de manière générale. On pourrait esquisser ici un nouvel indicateur, qui serait à même d'évaluer l'engagement dans l'intention historiciste : le jeu serait d'autant plus fidèle à l'historiographie qu'il ferait usage de représentations d'époque. Une telle piste serait difficile à suivre, tant est grande la fragilité de cette spécificité historisante. Les jeux que nous venons d'évoquer sont suffisamment disparates dans leur rapport à l'histoire pour remettre en question cette hypothèse, d'autant plus qu'ils ne sont pas seuls à faire valoir une posture historiciste ou un usage « légitimiste » du contexte historique donné à jouer. Autrement dit, l'absence de reproduction d'œuvre ou de document ne disqualifie pas le projet historisant d'autres univers ludiques. Plus simplement, il nous semble qu'on peut oser une interprétation probabiliste : l'une des fonctions basiques de l'illustration dans les univers imaginaires étant de montrer ce qui n'existe pas, il paraît logique que les contextes plus proches de la réalité historique soient plus enclins à se reporter à des sources iconographiques du passé comme gages d'authenticité et comme auxiliaires fictionnels.

Au-delà de sa portée immédiate, l'exemple des reproductions permet de sortir d'un cadre trop strictement quantitatif. Bien que fortement minoritaire, l'utilisation de l'image d'archive ou de l'œuvre d'art est intéressante en ce qu'elle exprime un choix. En puisant dans le vivier documentaire, les auteurs renforcent la crédibilité académique de leur appréhension de l'histoire, tout en situant leur jeu dans une perspective culturelle particulière. Or, ce qui est vrai à propos des images reproduites l'est tout autant pour les illustrations originales. L'aspect visuel d'un jeu dit quelque chose de son contenu, bien que ce « quelque chose » puisse être sujet à interprétation. Le fait que l'analyse statistique du recours à l'image ne donne pas satisfaction indique seulement que la saturation ou la retenue graphique n'est pas un critère déterminant. L'absence de rapport entre la fréquence des illustrations et le mode de convocation du matériau historique n'invalide pas la fonction des images. Celles-ci prennent sens dans un contexte spécifique, celui du livre qui les utilise et celui de l'univers qu'elles représentent. En revanche, leur profusion et leur diversité apparaissent clairement comme des obstacles à la mise en évidence de schémas directeurs généralisables. La variété des situations donne l'impression que nous avons affaire à une pluralité de visions d'auteurs plutôt qu'à une série de modèles structurés. Pour contourner ce problème, il nous a semblé judicieux de porter le regard sur l'une des interfaces graphiques les plus significatives de l'objet jeu de rôles, à savoir la couverture. Par cet effet de loupe, on réduit la taille des données observables tout en restant concentré sur le message culturel délivré par le jeu. La couverture, en effet, apparaît comme une synthèse symbolique de l'univers ludique. Premier élément capté *de visu* par le joueur, elle doit condenser sur un seul support un ensemble de traits représentatifs du jeu. Elle doit suggérer ce que le livre détaille sur deux cents ou trois cents pages : l'ambiance, le genre, le type d'univers, les possibilités ludiques, etc. Elle s'apparente à une vitrine qui expose une sélection d'articles, de manière à mettre en valeur la gamme via ses caractéristiques les plus notables. L'essentiel de cette introduction repose sur deux piliers : le titre et son éventuel sous-titre, et l'illustration de couverture. Le premier de ces piliers est en quelque sorte un slogan, dans le sens où le ou les mots qui le composent produisent un effet d'annonce ; à partir de ces quelques termes, un domaine imaginaire est circonscrit de manière plus ou moins lâche. L'équilibre du titre dépend d'un savant dosage entre description et suggestion. Il doit être assez explicite pour évoquer un univers, et assez concis pour stimuler l'imagination. Au besoin, il est complété ou amendé par un sous-titre, selon que l'on privilégie l'impact brut de l'intitulé ou la lisibilité initiale du jeu.

Puisque l'appareil titulaire constitue une sorte de déclaration liminaire quant à l'univers ludique présenté, on peut se demander si un rapport à l'histoire se dessine dès le premier contact avec le jeu. Pour déterminer si l'accroche introductive du jeu laisse augurer d'une sensibilité historique, deux types d'indice nous semblent révélateurs : les marqueurs temporels de toutes sortes, et les références à des faits historiques. Le premier type est caractérisé par son hétérogénéité : celle des approches fictionnelles concernées, et celle des indications chronologiques utilisées. Dix fiches de la base de données font état de titres dotés de propriétés temporelles. Trois d'entre eux précisent une date : *Khaos 1795*, *Amnesya 2k51* et *Warhammer 40000* ;[590] six autres empruntent à l'imagerie obscurantiste du Moyen Âge en le qualifiant de « *dark ages* » : les cinq jeux de la gamme du même nom, ainsi que la déclinaison médiévale du Mythe de Cthulhu, *Cthulhu Dark Ages* ; enfin, *Rétrofutur* annonce dans sa dénomination l'hybridation fictionnelle sur laquelle repose son univers, sorte d'anticipation uchronique située dans un passé réinventé. En termes de genres, l'historique-fantastique est dominant, avec huit fiches sur dix. Par ailleurs, toutes les références se rapportent à un continuum chronologique « réel », qu'il soit historique, réinventé (*Rétrofutur*) ou prolongé (*Amnesya 2k51*, *Warhammer 40000*). Si l'on étend la recherche aux sous-titres, la présence de ces marqueurs temporels s'étend au-delà des genres historisants. Sur les 71 fiches qui répertorient un sous-titre, 11 usent de termes génériques pour souligner une perspective historique ou chronologique.[591] Le vocabulaire n'est pas uniforme et ne fixe pas forcément les mêmes types de repères. Ainsi, la datation et la périodisation sont d'une précision variable : alors que *Cyberpunk* met en exergue une époque difficile (*2020, les années noires*), *Avant Charlemagne* se contente de préciser son titre en limitant son propos *au temps des rois barbares*, tandis que *Château Falkenstein* promet des *aventures épiques à l'ère de la vapeur*. On voit bien à cette occasion que l'insertion de jalons temporels permet autant, sinon plus, de caractériser un univers que de le situer sur une échelle historique : ainsi en est-il des *aventures fantastiques dans un âge de ténèbres* de *Midnight* ou du *monde futuriste plein d'humour noir* de *Paranoïa*. L'évocation d'éléments eschatologiques relève

[590] Dans le cas de la gamme *Warhammer 40000*, le titre du livre de base, *Dark Heresy*, n'inclut pas de mention chronologique.

[591] Pour être complet, il faut aussi signaler que les tranches des livres comportent parfois des accroches du même type. *Hawkmoon* insiste ainsi sur son univers de « science et sorcellerie au Tragique Millénaire » ; *Essentia* se présente comme « l'uchronie baroque fantastique » ; le livre de base de *COPS*, dont la gamme est construite sur le modèle des séries télévisées, comporte la mention « pilote – juin 2030 ». Précisons enfin que certaines de ces informations ont pu nous échapper, dans la mesure où la version numérique de certains jeux du corpus ne contient pas la tranche des livres d'origine.

de la même logique, envisagée sous un angle différent : lorsqu'*Obsidian* prophétise « *Voici venu le Jugement Dernier* », ou lorsque *Trinités* se présente comme *le jdr du millénium du Verseau*, la périodisation cède la place à l'annonce de la fin des temps.

La conception que se font les auteurs des possibilités narratives et ludiques de leur univers peut aussi présider à l'emploi de signes temporels dans les sous-titres. *Tribe 8* invite ainsi les joueurs à construire l'histoire de leur monde d'adoption, par une déclaration solennelle : « *le passé est mort, votre futur commence ici* ». Cette adresse aux joueurs les associe étroitement à la « grande » histoire en marche du monde imaginaire. Sur un autre plan, les termes choisis renvoient parfois à des traditions narratives ou à des types de récits historiques. Dans cette optique, *la geste du futur* de *Fading Suns* rend compte d'une perspective temporelle tout en diffusant une saveur moyenâgeuse qui est l'un des arguments forts de cet univers de science-fiction. Dans un registre différent, les *chroniques de San Sepulcro* proposées par *Humanydyne* enracinent le jeu dans une continuité chronologique développée par les joueurs… comme si ces derniers faisaient office de chroniqueurs dont le récit collectif progresse avec le déroulement du jeu. La même remarque peut être faite à propos de *Hex* et de sa *chronique d'un monde entre croyance et raison*. Il est d'ailleurs tentant de rapprocher chronique et jeu de rôles, tant les deux formes de récit partagent des caractéristiques communes. Samuel Minne montre à cet égard que la *fantasy* peut d'autant plus se placer sous ces auspices que s'y vérifie l'actualisation constante de l'histoire, consécutive à « la contemporanéité des événements avec l'existence du narrateur ».[592] La chronique prolonge l'exposé des faits du passé par celui de l'histoire en mouvement, vécue par le chroniqueur. Le même constat s'impose à propos de la pratique rôliste. Reprenant les principes fictionnels de la *fantasy*, elle fait de ses personnages principaux des faiseurs d'histoire ou des témoins des grands événements de leur temps. Cependant, pour qu'un tel rapprochement soit pertinent, en dehors même des critères de correspondance avec la « vraie » chronique, il manque un réel positionnement des auteurs et des joueurs dans cette perspective. Le jeu de rôles n'est pas pensé comme une chronique, la preuve étant que bien peu de jeux se revendiquent de cette tradition. De la même manière, on ne trouve aucune trace d'annales, de cycles ou de sagas dans les gammes du corpus. Contrairement à la *fantasy* littéraire, grande consommatrice de ce vocabulaire pour alimenter ses surtitres,[593] les

[592] MINNE, Samuel, « Les chroniques en *Fantasy* : au seuil de l'histoire », in BESSON, Anne et WHITE-LE GOFF, Myriam (dir.), *Actes du colloque du CRELID …*, *op. cit.*, pp. 227-239 ; p. 231.
[593] Cf. BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, pp. 151-154.

univers rôlistes ont très peu recours à ce type d'artifice. Lorsqu'ils le font, comme *Humanydyne* ou *Hex*, on retrouve « l'ouverture et la faible généricité »[594] de termes mobilisés pour leur valeur suggestive. La raison de cette désaffection[595] pour un procédé plébiscité par le secteur littéraire tient sans doute à la nature de l'objet jeu de rôles. Son propos n'est pas de raconter une histoire qu'il s'agit d'insérer dans un contexte imaginaire cohérent, mais au contraire de détailler un monde fictif afin de permettre le développement de situations fictionnelles ; la description du monde constitue son objet direct, sans qu'il soit nécessaire de le justifier. Peu soumis aux contingences narratives, le livre de jeu de rôles peut se présenter pour ce qu'il est, à savoir un outil ludo-encyclopédique.

Si l'on revient à une vue plus panoramique, on s'aperçoit que les marqueurs temporels dans les titres et les sous-titres ne sont pas l'apanage des genres historisants. Pour signifier l'histoire, le passé ou la temporalité, le jeu de rôles emploie des termes et des notions qui échappent à l'historicisme. Toutefois, l'ancrage dans une chronologie réelle, qu'elle maintienne le lien avec le passé ou qu'elle se transforme en projection futuriste, reste une constante. Parmi les jeux que nous venons de citer, seul l'univers de *Midnight* est résolument situé hors de toute référence spatiotemporelle à la réalité. On pourrait en conclure, un peu rapidement, que l'inclusion d'indices temporels dans les dispositifs titulaires est motivée par un attachement fort au réel et par le besoin de se positionner en rapport à cet horizon. Ce serait oublier d'une part que lesdits indices sont peu fréquents à l'échelle du corpus, et d'autre part que le champ lexical de la temporalité donne lieu à des usages diversifiés. La pratique du sous-titre n'est pas spécifiquement dévolue à la contextualisation historique. En tête des termes les plus usités, on trouve d'ailleurs le mot « aventure », avec dix occurrences[596]… loin devant tous les avatars de l'historicité. Si les détails chronologiques, les inserts de dates et les mises en perspective temporelles véhiculés par certains sous-titres participent indéniablement d'une stratégie de dévoilement des orientations fictionnelles, et si ces éléments expriment un rapport plus ou moins diffus à l'histoire, il n'y a là rien de discriminant quant à la manipulation de la matière historique. En somme, titres et sous-titres renseignent sur les choix fictionnels et ludiques, sans qu'ils structurent de modèle pérenne.

[594] MINNE, Samuel, « Les chroniques … », *op. cit.*, p. 237.
[595] Il ne faut pas oublier que la *fantasy* n'est qu'un des genres dominants du jeu de rôles ; les autres horizons fictionnels se réfèrent à leurs propres codes. Il est révélateur que les occurrences du terme « chronique » surviennent dans des univers ludiques de *fantasy* : citons les *Chroniques oubliées*, un jeu d'initiation ; les *Chroniques d'Erdor* ; ou encore les *Chroniques Pathfinder*, sous-ensemble de la gamme *Pathfinder*.
[596] Plus exactement, le classement est dominé par « jeu » ou « jeu de rôles » (26 occurrences). Les sous-titres insistent d'abord sur la nature ludique des univers, avant d'aborder leurs spécificités fictionnelles.

De nouveau se fait jour la thèse de l'indice partagé ; courant chez les jeux historisants, mais également susceptible d'être utilisé dans bien d'autres contextes, il implique que les territoires se chevauchent et que les techniques se mutualisent. Peu d'outils apparaissent propres à l'historicisme, mais peu d'approches ludiques en jeu de rôles semblent totalement étrangères à l'histoire et à ses outils. Que l'on déplace le problème sur le front des signes d'académisme et des codes savants, on n'obtiendra pas plus de succès pour séparer l'intention historique et le libre usage du capital historique ; exemple anecdotique mais tout de même révélateur, le recours au latin ne permet pas en lui-même de distinguer l'approche historisante d'une variation plus décalée : la langue de l'Antiquité (*Praetoria Prima*) et du Moyen Âge (*Miles Christi*, *Secretum Templi*), s'avère aussi fortement liée à l'ésotérisme et à l'occultisme (*Ars Magica*, *Nobilis*, *In Nomine Satanis / Magna Veritas*, *Stella Inquisitorus*).

Le centrage sur les jeux historisants révèle néanmoins une particularité mineure et attendue, celle du monopole des citations titulaires (ou sous-titulaires) de périodes, événements ou objets historiques, *stricto sensu*. Là encore, la diversité est de mise dans les registres investis, de la description la plus plate (*Behind Enemy Lines : World War II Role-Playing Game* ; *Te Deum pour un massacre : le jeu de rôle des guerres de religion*) à l'allusion la plus érudite (*Miles Christi : memento finis*),[597] en passant par les hypothèses uchroniques (*Brumaire : et si le Siècle des Lumières était sur le point de s'éteindre ?*) et les croisements de genres (*Aquelarre : le jeu de rôle démoniaco-médiéval*). Derrière la variété des énoncés, un même objectif se devine. Plutôt que de multiplier les signes d'allégeance à l'historiographie, il s'agit d'annoncer un projet d'utilisation de l'histoire. Qu'il soit conformiste ou déstructurant vis-à-vis du savoir historique, ce projet transparaît grâce à une expression inaugurale soigneusement choisie et constituée en titre et sous-titre ; mais sa diffusion ne peut se contenter d'un slogan accrocheur. Elle demande d'autres interfaces médiatiques, telle que la couverture du livre. Celle-ci, considérée dans sa globalité, est le premier argument visible du support. Par elle s'amorce la médiatisation de l'univers imaginaire. Elle contient le titre et ses promesses fictionnelles, et en propose une traduction iconographique. Elle s'organise en système graphique dont les éléments textuels et picturaux se font écho. Si les titres donnent des pistes d'interprétation, les illustrations des couvertures se chargent de les exploiter par l'image et de donner un cadre à l'imagination du

[597] *Memento finis* est l'expression figurant en introduction de la règle de l'ordre du Temple. Elle signifie à la fois « songe à ta fin » et « pense à ton but ».

joueur. Dans un genre ludique tel que le jeu de rôles, dont l'activité est en grande partie fondée sur la capacité à se représenter mentalement les événements, la puissance de suggestion des images ne doit pas être négligée, quand bien même les illustrations ne sont pas parties intégrantes de la mécanique de jeu. Cette capacité à inspirer, à évoquer, renvoie à la dimension mythographique de l'image telle que l'envisage Frédéric Lambert[598] : elle produit des effets de réel, chaque culture, chaque perspective ayant sa propre représentation du réel ; elle met en branle des processus de reconnaissance culturelle, chaque image que nous lisons nécessitant de mobiliser toutes les images de notre iconographie ; elle comporte des symboles, compilant des valeurs, des croyances ; enfin elle sous-tend une rhétorique, un message orienté au moyen de figures de style. La densité potentielle des informations délivrées par les illustrations de nos jeux nous amène donc à effectuer un décryptage, même sommaire, de ces images.

Une analyse de ce type s'avère d'autant plus nécessaire que la représentation visuelle de l'histoire est un vecteur de diffusion incontournable. Michel Manson souligne ainsi qu'une « culture graphique du passé »,[599] ensemble composite alimenté par la culture de masse comme par la culture académique, forme une part essentielle du bagage historique de tout un chacun. Qu'elle soit iconographique ou cinématographique, l'image impressionne, au sens propre du terme ; elle marque durablement les visions et les conceptions attachées à une période, à un événement, à un personnage. François de la Bretèque ne dit pas autre chose lorsqu'il affirme qu'« il n'est plus possible, aujourd'hui, de comprendre et de se représenter la Russie médiévale comme si les films d'Eisenstein et de Tarkovski n'avaient jamais existé ».[600] Que le destinataire soit historien ou non, ou qu'il le devienne ou non, l'impact de l'image est certain. Il est renforcé par la multiplication des médias et des temps d'exposition aux écrans vidéo et aux supports graphiques. Pour les rôlistes, l'objet qui est à la base de leur pratique se range dans la catégorie des prescripteurs d'images. C'est particulièrement vrai dans le cas des univers imaginaires, qui produisent leurs propres référents visuels, sans que se pose la question d'une fidélité au réel. Mais qu'en est-il des jeux historisants ? L'illustration des couvertures de jeux de rôles s'inscrit en fait dans un mouvement complexe, entre héritage livresque, habitude ludique et nécessité de donner à

[598] LAMBERT, Frédéric, « L'histoire dans l'image », in GRÜNBLATT, Catherine, LOUVET, Jean-René (dir.), *Image et histoire, actes du colloque Paris-Censier, mai 1986*, Paris, Publisud, 1987, pp. 308-312.
[599] MANSON, Michel, « L'Histoire dans l'illustration des livres de jeunesse de 1935 à 1955 », à paraître.
[600] BRETEQUE, François de la, « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », in LE GOFF, Jacques, et LOBRICHON, Guy (dir), *Le Moyen Age aujourd'hui ; trois regards contemporains sur le Moyen Age : histoire, théologie, cinéma ; actes de la rencontre de Cerisy-la-Salle (juillet 1991)*, Paris, Le Léopard d'Or, 1997, pp. 283-301 ; p. 284.

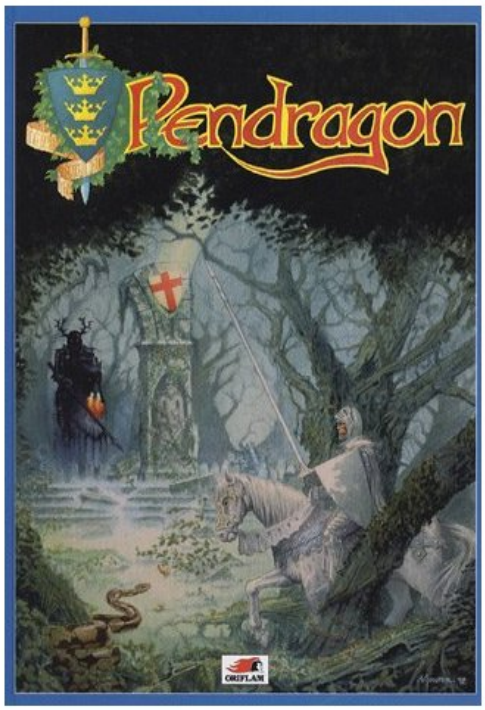
voir ce qui n'existe pas ou de s'approprier ce qui existe déjà. La fonction de l'image inaugurale, qui est en quelque sorte une image-titre, est donc plurielle. Elle doit rendre compte d'éléments objectivables, mais aussi de l'angle ludique et fictionnel qui préside à leur mobilisation. Pour appréhender plus concrètement la diversité des combinaisons graphiques ainsi élaborées, concentrons-nous sur quelques exemples issus d'un même imaginaire, le Moyen Âge. Les gammes *Pendragon*, *Miles Christi* et *Ars Magica* abordent frontalement la période médiévale, bien que chacune se distingue par des thématiques et des approches spécifiques. Elles puisent dans la même matière historique, mais ne lui octroient pas la même importance ni ne la retravaillent de la même façon. La Bretagne légendaire de *Pendragon*, la Terre sainte du XIIème siècle de *Miles Christi* et « l'Europe Mythique » d'*Ars Magica* constituent ainsi des avatars moyenâgeux dont l'ascendance imaginaire commune offre une base comparative intéressante sans pour autant masquer leurs différences. Sur un autre plan, l'intérêt de la comparaison de ces jeux se trouve renforcé par la contemporanéité des éditions que nous avons intégrées au corpus,[601] de sorte qu'on peut difficilement invoquer les vogues graphiques pour justifier des écarts entre les images.

L'illustration qui figure sur la couverture de *Pendragon* apparaît relativement chargée, et témoigne d'un souci de représenter le plus possible de caractéristiques et de thèmes inhérents à la fois au jeu et à l'imaginaire arthurien. Le titre est mis en valeur par l'apposition d'une épée que recouvre un bouclier, sur lequel figure le blason du roi Arthur. Le dessin lui-même met en scène deux chevaliers ; celui qui se trouve au premier plan est intégralement revêtu de blanc (il s'agit peut-être de Lancelot), des armes à l'armure en passant par la lance et l'écu, et monte un cheval blanc ; celui du fond est au contraire équipé tout de noir, et des flammes s'échappent des naseaux de son cheval. La position du chevalier blanc incite à l'identifier avec le joueur, qui se placera du côté du Bien en lutte contre le Mal, dont le chevalier noir est le symbole. Cette opposition se retrouve dans le thème arthurien du juste combat contre le chevalier félon. L'atmosphère est également soigneusement élaborée : le décor est une forêt obscure et brumeuse, qui recouvre un vieux cimetière d'où sort le chevalier noir ; au premier plan on aperçoit un serpent, symbole biblique de la tentation, qui condense les problématiques chrétiennes de la matière de Bretagne et les dilemmes auxquels seront confrontés les personnages. Les chevaliers, la forêt enchantée,

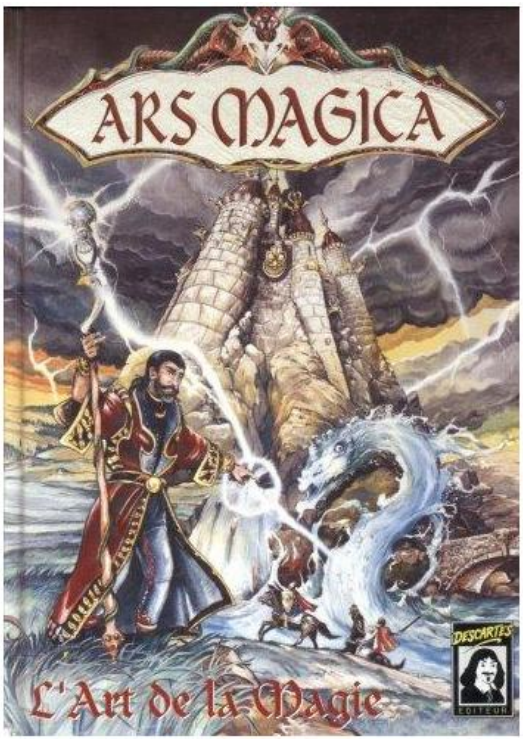
[601] La 3ème édition de *Pendragon* date de 1992 ; La 3ème édition d'*Ars Magica* date de 1993 ; l'unique édition de *Miles Christi* date de 1995.

l'héraldique, l'opposition Bien / Mal, sont autant de signes qui mettent en lumière l'héritage culturel sur lequel se fondent l'univers et le principe de jeu de *Pendragon*.

Couverture de *Pendragon* 3ème édition



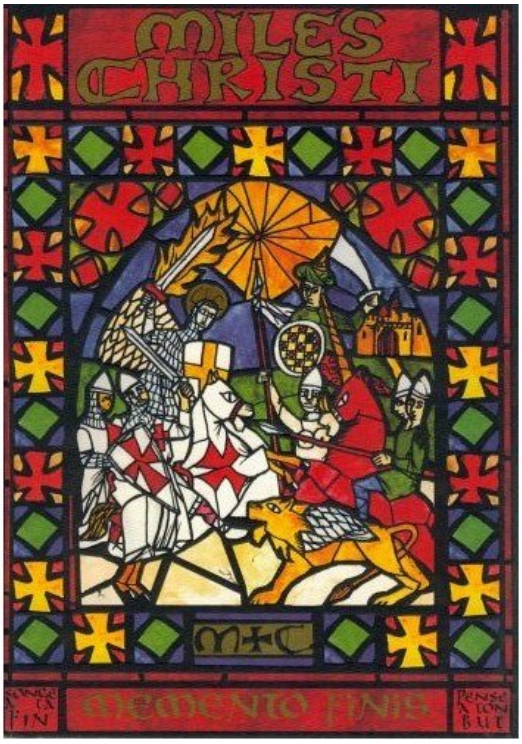
Couverture d'*Ars Magica* 3ème édition



Dans un autre style, la couverture d'*Ars Magica* fait montre d'un visuel en parfaite adéquation avec sa conception du Moyen Âge : il s'agit littéralement des *Dark Ages*, avec un décor de nuages noirs et d'éclairs. Au premier plan, un mage manipule la foudre pour protéger son château, ensemble de hautes tours perchées sur un rocher, de l'intrusion de cavaliers. Le fait que le personnage dessiné soit un mage annonce la primauté de cette figure dans l'éventail des types jouables. On notera que l'illustration s'étend sur la couverture et la quatrième de couverture, où elle met en scène des hommes en armes semblant protéger les arrières du mage ; il s'agit sûrement des compagnons ou des servants de ce dernier. Là encore il est probable que leur place au dos du livre, c'est-à-dire ici en arrière- plan, souligne leur rôle secondaire. Peu d'éléments, en somme, nous indiquent que nous avons affaire à un jeu prenant appui sur le Moyen Âge. C'est

principalement l'idéogramme château fort en hauteur / attaque de cavaliers en contrebas[602] qui remplit cet office ; mais la dimension magique et la tonalité sombre sont davantage mises en avant que le contexte médiéval.

Couverture de *Miles Christi*



L'exemple de *Miles Christi* est tout autre, puisque le mode de représentation choisi se veut une imitation d'un style identifiable comme médiéval. L'ensemble présente l'aspect d'un vitrail, illustrant la lutte des forces divines contre les diverses formes prises par celles du Diable. Sur la gauche figurent deux templiers à cheval, aidés d'un ange guerrier (Saint Michel ?) ; sur la droite leur font face les adversaires de la chrétienté, monstres tel le sphinx, peuples étranges comme les Amazones ou les Hommes à deux têtes, impies tels les Musulmans. Ce simili-vitrail occupe toute la couverture, et intègre titre et sous-titre dans sa structure. Le soin accordé aux détails est patent, jusque dans la typographie « gothique », la disposition des mots, l'insertion des initiales « M. C. » séparées par la croix chrétienne en bas de la scène figurée. Ce souci de jouer sur la

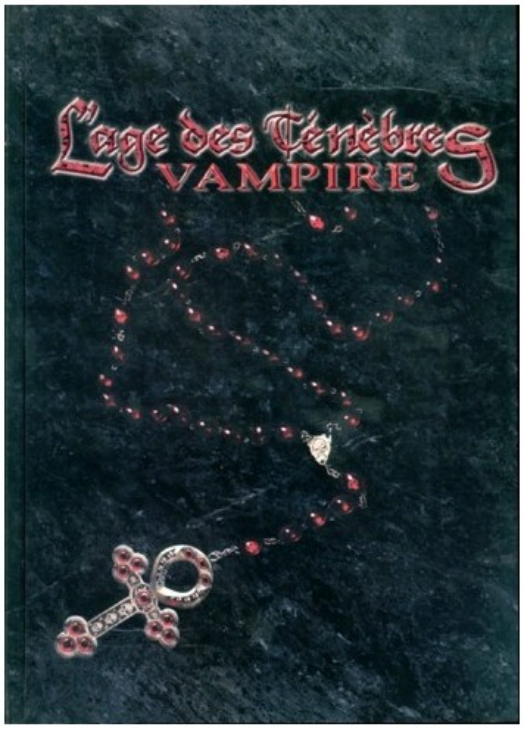
[602] Sur cette notion d'idéogramme, cf. BRETEQUE, François de la, « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », *op. cit.*

reconstitution va jusqu'à intégrer un léger relief dans la couverture, comme si l'on pouvait suivre du doigt les jointures entre les éléments composant le vitrail. Sur la forme comme sur les thèmes, *Miles Christi* joue sur l'authenticité, sur le projet de faire revivre une époque en adoptant ses manières de voir et de représenter.

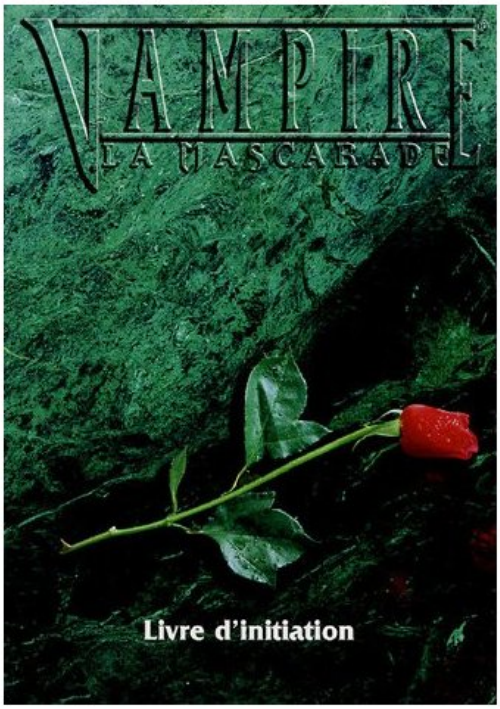
Cette première impression se confirme lorsque l'on se réfère à la quatrième de couverture et à son texte ; à l'imitation de vitrail correspond ici celle d'une enluminure. Le texte, en français moderne et sans effet moyenâgeux outrancier, évoque le double combat corporel et spirituel d'une « sainte chevalerie », les templiers. Le ton se situe déjà au niveau de la simulation, aucune adresse n'est exprimée envers le joueur. Si chargé en symboles sur sa couverture, *Pendragon* offre une quatrième de couverture beaucoup plus sobre, malgré un paragraphe inauguré par une enluminure et par une expression typique du ton moyenâgeux : « Oyez la vie d'un grand seigneur… ». Le reste du texte s'adresse directement au joueur en l'invitant à rejoindre l'univers arthurien. Le champ lexical de l'héroïsme chevaleresque imprègne fortement ces quelques paragraphes, qui font appel à une série de grandes figures : Arthur est cité cinq fois, mais apparaissent aussi Morgane, Tristan, Lancelot, et des personnages génériques tels que les Saxons ou les géants. Le texte traduit en mots les thèmes évoqués sur la couverture, mais introduit également des notions développées dans la mécanique ludique, comme la descendance des personnages. Quant à *Ars Magica*, l'optique est clairement argumentative : le fond sur lequel est placée la présentation du jeu a beau ressembler à un morceau de parchemin, elle constitue en fait une sorte de résumé de l'introduction du livre. En somme, à trois jeux moyenâgeux correspondent trois approches différentes, tant en termes de manipulation du référent historique que dans les choix de représentation iconographique. Ce qu'on observe, ce n'est pas l'application d'un schéma prédéfini, mais l'ajustement de la ressource historique au message ludique. L'histoire ne dicte pas la conduite à tenir. L'ancrage d'un univers de jeu dans le passé ne suffit pas à structurer un modèle-type d'illustration. Néanmoins, une telle option se révèle souvent par le prisme de l'image de couverture. La variable n'est pas la présence ou l'absence de l'histoire réelle dans le cadre ludique, mais sa place dans le jeu. Ainsi, l'obligation d'évocation graphique du contexte historique est plus ou moins forte selon le projet des auteurs. Les priorités sont nettement visibles dans les exemples que nous venons d'aborder : *Miles Christi* invite à une expérience médiévale, à une plongée subjective dans la mentalité templière ; *Pendragon* affiche clairement sa centration sur la chevalerie arthurienne ; et la posture dominante de la figure du

mage sur la couverture d'*Ars Magica* en dit assez sur l'objet premier du jeu. Les symboles historisants convoqués ont autant d'importance que leur position dans l'image et leur association avec d'autres registres imaginaires. Il faut également signaler que les illustrations de couverture ne sont pas toutes aussi chargées. Le minimalisme est parfois prisé, et permet de suggérer simultanément une période historique et une thématique principale. C'est dans cette optique que la couverture de *L'Âge des Ténèbres : Vampire* expose un simple rosaire sur fond noir ; cette simplicité symbolique fait écho à l'illustration principale de *Vampire : la Mascarade* (une rose sur une pierre tombale), tout en concentrant l'effet historisant sur un objet typique du folklore chrétien médiéval.

Couverture de *L'Âge des Ténèbres : Vampire*



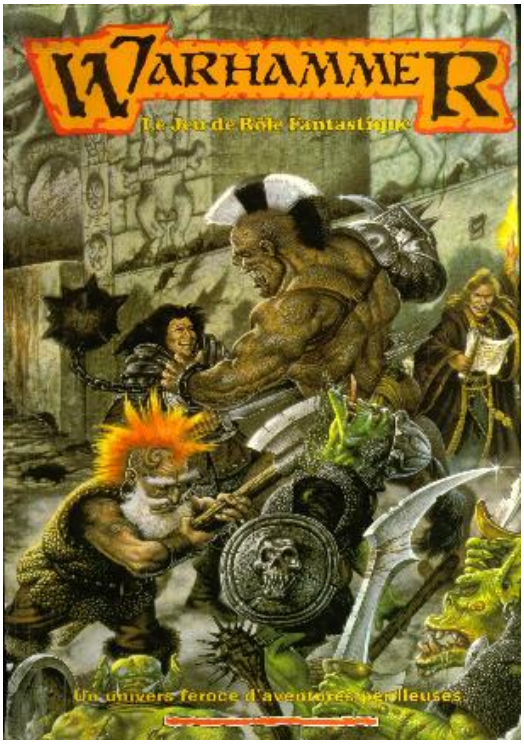
Couverture de *Vampire : la Mascarade*



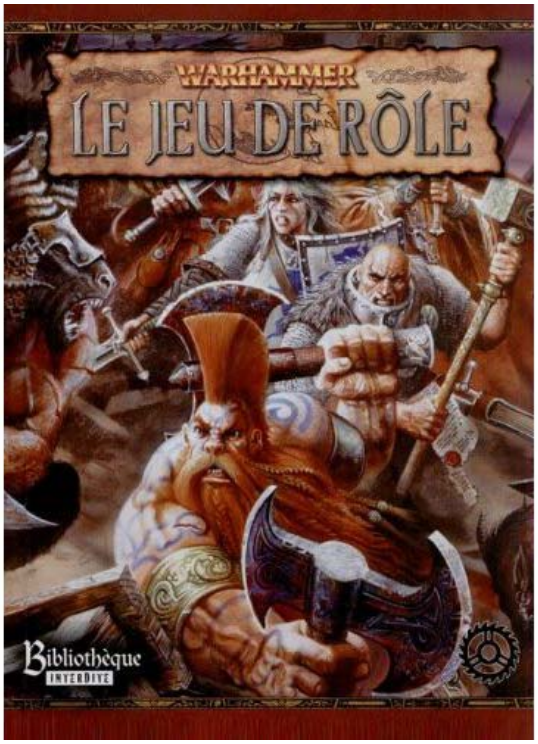
Par le biais de l'iconographie moyenâgeuse du jeu de rôles, on voit que le problème doit être posé en ayant à l'esprit la logique de l'objet analysé. De fait, il s'agit moins de représenter l'histoire que d'illustrer une manière de la mettre en jeu. A cet égard, les couvertures ont une valeur programmatique, tant elles mettent en image des conceptions ludiques. Elles apparaissent comme des synthèses graphiques, non seulement du monde fictionnel, mais aussi du jeu en lui-

même. Elles annoncent une atmosphère, des thèmes, et parfois des types d'intrigue. Cette dimension dépasse de loin les seuls jeux historisants, pour se vérifier globalement à l'échelle du corpus. Pour peu que l'on y prête attention, on peut souvent lire le principe ludique d'un jeu en observant sa couverture. Les illustrations ne visent pas seulement à installer un visuel sur les descriptions fictionnelles ; elles donnent aussi à voir le jeu tel qu'il se déroule typiquement sur le plan virtuel. Si l'on regarde les couvertures des deux premières éditions de *Warhammer*, on constate une certaine permanence dans les thèmes représentés : un petit groupe de guerriers affronte des créatures monstrueuses, dans une ambiance crue et violente. Bien que le Vieux Monde soit largement construit sur des extrapolations historiques, il n'en est fait nulle allusion. Le cœur du jeu, c'est-à-dire ce que les joueurs sont amenés à connaître en premier lieu, c'est bel et bien l'aventure, le combat, le danger. Le fait que ces thématiques soient représentées de manière très similaire sur les deux éditions de *Warhammer* n'est pas un hasard. L'identité ludique prend le pas sur les particularités fictionnelles de l'univers.

Couverture de *Warhammer* 1ère édition

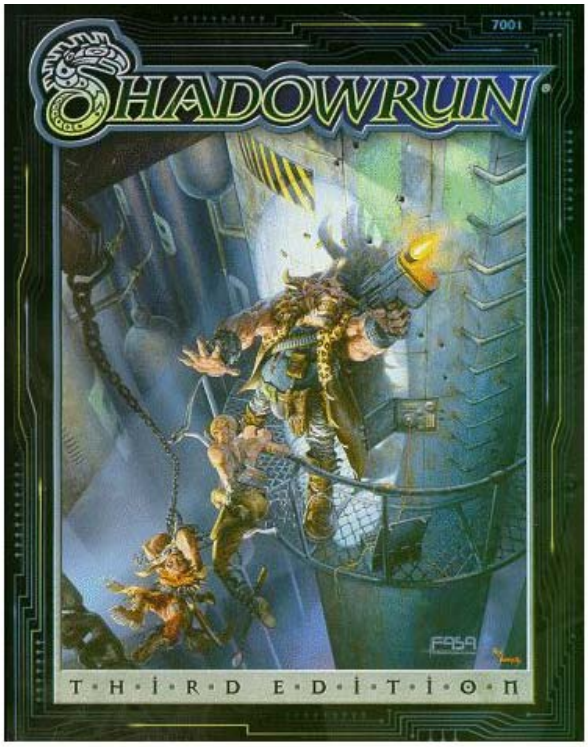


Couverture de *Warhammer* 2ème édition

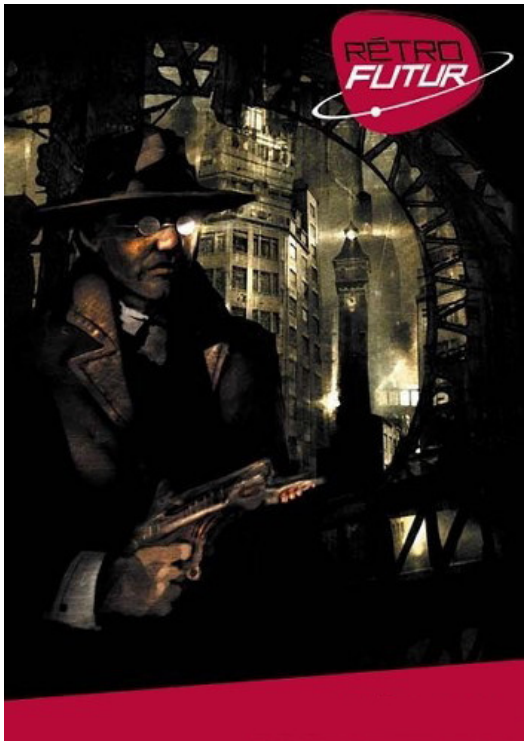


La dynamique se vérifie lorsqu'on change de genre. Ainsi, les trois éditions de *Shadowrun* insérées dans le corpus font preuve d'une grande constance dans leurs illustrations de couverture : à chaque fois, on est en présence d'un groupe de personnages typiques de cet univers cyberpunk, dans une posture nerveuse suggérant l'action, l'infiltration, la poursuite… autant de situations que les joueurs vivent fréquemment au cours des parties. Le décor urbain et futuriste et la galerie de figures emblématiques sont mis en scène de façon à restituer le rythme trépidant et les missions périlleuses que propose le jeu. L'illustration définit l'orientation ludique en même temps qu'elle représente l'univers imaginaire.

Couverture de *Shadowrun* 3ème édition



Couverture de *Rétrofutur*



Un bref regard sur les couvertures de *Shadowrun* et de *Rétrofutur* suffit pour dire que les deux gammes ne proposent pas le même type d'expérience ludique. Nous avons certes affaire à deux contextes urbains et sombres, à deux atmosphères oppressantes et étranges… mais là où le premier promet de l'action spectaculaire, le second laisse augurer d'enquêtes clandestines. Dans un cas, le danger est déclaré et le groupe opère ensemble ; dans l'autre, la menace est latente et le personnage solitaire reste dans l'ombre d'une ville étouffante. Au final, le livre de jeu de rôles

étant d'abord un objet ludique, sa couverture est annonciatrice du jeu à venir. Dans ce programme graphique, l'histoire est un élément dont l'importance est déterminée par l'usage qui en est fait dans le cadre ludique. En ce sens, il n'y a pas de logique historique dans l'illustration, mais plutôt une logique du jeu avec l'histoire. Comme l'a montré Michel Manson à propos des albums historiques pour enfants,[603] les impératifs liés aux auteurs et aux supports pèsent fortement sur les choix de représentation. Même si les contraintes pédagogiques sont inopérantes et les visées idéologiques moins prégnantes pour notre objet de recherche, la dynamique culturelle qui anime la saisie de l'histoire est tout aussi présente que dans les autres contextes médiatiques. Dans le jeu de rôles, ce sont les contingences ludiques qui organisent l'image.

[603] MANSON, Michel, « L'Histoire dans l'illustration … », *op. cit*.

QUATRIEME PARTIE
L'HISTOIRE MEDIATISEE : CONTENUS, FORMES ET SAVOIRS HISTORIQUES DANS LES JEUX DE RÔLES

Au terme d'un premier survol du corpus, de sa situation et de sa façon d'annoncer l'histoire, il nous semble clair d'une part que la matière historique ne peut être pensée indépendamment de l'environnement ludique qui s'en empare, et d'autre part qu'elle doit être envisagée selon plusieurs angles complémentaires. En dehors même des problèmes de conformité aux travaux des historiens, les contextes éditoriaux, les postures culturelles et les logiques ludiques s'entremêlent et agissent diversement sur les référents mobilisés. A cet égard, l'hétérogénéité du corpus, certes consécutive à nos choix de constitution mais qui renvoie aussi à une réalité de la production rôliste, est un élément clef. Elle empêche une perception claire des usages de l'histoire, en même temps qu'elle atteste d'une certaine normalisation dans ce domaine. Si l'application de schémas classiques comme le genre ou le poids éditorial fournit des informations utiles, une telle démarche trouve vite ses limites. L'approche panoramique nous renseigne en fait sur les points suivants : le jeu de rôles occupe une position ambiguë dans les circuits de la culture ludique de masse et son statut oscille entre le produit dérivé et l'œuvre d'auteur ; le genre historique y est économiquement marginal ; toutefois, les signes d'une historicité rampante parsèment l'ensemble du corpus, toutes tendances confondues. Autrement dit, l'histoire s'affiche peu, mais elle affleure un peu partout. Il importe donc d'abandonner notre vision surplombante pour rentrer dans le détail des jeux, et de considérer aussi bien les univers ludiques que les systèmes de règles. Toutefois, ce changement d'optique ne consiste pas en un repérage systématique des emprunts historiques ; le problème est moins d'inventorier des manifestations historiques que d'en comprendre la logique dans le cadre du jeu. Par ailleurs, il ne s'agit pas « seulement » de déterminer ce que le jeu fait à l'histoire, mais aussi ce que le savoir

historique apporte aux univers ludiques. Nous interrogeons ici une dynamique culturelle à double sens, non des rapports d'opposition ou d'autorité. L'histoire circule ; elle chemine à travers les imaginaires fictionnels et ludiques, autant que par les contributions historiographiques. L'ensemble nourrit un grand tout historique ou historisant qui se nourrit de dynamiques contraires. Le jeu de rôles participe à ce mouvement général qui diffuse et transforme simultanément le matériau historique, mais il le fait selon des modalités qu'il nous revient d'expliciter. Pour ce faire, il s'avère indispensable de s'attacher aux mondes fictifs décrits dans les jeux du corpus, qu'ils se réfèrent explicitement au passé ou qu'ils n'en utilisent que des symboles superficiels. On verra que la relation de ces univers à l'histoire se construit dans l'entrelacement complexe des visées fictionnelles et des appréhensions du matériau historique. Cette relation n'a véritablement de sens que médiatisée par la perspective ludique. Les avatars des joueurs ainsi que les règles du jeu traduisent en effet potentiellement une forme de modélisation de l'histoire ; *a minima* expriment-ils une vision de l'univers ludique et de son fonctionnement interne. Enfin, il conviendra de se pencher plus précisément sur la question du savoir historique et de son devenir. La médiatisation ludique d'un référent académique et scientifique s'accompagne d'un changement de régime de signification. Le jeu instaure un autre « cadre de l'expérience »,[604] à destination du joueur et non de l'historien ; dès lors, comment doit-on situer le produit de la transformation ? La notion d'un savoir susceptible de donner lieu à des apprentissages garde-t-elle un sens ?

[604] Cf. BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle, op. cit.*

A/ DE L'HISTORICISME A L'IMAGINAIRE HISTORIQUE : LES VISAGES DE L'HISTOIRE

L'analyse des indices d'historicité qui parsèment les titres du corpus ne révèle pas de modèle éditorial dominant. Loin de mettre en lumière un monopole des genres historisants en la matière, elle donne à voir au contraire une perspective historique étalée sur l'ensemble du spectre ludique. L'histoire telle qu'elle transparaît, même fugacement, dans les repères chronologiques, académiques ou symboliques, appartient bel et bien à l'imaginaire rôliste. En nous attachant aux plus apparents des outils livresques, nous n'avons certes fait qu'effleurer la surface des univers de jeu de rôles ; mais la présence de ces éléments signifiants est en elle-même un indicateur fiable. Leur emploi n'est en effet pas gratuit, et le paratexte n'a de sens qu'au regard du texte dont il est l'auxiliaire. Suggérer l'histoire, c'est déjà faire montre d'un rapport au temps, au passé, au savoir. Qu'il dénote une caution culturelle, une technique de création fictionnelle ou un positionnement historiographique, le recours au signe historique renvoie à la claire conscience de son référent et de sa portée évocatrice. C'est pourquoi, dans l'optique d'étudier les manières de faire des mondes de jeu de rôles, il nous a semblé fondamental de nous pencher d'abord sur les manières de les introduire. Cela étant, on ne saurait se contenter de la partie émergée de l'iceberg. On l'a vu, les différents vecteurs d'histoire s'intègrent dans des projets qui les utilisent à des fins bien précises. En eux-mêmes, ces marqueurs signalent une approche et réduisent le champ des interprétations possibles, mais ne suffisent pas à cerner les stratégies adoptées. Ce n'est pas parce que sa couverture arbore un chevalier, que son titre cite une époque spécifique ou qu'une liste d'ouvrages d'histoire figure dans ses annexes qu'un jeu dévoile entièrement ses usages du matériau historique ; inversement, un livre de base sans aucun indice d'historicité n'est-il pas nécessairement dépourvu de toute conception de l'histoire. Dans ce domaine, le propos peut être affirmé ou implicite, premier ou secondaire, conscient ou inconscient. Autrement dit, si l'on doit

absolument prendre en compte les manifestations extérieures d'historicité, on ne doit ni s'y limiter, ni les envisager comme des facteurs discriminants. En toute logique, il importe de passer du signifiant au signifié, et de s'attacher aux contenus culturels des jeux du corpus. Comme nous avons eu l'occasion de le voir, les univers ludiques qui nous sont proposés attestent d'une indéniable diversité. Avancer que l'histoire est un principe transcendant qui anime l'ensemble de ces mondes de fiction, c'est donc aussi postuler qu'elle se transforme au gré des dynamiques auxquelles on la confronte. Devant l'hétérogénéité des cadres imaginaires et des angles ludiques, elle peut être pensée comme un facteur structurant qui renforce la vraisemblance d'un monde tout en lui procurant une infinité de ressources culturelles. C'est cette fonction polyvalente et polymorphe que nous étudierons dans un premier temps, afin de mieux percevoir ses différents registres d'utilisation. Sur cette base, il sera ensuite possible de détailler plus précisément les différentes perspectives temporelles et thématiques qu'elle alimente, d'un historicisme classique minoritaire au détournement décomplexé des savoirs historiens. L'approche volontairement descriptive que nous adopterons à cette occasion nous permettra de proposer un tableau synthétique des univers ludiques du corpus ainsi que de leurs dimensions historiques.

1) La ressource historique comme cadre fictionnel

Si l'on définit le genre historique, ou de manière plus souple le genre historisant, par le rattachement du contexte chronologique de la fiction à une période du passé avéré, alors on doit aussi avoir conscience que l'on n'envisage de cette manière qu'un angle de saisie de l'histoire. C'est pour ouvrir le questionnement à l'ensemble des titres du corpus que nous avons entrepris de recenser les indices d'historicité indépendamment des critères de genre. Ce faisant, on a pu vérifier d'une part que la catégorie historisante ne se distinguait que modérément dans ce domaine, et d'autre part que les autres perspectives ludiques étaient elles aussi concernées. Au regard de notre problématique, il n'y a donc pas lieu d'éclairer les jeux qui parlent d'histoire d'une lumière plus avantageuse que les jeux qui utilisent les ressources historiques sur un mode moins académique. Les uns et les autres participent à leur manière d'une diffusion de savoirs, de thèmes et de codes que l'on retrouve sur une bonne partie de la palette ludique. En revanche, il est nécessaire de mieux appréhender les différents registres fictionnels qui façonnent le matériau

historique. Il ne s'agit plus seulement de détecter des traces d'histoire, mais aussi d'interroger le sens de leur mobilisation dans le cadre du jeu. Celle-ci, on le verra, ne se réduit pas à l'alternative entre un historicisme plus ou moins rigoureux et une recherche de profondeur temporelle ou d'effet de monde. Elle agit en facteur constitutif des univers rôlistes, et ce à plusieurs niveaux. Dans cette optique, l'histoire est une matière première culturelle, elle n'est plus nécessairement le propos des jeux qui s'en emparent. C'est en quelque sorte à un enrichissement de perspective que nous invitons ici : au lieu de nous arrêter à ce qui nourrit la logique historique dans la fiction, nous mettons l'accent sur l'autre versant de la relation, en tentant de déterminer comment on use de l'histoire pour construire des mondes. Pour ce faire, nous avons envisagé les jeux non pas selon l'image qu'ils veulent donner, mais selon les références historiques qui alimentent leurs univers. Qu'elles soient symboliques au point qu'il soit discutable de les qualifier d' « historiques », ou qu'elles prennent la forme de développements conséquents à la dimension historiographique évidente, elles informent plus sûrement sur les modalités d'insertion de l'histoire dans la fiction ludique que les gages d'historicité donnés par les couvertures et par le paratexte. L'appréhension de ces références ne peut toutefois s'effectuer dans les mêmes conditions que la saisie des outils éditoriaux. L'approche quantitative consistant à dénombrer des éléments objectivables s'applique très mal à une analyse globale des contenus culturels : quel serait l'objet du comptage ? Faudrait-il être attentif aux concepts, aux thèmes, au langage, à chaque détail « d'époque », à chaque type de personnage ? En admettant qu'un tel procédé soit faisable, quelle en serait la valeur statistique et scientifique ? On peut avancer sans grand risque qu'elle serait quasi nulle, d'autant qu'elle amènerait fatalement à une survalorisation des jeux historisants, qui reposent précisément sur l'exposé historique.

Si la quantification pure n'est pas une solution, la mise à jour de tendances significatives suppose malgré tout d'embrasser le corpus dans sa totalité. Aussi, plutôt que nous astreindre à un recueil pointilleux de données difficilement réalisable et exploitable, nous préférons adopter une vision transversale de la place de l'histoire dans les univers ludiques. En considérant le facteur historique comme un élément du processus de création fictionnelle, nous avons défini trois axes de réflexion : l'origine des emprunts à l'histoire, leur nature, et enfin leurs usages. Le premier de ces axes est attentif aux périodes historiques de référence de chaque jeu, c'est-à-dire aux époques

dont l'influence est clairement visible dans le monde virtuel.[605] On se focalise ici sur des emprunts massifs et structurants, non sur des adjonctions ponctuelles. La plupart des périodes que nous avons délimitées reprennent en fait le découpage chronologique traditionnel de l'historiographie (Antiquité, Moyen Âge, Epoque moderne, Epoque contemporaine).[606] L'objectif est de cerner très grossièrement les imaginaires historiques les plus prisés et les plus développés, en laissant à d'autres rubriques de la base de données le soin d'affiner ces premiers résultats.

Périodes historiques de référence par genre[607]

	Préhistoire	Antiquité	MÂ	Moderne	Contemp.	Japon/Chine	Non euras.	Toute	Aucune	**Corpus**
Historisant		4	14	11	15	5	1	2		**42**
Occulte		1	7	3	25	2		9		**36**
Med-fan	1	1	3	1		1		1	24	**30**
Contemporain					21			9	1	**25**
Divers *fantasy*		2	2	2	5		1	3	8	**18**
Horreur			2		11			2	3	**17**
Post-apo.					6			3	8	**17**
Adaptation	1		3	1	3			3	6	**14**
Aventures		2	1		4	2		3	4	**11**
Science-fiction			2		2			2	4	**8**
Mystique					1			5	1	**6**
Anticipation					5	1				**5**
Multi univers	1	2	2		3	1		1	2	**5**
Cyberpunk					2			1	1	**4**
Espionnage					3					**3**
Cape et épée				2						**2**
Fantastique					2					**2**
Noir					2					**2**
Onirique			2	1	1					**2**
Super héros					2					**2**
Corpus	**2**	**8**	**21**	**14**	**57**	**9**	**2**	**17**	**37**	**137**

[605] A titre d'exemple, un jeu dont la période de référence est le Moyen Âge situera chronologiquement son univers dans la période médiévale, ou bien s'inspirera grandement de certains de ses traits politiques, sociaux, religieux, etc. Il ne se contentera pas d'une simple allusion à des symboles moyenâgeux comme le chevalier.

[606] Pour le détail des catégories proposées, cf. p. 473.

[607] Rappelons que le genre et la période historique de référence ne sont pas des critères fermés : un univers peut ainsi relever de plusieurs genres à la fois, et avoir recours à plusieurs périodes de référence. Ce tableau ne doit donc pas être lu de façon cumulative. Ici, seule la colonne « aucune » est exclusive, ce qui nous permet de déduire rapidement le total des gammes concernées par les imaginaires historiques.

37 jeux ne mobilisent aucune période historique de référence. Inversement, 100 gammes du corpus (soit 73% du total) s'appuient sur au moins une époque donnée. Cette proportion est très largement supérieure à l'importance des genres historisants dans le corpus, évaluée à 30% des jeux analysés. Nous pouvons donc partir du constat basique selon lequel ni l'historicisme ni le para historicisme ne sont les seuls dépositaires d'un recours significatif au passé historique. Les logiques de genre restent toutefois prépondérantes. En plus de l'intégralité des jeux historiques et historiques-fantastiques, on recense aussi dans leur quasi totalité les univers qui se définissent précisément par une mise en contexte temporelle, comme le contemporain[608] ou l'anticipation. Si l'on englobe les trois genres qui s'enracinent intrinsèquement dans une époque donnée, à savoir l'historique, l'historique-fantastique et le contemporain,[609] on rassemble 66 des 100 gammes qui se réfèrent à une période spécifique. Dans ces situations, le recours à un contexte chronologique avéré fait partie intégrante du propos fictionnel. Il est consubstantiel au cadre ludique qui est mis en place ; ainsi, il n'est pas de jeu historisant sans convocation dense et précise du passé. A l'inverse, une minorité non négligeable de 34 gammes sur 100 n'est pas tenue par cette obligation, sans pour autant renoncer à puiser abondamment dans le vivier historique. Les genres auxquels se rattachent ces gammes sont relativement hétérogènes, mais ont en commun une certaine liberté d'intégration ou de rejet de l'histoire en tant que ressource culturelle. En somme, les deux tiers des jeux qui incorporent de vastes pans du passé dans leurs univers le font par nécessité ou par nature, tandis que le tiers restant fait preuve d'une attitude plus volontariste.

A l'échelle du corpus, les gammes se divisent en trois ensembles : 66 jeux dont les emprunts historiques conséquents sont une condition *sine qua non* à l'angle fictionnel choisi ; 34 titres dont le renvoi à l'histoire est motivé par un libre choix et par une stratégie d'utilisation décalée du matériau historique ; et enfin 37 gammes qui ne font référence à aucune période spécifique et se contentent de symboles minimalistes. Là encore, la problématique du genre apparaît fortement structurante. Sur les 37 jeux non affiliés à un horizon historique significatif, on trouve 24 des 30 gammes de la catégorie médiévale-fantastique. On peut s'en étonner, dans la mesure où le « medfan » semble explicitement regarder vers le Moyen Âge… mais la

[608] La seule gamme du genre contemporain à ne pas faire valoir de période historique de référence ne présente en fait aucun univers spécifique : il s'agit de *Wushu*, un système de règles générique.

[609] Le genre contemporain ne doit pas être confondu avec l'époque contemporaine en tant que découpage historiographique. Il désigne les univers ludiques ancrés dans le contexte le plus actuel, celui de la fin du XXème siècle et du début du XXIème siècle. Un jeu est donc « contemporain » quand il traite de la période qui le voit naître. Pour une définition des différents genres cités dans la base de données, cf. pp. 472-473.

dénomination du genre ne doit pas nous induire en erreur. L'application au premier degré des termes qui le composent conduirait à délimiter un tout autre type d'imaginaire que celui qui est déployé sous cette bannière. Non seulement la chronologie du Moyen Âge historique est-elle délaissée, mais les structures sociales, l'organisation politique et les mentalités décrites dans ces univers doivent-elles peu de choses à des inspirations proprement médiévales. Isabelle Périer montre bien que le médiéval-fantastique en jeu de rôles est guidé par des logiques fortes de lisibilité, qui conduisent à une simplification des schémas fictionnels : l'organisation binaire de l'espace entre la ville et la nature, les personnages archétypiques, la représentation élitaire du savoir, et un certain manichéisme constituent des thèmes récurrents du medfan ludique.[610] Cela n'est d'ailleurs pas sans rappeler le Moyen Âge dans les livres pour enfants tel que l'a analysé Cécile Boulaire.[611] Dans un cas comme dans l'autre, les stéréotypes évacuent largement l'historicité, dans une optique de même nature : s'appuyer sur un matelas imaginaire confortable pour véhiculer le message narratif ou ludique.[612] La clarté des codes fictionnels sert en fait les intérêts d'une modélisation ludique facilitée par son application à un cadre convenu. On est donc loin de la reconstitution médiévale. Ce n'est pas l'histoire qui est convoquée, c'est un imaginaire qui a conquis son autonomie. Une mythologie moyenâgeuse, faite de clichés et animée par le fantasme de « l'incarnation dernière, et donc idéalement précieuse et fragile, d'un monde intact et préservé »,[613] est au cœur de ce genre mal nommé.

Fermons cette parenthèse médiévale-fantastique pour revenir aux périodes historiques de référence. L'exemple nous aura permis de voir que les dynamiques liées au type d'univers mis en jeu ne sont pas sans incidence sur l'intensité des ponctions à l'histoire. Globalement, les genres les plus représentés dans le corpus font tout de même la part belle aux univers tournés vers une période spécifique. A l'exception notable du médiéval-fantastique et à des degrés divers, les neuf catégories les plus fournies comptent une majorité de gammes étroitement liées à l'exploitation

[610] PERIER, Isabelle, « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », in ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 141-151.
[611] BOULAIRE, Cécile, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, *op. cit*.
[612] Pour une comparaison entre le jeu de rôles et la littérature de jeunesse dans le domaine de l'usage du matériau médiéval, cf. DAUPHRAGNE, Antoine, « Les créations moyenâgeuses en littérature de jeunesse et en jeu de rôles : stéréotypes, métissages, innovations », in CAZANAVE, Caroline et HOUSSAIS, Yvon (dir.), *Le Moyen Âge et la littérature de jeunesse : créations, re-créations*, à paraître.
[613] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit*., p. 155.

centrale d'une thématique historique.[614] Il faut toutefois interpréter avec beaucoup de prudence ces premières indications. On l'a dit, les périodes que nous avons délimitées dans ce cadre précis ne sont que de vagues ensembles chronologiques calqués sur la tradition historiographique. Ils n'ont pas vocation à dresser le tableau des époques les plus populaires, mais à localiser des influences sur le spectre chronologique. Or, dans ce domaine, les résultats sont à la fois révélateurs et trompeurs. Ils confirment dans un premier temps la primauté des logiques de genre, et notamment des approches historisantes ; ainsi, si l'on ne prend en compte que les périodes antique, médiévale et moderne, 29 des 43 cas d'exploitation forte d'une de ces sources relèvent des types historique ou historique-fantastique. Le passé historique, sous son jour le plus reconnaissable, reste largement dans le giron des fictions qui l'appréhendent de front. Ces jeux s'installent dans un cadre chronologique plutôt qu'ils n'extraient une matière historique pour l'adapter dans un autre contexte. En adéquation avec les secteurs littéraire et cinématographique, l'histoire dans la fiction ludique s'aligne sur la discipline historienne en revisitant un territoire dont elle respecte les bornes temporelles. La situation n'est plus aussi tranchée lorsqu'on intègre dans l'analyse la période contemporaine. C'est ici que les résultats se montrent trompeurs, l'ambiguïté de cette catégorie pouvant être lourde de conséquences. La difficulté tient à ce que la période s'étend du début du XIXème siècle à… aujourd'hui. Il y a là un biais potentiel dangereux dans l'interprétation des données, tant l'écart d'historicité est important entre les deux pôles. Or, les références à l'époque contemporaine sont, de loin, majoritaires. Avec 57 gammes concernées, cette tranche chronologique semble s'imposer comme la principale source d'inspiration historique des jeux du corpus. Pourtant, faute de pouvoir distinguer entre le passé proche et le contexte actuel, une telle assertion est sujette à caution. De fait, en affinant notre perception des périodes historiques mobilisées, on s'aperçoit vite qu'elle est illusoire. Il suffit pour cela de changer de focale, et de se concentrer non pas sur les imaginaires attribuables à une époque, mais sur les datations. En d'autres termes, nous ne sommes plus à la recherche de traces historiques affichées, mais de repères chronologiques sûrs. De cette manière, on ne dénombre plus que 12 occurrences du XIXème siècle, et 10 d'un XXème siècle suffisamment éloigné dans le temps

[614] Par ordre d'importance numérique dans le corpus : historisant (historique + historique-fantastique), 42 sur 42 ; occulte, 36 sur 36 ; médiéval-fantastique, 6 sur 30 ; contemporain, 24 sur 25 ; divers *fantasy*, 10 sur 18 ; post-apocalyptique 9 sur 17 ; horreur, 14 sur 17 ; adaptation, 8 sur 14 ; aventures, 7 sur 11.

pour mériter le qualificatif d' « historique ».[615] Certes, nous avons opéré un pas de côté dans l'appréhension de la notion de « contemporain », et ces chiffres bien moins imposants révèlent une autre facette du recours à l'histoire. Il n'en reste pas moins vrai que la différence est grande, et que l'on peut ainsi fortement relativiser l'apparente domination de l'histoire contemporaine dans les gammes du corpus. La correction est d'autant plus sûre que l'on peut établir une corrélation entre la référence à une période historique et l'ancrage chronologique dans le cours de l'histoire réelle. 91 gammes situent ainsi leur univers dans notre continuum temporel, passé, présent ou futur… et seules trois d'entre elles ne mettent en avant aucun imaginaire historique identifiable. Inversement, seuls 12 jeux faisant état d'une période phare ne se positionnent pas sur la chronologie réelle. La datation « réaliste » va donc de pair avec la mise en avant d'une composante historique identifiable, qu'elle se manifeste par l'importation de blocs d'histoire qu'il s'agit de retailler,[616] ou plus souvent par l'investissement d'un contexte temporel préétabli. Tout se passe comme si l'héritage historique s'exprimait à travers différentes façons d'aborder le monde réel ; comme si explorer le passé, mettre en jeu le présent, ou se projeter vers le futur, c'était à chaque fois mobiliser une vision de l'histoire (révolue, en marche, à venir) et l'alimenter de références au passé. En comparaison, l'extrapolation franche de référents historiques marquants dans des univers « purement » imaginaires se révèle relativement peu fréquente.

Ces dynamiques sont d'une grande complexité, tant s'entrelacent différents niveaux de perception de la chose historique. Les contingences liées au genre (donc à la posture culturelle) et les perspectives d'emprunt au passé contribuent à canaliser les possibilités d'emploi de l'histoire par la fiction ludique. Cependant, ces facteurs ne sont pas les seuls éléments à prendre en considération. Ils doivent être envisagés au regard d'autres modes d'appréhension des contenus culturels. A côté de l'origine des références déployées, la nature de ces contenus fournit ainsi une autre grille de lecture du rapport à l'histoire. On déplace l'angle d'analyse, pour s'intéresser au type de ressource historique mobilisé. Si on détermine par exemple qu'un jeu fait appel à l'imaginaire médiéval, on circonscrit un champ symbolique et chronologique, mais on ne caractérise pas les façons de le convoquer et de le comprendre. Or, le Moyen Âge fictionnel ne

[615] Nous n'avons pas eu besoin dans ce domaine d'établir de critères stricts pour séparer histoire et temps présent. Le passé proche est en effet très peu abordé. Hormis les jeux dont le cadre chronologique est strictement contemporain, le plus petit écart entre la date d'édition d'un livre de base et la datation fictive de l'univers qu'il décrit est d'une quarantaine d'années : il s'agit de *Behind Enemy Lines*, jeu traitant de la Deuxième Guerre mondiale et édité pour la première fois en 1982.

[616] Dans ce cas, le façonnage du matériau historique s'exprime majoritairement dans des univers futuristes ou uchroniques.

manifeste pas seulement sa diversité par l'étendue de ses possibles spatiotemporels ; il existe plusieurs versions du Moyen Âge, non seulement parce que la période est longue et riche en sujets évocateurs, mais aussi parce que la sphère médiévale traverse le plan historique sans s'y arrêter. Il est autant question d'histoire que de mythes, de clichés, d'idéologies et de thématiques spécifiques. C'est à ces différentes dimensions qu'il nous faut être sensible, afin de mettre en évidence un certain nombre d'acceptions historiques. Nous avons distingué quatre modes de lecture : l'histoire réelle, qui permet de s'appuyer sur la trame historique sans chercher à la modifier en profondeur ; l'histoire légendaire, qui donne accès au patrimoine mythique du passé ; l'histoire thématique, qui ouvre la voie à l'exploitation ciblée et décalée de schèmes représentatifs d'une époque ; et enfin l'histoire symbolique, approche superficielle recyclant des éléments stéréotypés. En guise d'illustrations respectives de ces quatre perspectives, on peut reprendre le cours de notre évocation du Moyen Âge de fiction : un jeu comme *Miles Christi*, dont le contexte est situé sans ambiguïté dans le passé avéré, applique clairement la première solution ; *Pendragon*, en reprenant l'héritage arthurien, se place dans la continuité d'une légende médiévale ; des univers comme *Fading Suns* ou *Warhammer*, avec leurs allusions appuyées à la féodalité ou à la situation géopolitique du Bas Moyen Âge, transplantent des thématiques moyenâgeuses sur fond de science-fiction ou de *fantasy* ; quant à *Donjons & Dragons*, sa vision du Moyen Âge ne dépasse pas le recours à des figures archétypiques comme le clerc ou le paladin. Tous ces jeux, à des degrés divers, puisent dans le Moyen Âge de quoi alimenter leurs univers ludiques ; mais, à l'évidence, ils ne le regardent pas avec les mêmes yeux. Ces quatre conceptions de l'histoire dans la fiction ne sont pourtant pas toutes incompatibles. Il n'est pas rare qu'un jeu ajuste sa lecture en fonction des contenus appréhendés : ainsi, les titres de la gamme *Dark Ages* enracinent leur univers dans le passé historique « réel », tout en lui superposant une dimension occulte dont les thèmes se fondent dans le contexte médiéval. Plutôt que d'une série de visions antagonistes, on est en présence de facteurs combinatoires qui permettent de jouer sur plusieurs registres. Les résultats livrés par l'analyse de la base de données confirment les premières tendances esquissées par l'étude des périodes de référence. Globalement, la saisie de la ressource historique en tant qu'élément du passé avéré constitue la modalité dominante.

Rapport à l'histoire des gammes du corpus

	Histoire réelle	Histoire légendaire	Histoire thématique	Histoire symbolique	Corpus
Gammes	81	12	44	36	137
% Corpus	59	9	32	26	100

Le tableau ci-dessus montre que si le réel historique occupe le premier rang, d'autres clefs d'accès à l'histoire, comme les approches thématiques et symboliques, sont couramment utilisées. Parmi les dynamiques justifiant les options prises en la matière, les logiques de genre se font à nouveau sentir : ainsi le médiéval-fantastique est-il largement gouverné par un imaginaire historique minimaliste, 26 de ses 30 gammes faisant état d'une vue symbolique de l'histoire ; c'est aussi le seul genre significatif du corpus à ne pas être concerné par la référence directe au passé avéré. Parallèlement, les gammes historiques, historiques-fantastiques et contemporaines représentent 62 des 81 jeux qui mobilisent l'histoire réelle. Toutefois, quoiqu'incontournable, le critère du genre est à lui seul insuffisant pour rendre compte de manière satisfaisante des processus qui régissent les sensibilités à l'histoire. Il n'est que l'expression parfois brouillée d'une intention fictionnelle. Ce n'est pas un théorème dont l'application produirait toujours les mêmes effets. La concrétisation de cette intention fictionnelle, c'est-à-dire le contenu de l'univers ludique, présente pour nous davantage d'intérêt. Cela nous amène à revenir sur les périodes plébiscitées et sur la question de la datation « réaliste ».

Rapport à l'histoire des gammes par période historique de référence

	Histoire réelle	Histoire légendaire	Histoire thématique	Histoire symbolique	**Total**
Préhistoire	1	1		1	**2**
Antiquité	6	2	3		**8**
Moyen Âge	15	5	9	2	**21**
Moderne	10	1	5	1	**14**
Contemporaine	53	7	20	1	**57**
Japon/Chine	7	1	2		**9**
Non eurasienne			2		**2**
Toute	14	7	8		**17**
Aucune			6	32	**37**
Corpus	**81**	**12**	**44**	**36**	**137**

On a ici confirmation du lien fort entre le recours à un imaginaire historique préférentiel et la référence à l'histoire réelle. Deux pôles se dégagent et apparaissent comme le négatif l'un de

l'autre : les jeux qui s'appuient sur une période mise en valeur puisent très majoritairement dans le passé historique ; à l'inverse, les gammes qui se passent d'époque phare se détachent aussi nettement de l'histoire avérée.[617] L'opposition est d'autant plus tranchée que l'approche symbolique interdit de fait tout autre mode d'appréhension de l'histoire.[618] Le contraste se vérifie également lorsqu'on examine les univers chronologiquement situés dans notre continuum temporel : ceux-ci fournissent 78 des 81 jeux influencés par l'histoire réelle, et seulement 3 des gammes qui en sont détachées. Certes, on peut estimer que les catégories que nous avons mises en place appellent par essence à ce type de commentaires. Il est normal en effet qu'un univers sans période de référence n'envisage le matériau historique que de manière très diffuse, puisqu'il n'a pas alors véritablement de ressource historique à travailler. Néanmoins, le croisement de ces perspectives de manipulation de l'histoire ne se limite pas à de telles tautologies théoriques. Il établit d'abord une correspondance relative entre l'origine des emprunts et le regard ludique porté sur eux, de sorte que la convocation dense d'un imaginaire historique spécifique ne donne pas souvent lieu à des déracinements culturels importants. A cet égard, le Moyen Âge dont on s'empare et qu'on revendique en jeu de rôles provient bien davantage du millénaire médiéval que d'inspirations légendaires ou de thématiques moyenâgeuses. Ce qui est notable finalement, c'est l'ampleur de l'histoire réelle au sein d'un secteur ludique considéré par beaucoup comme une place forte de l'imagination « pure », typiquement représentée par la *fantasy*. Pour édifier un monde de jeu de rôles, il semble que l'histoire « vraie » apparaisse comme un vivier culturel plus attractif que ses alternatives imaginaires.

Une autre manière de tirer les enseignements de ces croisements de données est de porter notre attention sur ce que l'on pourrait nommer les degrés intermédiaires de l'historicité. Ni acceptation franche d'un savoir importé ni dissolution dans un imaginaire inédit, l'histoire légendaire et (surtout) l'histoire thématique révèlent des manières particulières de penser l'histoire dans la fiction. Elles renvoient à une sorte de métissage culturel qui soumet le référent historique à une opération qui le déstructure tout en le laissant reconnaissable. Nous sommes ici dans le domaine de l'entre-deux, où coexistent l'insertion d'éléments historiques et la construction de nouveaux mondes ludiques. Or, il est intéressant de constater que l'approche thématique touche l'essentiel des genres représentés dans le corpus. Elle est dominante dans des

[617] Pour chaque période de référence, les chiffres oscillent *grosso modo* entre 70 et 90% de jeux tournés vers l'histoire réelle ; inversement, 86% des gammes sans période de référence sont orientées vers l'histoire symbolique.
[618] 34 des 36 exemples d'approche symbolique de l'histoire n'adoptent que cette façon de faire.

catégories importantes comme la *fantasy* (55%) ou le post-apocalyptique (47%), et concerne également bon nombre de gammes historiques-fantastiques (36%). Par ailleurs, si elle se rattache fréquemment à la chronologie réelle,[619] elle se développe aussi dans des cadres temporels autonomes. Elle s'apparente ainsi à une pratique partagée par l'ensemble des grands types de jeu. Il nous faudra revenir sur les sujets véhiculés par ces thèmes historiques, ainsi que sur les contextes dans lesquels ils s'insèrent. Retenons d'ores et déjà que le rapport à l'histoire des gammes du corpus, modélisé ici en quatre visions des contenus historiques, ne se réduit pas à une opposition de nature entre l'horizon historiographique et la perspective symbolique. Il est non seulement soumis à la diversité des combinaisons possibles entre ces visions, mais il se comprend aussi en fonction d'autres dynamiques fictionnelles. En effet, la mise en évidence de voies d'accès à l'histoire nous a permis de souligner que la saisie du matériau historique est marquée dès l'origine par une empreinte culturelle plus ou moins connotée ; mais il nous reste à établir ce qu'il advient des savoirs et des représentations ainsi mobilisés. Distinguer des imaginaires historiques et dégager des acceptions de l'histoire convoquée nous semblent former deux étapes nécessaires si l'on veut comprendre comment s'intègre la ressource historique dans les univers de jeu de rôles. Ce n'est pas pour autant que l'on saura quels usages sont faits de cette ressource. Si un jeu fait appel à l'histoire réelle, il n'est pas tenu de la maintenir dans son état premier. Il est également libre de la faire cohabiter avec des éléments d'une toute autre nature, quand bien même il respecterait l'intégrité du savoir historique. Il convient donc de ne pas amalgamer rapport à l'histoire et usage de l'histoire, et d'envisager aussi bien la nature de la matière première que la façon dont elle est travaillée.

L'analyse des modalités d'utilisation du référent historique confirme la diversité des situations envisageables. Aucun des grands types que nous avons isolés n'est hégémonique, comme on peut le constater à la lecture du tableau ci-dessous.

Types d'usage de l'histoire dans les gammes du corpus

	Uchronie	Futuriste	Fantasy	Occulte	Historique	Historique exclusivement	Symbolique	Corpus
Gammes	11	14	18	35	41	24	43	137
% Corpus	8	10	13	25	30	18	31	100

[619] 70% des jeux qui utilisent cette approche thématique ancrent leur univers dans la chronologie réelle.

Schématiquement, on retrouve la dualité déjà évoquée entre conformité à l'histoire et allusion superficielle à quelques éléments stéréotypés. L'opposition est presque parfaite, les usages « historique » et « symbolique » comptant quasiment le même nombre de jeux. De fait, en reprenant méthodiquement les opérations de croisements entre les rubriques, les tendances que nous avons pu mettre à jour à propos des périodes historiques de référence et des différents modes de rapport à l'histoire se vérifient. On observe là encore une influence indéniable des genres, ainsi que des corrélations mécaniques entre certaines façons de faire… mais subsistent toujours des zones de flottement, comme si le matériau historique était suffisamment souple pour permettre aux auteurs de sortir des sentiers battus. Ainsi, si l'on devait fixer un modèle stable des usages de l'histoire selon le genre adopté, on serait pris entre les faux-semblants de la catégorisation et l'hétérogénéité des logiques culturelles à l'œuvre. On peut certes montrer, par exemple, que les gammes du genre occulte font très majoritairement un usage « occulte » de l'histoire,[620] c'est-à-dire qu'elles la réinterprètent sous l'angle de l'ésotérisme et des vérités cachées ; ce faisant, on attribue au genre une dimension structurante forte qui porterait non seulement sur l'angle fictionnel choisi, mais aussi sur le traitement de la référence historique. De la catégorie de fiction investie découlerait naturellement l'usage de l'histoire. Cependant, les contre-exemples qui invalident cette thèse déterministe ne manquent pas : sur les 18 jeux relevant de l'ensemble « divers *fantasy* », seuls 7 se livrent à une relecture *fantasy* des éléments historiques dont ils s'emparent ; sur les 42 gammes historisantes, 9 s'éloignent résolument d'une interprétation conforme aux prescriptions de l'historiographie. Le paradoxe n'est qu'apparent. Ce n'est pas parce qu'un univers s'inscrit dans une tradition donnée que l'ensemble de ses composantes subit de manière homogène le poids de cette orientation. Qu'un monde imaginaire soit placé sous le signe de la *fantasy* n'équivaut pas à ce que tout ce qu'il contient soit régi par le merveilleux. De même, l'enracinement fort dans le passé historique ne prédispose pas automatiquement à la reprise du canevas académique. De plus, il ne faut pas oublier que l'usage de l'histoire dépend de l'existence d'un objet utilisable. A cet égard, les jeux qui se contentent de vagues références éparses ne donnent que peu de prise à un autre emploi de la matière historique que l'usage symbolique ; pour se prêter à une véritable réinterprétation, les éléments historiques doivent présenter un minimum de densité.

[620] C'est le cas de 30 des 36 gammes du genre.

Avec le critère du genre, on peut donc tout au plus délimiter un champ des possibles, entre un usage attendu et lié à une catégorie de fiction, et une perspective minimaliste qui se traduit par une utilisation du référent historique proche du degré zéro. A l'intérieur de ce large spectre, une pluralité de situations se fait jour. En matière de relecture de l'histoire, la logique du genre est parfois rendue inopérante par la faiblesse de la saisie des éléments historiques ; parfois, au contraire, elle se confond avec ce désintérêt, comme dans le cas archétypique du médiéval-fantastique (dont 27 gammes sur 30 font un usage « symbolique » de l'histoire). Il est difficilement contestable que l'environnement fictionnel, dont les principes directeurs sont condensés dans un genre spécifique, pèse de tout son poids sur le remodelage de la ressource historique. Toutefois, il importe de relativiser la portée des résultats que l'on peut obtenir par ce biais. S'attacher aux différents types de fiction et aux divers usages de l'histoire apporte un éclairage inédit sur le traitement du matériau historique, mais est aussi susceptible de fausser notre vision des gammes du corpus. Il convient de rappeler que l'on n'est pas en présence de critères fermés : un jeu n'est pas nécessairement défini par un seul genre, ni par un seul usage de l'histoire, mais peut combiner plusieurs optiques. C'est ainsi que seule une minorité de gammes historisantes se repose exclusivement sur l'usage « historique » (c'est-à-dire conforme à l'histoire réelle) de ses emprunts au passé[621] ; autrement dit, l'historicisme n'est pas forcément incompatible avec d'autres manières d'exploiter l'histoire. En proposant une typologie sommaire, on découpe artificiellement des perspectives, alors que c'est leur fusion qui donne sens aux univers ludiques. Une telle démarche simplifie considérablement l'appréhension des dynamiques fictionnelles en action, et présente l'immense intérêt d'y donner accès de manière problématisée… mais elle ne doit pas écraser la singularité de chaque jeu, dont les stratégies d'emploi du référent historique ne se réduisent pas à l'application de recettes préétablies. Le même type de commentaire est valable à propos des précédents croisements de données, ou d'autres mises en rapport que l'on pourrait légitimement effectuer ici. Ainsi, certains usages de l'histoire apparaissent très marqués par des périodes de référence particulières, à l'image des relectures uchroniques ou futuristes qui recyclent très majoritairement l'époque contemporaine.[622] Cela ne nous autorise pas à les constituer en groupes homogènes. Il faut

[621] 18 des 42 gammes historisantes se limitent à cette approche.
[622] Les usages uchroniques et futuristes de l'histoire se fondent respectivement à 91% et 71% sur des emprunts à la période contemporaine.

prendre garde à ne pas résumer les univers en quelques traits saillants, dont l'interprétation peut varier grandement en fonction des contextes dans lesquels ils se déploient.

Varier les points de vue, montrer que l'histoire dans la fiction ludique est perceptible sur différents registres ; tel est l'intérêt majeur de la distinction que nous avons opérée entre l'origine des emprunts historiques, leur nature et leur utilisation. Loin de réifier ces catégories, au risque de les vider de leur pertinence, nous invitons à les considérer comme des angles d'analyse complémentaires. Il s'agit avant tout d'envisager le matériau historique au filtre des dynamiques plurielles qui s'en emparent. Or c'est ce pluralisme, associé à la nature composite des univers ludiques, qui fait écran à notre perception de l'histoire. On ne peut espérer démêler l'écheveau des représentations historiques si l'on se réfère à des conceptions trop obtuses. L'étude du corpus montre à cet égard que l'opposition simple entre l'historicisme et la fantaisie plus ou moins historique n'est pas des plus éclairantes. Elle peut encore tracer une ligne incertaine de démarcation entre une posture historisante et une intention dégagée des contraintes historiographiques, mais elle est impropre à rendre compte de l'importance du facteur historique dans la création fictionnelle. C'est que la grille de lecture fournie par le genre enferme l'analyse dans une vision autocentrée ; en se déclarant « historique », il se pose en référence dans l'usage de l'histoire, reléguant ainsi dans l'ombre les autres modalités de recours à l'histoire. Pourtant, la coupure qu'il instaure résulte plus d'une revendication à la légitimité que d'une spécificité structurelle. Anne Besson souligne ainsi qu'entre roman historique et roman de *fantasy*, la différence n'est bien souvent qu'affaire d'accentuation portée sur une thématique au détriment d'une autre, sur fond de schémas narratifs et de ressources imaginaires largement partagés.[623] Le passé historique n'est donc pas confisqué par une seule perspective fictionnelle. Il ne contient pas non plus l'ensemble des possibilités d'usage de la matière historique. En d'autres termes, la place de l'histoire dans la fiction dépasse le problème de l'exploration du passé, comme l'atteste dans notre corpus la variété des contextes ludiques présentant des traces historiques. Elle évolue en fonction de l'ancrage chronologique du monde fictif, mais aussi de son rapport à la représentation du réel.

[623] BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, pp. 35-38.

2) Les genres historisants : ancrage dans un passé revisité

Nous avons opté, dès les premières analyses de corpus exposées dans ce travail, pour une approche générique des jeux se confrontant directement au passé. Nous avons qualifié d' « historisants » tous les univers qui répondent à ce critère. Ce n'est pas qu'une facilité de langage. Le recours à un terme alternatif reflète la faiblesse de l'historicité la plus traditionnelle, telle qu'elle se présente dans le genre historique *stricto sensu*. Si l'on devait se livrer à une étude comparative avec des médias de plus large diffusion, on se heurterait d'emblée au déséquilibre des corpus. Le jeu de rôles n'a pas de réel équivalent au roman historique ou au film historique. Là où la littérature et le cinéma sont en mesure de proposer des centaines de références relevant du genre historique, la sphère rôliste ne comprend que quelques exemples ponctuels qu'il est difficile de constituer en genre. Ainsi, même en privilégiant la recherche de gammes « purement » historiques lors de la constitution du corpus, nous n'avons pu y incorporer que six d'entre elles. On pourrait objecter que la supposée rareté de ce genre dans le jeu de rôles est surtout due à l'imposition d'un cadre qui lui est étranger. Il existe de nombreuses façons de poser le problème de « l'historique » dans la fiction, qu'elle soit ludique ou non. Les définitions, dans ce domaine, épousent les problématiques de recherche ou les intentions fictionnelles : du nécessaire « relais historiographique » évoqué par André Peyronie[624] à l'antériorité minimale de dix ans devant séparer un contexte de son appréhension par la fiction,[625] en passant par l'exploitation des « blancs de l'histoire »[626] d'Umberto Eco, les critères renvoient à des angles d'analyse ou à des techniques narratives spécifiques. Ils ont en commun de prôner un certain respect du passé, en ne déformant pas à outrance les structures historiques mobilisées ; lorsque le message idéologique[627] ou la simplicité du propos[628] va à l'encontre d'un traitement pertinent de l'histoire, le soupçon quant à la légitimité du genre commence à poindre. Or, c'est précisément à de tels doutes que la perspective ludique du jeu de rôles prête théoriquement le flanc. Dans les faits, pourtant, les occasions de soumettre les gammes du corpus à une critique de ce type sont rares. Que les auteurs évitent délibérément l'option historique ou que celle-ci soit

[624] PEYRONIE, André, « Note sur une définition du roman historique », *op. cit.*, p. 280.
[625] VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps …*, *op. cit.*, p. 14.
[626] ECO, Umberto, *Apostille au Nom de la Rose*, *op. cit.*
[627] C'est l'idée maîtresse de Lukacs, pour qui le roman historique n'est essentiellement qu'habillage exotique de discours idéologiques. Cf. LUKACS, Georges, *Le roman historique*, *op. cit.*
[628] On pense ici notamment à la littérature de jeunesse.

intrinsèquement étrangère au jeu de rôles, les stratégies d'affrontement à l'histoire tendent plus à désamorcer le piège de l'historicité qu'à élaborer une fiction compatible avec les exigences du genre historique. C'est dans cette optique que notre catégorie historisante prend tout son sens. Elle permet d'envisager la minorité historique et la majorité historique-fantastique dans un même mouvement, en mettant en avant leur rapport commun au passé historique réel. Elle permet aussi de penser plus aisément les divergences auxquelles une même convocation de l'histoire peut donner lieu. Ainsi, sur les 42 gammes historisantes, seules 18 adoptent une lecture conventionnelle du passé historique. Les 24 autres jeux, en plus ou (plus rarement) à la place de cette lecture, introduisent un biais fantastique ou uchronique ; le propos se déprend alors de l'horizon historiographique, avec une radicalité plus ou moins grande. Le jeu de rôles s'aligne donc peu sur les modèles issus des supports culturels dominants. Plus exactement, il ne s'en contente pas.

En écho à la faible importance de l'angle historiciste, l'omniprésence du merveilleux confirme l'aspiration des univers historisants de jeu de rôles à gagner en marge de manœuvre créatrice ce qu'ils perdent en académisme. 36 de nos 42 gammes insèrent ainsi des éléments surnaturels dans le contexte historique qu'elles mobilisent. Toutefois, l'intégration du merveilleux dans l'histoire ne se construit pas contre elle. Il ne faudrait pas aboutir à une conception bipolaire qui opposerait deux visions en tous points incompatibles. Les jeux dont il est question ici travaillent un matériau historique dense, non un ensemble hétéroclite de symboles. Le fait qu'ils transgressent le régime réaliste du genre historique n'invalide pas leur saisie de plain-pied de l'histoire. Si la ressource historique n'est pas appréhendée de manière classique, elle reste au cœur de la démarche fictionnelle. Le merveilleux arrache le propos du jeu à la validation historiographique, mais il n'est pas pensé en négation de l'histoire ; il peut au contraire l'éclairer d'une lumière inédite, et apporter de la nouveauté à des thèmes et des périodes largement couverts par des approches plus traditionnelles. Il est aussi soumis à d'autres logiques fictionnelles, à tel point qu'il peut ne pas être lié à l'interprétation du contexte historique. De fait, il convient de distinguer ce qui touche aux modalités d'usage de l'histoire et ce qui relève d'apports étrangers au réel historique. Ces deux aspects influent sur le décrochement de la perspective strictement historique opéré par une majorité de jeux historisants, mais ils ne portent pas exactement sur la même chose. En effet, distordre le passé en lui injectant des doses de merveilleux et apposer une couche surnaturelle sur une structure historique laissée dans son état

originel sont deux opérations différentes. Dans les deux cas, la vraisemblance est mise en question puisqu'il y a association du savoir historien avec des éléments qui n'ont pas d'assise dans le réel ; mais les incidences sur la fiction ne sont pas du même ordre. Elles reprennent en fait le schéma couramment évoqué pour séparer merveilleux et fantastique, et qui considère ces deux notions comme deux versions, l'une affichée, l'autre cachée, d'un même imaginaire fantasmagorique. Or, il est intéressant d'appliquer ce schéma à la problématique historique dans la mesure où il fait état de deux façons d'envisager le monde fictif, à savoir d'une part la libre (re)création d'un univers et d'autre part la réinterprétation du réel ; bâtir un monde autre, ou reproduire le nôtre. Il y aurait donc deux polarités du merveilleux dans l'histoire fictionnelle : la première consiste à remodeler le passé via le surnaturel, qui devient alors un agent de l'histoire fictive ; la seconde juxtapose les dimensions historique et fantastique, sans que le cours des événements ou le contexte général n'en sorte transformé.[629] Ces types d'imaginaire apparaissent comme des composantes du propos historisant, et déplacent les enjeux d'utilisation de la ressource historique. Ils entretiennent avec l'histoire une relation dont les termes sont modulés en fonction des particularités de chaque projet. La question du merveilleux rejoint en fait les problèmes posés par des formes de fiction spéculative[630] comme l'uchronie. Ces perspectives reposent sur des caractéristiques fondamentalement contraires aux principes de la discipline historienne, de sorte qu'il est inutile pour elles d'entretenir l'illusion d'une connivence culturelle. Alors que le roman historique peut fonctionner comme un leurre historiographique, les postures affirmant leur détachement du réel historique ne peuvent compter sur l'effet de faire semblant. Il n'est guère étonnant dans ces conditions qu'elles soient perçues *a priori* comme des entreprises de subversion de la logique historique.

Il nous semble pourtant que le tableau n'est pas aussi tranché qu'il n'y paraît au premier abord. Il est vrai que la fiction ludique ne vise pas les mêmes objectifs que la discipline historique, pas plus qu'elle ne cherche à se constituer en auxiliaire éducatif de la démarche historienne. Cela dit, on peut avancer les mêmes arguments à propos du roman historique, quoique son apparente proximité avec son modèle historiographique brouille quelque peu les

[629] Cela explique, à l'échelle du corpus, que des gammes puissent être recensées comme faisant un usage uniquement « historique » de l'histoire, alors même qu'elles reposent sur une dimension surnaturelle importante.
[630] Roger Bozzetto parle des « fictions spéculatives » comme les ancêtres de la science-fiction contemporaine. Nous reprenons cette expression dans un sens plus général, et plus littéral. Cf. BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1992.

limites de son registre. Bien que tenu par un pacte de vraisemblance qui le légitime en tant que récit historique, le roman impose ses propres contraintes, et s'organise selon les intentions littéraires de son auteur.[631] D'une certaine manière, les univers historisants de jeu de rôles poussent plus loin le mouvement d'autonomisation, en rendant apparente la césure avec le passé proprement historique. En introduisant de nombreux biais évidents dans la lecture de l'histoire, ils s'affranchissent d'une bonne partie des obligations de justification. Ils n'ont pas à mériter le qualificatif « historique ». Il reste que, au même titre que le roman ou le film historique, ces jeux de rôles considèrent le passé avéré comme le cadre de leurs univers de fiction. La différence entre les supports littéraires et cinématographiques d'une part, et rôlistes d'autre part, est moins structurelle que positionnelle. Les uns affichent leur historicisme, les autres s'en éloignent plus ou moins ostensiblement ; mais tous reposent sur des stratégies d'exploitation de l'histoire et sur l'insertion du propos fictionnel dans un environnement historique. Autrement dit, la place du contexte historique et le remodelage du passé font l'objet d'une réflexion spécifique, articulée au projet ludique des auteurs. Dès lors, on ne peut pas penser les usages non conventionnels de l'histoire comme un seul bloc monolithique foncièrement inapte à traduire des questionnements historiques. S'il est possible d'établir une échelle d'historicité qui classerait les approches selon leur pertinence historiographique (mais dans quel intérêt ?), il y a fort à parier que cette construction théorique ne reproduirait pas la dichotomie entre le vrai et le faux, entre les faits et l'imagination, entre le réalisme et le fantastique. Il nous semble que ce n'est pas le recours au merveilleux ou à d'autres ingrédients allogènes qui est discriminant, mais plutôt les écarts avec la réalité que ces éléments impliquent. Ces écarts assumés sont érigés en principes fictionnels ; ils sont porteurs de sens, en ce qu'ils offrent des opportunités de réarranger le contexte d'origine sans pour autant le vider de sa substance historique. De la même façon que la reconstitution constitue l'un des enjeux du genre historique, le décalage thématique semble être l'un des moteurs de la fiction ludique historisante.

La mise à distance du réel historique s'opère sur différents registres, et avec des intensités diverses. Elle ne recouvre pas les mêmes usages de l'histoire, selon la perspective adoptée. Il faut souligner ici que le jeu avec le réel ne recoupe pas exactement le jeu avec l'histoire. C'est ainsi que des titres comme *Crimes* ou *Maléfices*, tout en étant extrêmement rigoureux quant au contexte de la France de la Belle Epoque, introduisent une dimension fantastique. L'irrationnel ne

[631] Cf. BERNARD, Claudie, *Le passé recomposé, op. cit.*

bouleverse pas le passé tel que nous le connaissons, mais il en modifie la perception via l'expérience ludique. Le cadre historique n'est pourtant pas qu'un simple décor sur lequel on plaque des schémas fantastiques. Il donne sens à la touche surnaturelle qui marque ces jeux. Dans des optiques légèrement divergentes, *Crimes* et *Maléfices* reprennent à leur compte des thèmes caractéristiques de l'époque pour mieux les exposer au révélateur fantastique : *Crimes* traite des peurs « fin de siècle » comme la folie, la corruption, la décadence, qui prennent corps véritablement pour peu que le personnage y cède ; *Maléfices* joue sur le contraste entre le rationalisme scientifique ambiant et l'irruption brutale de phénomènes étranges et angoissants. Les deux univers sont en fait littéralement historiques-fantastiques. Sur un plan voisin, la volonté de mettre en valeur l'imaginaire et les mentalités d'une période peut aussi conduire au choix du surnaturel. *Miles Christi* développe ainsi un merveilleux historique, en proposant une simulation ludique de l'idéal templier. Là encore, le cadre est respecté avec soin, la Terre sainte du XIIème siècle présentée dans le livre de base étant largement nourrie des apports historiens. Parallèlement, le jeu mobilise le merveilleux médiéval chrétien en le liant aux thèmes de la foi et de la force de la croyance, mais aussi en donnant vie à un bestiaire monstrueux typique du Moyen Âge. Les templiers, élite guerrière autant que spirituelle, peuvent accomplir des miracles dont la puissance dépend de leur rectitude morale et du respect de leur vocation. L'écart par rapport au réel consiste en une concrétisation fictionnelle d'éléments imaginaires, qui sont envisagés comme des événements rares mais possibles. Le merveilleux de *Miles Christi* est tiré de l'époque traitée par le jeu, et est appréhendé comme un trait culturel incontournable ; il traduit une vérité médiévale selon laquelle « l'incroyant fondamental [est] à exclure du panorama de l'homme médiéval ».[632] Si tout le monde croit, la foi est une réalité du Moyen Âge ; la transcription ludique ne fait qu'amplifier les effets de cette réalité, qui ne touche plus seulement les mentalités mais qui se manifeste aussi sur le plan physique, par un lien « logique » entre la foi et sa récompense. En termes de représentation historique, le fait que les champions de la chevalerie chrétienne soient censés bénéficier de la faveur divine n'est pas une invention de *Miles Christi*. On le voit, les libertés prises par rapport au modèle historiographique ne sont pas synonymes de trahison à son encontre, même lorsqu'elles convoquent le merveilleux comme filtre interprétatif du passé. Le problème ne se pose d'ailleurs pas pour des univers dont le référent est plus

[632] LE GOFF, Jacques (dir.), *L'homme médiéval*, Paris, Seuil, Points Histoire, 1989, p. 9.

légendaire qu'historique, comme *Pendragon* : la magie telle qu'elle se présente dans le jeu n'est pas un ajout, mais participe de l'héritage arthurien.

Néanmoins, les écarts entre le matériau d'origine et le résultat ludique sont souvent plus importants que ce que les exemples précédents ont montré. La saisie de l'histoire par le biais du surnaturel peut ainsi prendre la forme d'un habillage opportuniste et plus ou moins habile. Les déclinaisons moyenâgeuses d'univers préexistants en sont l'exemple type : la gamme *Dark Ages*, inspirée du *Monde des Ténèbres*, ou le moins connu *Cthulhu Dark Ages*, conjuguent les thèmes horrifiques de leur modèle ludique avec la vision obscurantiste du Moyen Âge. La concordance des imaginaires permet ici un recours à l'histoire loin de l'historicisme, qui ancre le cadre fictionnel dans un passé revisité par un doublage occulte du contexte historique réel. Le propos n'est pas de représenter une période par le merveilleux, mais plutôt de tirer parti de son aura culturelle pour créer ou adapter les inventions des auteurs. Dans cette optique, plusieurs voies se dessinent. Les croisements de genres se situent dans cette perspective, en captant un imaginaire historique pour le mêler à des influences plus ou moins éloignées de son répertoire habituel. *Deadlands* procède ainsi à la rencontre du western et de l'occultisme, en peuplant son univers uchronique, le Weird West, de morts-vivants et de phénomènes mystiques. Autre mixte fictionnel, *Mousquetaires de l'Ombre*, que son sous-titre annonce comme « le jeu de cape et d'E.T. », prend pour point de départ le crash d'un vaisseau pénitentiaire extraterrestre dans la forêt de Fontainebleau en 1654. Au-delà des différences de ton et d'atmosphère, on voit bien que les croisements de ce type sont riches de nombreuses combinaisons potentielles, des plus classiques aux plus improbables. Il s'agit moins d'évoquer le passé que d'introduire de l'inédit dans l'imaginaire historique, tout en bénéficiant d'un contexte familier. L'histoire savante est ostensiblement violentée, bien que son cadre chronologique soit maintenu. *Deadlands* et *Mousquetaires de l'Ombre* situent leurs univers respectifs en 1876 et 1654 : le Weird West n'est pas un *far west* générique, mais bien une version alternative des Etats-Unis ; de la même façon, le corps secret de mousquetaires d'élite est au service de Mazarin, dans la France de Louis XIV. L'intérêt du mélange obtenu réside précisément dans cette occupation décomplexée du passé historique, qui impose malgré tout la prise en compte de facteurs d'historicité. Ainsi, aussi décalé que soit leur traitement ludique, les Etats-Unis du XIXème siècle et la France du XVIIème siècle doivent être identifiés comme tels… faute de quoi tout l'effet de distorsion s'évapore, puisqu'il n'y a plus de référent historique auquel comparer l'univers. Ces approches ont en commun d'oser

des rapprochements audacieux, mais sont très hétérogènes, comme l'attestent nos exemples. Entre la légèreté des aventures de cape et d'épée de *Mousquetaires de l'Ombre* et le mysticisme désenchanté de *Deadlands*, la comparaison ne tient que par leur positionnement ambivalent sur le terrain historisant.

Le jeu sur l'histoire se double ici d'un jeu sur les genres. Parfois, les modalités historisantes nous invitent aussi à privilégier ce qui aurait pu être plutôt que de nous plonger dans ce qui a été. Les uchronies appellent ainsi à une sorte de relativisation de l'histoire, tempérée par l'artificialité des moyens employés. Théoriquement proches du principe de la *counterfactual hypothesis*,[633] elles reposent sur l'introduction de variables dans le cours de l'histoire avérée, mais évitent le questionnement historiographique en attribuant au merveilleux cette dimension perturbatrice. C'est presque toujours l'irréel qui déclenche la divergence uchronique ; celle-ci est dès le départ posée comme imaginaire, ouvrant sur un registre étranger à la perspective historienne. L'histoire est bousculée par un événement qui lui échappe par nature : dans *Brumaire* et dans *Khaos 1795*, des événements occultes modifient le cours de la Révolution française ; dans *Engrenage*, l'apparition d'organismes nommés phages au milieu du XIXème siècle provoque une révolution scientifique mais aussi une crise sociale et internationale ; dans *Rétrofutur*, c'est la prise de contact d'une civilisation extraterrestre avec l'humanité en 1860 qui change la face du monde. Il n'est pas question d'histoire alternative telle qu'elle est pensée par les tenants de la *virtual history*, mais plutôt d'une reprise en main du passé par l'invention fictionnelle. A partir du moment où l'on instaure une coupure nette avec la chronologie réelle, la liberté de création est démultipliée. La primauté du merveilleux comme instigateur du changement ne fait que renforcer la dynamique d'autonomisation par rapport au jugement historien ; en même temps que le déroulement de l'histoire, c'est aussi le registre d'utilisation du référent historique qui est ainsi modifié. L'irruption d'un phénomène fantastique n'est toutefois pas la seule option ; dans *WarsaW*, l'uchronie procède de décisions et d'événements politico-militaires différents, à partir de 1916, entraînant ainsi la continuation du conflit entre de nouveaux avatars de l'Allemagne (le NeuReich) et de la Russie (le Komingrad) jusqu'en 1964. Dans tous les cas, la marge de manœuvre considérable conquise sur l'histoire réelle ne décharge pas ces jeux de justifier de leur inscription dans la continuité d'un passé réel. Quelle que soit l'ampleur de la divergence créée par la rupture uchronique, le nouveau contexte n'est pas sans rapport avec son ascendance

[633] Cf. FERGUSON, Niall, *Virtual History …, op. Cit.*

historique. Pour éloignée qu'elle soit de son modèle historiographique, la Révolution de *Brumaire* et de *Khaos 1795* reste malgré tout tributaire de caractéristiques incontournables : elle se situe en France à la fin du XVIIIème siècle, elle oppose dans un premier temps révolutionnaires et défenseurs de l'Ancien Régime, elle est animée par des enjeux sociaux, économiques et religieux spécifiques, etc. Il existe une différence entre s'inspirer d'une époque et en proposer une autre lecture. En l'occurrence, le propos n'est pas de construire un monde basé sur la période révolutionnaire, mais de donner à voir une autre Révolution. Le principe même de l'uchronie, somme toute, est de maintenir le lien entre la base historique et le développement imaginaire. Illustration de ces gages de connexion à l'histoire réelle, le recyclage de figures célèbres est révélateur du numéro d'équilibriste que les auteurs doivent mener à bien. Ainsi, l'univers de *WarsaW* est-il présenté à travers le récit de George Orwell ; dans *Rétrofutur*, Jean Moulin et Albert Einstein sont les leaders d'un mouvement de résistance des « twisted 50's » ; dans *Khaos 1795*, Fouquier-Tinville instaure une dictature avec l'aide de son bras droit, Bonaparte. L'intégration de ces personnages de renom se situe à la croisée de la nécessité fictionnelle et de la logique uchronique : d'une part, ces noms légitimes et familiers renforcent la cohérence du monde ; d'autre part, ils sont eux aussi englobés dans le changement général opéré par la bifurcation chronologique. Plus globalement, la reprise d'éléments issus de l'éclatement du cadre historique constitue une constante pour ces jeux qui remodèlent le passé de façon à obtenir un univers inédit mais situé dans une continuité historique.

Les différentes manières de revisiter le passé en jeu de rôles apparaissent donc marquées par les biais surnaturels ou spéculatifs. L'histoire, dans son acception la plus académique, est tenue à distance, comme si la perspective ludique refusait de prétendre à l'historicité. Nous avons voulu mettre en valeur cet état de fait en englobant l'ensemble de ces jeux dans une catégorie historisante aux frontières floues. Délibérément, nous avons également intégré dans cette catégorie des jeux dont le traitement de la matière historique tient davantage de la transposition dans un monde autre que de la variation sur le passé réel. Seule l'intensité des emprunts à l'histoire a présidé à leur inclusion parmi les gammes historisantes. Dans ces univers, on ne trouve nul événement fondateur qui fait dévier le flux chronologique tel que nous le connaissons, ni de dimension occulte qui se superpose à l'histoire réelle, ni d'exploitation d'un merveilleux contemporain de la période envisagée. On dépasse le stade de l'adjonction d'éléments externes, pour s'arracher plus complètement à l'attraction historiciste. Toute l'histoire est en fait

retravaillée, dans sa dimension la plus visible, de façon à ce que le contexte fictionnel présenté par le jeu ne soit pas perçu comme une branche imaginaire de la chronologie réelle, mais comme une sorte de miroir déformant de notre histoire. Ainsi *Victoriana* situe-t-il son univers en 1867, dans une version *fantasy* de l'Europe du XIXème siècle qui comprend magie et races humanoïdes ; *Essentia* applique ce procédé au Grand Siècle et à la France de Louis XIV ; quant à *Northern Crown*, il donne à voir un continent nord-américain alternatif du XVIIème siècle et interroge les rapports entre autochtones et colons venus d'Uropa. Dans ces trois jeux, les éléments surnaturels et les écarts par rapport au réel font partie intégrante de l'ordre du monde, ils ne sont pas la conséquence de quelque phénomène fondateur ou la manifestation d'une histoire cachée. D'autres univers reposent moins sur le merveilleux, mais s'affranchissent de la datation réelle, marquant de cette manière leur autonomie fictionnelle ; c'est le cas d'*Etherne*, dont le monde est calqué sur la Rome républicaine et sur les civilisations méditerranéennes qui l'entouraient. Enfin, citons *Château Falkenstein*, qui rétablit un contact ténu avec la réalité, en présentant son contexte comme une dimension parallèle dont l'histoire et la géographie sont très proches de notre XIXème siècle : les références victoriennes y côtoient les races tolkieniennes, la magie et une technologie de type *steampunk*. On peut questionner le statut de ces jeux, dans la mesure où la distanciation au passé réel semble prononcée… mais y a-t-il vraiment une différence notable entre un univers de forte inspiration historique et une version largement remaniée du passé historique ? Entre l'uchronie mystique de *Deadlands* et le décalage *fantasy* de *Victoriana*, les modalités d'insertion de la fiction dans la perspective historique sont certes divergentes, mais elles reposent à chaque fois sur l'intensité et la transparence des emprunts à l'histoire réelle. Celle-ci fournit un cadre structurant à l'univers ludique.

La capacité structurante d'un tel cadre apparaît d'ailleurs assez nettement lorsque l'on se penche sur la dimension géopolitique de ces mondes ludiques historisants. Sur le plan de l'échelle géographique adoptée, il semblerait que ce type de jeux soit davantage enclin à se fixer sur des espaces de taille petite ou moyenne. Ainsi, 62% des titres historisants du corpus restreignent leur contexte géographique à une ville, un pays ou une région ; pour ce même ensemble d'échelles, le chiffre n'atteint que 34% tous genres confondus. Par ailleurs, 95% des gammes historisantes se focalisent sur une « aire de jeu » comprise entre la ville et le continent. La perspective planétaire en est quasiment absente, alors qu'elle concerne 25% des jeux du corpus. On retrouve là une certaine logique de genre puisque le principe historique n'a de sens que s'il s'attache à un objet

donné, donc situé et circonscrit dans l'espace. La limitation de l'espace considéré participe de la pertinence d'une démarche historienne, mais aussi de la cohérence d'une approche fictionnelle. On peut donc estimer que la relative précision du regard historisant sur le contexte qu'il met en jeu correspond à une nécessité inhérente à l'environnement historique. Elle renvoie aussi à un impératif de vraisemblance, le chevalier médiéval ou le sans-culotte révolutionnaire n'étant pas destiné à sillonner le globe. Il est intéressant à cet égard de constater que les régimes de vraisemblance ne sont pas tous égaux devant les impondérables d'un cadre historique. Si le merveilleux a toute sa place, si les rencontres les plus inattendues peuvent avoir lieu, l'élargissement des possibilités géographiques est bien plus rare, de sorte que notre chevalier et notre sans-culotte ne sont jamais de grands voyageurs mais peuvent parfois lancer des sorts. Dans *Mousquetaires de l'Ombre*, la cohérence du contexte historique est notamment assurée par la réduction de l'espace à ce qu'un contemporain de Louis XIV pouvait raisonnablement parcourir ; les mousquetaires peuvent bien traquer les extraterrestres, du moment qu'ils ne transgressent pas les capacités de transport du XVIIème siècle… Corollairement à la dimension spatiale, les aspects plus politiques vont dans le sens d'une concentration du propos vers des formes bien définies. Qu'il s'agisse des modèles de société ou des types de régime politique, les univers historisants ciblent souvent avec précision ces éléments contextuels.[634] Les structures sociopolitiques que les joueurs sont amenés à rencontrer sont clairement définies et apparaissent en nombre limité ; ainsi, la valeur « variable », que nous avons utilisée dans la base de données pour recenser les cas trop imprécis ou trop riches en possibilités, touche peu ce genre de jeux.[635] On peut imaginer que la délimitation d'un contexte géographique peu développé favorise la présentation claire d'un petit nombre d'institutions politiques ; on peut aussi avancer que le passé historique présente l'avantage non négligeable de fournir des modèles déjà construits, exposés d'autant plus volontiers que l'on n'a ni à les créer ni à les justifier.

[634] Quant à savoir quels régimes politiques sont particulièrement mis en valeur par le genre historisant, les résultats sont assez peu exploitables. A l'échelle du corpus, aucune dominante n'apparaît. Si l'on restreint l'analyse aux jeux historisants, quatre systèmes politiques sont plus fréquemment appréhendés que dans les autres genres : la république (dont 77% des apparitions se font dans un cadre historisant), la monarchie (56%), puis la démocratie et la féodalité (50%). Ces quatre systèmes se trouvent aussi en tête des régimes mis en jeu par les gammes historisantes : la monarchie est souvent représentée (45% des jeux historisants), puis viennent la démocratie et la féodalité (26%) et enfin l'empire et la république (24%).

[635] En ce qui concerne les types de régime politique, 21% des gammes historisantes sont concernées par la valeur « variable », contre 52% pour l'ensemble des jeux du corpus. Quant aux modèles de société, un seul titre historisant est concerné par cette entrée, alors que 25% des gammes du corpus sont touchées.

Hétérogène quant à ses combinaisons fictionnelles et pointu quant à la présentation de ses éléments de contexte, le genre historisant est aussi affaire d'exploitation raisonnée d'un imaginaire donné. Situer un univers dans le passé réel (ou dans l'un de ses avatars), c'est s'appuyer sur une époque spécifique que l'on va passer au filtre ludique. Si l'on reprend la catégorisation en périodes de référence, on constate un certain équilibre : l'époque contemporaine est représentée dans 15 gammes historisantes, le Moyen Âge apparaît dans 14 jeux, et l'Epoque moderne touche 11 titres ; l'Antiquité ferme la marche, avec seulement 4 références.[636] Passons en revue très scolairement ces différentes périodes. L'Antiquité est peu investie en comparaison des autres tranches chronologiques. Trois des quatre références abordent la civilisation gréco-romaine : *Etherne*, *Oikoumene* et *Praetoria Prima*. Le quatrième jeu, *Qin*, traite de la Chine des Royaumes combattants, au IIIème siècle av. JC. L'ensemble forme une catégorie relativement homogène : il s'agit de gammes françaises et récentes (parues entre 2005 et 2008) ; de plus, elles entretiennent un rapport comparable au passé qu'elles mobilisent. L'histoire est appréhendée de front, de manière « classique », sans bouleversement majeur de la chronologie… ce qui n'interdit pas l'intégration d'un merveilleux discret, en lien avec les mythologies antiques. Dans ce paysage marqué par la modestie éditoriale, *Qin* se distingue autant par son thème et son ambiance héroïque que par son succès commercial.[637] Le Moyen Âge concentre un plus grand nombre de jeux, nombre qui s'avère cependant peu impressionnant. On aurait pu s'attendre à une plus grande popularité tant l'imaginaire moyenâgeux est censé être prégnant dans les univers ludiques… signe probable que ce qui fait le succès des mondes de *fantasy* n'est sans doute pas leur parenté lointaine avec l'héritage médiéval, même si le problème est plus complexe qu'il n'y paraît.[638] Il est vrai néanmoins qu'on retrouve parmi les quatorze jeux historisants ancrés dans le Moyen Âge certaines références phares de l'édition, comme *Ars Magica*, *Pendragon*, ou la gamme *Dark Ages*. Globalement, la période médiévale perçue à travers notre corpus est une ère plongée dans le merveilleux, qu'il soit gothique, horrifique, légendaire, mythologique ou religieux.[639] Par ailleurs, le Moyen Âge dont il est question est avant tout occidental et axé sur la période s'étirant du XIème au XIVème siècle. A l'image des jeux antiquisants, le rapport à

[636] Rappelons qu'un même univers peut mobiliser plusieurs périodes de référence.
[637] La gamme comporte actuellement dix produits, ainsi qu'une novellisation.
[638] Sur les univers d'inspiration médiévale dans les jeux de rôles, cf. DAUPHRAGNE, Antoine, « Le Moyen Âge dans les jeux de rôles : simulations ludiques et matière historique », in ABIKER, Séverine *et alii*, *Le Moyen Âge en jeu*, *op. cit.*, pp. 69-80.
[639] Seuls deux jeux ne sont pas concernés : *Secretum Templi* et *Les Loups des steppes*. Les deux références sont des échecs commerciaux.

l'histoire est généralement frontal, et privilégie les retouches mesurées aux distorsions spectaculaires.

De ce point de vue, les onze univers modernistes sont beaucoup plus contrastés. L'école historique (*Pavillon Noir*, *Te Deum pour un massacre*) côtoie les uchronies (*Brumaire*, *Khaos 1795*) et les innovations les plus déroutantes (*Mousquetaires de l'Ombre*). L'Epoque moderne suscite des variations sur des thèmes forts, tels que la Révolution française, la piraterie, ou encore les guerres de religion. Elle donne aussi l'occasion de sortir du contexte européen en abordant les continents américain (*Pavillon Noir*, *Northern Crown*) et asiatique (*Sengoku*), même si sept des onze titres de notre corpus se focalisent sur la France. Une même diversité thématique traverse les quinze gammes ancrées dans l'histoire contemporaine. On dénombre cinq uchronies, mais aussi des jeux au *credo* historique rigoureux, comme *Behind Enemy Lines*, *Crimes* ou *Maléfices*, ainsi que des univers décalés, à l'image de *Château Falkenstein* ou *Victoriana*. Chronologiquement, le XIXème siècle est la période la plus adaptée, avec dix gammes concernées. Elle se décline sous trois formes principales : un *far west* américain occulte (*Deadlands*, *Werewolf : the Wild West*) ou austère (*Dogs in the Vineyard*) ; une Europe de la fin du siècle, « entre croyance et raison »[640] (*Engrenage*, *Hex*, *Crimes*, *Maléfices*) ; enfin, une époque fantasmée (*Château Falkenstein*, *Victoriana*). Au final, si l'on tente de tirer une fragile conclusion de ce rapide tour d'horizon, il semble que l'audace dans la manipulation du passé progresse avec la chronologie. Plus récente est la période traitée, plus grande est la marge de manœuvre que s'autorisent les auteurs… comme si l'histoire récente, mieux maîtrisée, plus documentée, était aussi plus malléable. Plutôt que de créer de l'inédit dans les blancs de l'histoire, qui sont plus fréquents à mesure que l'on recule dans le temps, on aurait ainsi avantage à profiter de la richesse du savoir historique pour mieux le détourner. Ce serait là un contrepied original à la thèse de la rigidité de l'histoire ; du reste, la diversité des modes de saisie du passé atteste du peu de crédit de ladite thèse. Celle-ci, en effet, repose essentiellement sur une perspective « purement » historique, peu présente dans les jeux du corpus. Du moins le genre historique est-il marginal ; mais en a-t-on réglé pour autant la question de l'historicisme ? Suffit-il de gommer toute trace de surnaturel ou d'invention pour être pertinent ? L'analyse des modalités d'intégration du merveilleux dans les univers historisants a montré qu'il nous faut dissiper la chimère du « réalisme » et être conscient des limites de l'intention historique. Tous les

[640] Nous reprenons ici le sous-titre du livre de base de la gamme *Hex*.

jeux historisants, à leur façon, nous parlent d'histoire. De fait, les divers types d'usage de l'histoire s'entrelacent plus souvent qu'ils ne s'opposent. Il en résulte que l'historicisme, compris comme le propos historique, traverse ces approches à des degrés divers. Il coexiste plus ou moins harmonieusement avec les différents registres fictionnels du jeu de rôles.

3) Présent et futur : des histoires secrètes aux histoires (im)possibles

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, le passé n'est pas le seul objet de la perspective historique. Alors que l'histoire académique est souvent présentée comme la « science du passé »,[641] ses usages fictionnels se tournent volontiers vers une temporalité moins restrictive. De fait, les genres historisants n'ont pas le monopole du matériau historique. Nous avons déjà eu l'occasion de voir que les univers de jeu de rôles puisaient dans des périodes historiques de référence sans que le critère du genre soit décisif. Détachées de leur cadre d'origine, celles-ci servent alors à alimenter ou à consolider des constructions imaginaires ; elles constituent des influences que l'on peut façonner à sa guise. Dans ces situations, le passé n'est ni un décor, ni un sujet qu'il faut traiter ; c'est un outil. Peu concernés par la reconstitution d'une époque, ces univers n'en sont pas pour autant dépourvus de dimension historique. Ils développent une autre histoire, celle d'un monde fictif ou d'une autre réalité. Dans bien des cas, on est alors loin des préoccupations historiennes ; on est aussi libéré des contraintes des genres historisants, tant la nécessité du faire-semblant historique s'évanouit… mais, en échappant à ce type de jugement, ces modalités fictionnelles ne sont plus considérées comme porteuses d'histoire. Il semble que tout ce qui s'écarte de l'exploration d'un passé identifiable soit poussé en dehors du champ historique. C'est ici que se situent les angles morts de la réflexion sur l'histoire dans le paysage culturel. On retrouve là un débat qui dépasse de loin la sphère ludique et qui touche à des enjeux théoriques forts. Quels critères un sujet doit-il réunir pour qu'il lui soit reconnu une dimension historique ? Le problème est entretenu par l'ambiguïté du terme : en effet, l'histoire désigne à la fois la réalité concrète du passé et une dynamique temporelle ; il y a des événements, des sociétés, des structures historiques, et il y a un mouvement que l'on appellera, selon les conceptions, sens de l'histoire, évolution ou progrès. Les historiens, dépositaires scientifiquement légitimes de

[641] LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, *op. cit.*, p. 190.

l'histoire, s'intéressent au passé et à ce qui a effectivement existé ; les adeptes du genre historique se placent dans leur lignée, tout en prenant les libertés que la fiction leur autorise ; la vision d'une histoire en marche, d'un principe transcendant qui anime les sociétés humaines, est donc largement le fait de perspectives autres. C'est notamment sur cette dernière acception, convertie en principe fictionnel, que se bâtissent les mondes imaginaires. Celle-ci, cependant, ne s'oppose pas absolument à d'autres façons de faire et de concevoir. Pour mieux percevoir les composantes historiques qui nourrissent les univers non historisants, il nous faut distinguer deux modes d'appréhension de l'histoire dans la fiction : le premier s'apparente à une transformation de matière première ; le second instaure un rapport au passé et au devenir dans le cadre fictionnel. L'un consiste à importer de manière sélective des éléments précis d'une période donnée ; l'autre participe de la cohérence du contexte virtuel, en le dotant d'une histoire. En gardant à l'esprit cette lecture double, nous avons porté notre attention sur trois ensembles de jeux : le « genre » contemporain, les ouvertures futuristes et les mondes purement fictifs. Ces trois catégories constituent autant d'approches chronologiques différentes, qui répondent chacune à leur manière à la problématique de l'histoire. Le contemporain peut s'interpréter comme une actualisation du passé, comme de l'histoire en train de se faire. La veine futuriste est affaire de projection plus ou moins lointaine ; elle prolonge le continuum historique en spéculant sur ses développements possibles ou en le pliant aux scénarios les plus improbables. Quant à la piste de l'invention pure et simple de mondes fictifs, elle substitue à l'extrapolation chronologique la création d'un ailleurs spatiotemporel.

Les jeux du corpus dont le contexte est calqué sur l'époque actuelle relèvent de deux ensembles qui se confondent presque complètement : on dénombre ainsi 25 gammes rattachés au genre contemporain, dont la définition nous semble transparente ; parallèlement, 26 titres situent chronologiquement leurs univers à notre époque. Les divergences entre les deux groupes sont anecdotiques.[642] Si nous les mentionnons tout de même, c'est pour mieux souligner l'homogénéité fictionnelle de ces jeux qui, envisagés sous deux angles différents, donnent à voir

[642] Le genre et l'ancrage chronologique constituent deux angles de perception distincts des univers ludiques. Ici, les deux perspectives se rejoignent, du fait du critère de définition du genre contemporain, fondé précisément sur l'enracinement de la fiction dans le contexte actuel. Les divergences sont en fait des cas particuliers : *Wushu*, système générique, est ainsi la seule gamme du genre contemporain à ne pas être située dans la chronologie réelle ; inversement, *Feng Shui* et *Humanydyne* datent leurs univers à notre époque sans être affiliés au genre contemporain. Le premier présente plusieurs contextes historiques en faisant appel au thème du voyage dans le temps ; le second propose une datation timidement futuriste (2010, alors que le jeu est sorti en 2006) pour situer son monde uchronique.

un rapport à l'histoire de même nature. Le croisement des données fait apparaître en effet de fortes concordances à tous les niveaux d'analyse des univers contemporains. En premier lieu, on observe une liaison étroite entre les univers du temps présent et la thématique de l'occultisme. 21 des 25 gammes contemporaines sont ainsi également affiliées au genre occulte. On peut certes pondérer ce chiffre en mettant en exergue l'importance éditoriale de la méta-gamme du *Monde des Ténèbres*, qui fournit à elle seule huit références au genre. Ces jeux n'en existent pas moins dans leur singularité ; ce n'est pas parce que la domination commerciale de White Wolf contribue à renforcer une tendance fictionnelle que la réalité de cette dernière doit être minimisée. De plus, même en considérant les titres du *Monde des Ténèbres* comme une seule et même référence, le lien ludique entre les mondes contemporains et l'occultisme n'est pas démenti. Aux yeux des auteurs de jeu de rôles, notre quotidien est donc massivement investi d'une charge fantastique et ésotérique considérable. C'est donc à travers le prisme de l'occultisme que le monde actuel est mis en jeu, comme si le potentiel ludique de notre époque résidait avant tout dans ses aspects les plus obscurs. Il est intéressant de noter à cet égard que les rares jeux qui ne suivent pas ce modèle cultivent malgré tout le thème du secret, qu'il prenne la forme de l'espionnage (*Cirkus*, *James Bond*) ou de l'infiltration extraterrestre (*Alienoids*). Le penchant prononcé pour les univers ésotériques apparaît alors comme la déclinaison contemporanéiste du goût rôliste pour le merveilleux.[643] Le monde d'aujourd'hui repose sur des vérités cachées. Le tour surnaturel qu'elles prennent le plus souvent en jeu de rôles n'en modifie pas le sens profond ; elles sont occultées au commun des mortels (auquel les PJ n'appartiennent pas, ou plus) et régissent le cours de l'histoire. Les complots, sociétés secrètes et autres actions clandestines remplissent la même fonction que les arcanes de la sorcellerie ou les bestiaires fantastiques. On verra d'ailleurs que les deux registres, conspirationniste et fantastique, sont loin d'être incompatibles. De plus, on peut considérer que l'occulte est un produit de la modernité : celle-ci, en remplaçant le paradigme magique par le paradigme scientifique, a relégué le merveilleux contemporain dans les zones d'ombre du savoir ; elle a aussi occasionné une fusion partielle de ces lectures du monde, faisant de l'occultisme une para-science, une « science du caché ».[644] En somme, les univers de jeu de rôles appliquent au temps présent le procédé utilisé envers le passé historique, à savoir le décalage par le surnaturel ; mais ici, l'adéquation entre le merveilleux et le contexte temporel

[643] Seules 18 des 137 gammes du corpus n'ont recours à aucune forme de merveilleux.
[644] GOIMARD, Jacques, *Critique du fantastique …*, *op. cit.*, p. 416.

n'est pas questionnée. La contemporanéité, ou si l'on veut, l'historicité contemporaine, est en quelque sorte garantie par l'approche occulte.

Les jeux qui se placent sous ces auspices partent donc tous d'un même principe fictionnel. Pourtant, les mondes ainsi imaginés ne sont pas tous interchangeables. A côté du fantastique horrifique et gothique du *Monde des Ténèbres*, les variations sont nombreuses. La démonologie, la mythologie et l'histoire chrétiennes constituent des sources d'inspiration de premier plan. Si *In Nomine Satanis / Magna Veritas* les envisage de manière irrévérencieuse et en détourne les codes pour les parodier,[645] un titre comme *ApoKryph* développe le thème de la recherche de l'antéchrist sur fond de luttes secrètes du Vatican contre des organisations occultes (templiers, Esséniens, millénaristes, suppôts de la Bête, etc.). Les deux jeux se distinguent aussi par le type de personnage qu'ils proposent d'incarner : *INS/MV* donne le choix de jouer un ange ou un démon, tandis qu'*ApoKryph* permet d'endosser les habits d'un agent du Vatican. Cette alternative entre la créature fabuleuse et le simple mortel se retrouve dans les autres univers de ce type. Parmi les profils d'humains en contact avec les réalités cachées, la figure de l'enquêteur spécialisé (*Conspiracy X*, *Esoterrorists*) concurrence celle de l'initié ésotérique (*Kult*, *Unknown Armies*). Quant aux êtres surnaturels, ils se divisent entre créatures magiques (*Nephilim*, *Scales*) et quasi divinités (*Nobilis*, *Scion*, *Trinités*). A cette typologie grossière correspondent différents visages de l'occulte. Dans *Conspiracy X*, tout le folklore des théories du complot et des vérités dissimulées est croisé avec le surnaturel moderne : magie noire, *aliens*, phénomènes étranges, etc., font l'objet d'une surveillance constante assurée par une agence américaine nommée Aegis. Le plus souvent toutefois, seule une poignée d'individus aux facultés hors du commun a connaissance de la face cachée de la réalité. C'est le cas dans *Unknown Armies*, dont les personnages prennent conscience de l'existence d'un *underground* occulte qui se manifeste différemment selon leurs croyances, valeurs, phobies, etc. Dans *Kult*, quelques élus percent le voile qui nous entoure pour découvrir que le monde n'est qu'une illusion créée par un être divin, le Démiurge, pour emprisonner l'humanité. L'idée d'un monde objet, qu'il soit prison, champ de bataille ou enjeu cosmique, est récurrente dans l'occulte contemporain ; déjà présente dans *INS/MV*, elle est au centre de jeux comme *Nobilis* ou comme *Scion*, dont les personnages sont investis de pouvoirs incommensurables pour mener sur Terre une guerre divine. De même, dans

[645] Les forces divines et démoniaques sont ironiquement présentées comme deux camps antagonistes : la hiérarchie fascisante des premières s'oppose à l'anarchisme destructeur des secondes pour le contrôle de l'humanité.

Trinités, le destin du monde est entre les mains d'entités (les Trinités) liant un homme à un être de lumière (ou Deva) et à un être de ténèbres (ou Archonte), et dont le choix d'opter pour le Bien ou pour le Mal guidera la décision des dieux (ou Elohim) quant à la sauvegarde ou à la destruction de la Terre.

Entre eschatologie et parcours initiatique, entre terreur et illumination, entre quotidien décalé et lutte à l'échelle cosmique, les registres de l'occulte contemporain occupent un large espace de représentations ; mais une même constante les anime. Les forces qui régissent le monde sont dissimulées, elles sont inaccessibles au plus grand nombre, de sorte que la véritable histoire s'écrit en secret. En effet, le surnaturel n'apparaît pas dans ces univers comme une simple greffe sur la réalité, mais comme un principe moteur qui préside au cours des événements. Une relecture fantastique se fait jour et propose une interprétation alternative du monde contemporain et des circonstances qui l'ont façonné. Cet aspect est clairement visible dans le corpus ; 20 des 25 jeux du genre contemporain sont ainsi répertoriés comme faisant un usage occulte de l'histoire. Il y a une intrication forte des faits historiques et des manifestations surnaturelles, les secondes étant souvent à l'origine des premiers. *Conspiracy X* se livre ainsi à un recyclage systématique des événements marquants du XXème siècle au filtre de l'ésotérisme, du mysticisme nazi jusqu'au déclenchement de la Guerre d'Irak en passant par l'assassinat de Kennedy. L'ampleur des périodes revisitées peut aussi s'avérer beaucoup plus importante, jusqu'à embrasser toute l'histoire. Dans *Nephilim*, dont l'univers met en scène des créatures magiques (appelées Nephilim) et quasi immortelles, contraintes de s'incarner périodiquement dans un être humain, le passé fait l'objet de constants ajustements à la logique du jeu : l'extinction des dinosaures, le mythe de l'Atlantide, l'Egypte des Pharaons, la naissance de Jésus, le catharisme, les guerres napoléoniennes, etc., sont réinterprétés à la lumière de la « réalité » occulte qui voit les Nephilim lutter pour leur survie et les sociétés secrètes tenter de s'approprier le savoir de ces entités. Un passage du livre de base de la première édition illustre parfaitement l'optique des auteurs :

« L'un des premiers grands secrets appris par le Nephilim est que l'Histoire, telle que la majorité des humains la conçoit, n'est qu'un trompe-l'œil. Les événements terrestres trouvent presque tous leur explication dans le monde magique des Nephilim. La véritable Histoire existe parallèlement, faite par les Nephilim et les humains initiés. L'histoire des manuels ne fait que décrire la surface des événements, vécus par des individus et des groupes qui ne sont pas capables d'en voir les véritables explications, ou qui refusent de faire face à la vérité. De plus, les sociétés

secrètes fabriquent de fausses vérités historiques et scientifiques afin de protéger leurs influences et leurs activités et qui sont par la suite enseignées comme vraies par la majorité des humains ».[646]

Nous retrouvons dans cette citation tous les ingrédients fictionnels qui font de l'occultisme à la fois un savoir d'initié et un vecteur de détournement de l'histoire. Si les versions officielles sont posées comme mensongères ou erronées, alors le jeu peut établir sa propre vérité historique ; incidemment, le joueur est dans la position de celui qui sait. L'histoire participe ici d'un renversement radical de perspective. Au consensus académique du savoir historien s'oppose sa contestation fictionnelle par l'explication surnaturelle. Les joueurs échappent à l'histoire scientifique en la déplaçant sur le terrain fantastique ; ils deviennent ainsi les détenteurs d'un savoir secret, et ne sont plus dans un rapport de conformité avec les prescriptions de la discipline historique. L'univers ludique conserve cependant le bénéfice du référent historique réel, en s'inscrivant dans une trame chronologique adossée au passé avéré. Tous les jeux ne sont pas aussi explicites et détaillés que *Nephilim* dans leur remaniement de l'histoire, mais ils suivent fréquemment une démarche similaire, en reliant l'évolution du cadre surnaturel à la réalité historique. Ainsi les auteurs de *Kult* datent-ils du XVIIIème siècle (au moment où l'athéisme se développe) les débuts du déchirement du voile cachant aux hommes la nature véritable du monde. Plus rarement, un événement historique est exploité comme déclencheur des situations fantastiques, à l'image des dragons de *Scales*, endormis depuis des millions d'années et réveillés par l'explosion de la bombe atomique d'Hiroshima. Au-delà des spécificités de chaque univers, c'est bien à un réemploi du passé auquel l'occulte contemporain s'adonne. Il n'est pas illégitime d'apporter toutefois quelques nuances à ce tableau. On peut notamment discuter de la place de ces détournements historiques dans le dispositif fictionnel et dans la situation ludique.[647] Il ne faudrait pas non plus ériger ces univers en projets para-historiques ; tel n'est pas leur propos. L'histoire est mise au service de la fiction ludique, et lui assure une assise temporelle précieuse ; elle n'est pas au cœur de la démarche créative des auteurs… mais elle est, malgré tout, associée à la dimension occulte qui structure ces mondes.

Le problème se pose en d'autres termes lorsqu'on aborde les univers futuristes. Ceux-ci présentent un visage beaucoup plus contrasté, ne serait-ce que parce qu'ils s'étalent sur des

[646] *Nephilim*, 1ère édition, Nephilim, Multisim, 1992, p. 11.
[647] Nous revenons sur ce point plus loin ; cf. « L'histoire mise en règles : de l'historicité modélisée à la simulation historique », pp. 398-410.

perspectives temporelles parfois très différentes les unes des autres. De plus, aucun genre unitaire de référence ne les regroupe. Ils se répartissent entre quatre catégories principales : le post-apocalyptique, la science-fiction, l'anticipation et le cyberpunk. Or, les jeux de ces catégories ne se positionnent pas tous dans une optique « strictement » futuriste ; certains univers ne sont pas situés dans la continuité chronologique de l'histoire réelle, et relèvent d'une logique fictionnelle de création *ex nihilo*.[648] Au sortir d'une nécessaire sélection, nous obtenons un total de 23 gammes dont le contexte dépeint une version de notre avenir. Deux sous-ensembles chronologiques se font jour : un futur proche, celui du XXIème siècle, dans lequel les sociétés contemporaines sont encore largement reconnaissables ; un futur lointain, dont la datation est parfois approximative et qui donne lieu à des digressions bien plus poussées. Les jeux qui ne nous projettent que de quelques années vers l'avenir proposent pour la plupart des scénarios d'anticipation qui reflètent des angoisses contemporaines. Dérives dictatoriales, fascination pour la technologie, inégalités sociales abyssales, ou encore aggravation de la criminalité constituent les thèmes récurrents de fictions foncièrement pessimistes. Les projections sociopolitiques auxquelles se livrent les auteurs de ces jeux font de ces derniers les représentants d'une sorte de genre alter-contemporain, tant ils se nourrissent du monde actuel pour développer leurs univers. Si l'on en croit les visions ludiques qui nous sont proposées, le futur immédiat s'annonce difficile. *Berlin XVIII* et *COPS* adaptent ainsi la fiction policière à des contextes d'anticipation, respectivement en 2066 et 2030, où la violence sociale le dispute à la criminalité. Dans *Berlin XVIII*, les joueurs incarnent des policiers d'élite, les Falkampfts, chargés de sauvegarder l'ordre dans la capitale de la république fédérale d'Europa ; quant à *COPS*, c'est dans la jeune république indépendante de Californie que les PJ sont amenés à intervenir. Le propos peut aussi se faire plus engagé, ou se placer sur le terrain politique. *Amnesya 2k51*, que ses auteurs présentent comme « engagé, révolté, plein d'ironie, parfois même cynique et amer »,[649] imagine un monde de demain marqué par les tensions internationales, les politiques sécuritaires et l'impunité des multinationales géantes ; dans ce contexte, les doppelgangers, individus mutants aux capacités extraordinaires et qui suscitent méfiance et rejet, font office de boucs émissaires sociaux. Sur un ton plus grinçant et plus décalé, *Heavy Metal* dénonce aussi un certain modèle de civilisation, en opposant des nations industrialisées occidentales en pleine euphorie économique et endoctrinées

[648] Nous cédons ici à une facilité de langage, aucun univers n'étant créé à partir de rien, aussi coupé de la réalité soit-il.
[649] *Amnesya 2k51*, Amnesya 2k51, Ubik, 2005, p. 3.

par l'idéologie consumériste, à un Tiers-Monde plus misérable que jamais. Dans cet univers, toute contestation est assimilée à du terrorisme, et réprimée, pour le bien de la population. La critique sociale fait également partie intégrante du genre cyberpunk, dont *Cyberpunk* et *Shadowrun* comptent parmi les titres les plus connus : aux thèmes de la violence urbaine et des corporations géantes supplantant les Etats s'ajoute alors une réflexion sur le progrès technologique et sur la redéfinition de l'humain par la machine et l'implant cybernétique.

On voit que les spéculations fictionnelles sur le futur proche ne sont guère réjouissantes. En prolongeant la courbe historique du temps présent, elles échafaudent des scénarios certes pleins de noirceur, mais dont les présupposés ne font qu'amplifier (ou, parfois, tout simplement reprendre) certaines tendances du monde contemporain. Il est intéressant de noter que ce pessimisme ambiant prédomine, quel que soit le ton et le degré de décalage utilisés ; l'humour de *Heavy Metal*,[650] la touche de *fantasy* de *Shadowrun*[651] et le sérieux d'*Amnesya 2k51* traduisent en fait les mêmes problématiques à l'aide de signifiants différents. Tous ces univers mettent en avant des systèmes en crise, alliant conservatisme social et ultralibéralisme économique. Ils reposent *grosso modo* sur le même postulat, celui d'une distorsion croissante entre le modèle de la démocratie occidentale et sa mise en pratique ; les institutions politiques sont soit impuissantes, soit vides de sens, et les inégalités sociales se creusent continuellement. Qu'elle soit vue comme une évolution logique du système ou comme une perversion des valeurs originelles, la tendance est à la négation des promesses démocratiques et du progrès social. La vision d'ensemble est d'autant plus sombre qu'elle résulte d'une perspective projective, et non d'un artifice fictionnel spectaculaire. La noirceur du futur immédiat dérive du prolongement d'un présent déjà préoccupant ; nul besoin dans ces conditions de déclencheur occulte ou d'invasion extraterrestre pour justifier des difficultés à venir. Les innovations technologiques et les événements surnaturels s'insèrent au contraire dans des schémas bien connus. Les doppelgangers d'*Amnesya 2k51* et les nouveaux avatars de l'humain de *Shadowrun* (elfes, trolls, etc.) permettent ainsi d'introduire le thème du racisme et de l'exclusion dans la fiction ludique. De la même manière, la technologie de pointe symbolise les dérives d'un certain modèle de développement : dans *Cyberpunk*, les

[650] La domination économique de l'Occident est tournée en ridicule par la soumission servile de sa population à un modèle abêtissant, mais aussi par la surveillance de la société par des robots policiers intelligents, les URC (Unités de Répression Cybernétique). Du reste, la félicité occidentale est en fait soigneusement entretenue pour endormir la vigilance des hommes, et préparer … la fin de l'humanité.

[651] *Shadowrun* mélange les thèmes classiques du cyberpunk à un merveilleux retaillé pour s'intégrer dans ce cadre ; ainsi la magie est-elle réapparue, et un virus a-t-il entraîné l'apparition de nouvelles branches de l'*homo sapiens*, à savoir les elfes, les nains, les trolls et les orks.

personnages perdent en humanité ce qu'ils gagnent en capacités artificielles via les greffes cybernétiques[652] ; dans *Heavy Metal*, la société est menacée par des gardiens robotisés qui l'entretiennent dans son mirage consumériste. La technologie n'est pas neutre, ses orientations sont symptomatiques de choix sociétaux. Le danger ne vient donc pas de la merveille scientifique, mais du contexte qui la voit émerger. En somme, c'est une crise de civilisation que les univers de jeu de rôles imaginent dans un avenir proche, en amplifiant les problèmes politiques contemporains tout en les biaisant par l'imaginaire futuriste ou surnaturel. L'alternative à la crise existe, mais elle est radicale ; il s'agit de la fin des civilisations.

Cette hypothèse fictionnelle décline le pessimisme envers l'avenir sur un autre mode. Le problème ne provient plus d'une crise structurelle, mais d'un événement grave, imprévu et irréversible. Le schéma est globalement toujours le même : une catastrophe planétaire a ravagé le monde et détruit les sociétés humaines, ne laissant qu'une poignée de survivants reconstruire sur des décombres dont le sens est parfois perdu. Dans *Bitume*, le cataclysme prend la forme du passage de la comète de Halley en 1986, suivi d'une mystérieuse épidémie plongeant la totalité des rescapés dans une amnésie complète ; la civilisation est alors doublement perdue, dans les faits comme dans les mémoires, et ne laisse que des bribes éparses que les survivants, en se réorganisant en différentes tribus, tentent d'interpréter comme ils le peuvent. L'univers de *Vermine*, situé en 2037, met fin au monde tel qu'on le connaît par une sorte de réaction allergique de la Terre : une série de mutations biologiques transformant les insectes en monstres géants, ainsi que l'apparition de vagues virales dévastatrices ont plongé l'humanité dans le chaos ; celle-ci se voit en quelque sorte châtiée par la nature pour ses agressions constantes, et en est réduite à lutter contre ses prédateurs dans un environnement foncièrement hostile. Ici, l'homme a non seulement vu s'effondrer sa civilisation, mais a aussi été déchu de sa place d'espèce dominante de la planète. La perspective post-apocalyptique constitue un axe fort des jeux futuristes ; mais, contrairement à celle de *Bitume* et de *Vermine*, l'approche la plus fréquemment adoptée consiste à situer le cadre chronologique dans un futur lointain, longtemps après le cataclysme. Ainsi, sur les douze univers du corpus dont l'ancrage temporel est postérieur au XXIème siècle, huit relèvent du genre post-apocalyptique. Toutefois, on se doit de souligner que la catastrophe en

[652] La dimension sociale de ce thème est également très forte, dans la mesure où la nécessité d'implants cybernétiques est parfois dictée par l'activité professionnelle. Le contrôle de son corps, la possibilité de ne pas le mécaniser, est donc aussi un marqueur d'indépendance sociale. Sur cette question, cf. SIMIONI, Olivier, « Politiques du corps et science-fiction *cyberpunk* », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, Lausanne, Editions Antipodes, 2002, pp. 67-81.

elle-même est souvent datée du XXIème siècle ; on retrouve de nouveau les sombres prophéties de la fiction d'anticipation. Qu'il s'agisse d'un cataclysme naturel dont on ignore la cause (*Cendres*), d'une pluie de météorites (*Dark Earth*), d'une guerre nucléaire (*Darwin's World*) ou même d'une invasion des légions infernales (*Obsidian*), le désastre frappe notre siècle avec constance, mais aussi sous différentes formes et avec des conséquences diverses. *Cendres* prend le parti de présenter une société en reconstruction, après près d'un siècle de chaos ; malgré une anarchie importante et un climat très dur, des communautés s'organisent et de nouveaux Etats voient le jour (la Communauté Européenne Restaurée, Die Federation Europa). *Dark Earth* transporte les joueurs trois siècles après le cataclysme, dans un monde désolé recouvert par un dôme de poussière noire ; du passé, de « l'Avant » mythique, il ne reste plus que quelques vestiges. Il en est de même dans l'univers désertique et contaminé de *Darwin's World*, d'autant plus que le brouillage temporel y est accru par l'absence de datation. Quant à *Obsidian*, il propose une vision cauchemardesque et mystique du futur, en faisant de la Zone, vaste complexe urbain, le dernier bastion de l'humanité face aux hordes démoniaques qui ont envahi la Terre. Dans ces univers, le rapport au passé est tributaire de la nature de l'apocalypse subie, mais aussi des choix fictionnels situant précisément ou non dans le temps le contexte du jeu. Les auteurs de *Tribe 8* restent ainsi très évasifs sur la chronologie des événements ; nous savons que la civilisation humaine a été détruite par des êtres nommés Z'bris, mais nous ne savons ni quand cela s'est produit, ni combien de temps s'est écoulé entre la catastrophe initiale et l'époque des personnages. Le joueur connaît de l'histoire de ce monde ce que ses habitants fictifs en connaissent… c'est-à-dire quasiment rien, en dehors des récits légendaires qui relatent la libération des hommes et leur répartition en huit tribus, et des interprétations mystiques qui sont au cœur de cet univers.

Dans *Tribe 8*, la datation fait défaut car elle est ignorée des personnages. Les seuls repères chronologiques sont ceux d'une tradition religieuse propre à ce monde. Une autre perception du temps se substitue au décompte classique des années et des siècles ; empreinte de mysticisme, elle brouille le rapport au passé et érige le divin en acteur de l'histoire. La fiction ludique casse la structure chronologique du réel pour mieux imposer ses propres créations et créer un effet immersif fort ; on est ici à la limite entre projection futuriste et création d'un autre monde. De fait, la mise à distance du passé induit une marge de manœuvre créative que l'inscription dans une continuité chronologique a tendance à restreindre. Dans les zones d'ombre d'une histoire mal

connue voire ignorée, les univers futuristes trouvent matière à se développer selon des logiques autonomes, tout en maintenant un lien minimal avec un « avant » que l'on se contente de suggérer. *Polaris* n'apporte ainsi pas d'autre précision chronologique que celle d'un « lointain futur », dans lequel l'humanité a trouvé refuge au fond des océans, le monde de la surface étant devenu inhabitable. Les thèmes abordés s'orientent vers les problèmes concrets des sociétés sous-marines (spectre de la pénurie en oxygène et en nourriture, tensions sociales), mais aussi vers l'exploration d'un héritage perdu (redécouverte de technologies oubliées) et l'angoisse d'une survie en suspens (stérilité croissante). Du mysticisme de *Tribe 8* au pragmatisme de *Polaris*, le positionnement fictionnel est comparable bien qu'exploité différemment ; il convoque le passé en référent lointain et inaccessible, en occultant les jalons chronologiques qui permettraient de renouer avec le fil des événements. L'imprécision volontaire et la rupture temporelle apparaissent donc comme des moyens d'autonomiser la fiction futuriste. Parfois, l'ampleur du bond chronologique réalisé pour situer le monde imaginaire peut aussi remplir cette fonction. Certains futurs semblent tellement lointains que la question des origines et du rapport au passé paraît presque futile. L'univers de *Dark Heresy*, le jeu de rôles de la licence *Warhammer 40000*, s'enracine ainsi dans un 41ème millénaire dont l'éloignement temporel décourage tout raccordement à notre époque. Pourtant, les projections futuristes d'envergure ne font pas toutes le même usage de la perspective chronologique ; le constat n'est pas le même à propos de la science-fiction de *Fading Suns*, qui nous propulse au 51ème siècle, et du Tragique Millénaire de *Hawkmoon*, daté du 53ème siècle. Dans *Fading Suns*, l'humanité constituée en empire interstellaire n'ignore rien de son histoire ; son évolution politique et technologique est clairement exposée, et le passé n'est ni oublié, ni légendaire. Il en va différemment du monde post-apocalyptique de *Hawkmoon* ; la perte progressive des repères historiques participe d'une décadence technologique et politique généralisée. Dans cet univers bigarré dans lequel la sorcellerie côtoie des sciences exotiques et dont la géographie est bouleversée par les cataclysmes, le rapport au passé est visible avant tout dans la survivance de noms de régions actuelles (au prix de quelques retouches), comme la Granbretanne, la Kamarg, l'Amarekh, etc. De fait, deux registres de rattachement à une continuité chronologique coexistent : d'une part, dans le livre de base, la présentation sommaire des événements historiques depuis le cataclysme ; d'autre part, dans le monde fictif, les traces éparses (dans la toponymie, dans les vestiges, etc.) d'époques reculées. Ici, il y a dissociation entre le savoir du joueur, qui a accès au récit

parcellaire de l'histoire du Tragique Millénaire, et celui du personnage, pour qui le passé lointain est synonyme d'âge d'or révolu, de mystères technologiques et de ruines étranges.

Le lien des univers futuristes avec la réalité historique apparaît donc à la fois nécessaire et fluctuant. Le passé n'est parfois qu'un point de référence qui ne sert qu'à mesurer l'écoulement du temps. Il peut aussi pleinement s'inscrire dans la fiction, celle-ci se développant comme le prolongement d'une histoire connue. En d'autres circonstances, la rupture est recherchée ; le passé est alors inconnaissable ou inconcevable. La mise en relation du présent et du futur n'obéit pas toujours aux mêmes nécessités narratives, ni aux mêmes intentions. Il est des perspectives où retracer le parcours qui mène d'aujourd'hui à demain ne s'impose pas. Jacques Goimard met ainsi en évidence l'imprécision temporelle comme stratégie fictionnelle qui permet d'esquiver le problème de la construction d'une histoire fictive ; dans ce cas « on soigne moins les raccords : on se veut ici et maintenant, ou ailleurs et demain, mais pas les deux à la fois ».[653] Pourtant, le distinguo est très artificiel. Parler du futur, c'est aussi dire quelque chose du présent. Il s'agit là d'une conception très courante chez les analystes de la science-fiction. On la retrouve notamment chez Gianni Haver, pour qui « les sociétés hypothétiques, qui sont au centre de la représentation du futur proposée par les œuvres d'anticipation, sont construites sur l'allégorie des craintes et des espoirs propres à leur époque de production ».[654] Dans cette optique, on peut imaginer deux axes principaux de réflexion sur le traitement de l'histoire. La science-fiction peut être resituée dans son contexte de création, c'est-à-dire être envisagée comme le produit d'une époque, d'un auteur et de ses représentations ; ici, l'objectif est de repérer des visions de l'histoire exprimées dans un cadre imaginaire, ainsi que leurs portées idéologiques ou politiques. L'objet historique que l'on étudie, c'est alors ce qui est dit du temps présent à travers la fiction futuriste.[655] L'alternative consiste à considérer la science-fiction comme une histoire fictionnelle du futur, ou comme une sorte de prospection théorique libre quant aux perspectives d'avenir de l'humanité. Dans ce cas, on ne lit pas le présent dans le fantasme futuriste, mais on s'intéresse à l'échafaudage historique en lui-même. Toutefois, en s'inspirant du modèle historiographique, une telle conception de la fiction reste prisonnière des mêmes pesanteurs culturelles qui influencent les recherches historiques. Les débats qui ont marqué la sphère historienne quant à l'inscription forte des

[653] GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique de la science-fiction*, Paris, Pocket, 2002, pp. 38-39.
[654] HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains .., op. cit.*, p. 7.
[655] C'est l'option prise par Gianni Haver et Patrick Gyger dans l'ouvrage qu'ils codirigent : cf. HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains …, op. cit.*

travaux historiques dans leur époque montrent bien à cet égard qu'il n'y a pas de « pure » représentation de l'histoire. En d'autres termes, aucune appréhension de l'histoire ne peut faire l'économie d'une réflexion sur le présent de son énonciation.

Même fictionnelle, spéculative et imaginaire, la dynamique historique instaure un lien structurant entre l'analyse et son objet. Il en résulte que, dans une perspective de représentation de l'histoire, la projection futuriste est irrémédiablement liée au temps présent. Comme nous avons eu l'occasion de le voir, cette relation est plus ou moins masquée, ou au contraire affichée. Sur les 23 titres du corpus que nous avions isolés comme futuristes, 14 convoquent ainsi l'époque contemporaine comme une période historique de référence. Ces univers se présentent majoritairement comme des prolongements directs du temps présent, celui-ci apparaissant alors comme le point de départ narratif de la chronologie fictionnelle. On observe donc une certaine dépendance du propos futuriste envers son référent contemporain. Cependant, on aurait tort de réduire la question à un rapport de force ; si le présent et le futur s'articulent parfois au sein d'une même logique imaginaire, il importe de rappeler qu'ils constituent également deux modes temporels distincts. Il existe des jeux au cadre contemporain, et des titres tournés vers l'anticipation. Les deux ensembles présentent des caractéristiques communes, mais également des traits spécifiques qui renvoient aux particularités de leurs positionnements contextuels. Nous avons déjà mentionné l'homogénéité du genre contemporain, en ce qu'il se prête massivement à une approche occulte de la réalité historique. Or, cette cohérence se vérifie sur la totalité des critères de constitution de ces univers ludiques, à tel point que l'on peut facilement dessiner les contours du monde actuel vu par le jeu de rôles : celui-ci est envisagé dans une perspective planétaire ; le cadre politique est rarement centré sur un régime ou une situation spécifique, laissant une grande latitude aux joueurs pour situer leurs aventures ; le merveilleux se manifeste sous la forme de créatures fantastiques et sous l'angle de l'occultisme.[656] Le monde entier est érigé en toile de fond ludique ; les aspects géographiques et sociétaux sont secondaires par rapport à la dimension ésotérique. En comparaison, les gammes futuristes présentent un profil plus diversifié, ce qui semble relativement logique dans la mesure où elles ne partagent pas le même référent et proposent toutes une version du monde différente. En dehors du critère de la

[656] Nous synthétisons ici les croisements de données suivants : 20 des 26 univers situés à l'époque actuelle ont un cadre géographique planétaire ; la valeur « variable » apparaît pour 24 de ces jeux dans les domaines des régimes politiques et des situations sociopolitiques ; 24 de ces références intègrent des races non humaines ; enfin, 22 jeux introduisent le merveilleux par le biais de l'occultisme.

datation, que nous avons déjà abordé, on remarque une plus grande finesse dans la description du contexte. Les échelles géographiques se font plus précises, les aspects sociopolitiques plus détaillés, et les manifestations du merveilleux plus nuancées.[657] Chaque univers est une création originale doublée d'une dimension prospective. Il requiert un travail d'adaptation des références à l'histoire réelle, mais aussi de pure invention. La délimitation plus précise du cadre spatiotemporel tout comme la définition plus pointue des contextes sociopolitiques et des formes du merveilleux peuvent être interprétées comme des stratégies de ciblage fictionnel, afin d'assurer un niveau de détail et de cohérence en phase avec l'effet de monde recherché. En tant que type de fiction relativement dépendante de l'imaginaire, la science-fiction et les genres apparentés donnent lieu à des créations inédites qui demandent à être structurées et explicitées. Dans la construction de l'édifice futuriste, la question de son accessibilité est primordiale. A cet égard, centrer le propos sur une aire géographique, sur une société, ou sur une forme de merveilleux constitue un moyen de réduire l'ampleur du travail de conception et simultanément de ménager une entrée dans le monde virtuel. De cette façon, l'illusion de la complétude est maintenue. De fait, plus le jeu s'immerge dans l'imaginaire, plus la demande en ressources fictionnelles semble importante. Si le genre contemporain peut faire l'impasse sur bon nombre de ses éléments de contexte (réel), les univers futuristes n'ont pas la même latitude pour renvoyer à d'autres sources d'information ; ils doivent donner aux joueurs des éléments nécessaires à l'appréhension de ces mondes (fictifs) et qu'ils ne sauraient trouver ailleurs. La délimitation du cadre fictionnel répond donc aux exigences de cohérence de monde tout en canalisant le processus de création.

Au-delà de ces divergences d'échelles, les univers contemporains et futuristes de jeu de rôles partagent le même penchant pour les ambiances sombres et autres atmosphères morbides. Les vérités occultées, les réalités horrifiques, les crises sociales de demain ou l'effondrement à venir des civilisations dessinent une image angoissante du présent et de ses perspectives d'évolution. On oscille constamment entre peur du futur et impuissance devant les forces

[657] En ce qui concerne le cadre géographique, 8 des 11 univers situés dans un futur proche sont centrés sur une ville ou un pays, et seuls 9 des 23 univers futuristes proposent un contexte planétaire ou plus vaste ; la diversité est également de mise pour les régimes politiques les plus mobilisés, le futur proche étant davantage enclin à la démocratie ou aux situations variables (6 occurrences chacun, pour 11 jeux), et le futur lointain penchant pour la théocratie (5 occurrences sur 12 jeux) ; le futur proche décrit des situations de crise (7 sur 11), alors que le futur lointain est majoritairement en guerre (6 sur 12) ; dans le domaine des races non humaines, le futur proche n'en intègre dans ses jeux que dans 6 cas sur 11, la proportion passant à 10 sur 12 pour le futur lointain (pour 8 de ces jeux, ces races sont hostiles à l'humanité) ; enfin, le merveilleux n'est présent dans les univers du futur proche que dans 5 titres sur 11, le futur lointain faisant état de 10 jeux sur 12 en la matière.

souterraines qui régissent le présent. Le regard sur l'histoire s'en trouve pourtant assez peu transformé, même s'il se teinte d'un pessimisme récurrent. Certes, les modalités d'usage du matériau historique diffèrent sensiblement : si les genres historisants remplissent à leur façon les vides que notre connaissance tronquée du passé ne manque pas de laisser, ou s'ils opèrent un décalage fictionnel qui désamorce les atteintes au passé, les fictions ancrées dans le monde actuel ou dans celui de demain sont peu concernées par le respect de l'histoire avérée. Elles ne s'invitent pas dans une trame révolue dans laquelle elles doivent s'adapter, mais héritent d'une situation historique qu'elles peuvent orienter à loisir. Malgré cela, les perspectives contemporaines et futuristes véhiculent les mêmes conceptions de la connaissance historique que les univers tournés vers le passé. Plus exactement le thème du savoir historique, qu'il s'agisse de sa constitution, de sa conservation ou de sa perte, traverse l'ensemble de ces fictions ludiques. Pour les titres historisants, le jeu avec le savoir historique consiste à louvoyer entre comblement de ses insuffisances, intégration de ses prescriptions et détachement du modèle historiographique. Deux séries de limitations enserrent l'usage du référent historique dans ces univers : celle de la nature de l'histoire et du savoir qu'elle produit, et celle de sa retranscription dans le cadre ludique. Le caractère parcellaire de la connaissance historique apparaît pour le jeu de rôles à la fois comme un problème (certaines questions n'ont pas de réponse) et comme une opportunité de développer la fiction (il est possible d'inventer des réponses). Globalement, le problème du savoir historique tient à l'appréhension d'un passé que l'on ne perçoit qu'à travers les traces qu'il a laissées ; l'univers ludique historisant doit donc composer avec ce qu'il est possible de savoir pour proposer sa propre interprétation. Ici, la connaissance historique, limitée par les zones d'ombre du passé, est une ressource nécessaire dont les manques sont aussi précieux que contraignants. L'histoire, même fictive, n'est donc pas que savoir, elle est aussi gestion de l'ignorance. Or, la problématique de l'inconnaissable s'avère aussi très forte dans les variations sur le temps présent et sur le futur.

Cette problématique s'exprime dans le rapport à la réalité cachée et à sa révélation. Roger Bozzetto souligne ainsi que le fantastique et la science-fiction partagent un même attrait pour « la découverte et l'exhumation des choses enfouies ».[658] Etablissant le lien avec l'archéologie, Bozzetto montre que son principe est repris selon les logiques fictionnelles qui régissent la création de mondes autres. Celles-ci « confrontent le lecteur à des traces, des reliques de toute

[658] BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir …, op. cit.*, p. 60.

sorte. Et, comme l'archéologue, le lecteur doit retrouver la cohérence interne de ces mondes autres à partir de restes, en retracer le "paradigme absent" selon diverses modalités, qui renvoient à la manière spécifique dont la science-fiction et le fantastique s'inscrivent dans l'univers de la représentation ».[659] L'archéologie trouve un écho dans ces deux genres de l'imaginaire : en tant que « variante du voyage temporel »,[660] elle fournit aux visions futuristes un modèle de compréhension du passé ; dans sa recherche des objets disparus, elle recoupe la quête du sens « enf(o)ui »[661] des univers fantastiques. Dans les deux perspectives, la connaissance est forcément incomplète ; elle procède d'interprétations, de recoupements, d'enquêtes, et ne peut prétendre résoudre tous les mystères qui lui sont opposés. Dans ces conditions, l'histoire, qu'elle soit regard vers le passé ou principe actif des sociétés humaines, donne toujours matière à interrogation. Dans les mondes futuristes, ruines et vestiges témoignent d'époques oubliées et inaccessibles : dans *Bitume*, l'amnésie qui frappe tous les survivants du cataclysme coupe l'humanité de son passé et la laisse aux prises avec un monde incompréhensible que les différentes tribus réinterprètent à leur façon ; la lecture mystique post-apocalyptique se substitue ainsi à la reconstruction archéologique (*Tribe 8*, *Dark Earth*), quand elle ne cède pas la place à la recherche d'artefacts de puissance (*Hawkmoon*). Quant aux univers contemporains, ils associent occultisme et histoire. Celle-ci ne se donne véritablement à voir qu'à ceux qui savent où regarder. Elle est l'apanage d'initiés qui ont accès à un savoir interdit au plus grand nombre. L'exemple de *Nephilim* est révélateur de cette conception élitiste du savoir historique, où la « vraie » histoire est tenue secrète par une poignée d'êtres d'exception et d'érudits. Il importe de souligner que la dimension occulte ne se greffe pas sur l'histoire scientifique, mais la transforme ; il n'y a pas de dédoublement de l'histoire qui mettrait côte à côte une version historiographique et une interprétation ésotérique, mais une colonisation du récit historique par l'explication surnaturelle. On peut déceler ici une divergence entre les jeux futuristes et contemporains : pour les premiers, le passé est souvent inaccessible car littéralement en miettes, voire complètement oublié, et parce qu'il n'existe plus de moyens de le recomposer ; pour les seconds, l'histoire est cachée, mais se dévoile à un petit nombre d'élus. La connaissance historique ne procède donc pas des mêmes enjeux ; alors que le futur lointain voit les hommes, au mieux, tenter de reconstituer un savoir lacunaire, l'occulte contemporain promet la révélation totale des mystères historiques.

---

[659] BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir …*, *op. cit.*, p. 61.
[660] *Idem*.
[661] *Ibid.*, p. 63.

Le temps présent, en effet, n'est pas seulement envisagé dans sa contemporanéité, mais aussi comme l'aboutissement d'un processus historique. Toute l'histoire est mobilisée pour justifier du présent occulte. C'est à la lumière d'une relecture ésotérique du passé que l'on peut comprendre la situation actuelle du monde. Des jeux comme *Nephilim*, *Trinités*, *ApoKryph* ou encore *Kult* se livrent à une réécriture de l'histoire, non pas dans son déroulement événementiel mais dans ses soubassements structurels. Le dévoilement de la « vérité » historique donne de la profondeur temporelle à l'univers occulte, en même temps qu'il établit les destinataires du récit dans le cercle réduit de ceux qui savent ; mais il participe aussi d'une logique fictionnelle forte, qui rejoint une certaine conception de l'histoire. La connaissance historique n'est pas seulement synonyme de savoir sur le passé, elle ouvre également sur la finalité de l'expérience historique. L'histoire, en effet, a un sens, une fin, un but. Dans *Nephilim*, les personnages recherchent l'Agartha, c'est-à-dire le stade spirituel de l'illumination par lequel le Nephilim redevient ce qu'il était avant sa déchéance ; dans *Trinités* et dans *ApoKryph*, la fin du monde, conformément aux prophéties, se profile. L'histoire est constituée en téléologie ; elle suit un plan, elle va quelque part. Que son aboutissement soit heureux ou mortifère, elle donne un sens aux actions des personnages et une raison à la situation du monde.[662] Par contraste, l'histoire du futur semble marquée du sceau de l'absurdité, de la non-signification : si l'apocalypse survient, elle n'apporte aucune réponse, ni ne met fin au monde ; elle ne fait qu'instaurer un nouvel état des choses. L'exemple d'*Obsidian*, univers occulte et futuriste qui se situe sur une Terre dévastée par l'arrivée des légions infernales, est à cet égard particulièrement intéressant ; l'Enfer a triomphé… et pourtant, l'histoire continue. Il existe toujours une société humaine, et les hordes démoniaques ne sont finalement qu'un avatar cataclysmique. Il est vrai que le genre post-apocalyptique se montre autant ambigu dans son appréhension de l'histoire qu'hétérogène dans les catastrophes qu'il imagine. De la guerre nucléaire (*Darwin's World*, *Hawkmoon*) aux châtiments écologiques (*Vermine*), en passant par les chutes de météorites (*Bitume*, *Dark Earth*), les formes du désastre reflètent des peurs bien connues. Elles traduisent des visions de l'histoire qui ne sont pas univoques. Ainsi, le cataclysme apparaît à la fois comme une rupture historique et, d'une certaine manière, comme la fin de l'histoire. D'une part, il constitue la quintessence de l'événement, en bouleversant radicalement la face du monde ; d'autre part, il consacre l'échec d'une civilisation,

[662] *Le Monde des Ténèbres* utilise aussi cette recette fictionnelle. On a vu qu'elle est aussi pensée en tant que stratégie éditoriale, qui a permis à White Wolf d'apporter une fin cohérente à la première version de son univers fétiche. Cf. note 530, p. 261.

de son développement et de son histoire. Cet échec se manifeste dans son écroulement matériel et symbolique, mais aussi dans sa disparition des mémoires ; parfois en effet, les sociétés sont amnésiques (*Bitume*, *Tribe 8*), elles sont coupées de leur histoire, de leur passé. Ne reste alors à l'humanité déchue qu'à tout recommencer à partir de presque rien. On peut voir dans ces fictions l'expression d'une conception cyclique de l'histoire, « qui réorganise dans l'avenir les étapes antérieures de la civilisation humaine »[663] ; on peut aussi mettre à distance les présupposés anthropologiques que le *topos* du retour à la barbarie véhicule bien souvent.[664] Plus globalement, on observe que le rapport au devenir des sociétés humaines qu'implique la perspective futuriste ne va pas sans discours sur l'histoire. Pour Jacques Goimard, « la S.-F. est dans l'histoire et ne cesse de se situer par rapport à l'histoire ; ses jugements témoignent d'un pessimisme social beaucoup plus que d'un optimisme technologique ».[665] Un tel jugement se vérifie auprès des jeux de notre corpus, le pessimisme social des univers d'anticipation trouvant un écho dans le pessimisme civilisationnel des mondes post-apocalyptiques et des projections temporelles lointaines. Il convient néanmoins de nuancer la solennité apparente du tableau. Nous n'avons pas affaire à de pures spéculations théoriques, mais à des fictions ludiques ; certes, le jeu n'interdit pas le traitement de thèmes difficiles, mais il les dédramatise pour les intégrer à une logique de divertissement. La noirceur des productions contemporaines et futuristes renvoie autant à un regard sur le monde qu'à l'élaboration d'une ambiance dépaysante et excitante. L'aventure, l'action, et les diverses péripéties vécues par les joueurs, y compris dans des cadres aussi sombres, tendent ainsi à contrebalancer les postulats narratifs les plus désespérés. Il ne faut pas perdre de vue que le jeu est affaire de second degré. La transformation de sens qui le caractérise ne doit pas être oubliée, tant à propos de la question idéologique que des contenus culturels. La distance ironique, autre forme de second degré, n'est d'ailleurs pas étrangère à ce segment du jeu de rôles. De même qu'on joue avec l'histoire, on joue avec les peurs et avec les mythes, à l'image

---

[663] NEY, Philippe, « Le *post-atomique* cinématographique : un futur conjugué au passé antérieur », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains …*, *op. cit.*, pp. 107-134 ; p. 130.

[664] Cf. LORETAN, François, « Les idées anthropologiques de quelques films post-apocalyptiques ou apparentables », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains …*, *op. cit.*, pp. 83-105.

[665] GOIMARD, Jacques, *Critique de la science fiction, op. cit.*, p. 29.

d'*INS/MV* mais aussi de sa « suite » futuriste *Stella Inquisitorus*,[666] ou du bien nommé *Paranoïa*.[667]

4) L'histoire imaginaire : recyclages, inventions et effets de monde

Entre positionnement sur une ligne chronologique réaliste et recyclage d'un héritage historique, les variations rôlistes au présent et au futur donnent à voir différentes versions d'un même monde : le nôtre. En se dotant d'un référent réel tout en l'appréhendant sur le terrain de l'imaginaire, ces univers procèdent à une vaste restructuration fictionnelle de la réalité. La dimension temporelle, donc historique, est concernée au premier chef. Il faut justifier des écarts observés et répondre à la question : pourquoi est-ce différent ? C'est ainsi que l'occulte contemporain est érigé en principe explicatif de l'histoire humaine, tandis que les hypothèses futuristes étirent le présent jusqu'à le rendre méconnaissable. Si le monde décrit par le jeu n'est pas celui que nous connaissons, c'est parce qu'il nous révèle une vérité cachée, ou parce que le temps a passé. Les mondes imaginaires, eux, ne sont pas astreints à ce type de justification. Etant fondamentalement autres, ils n'ont pas à rendre compte de divergences par rapport à un modèle. La construction imaginaire s'en trouve libérée des contraintes de vraisemblance, et affranchie des stratégies de fusion du réel et du fictionnel. Lorsque la réalité est congédiée, le cadre de la fiction semble considérablement élargi ; la constitution du monde virtuel est alors régie par les logiques de genre et les inflexions que les auteurs leur apportent. C'est en ce sens que les genres « de l'imaginaire » accèdent à leur spécificité : nous sommes dans un ailleurs spatiotemporel, dont les limites et les règles de fonctionnement restent à fixer. Si l'on poursuit notre présentation du corpus selon l'historicité supposée des univers, on constate que la catégorie des jeux ostensiblement détachés de la réalité est composée majoritairement de représentants du médiéval-fantastique et de la *fantasy*. 38 des 46 gammes qui ne sont pas ancrées dans la chronologie réelle relèvent ainsi de l'un ou l'autre de ces genres. On obtient là une image révélatrice de l'attrait du

[666] Le jeu reprend le principe parodié de la lutte entre forces angéliques et armées démoniaques pour le contrôle de l'humanité, mais la transpose dans un contexte de *space opera* démesuré dans lequel Dieu et Lucifer ont révélé leur existence.

[667] *Paranoïa* nous transporte dans un lointain futur, dans un gigantesque centre urbain peuplé de clones et régi par un ordinateur dérangé et dictatorial. Suspicion, délation et assassinat sont le quotidien des personnages, qui incarnent des agents de l'Ordinateur chargés d'éliminer ses ennemis et de traquer les traîtres … lesquels sont immanquablement des agents de l'Ordinateur chargés d'éliminer ses ennemis et de traquer les traîtres !

jeu de rôles pour le merveilleux et l'aventure. Tout se passe comme si, une fois la réalité mise à distance, ces éléments pouvaient donner leur pleine mesure. Les mondes fictifs sont des mondes de magie et d'héroïsme, notions que le réel met souvent à mal. Sans doute n'est-ce pas un hasard si le *space opera* épique et chevaleresque de *Star Wars* prend place dans un contexte inventé de toutes pièces, et non dans une projection futuriste. Les gammes dominantes du jeu de rôles reflètent d'ailleurs assez fidèlement l'opposition schématique entre notre monde de douleur et les univers merveilleux : sur Terre, on ne peut qu'attendre un destin funeste (*L'Appel de Cthulhu*), ou prendre part à des luttes occultes déshumanisantes (*Le Monde des Ténèbres*) ; ailleurs, si le malheur existe, il est au moins permis d'être optimiste et de partir à l'aventure (*D&D*, *Warhammer*, *Star Wars*).

On aboutit finalement à un intéressant paradoxe. La liberté créative théorique que confère l'arrachement au réel est massivement investie dans une veine fictionnelle particulière (le médiéval-fantastique et la *fantasy*) dont le poids symbolique contribue en retour à diminuer ladite liberté. Sans parler d'uniformité, force est de constater que nombre de ces jeux présentent des profils apparentés. De plus, il ne semble pas que la rupture complète avec la réalité entraîne le développement de nouvelles conceptions de l'histoire et de la temporalité historique. En d'autres termes, l'autonomie fictionnelle de ces univers n'interdit pas la reprise de thèmes fréquemment rencontrés dans les jeux historisants, contemporains et futuristes. Le cataclysme revient ainsi de manière récurrente frapper les mondes imaginaires comme il traumatise notre futur. Dans les *Terres balafrées*, il prend la forme d'une guerre entre dieux et titans ; dans *Earthdawn*,[668] il est baptisé le Châtiment et procède d'une invasion de créatures monstrueuses, les Horreurs. Les deux jeux situent leur contexte dans une période de renouveau et de reconstruction, en croisant les genres médiéval-fantastique et post-apocalyptique. Là encore, la catastrophe renvoie à une vision de l'histoire en lien avec la mémoire et sa conservation. Le cataclysme met en danger l'histoire, non seulement parce qu'il en interrompt le cours, mais aussi parce qu'il en détruit les traces. *Ecryme* place ainsi ce thème au cœur de son propos ; dans ce monde recouvert presque

[668] *Earthdawn* et *Shadowrun* sont situés dans le même univers, le premier constituant le passé du second. Nous avons pourtant classé *Earthdawn* parmi les jeux « hors chronologie », contrairement à *Shadowrun* qui est ancré dans le XXIème siècle. Ce choix est discutable, dans la mesure où il néglige l'unité chronologique de cet univers. Nous le justifions malgré tout par le positionnement explicite de *Shadowrun* dans la chronologie réelle, et par le fait que les deux jeux ne renvoient pas directement l'un à l'autre (leur parenté a été révélée dans un roman). Il illustre en tout cas la difficulté à appréhender la nature de la temporalité dans certains univers et méta-univers ; ici elle oscille entre création autonome et histoire alternative. Sur l'histoire éditoriale des romans *Shadowrun* et *Earthdawn*, cf. GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux …*, *op. cit.*, pp. 398-406.

entièrement par un liquide corrosif qui a rongé l'essentiel des terres, on ne sait pas ce qui a provoqué la catastrophe, ni à quoi ressemblaient les sociétés préexistantes. La chronologie que nous livrent les auteurs est transparente : elle se compose de l'Antecryme (ou préecryme), du Moyecryme (âge d'obscurantisme), de la Révolution industrielle et de la période moderne (dont la société est inspirée du XIXème siècle européen). Le cataclysme provoque une sorte de réinitialisation, forçant l'humanité à revisiter les étapes de son parcours antérieur, dont elle ignore à peu près tout.[669] Une telle conception cyclique de l'histoire se retrouve également dans l'univers médiéval-fantastique de *Bloodlust*, soumis tous les 20000 ans à une série de désastres naturels qui détruisent toute trace de civilisation ; l'humanité est condamnée à repartir de rien, jusqu'à atteindre un stade d'avancement technologique qui lui fait prendre conscience du danger, mais trop tard pour l'éviter. Les événements apocalyptiques et leurs conséquences ne sont donc pas étrangers aux jeux les moins redevables au monde réel. C'est aussi le cas d'autres thèmes que nous avons déjà rencontrés. On retrouve par exemple dans *Exil*, qui imagine une cité géante bâtie sur la nécropole d'une race éteinte, certains des traits caractéristiques de *Rétrofutur* : l'administration tentaculaire d'une mégapole, le contrôle social, le mystère d'une civilisation disparue dont on exploite l'héritage technologique. Dans *Exil*, toutefois, le passé est largement inconnu ; nous savons juste que les hommes furent les esclaves des Anciens et qu'ils ont été amenés de force sur ce monde. On remarque que c'est encore la fin d'une civilisation, en l'occurrence celle des Anciens, qui fait obstacle à la connaissance historique.

On voit que certaines modalités d'insertion du propos historique constituent un fond fictionnel commun. La créativité de l'imaginaire « irréel » semble porter bien plus sur le profil inédit de mondes nouveaux que sur les visions de l'histoire qui sont véhiculées. Les passerelles entre déclinaisons du réel historique et univers inventés conduisent ainsi à relativiser les frontières entre les genres et entre les perspectives chronologiques. Il est vrai que la distinction entre certains univers historisants et certaines gammes cataloguées en *fantasy* n'est pas toujours aisée. Il est difficile de tracer une limite fiable d'historicité. Si nous avons inclus *Bushido* et *Etherne* parmi les jeux historisants en raison de l'intensité des emprunts historiques et de l'évidence des calques culturels,[670] nous avons aussi exclu d'autres titres dont le recours au matériau historique s'avère important. C'est le cas de *Nyambe*, dont le contexte africanisant mêle

[669] Cf. NEY, Philippe, « Le *post-atomique* cinématographique … », *op. cit.*
[670] Les deux jeux se détachent de la chronologie réelle : le Nippon de *Bushido* est une version alternative du Japon, tandis qu'*Etherne* transpose la république romaine dans un autre contexte.

références historiques, géographiques et mythologiques à l'Afrique et éléments de *fantasy*, mais dont l'approche est intentionnellement ouverte à l'interprétation des joueurs. Pour ses auteurs, le continent de Nyambe est « un endroit qui combine la mythologie, les légendes et l'histoire africaines avec des éléments de *high fantasy* pour créer un pays exotique avec une saveur africaine clairement reconnaissable »[671] ; il n'est situé « dans aucun monde ludique particulier, de telle sorte que les maîtres de jeu peuvent facilement l'insérer dans leurs propres campagnes ».[672] L'univers est envisagé comme un décor de jeu modulable selon les souhaits des joueurs, et non comme une translation historisante ; plus exactement, celle-ci fait partie des possibles ludiques, mais ne constitue qu'un des usages potentiels. L'histoire s'inscrit ici dans une dynamique de stimulation originale d'un imaginaire normé (la *high fantasy*), non dans un projet de relecture du passé historique. La différence, on le voit, est ténue. Elle réside en quelque sorte dans le degré d'extrapolation et de dilution des références historiques dans le cadre imaginaire. Il n'y a donc pas de césure nette qui permettrait de distinguer une fois pour toutes des productions résolument historisantes et des univers clairement autres... sauf à réhabiliter, par défaut ou par dépit, le critère du genre historique *stricto sensu*. Il semble en fait que la perception de l'histoire soit moins une affaire de catégorisation que de mesure. La question de l'historicité n'est pas fermée ; on ne peut pas y répondre par « oui » ou par « non. Dès lors, on peut envisager l'historicité comme un continuum, à l'image de ce que Gilles Brougère et Hélène Bézille proposent dans le domaine de l'éducation informelle.[673] Il y aurait une formalisation plus ou moins forte d'un processus d'appréhension fictionnelle de l'histoire. Ce que nous avons rassemblé sous l'appellation « jeux historisants » se situerait ainsi vers le pôle formel, tandis que les univers moins visiblement liés au passé historique tendraient vers son opposé informel. Le positionnement sur cet axe virtuel dépendrait de l'importance des référents historiques mobilisés, mais aussi de leur insertion dans le cadre imaginaire. Une telle schématisation permet de comprendre pourquoi le détachement de la réalité ne génère pas de conceptions de l'histoire qui soient propres aux univers fictifs. Plutôt que de s'autonomiser du monde réel, ces derniers le mettent à distance de manière prononcée, mais n'instaurent pas de coupure définitive. Aussi « imaginaires » soient-ils, ils reposent sur les mêmes fondements fictionnels que les genres les plus « réalistes ». La relecture du passé, la quête

[671] *Nyambe*, Nyambe – D20, Atlas Games, 2002, p. 4. Nous traduisons ici directement depuis le texte anglais original.
[672] *Idem.*
[673] BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit*., p. 147.

de sens du temps présent, la projection futuriste, et l'invention d'un ailleurs spatiotemporel constituent autant de façons différentes d'aborder l'histoire tout en évitant l'historicisme… mais elles s'abreuvent toutes à la même source, celle du passé historique.

Au sein même des univers de pure imagination, les jeux ne se concentrent pas tous dans les mêmes zones du continuum de l'historicité. Les décalages vers le pôle informel varient dans leur intensité, et ne sont pas sans appliquer des recettes fictionnelles que nous avons eu l'occasion de détailler. Ainsi, la référence à l'histoire peut se manifester par l'importation de pans culturels entiers, plutôt que par l'assemblage d'éléments hétérogènes. Dans cette optique, on peut regrouper des jeux aux profils relativement variés, allant du calque historique d'*Etherne* aux inspirations bas-moyenâgeuses de *Warhammer*. Le principe, au final, est le même : s'emparer de l'imaginaire d'une période spécifique et l'implanter dans un cadre nouveau. Les genres et les ancrages chronologiques semblent perméables à ce mode de saisie du matériau historique. Ainsi l'Europe du Tragique Millénaire décrite dans *Hawkmoon*, avec sa géographie à la fois exotique et familière, ne diffère-t-elle pas fondamentalement, dans ses soubassements fictionnels, du Vieux Monde de *Warhammer*. Dans un registre différent, celui d'une *fantasy* mâtinée de cape et d'épée, le monde des *Secrets de la 7ème mer* est constitué sur le même moule : le continent de Théah est fortement marqué par l'Europe du XVIIème siècle, dans ses dimensions politiques mais aussi théologiques et philosophiques. Qu'il s'agisse de *Warhammer* ou des *Secrets de la 7ème mer*, leur rupture symbolique avec le monde réel ne les empêche nullement de développer les mêmes techniques d'adaptation de la ressource historique que des jeux futuristes, voire même historisants. De fait, la diversité des univers de *fantasy* et du médiéval-fantastique résulte en bonne partie de croisements de genres et de patchworks d'influences qui attestent de véritables convergences culturelles. Certes, la mixité de ces mondes n'a pas toujours un impact sur leur appréhension de l'histoire. Au-delà des stratégies éditoriales consistant à investir plusieurs créneaux fictionnels réunis en une seule méta-gamme, à l'image de *D&D* et de ses univers associés, les variations apportées au genre de référence consistent souvent à le retoucher plus qu'à le révolutionner : on peut ainsi remplacer les races tolkieniennes canoniques par des créations originales (*Talistanta*), changer la tonalité héroïque habituelle par une ambiance plus sombre (*Midnight*), voire horrifique (*Plagues*), ou encore renverser le point de vue usuel pour donner à jouer des criminels (*Nightprowler*). On peut aussi convoquer d'autres mythologies, comme l'univers japonisant du *Livre des Cinq Anneaux* ou la *fantasy* arabisante de *Capharnaüm*.

Il n'y a là *a priori* aucune trace d'un rapport spécifique à l'histoire. Pourtant, comme le montre l'exemple de la thématique post-apocalyptique des *Terres balafrées* ou d'*Earthdawn*, tous ces croisements portent en eux une historicité singulière, qu'elle exprime une vision particulière de l'histoire ou qu'elle renvoie à la nature des référents historiques mobilisés.

Il n'est malheureusement pas possible ici de s'attacher à la singularité de chaque jeu. Il convient toutefois de souligner que l'historicité dont il est question à propos de ces univers semble avant tout régie par les combinaisons fictionnelles et culturelles sur lesquelles ils reposent. Ces constructions imaginaires ne parlent pas d'histoire (tel n'est pas leur propos), ni ne s'inscrivent dans une perspective qui interroge délibérément le passé historique ; leur historicité est non seulement composite, mais aussi artificielle. Elle est tout simplement à l'image des mondes qui la médiatisent. Dans ce contexte, l'histoire est à la fois diverse dans ses formes et univoque dans sa logique. Elle est empreinte d'un fort déterminisme, qui se manifeste dans la primauté de forces divines ou cosmiques et dans les bouleversements cycliques et inéluctables que ces mondes endurent ; elle est aussi souvent le fait de héros et de personnages illustres, et connaît de brusques changements plutôt que de lentes évolutions. Enfin, qu'elle fasse office de récit prophétique ou légendaire, ou qu'elle prospère sur le traitement décalé d'emprunts conséquents au passé historique, elle recycle un petit nombre de thèmes qui ne sont en rien spécifiques aux genres de l'imaginaire. La raison en est simple : les mondes qui sont véritablement autres sont rares. Autrement dit, peu d'univers ludiques mettent en avant des créations qui ne soient pas des variations thématiques ou des déclinaisons de modèles éprouvés. Il ne s'agit pas de nier la richesse et la diversité de ces productions, mais plutôt de pointer du doigt la nature des changements opérés d'un titre à l'autre, qui consiste surtout en ajustements, en jeu sur les codes, en recompositions… bref, en assemblages d'éléments familiers en une combinaison inédite. Dans ces conditions, l'originalité réside dans le choix des matériaux culturels mais aussi dans l'art de lier les influences en un tout cohérent, de façon à ce que les structures du montage apparaissent le moins possible. *Guildes : El Dorado* constitue un exemple éclairant de ces quelques univers ludiques dont les inspirations n'apparaissent pas immédiatement. Le monde de *Guildes* est constitué de deux continents : les Rivages, que se partagent six nations (les maisons) et dont sont originaires les personnages ; et le Continent, tout juste découvert et qui regorge de ressources précieuses, dont la plus importante est le loom, matière première de la magie. Son exploration est assurée par les guildes, organisations marchandes qui ont le monopole de l'accès

au Continent. Elle est motivée par des enjeux politiques et économiques, mais une dimension mystique forte traverse cet univers, manipulé dans l'ombre par des êtres mystérieux, les Puissances.

Si nous nous arrêtons sur le cas de *Guildes*, c'est parce que son univers semble aspirer à une certaine autonomie fictionnelle. Les ingrédients usuels de la *fantasy* sont délaissés, et les références historiques sont maquillées. Par ailleurs, une problématique historique est élaborée et placée au cœur du jeu : la découverte et l'exploration d'un nouveau continent, période charnière dans l'histoire de ce monde. Néanmoins, la démarche d'autonomisation trouve ses limites dans l'origine des emprunts historiques ainsi que dans la vision de l'histoire sous-jacente au jeu. *Guildes* tire son historicité de sa propre formule fictionnelle, mais il la doit aussi aux modèles de civilisations (nordique, amérindienne, arabe, etc.) utilisés pour donner naissance aux six maisons des Rivages, au thème de la découverte du continent américain et au *topos* des forces supérieures agissant sur le destin du monde. De fait, pour original qu'il soit, l'univers de *Guildes* reste tributaire du passé historique en tant que vivier culturel et inspirateur thématique. Autrement dit, on ne va pas au bout de la logique de rupture avec le réel promise par l'imaginaire. Avec *Larmes de Rouille*, on distend encore un peu plus les liens qui relient la fiction à un référent identifiable. Le contexte est celui d'un monde gigantesque du nom de Rouille, totalement dévasté et parcouru par une tempête psychique nommé Höwl. Ses seuls habitants sont une poignée de survivants errants et quelques cerbères, des machines intelligentes qui veillent sur les ruines de civilisations disparues. Ici, l'autonomisation fictionnelle s'effectue au prix de la négation de l'histoire. L'idée post-apocalyptique est poussée à son paroxysme ; nous ne savons rien de ce monde, parce qu'il n'en reste rien :

« Rouille n'a pas d'histoire, n'a plus d'histoire. Elle a été effacée par le Höwl. Qui a bâti ce mausolée et l'a laissé à la vermine? Quels sont les dieux qui ont pu donner aux hommes cet enfer de poussière? »[674]

Le choix est radical. Il suggère que c'est en effaçant l'histoire que l'on s'abstrait le mieux de la dépendance de la fiction envers la réalité… comme si la construction d'une histoire fictive n'était pas concevable sans elle, et comme si la dimension historique constituait la marque d'inféodation au réel par excellence. Seul *Mechanical Dream*, au final, nous semble atteindre un compromis

[674] *Larmes de Rouille*, Larmes de Rouille, Ballon Taxi, 2005, p. 5.

difficile entre le maintien d'une temporalité historique et l'imagination d'un cadre fictionnel totalement nouveau. Ce dernier consiste en un monde circulaire nommé Kainas, cerné par une limite infranchissable ; nul ne sait ce qui se trouve au-delà. Kainas est peuplé de dix espèces intelligentes qui coexistent dans un environnement naturel marqué par le gigantisme et par un écosystème complexe. Celui-ci est centré sur une ressource particulière, l'eflow, principe vital indispensable à tout être vivant, mais qui anime aussi la magie et la technologie. L'existence sur Kainas est rythmée par la succession du Jour et du Temps du Rêve, période de chaos durant laquelle les objets s'animent, les pensées se concrétisent, les comportements changent, etc. Quant au contexte historique, il voit l'émergence d'une puissance centrale technocratique menée par un leader charismatique, après des années de conflits. Ce qui frappe dans l'univers de *Mechanical Dream*, c'est la volonté d'imaginer un monde aussi étrange que nouveau : les races, la faune et la flore, la géographie, ou encore les sociétés, apparaissent comme des créations inédites, loin des figures imposées et des influences évidentes de bon nombre de jeux. Parallèlement, un grand soin est accordé à la cohérence de Kainas, les aspects biologiques, magiques et sociétaux étant articulés de façon symbiotique. L'univers ne repose pas sur la superposition d'éléments de base nécessaires à la représentation d'un monde, mais sur la constitution d'un véritable système fictif dont les rouages sont interdépendants : l'enfermement de Kainas, la diversité des races intelligentes, le Temps du Rêve et l'eflow ont ainsi un impact décisif sur l'organisation économique et sociopolitique, ainsi que sur les conceptions philosophiques et mystiques. Dans cette optique, on peut véritablement parler de monde autre, construit selon des principes qui lui sont propres, et propice au développement d'une histoire fictive qui ne doit rien au passé historique. *Mechanical Dream* réalise en fait le programme fictionnel que la plupart des univers ludiques du corpus laissent inachevé. En inventant un véritable ailleurs, et non un monde constitué par une somme d'emprunts réagencés, le jeu se dote d'une historicité autonome, qui ne nourrit de dettes ni envers l'histoire réelle, ni envers d'autres représentations historiques.

Mechanical Dream est une exception dans notre corpus. Le titre est d'ailleurs relativement confidentiel, et non traduit en France. Pourtant, au-delà de la singularité de son approche, il s'inscrit dans la même dynamique que les jeux qui se déportent ostensiblement de la réalité. Pour les 46 gammes qui instaurent leur propre régime chronologique et qui mettent sur pied leur propre monde fictif, le problème est le même : comment inventer un contexte historique ? L'histoire, en effet, s'impose comme élément de base dans le processus de création

de mondes fictionnels. Elle alimente ce qu'Anne Besson appelle une « pulsion de complétude »,[675] c'est-à-dire une tendance au développement continu et panoramique du cadre imaginaire. Il nous semble néanmoins qu'en fait de pulsion, c'est une logique de structuration qui impulse le besoin d'histoire dans ces mondes fictifs. Pour éviter l'écueil de la superficialité ou du décor interchangeable, l'univers ludique doit pouvoir passer l'épreuve de la cohérence et de la vraisemblance. Il doit être un monde dans toutes ses dimensions : géographique, climatique, sociale, politique, culturelle… et temporelle. Il requiert donc une certaine profondeur, une certaine densité. Le lecteur / joueur doit être convaincu de son existence et de la situation dans laquelle il se trouve. L'histoire, à cet égard, apporte des réponses. Elle participe pleinement de l'effet de monde, qui crédibilise l'impossible et le merveilleux ; c'est que, « pour bien croire au rêve, il faut pouvoir l'explorer dans tous les détails et vérifier sans cesse… qu'on ne rêve pas ».[676] La fiction se doit d'être plus réelle que le réel. Si l'on suit Nelson Goodman, nul monde n'est créé *ex nihilo*[677] ; nul monde ne surgit de nulle part, que ce soit dans la démarche créative ou dans la fiction elle-même. Son passé imaginaire en donne des clefs explicatives, tout comme les références culturelles qui le composent lui confèrent son identité. L'histoire est incontournable parce qu'elle raconte, parce qu'elle justifie, et parce qu'elle structure. Lorsqu'elle cesse d'être indispensable, on rencontre sans doute la limite entre monde et décor.[678] On touche là à une caractéristique forte de notre objet de recherche. Les jeux de rôles sont des univers ludiques, et non des jeux à thème. La consistance du cadre fictionnel et du récit ludique qu'il accueille est primordiale pour que le jeu puisse avoir lieu. Il n'est guère étonnant dans ces conditions que les principes des littératures de l'imaginaire s'appliquent à la construction des mondes rôlistes. La filiation est thématique autant que structurelle : à l'héritage de la *fantasy* se superposent les mêmes impératifs de vraisemblance et de complétude. De la même manière que l'écrivain se fait historien de son univers imaginaire,[679] l'auteur de jeu de rôles construit son monde ludique en

[675] BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien …*, *op. cit.*, p. 136.
[676] GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux …*, *op. cit.*, p. 218.
[677] GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, *op. cit.*, pp. 14-15.
[678] Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si *D&D* s'est très tôt entouré d'univers associés. Les joueurs lassés d'évoluer dans le décor de *D&D* (souterrain, grotte, labyrinthe, etc.) peuvent investir des mondes imaginaires comme ceux des *Royaumes oubliés*, de *Dragonlance* ou d'*Eberron*.
[679] Tolkien constitue à cet égard une référence fondatrice : cf. FERRE, Vincent, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001, pp. 103-106. La posture historienne des écrivains de *fantasy* est également illustrée par Pierre Pével qui déclare travailler « comme un romancier historique travaille sur une période de l'histoire véritable et donnée » (cf. BESSON, Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 145).

l’investissant d’une qualité historique qui, si elle oscille entre l’historicisme et l’allusion superficielle, le dynamise et le situe dans le temps.

B/ LA SIMULATION LUDIQUE COMME MEDIATISATION DU SAVOIR HISTORIQUE

L'analyse des univers de jeu de rôles montre que l'histoire constitue pour eux à la fois un réservoir culturel de premier plan et une nécessité fictionnelle. Elle sert de matière première à l'édification de mondes imaginaires plus ou moins éloignés de la réalité historique, et s'impose parallèlement comme un principe consubstantiel à leur création. Inventer un monde, en effet, c'est aussi imaginer les événements et les évolutions qui l'ont façonné. Cette dimension, toutefois, n'apparaît pas de la même manière, ni ne recouvre la même importance, selon les jeux envisagés. Il ne s'agit pas d'affirmer que tous les titres du corpus font un usage comparable de la perspective historique. Celle-ci s'apparente à une dynamique commune à tous les mondes imaginaires, mais elle est diversement exploitée ; elle est plus ou moins visible, elle peut être centrale ou périphérique, mais elle fait partie intégrante du processus de construction d'univers. Cependant, elle n'est pas spécifique au jeu de rôles ; on l'a vu, les œuvres littéraires, notamment de *fantasy*, sont également sensibles à l'historicité de leurs mondes. De même, les pratiques d'investissement et de détournement du passé historique que nous avons mises en évidence, comme l'uchronie ou le fantastique historique, s'observent aussi dans d'autres cadres médiatiques.[680] De fait, le jeu de rôles ne se distingue pas particulièrement par les contenus culturels qu'il mobilise, ni par ses genres de prédilection. Il n'apparaît pas non plus structurellement marqué par l'innovation fictionnelle. Si certains univers rôlistes échappent aux catégorisations évidentes ou tentent des croisements audacieux, c'est souvent parce que leur envergure commerciale modeste les protège d'un certain conformisme. A l'image du cinéma

[680] En matière d'uchronie littéraire, on peut citer *Rêve de Fer*, de Norman Spinrad. L'historique-fantastique constitue un autre genre littéraire en développement, avec des auteurs comme Pierre Pevel ou Guy Gavriel Kay. Au cinéma, le genre historique se teinte encore rarement de fantastique, mais des percées dans cette direction ont été réalisées, comme *La Tranchée*, de Michael J. Bassett (2001) ou *Djinns*, de Hugues et Sandra Martin (2009).

indépendant ou des petites maisons d'édition, l'originalité des auteurs se développe d'autant mieux que les enjeux économiques sont moindres. Les gammes dominantes du marché que sont *D&D*, *Warhammer* ou *Le Monde des Ténèbres*, dépositaires d'un imaginaire facilement identifiable, illustrent d'ailleurs bien l'importance éditoriale des univers normés dans le secteur du jeu de rôles ; à l'inverse, des jeux comme *Larmes de Rouille* ou *Mechanical Dream* sont situés à l'autre extrémité de l'échelle commerciale. Si nous nous sommes penchés avec attention sur les univers des titres du corpus, ce n'est donc pas au nom d'une supposée exception culturelle. Plus simplement, en raison de l'importance du cadre fictionnel dans la perspective rôliste, il nous fallait rendre compte de ses différents visages et des visions de l'histoire qui leur sont attachées. On ne peut espérer appréhender le jeu de rôles sans se pencher sur les mondes qu'il met en jeu, puisqu'il faut bien savoir à quoi et dans quel contexte imaginaire jouent les rôlistes. Tout l'intérêt ludique réside dans l'exploration virtuelle d'un univers donné ; en délaisser l'analyse, c'est passer à côté du jeu. Néanmoins, on ne peut se contenter d'une telle approche. Le jeu de rôles propose une fiction ludique ; il convient donc de s'intéresser au caractère ludique de la fiction, c'est-à-dire aux modalités d'interaction des joueurs et aux systèmes de règles qui régissent le déroulement du jeu. Nous chercherons ici à déterminer ce que les mécaniques ludiques expriment en termes de simulation historique ou de conceptions de l'histoire.

1) Les avatars des joueurs : profils ludiques et représentations du monde

Les différents titres du corpus offrent une large palette de possibilités ludiques. A la diversité des univers s'ajoute ainsi la variété des façons de les visiter. Qu'il se fasse guerrier, enquêteur, vampire, agent secret, demi-dieu ou encore simple monsieur tout le monde, le rôliste est en mesure de mener de nombreuses vies parallèles. L'entrée dans le jeu n'est donc pas uniforme ; elle s'effectue en phase avec le cadre fictionnel qu'il s'agit de traduire sur le plan ludique. Le jeu de rôles, en effet, est un jeu de simulation. L'expérience ludique qu'il propose consiste à imaginer un récit à plusieurs voix, dans un cadre virtuel préétabli. Le récit se construit progressivement, au fur et à mesure des actions et des décisions des joueurs. Cependant, ces derniers n'interviennent pas directement dans l'espace imaginaire du jeu ; ils endossent des rôles et accèdent au cadre ludique de la simulation par l'intermédiaire d'un personnage fictif. La

dimension de faire-semblant du jeu de rôles est donc double : elle passe par la mise en place d'un contexte fictionnel, mais aussi par le recours à des avatars virtuels. Le second degré qui caractérise la situation ludique[681] s'exprime ici à deux niveaux : celui du cadre imaginaire au sein duquel le jeu se développe (l'univers), et celui des modalités d'interaction à l'intérieur du cadre (les personnages). Dans un jeu de rôles, on joue dans un monde autre et on joue à être quelqu'un d'autre. L'imaginaire et le second degré ludique s'interpénètrent, de sorte que l'engagement dans le jeu procède d'une mise à distance en deux temps de la réalité : le décalage induit par la fiction précède le glissement de registre opéré par la situation ludique. A cet égard, le personnage fait office de lien entre les différents niveaux d'appréhension du jeu : il constitue à la fois le représentant du joueur, le protagoniste du récit ludique, et le nexus du système de règles. Il apparaît en fait pour le rôliste comme l'interface par laquelle il se connecte au jeu et qui lui permet d'agir dans le monde fictionnel. S'attacher aux personnages de jeu de rôles, c'est donc chercher à saisir des visions de ces univers imaginaires (à travers quels yeux observe-t-on ces mondes ?), mais aussi des manières de délimiter le terrain ludique (comment peut-on agir sur ces mondes ?). Nous délaissons ici volontairement les questions de l'identification et de l'investissement du joueur dans le personnage, d'abord parce qu'elles relèvent largement des pratiques, que nous avons exclues de notre champ de recherche, et ensuite parce qu'elles véhiculent un certain nombre de malentendus qui ne sont pas étrangers au développement de discours alarmistes. La distinction entre joueur et personnage caractéristique de ce type de jeu semble ainsi avoir très tôt alimenté des peurs psychologisantes,[682] telles que l'aliénation et la perte de contact avec la réalité, et qui sont recyclées aujourd'hui à l'encontre du jeu vidéo.

Dans sa recherche pionnière, Gary Alan Fine notait déjà que la dissociation entre le rôliste et son avatar était une spécificité marquante du jeu de rôles.[683] Pourtant, s'il ne passe pas sous silence les risques d'investissement excessif,[684] le sociologue américain insiste bien davantage sur les implications ludiques de cette particularité. D'une part, le joueur et le personnage étant des entités séparées, ils n'ont pas le même registre de connaissances : quand le premier en sait plus que le second, il doit taire son savoir ; quand en revanche il ignore ce que son *alter ego* sait, il

[681] Cf. BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, pp. 42-58.
[682] Cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 44-54.
[683] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy …*, *op. cit.*, pp. 185-187.
[684] *Ibid.*, pp. 217-222.

faut combler ses lacunes (par un jet de dé, ou par l'intervention du MJ).[685] D'autre part, le joueur peut moduler son engagement dans le jeu et son interprétation du personnage, en jouant un rôle (le roleplay) ou bien en se contentant « d'être lui-même ».[686] Fine souligne par ailleurs que si la distinction entre deux registres donnés, celui du joueur et celui de son avatar, constitue l'un des moteurs du jeu, son aspect le plus théâtral et le plus démonstratif s'avère relativement rare et réservé à une certaine frange de rôlistes expérimentés. Autrement dit, la dimension ludique prime largement sur les expériences plus immersives, sans parler des allers simples pour l'imaginaire. On retrouve le même diagnostic, quoique plus affirmé, chez Olivier Caïra, qui s'oppose à la « pyschologisation sauvage »[687] du jeu de rôles. Elle relève selon lui d'une méconnaissance profonde de ce qui se passe concrètement autour d'une table de rôlistes. Il faut rappeler que si le personnage est bien une abstraction imaginaire, il n'en a pas moins une épaisseur ludique qui le place résolument sur le terrain du jeu, et non sur celui de la pure virtualité ou du fantasme. Il est défini par une série de caractéristiques chiffrées qui dessinent un profil fonctionnel ; il a donc une dimension utilitaire forte. Lorsque le joueur crée son avatar, il détermine des compétences, des avantages et des défauts, des spécialisations, etc., c'est-à-dire un ensemble de données qui n'ont de sens que dans le cadre de la simulation ludique. Le personnage est certes une production virtuelle animée par l'imagination de son créateur, mais il existe aussi prosaïquement, sur la feuille de papier qui contient ses caractéristiques. C'est un outil ludique, et sa nature largement imaginaire, dématérialisée, ne doit pas occulter le contexte dans lequel il est employé. L'une des particularités du jeu de rôles est de permettre à ses pratiquants de jouer des personnages, au lieu de poser des cartes ou de déplacer des pions ; les rôlistes incarnent les protagonistes d'un récit qui se construit sur leurs actions. Le jeu, riche en expériences imaginaires, n'en est donc pas dépourvu d'enjeux identitaires et d'aspects émotionnels… mais ils n'atteignent pas les sommets de dramatisation auxquels on pourrait naïvement s'attendre.

Insister sur le caractère fantasmé de la partie de jeu de rôles reviendrait à nier ce que l'observation et la pratique nous montrent, mais aussi à négliger que la situation ludique n'est pas que ludique. Activité de transformation de sens et de second degré, le jeu se développe sur l'écart entretenu et manifeste avec la réalité, et non sur une rupture décisive. Cet écart est susceptible d'être modulé, dans un entre-deux permanent qui nécessite des passerelles entre différents

[685] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy …*, *op. cit.*, pp. 187-196.
[686] *Ibid.*, pp. 206-214.
[687] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, p. 61.

niveaux de communication.[688] Jouer, c'est instaurer un espace symbolique autonome mais inscrit dans le monde au premier degré. Le jeu de rôles illustre parfaitement l'ambivalence constitutive de la dynamique ludique. Ainsi les rôlistes ne sont-ils pas happés dans une immersion fictionnelle aussi forte qu'exclusive, mais opèrent de constants ajustements entre les sphères du jeu, de l'imaginaire et de la sociabilité. Loin de s'oublier dans leurs rôles et d'habiter leurs personnages au point de perdre de vue la réalité, les joueurs jonglent en permanence entre différents registres de signification : descriptions de l'univers ou des actions des personnages, roleplay, discussion sur les règles, humour, apartés, incises banales dans le cours du jeu (un joueur qui propose à boire par exemple), etc.[689] Le jeu de rôles se situe bien « au carrefour des niveaux de communication ».[690] La complexité des strates langagières et des registres de compréhension s'avère aussi bien génératrice de situations nouvelles et de plaisir ludique que source de confusions (quiproquos, différends entre joueurs). Gary Alan Fine montre également que l'implication dans le jeu est fluctuante, et scandée par de nombreux « changements de cadre » entre le registre fictionnel du scénario joué et celui de la réalité.[691] A cet égard, la métacommunication instaurée par le jeu de rôles nous semble résulter de son appartenance à la sphère ludique, mais aussi de ses accointances avec d'autres domaines culturels ; aux glissements de sens et au jeu sur les codes s'ajoutent d'autres facteurs d'ambiguïté relatifs à l'importance structurelle des univers de fiction et à l'interprétation de rôles par les joueurs. La mise à distance du réel par le jeu se double ici d'une appréhension ludique de mondes imaginaires par le biais subjectif de personnages virtuels ; les niveaux de lecture et les possibilités de codage s'en trouvent démultipliés. Quoi qu'il en soit, l'entrelacement constant et largement conscient des registres de signification met à mal la thèse d'une activité subjuguante, dans laquelle s'exprimeraient des enjeux identitaires forts.[692] Ce n'est donc pas sous l'angle du double ludique et de la biographisation que nous souhaitons aborder la question du personnage de jeu de rôles.

---

[688] Nous nous appuyons ici sur les travaux de Jacques Henriot et de Gilles Brougère ; cf. HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer …*, *op. cit.* et BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*

[689] Nous avons pu constater lors de notre recherche de DEA que nombre d'anecdotes rapportées par les joueurs tiennent à ces passages d'un niveau de communication à un autre. La capacité de distanciation des rôlistes vis-à-vis de leur loisir est réelle, tant dans le repérage des différents registres que dans leur rapport au jeu. Si l'on peut parler d'investissement dans le personnage, c'est bien plus en termes de temps, d'efforts et de souvenirs que sur le plan émotionnel. Cf. DAUPHRAGNE, Antoine, *Les représentations culturelles des joueurs de jeu de rôles …*, *op. cit*.

[690] Cf. CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 189-204.

[691] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy …*, *op. cit.*, pp. 196-204.

[692] Le problème de l'expérience ludique des joueurs ne peut être envisagé que si l'on place le jeu au centre de l'analyse, puisque c'est lui qui donne sens à l'activité. Vincent Berry montre bien dans sa thèse sur les joueurs de MMORPG que si la problématique identitaire, notamment celle du genre, contribue à structurer un rapport au jeu et

Partons de l'idée selon laquelle l'avatar du joueur est avant tout un instrument ludique. Cet instrument est utilisé dans un contexte précis, celui d'un univers de fiction destiné à accueillir des situations de jeu. Au niveau le plus élémentaire, on peut donc considérer le personnage comme un rouage indispensable de la mécanique ludique ; le joueur utilise son profil de compétences virtuel pour simuler des actions dans un cadre imaginaire. Sans un tel correspondant, le joueur ne pourrait pas exister dans la fiction. Or, il se trouve que les personnages proposés ne sont pas les mêmes d'un jeu à l'autre, et apparaissent au contraire comme de puissants critères de distinction. De la même façon que l'originalité de l'univers constitue une part importante de la signature d'un jeu, l'éventail de types jouables participe de l'identité ludique d'une gamme. Choisir un titre plutôt qu'un autre, c'est adhérer à une construction fictionnelle que l'on investit par des canaux particuliers. Ainsi, *INS/MV* donne à jouer des anges ou des démons, *COPS* des policiers, et *Miles Christi* des templiers ; leurs contextes seuls (respectivement le monde contemporain comme enjeu occulte, la Californie en 2030 et la Terre sainte du XIIème siècle) ne suffisent pas à définir le cadre d'exercice du jeu. On ne joue pas dans un univers « en soi », mais dans une interprétation donnée de cet univers. Les personnages définissent dans une large mesure un parti pris ludique, et des voies d'exploration du monde imaginaire. Dans ces conditions, on ne peut se contenter d'étudier des espaces de jeu, sans même regarder par quels accès symboliques on y pénètre. Il convient dès lors de prendre en compte le problème de la pratique rôliste, ne serait-ce que dans ses potentialités. Nous ne cherchons pas ici à présumer d'expériences individuelles que notre étude de corpus ne peut pas saisir ; pourtant, il nous semble fondamental, dans la continuité des analyses de contenus, de déterminer quels choix d'avatars s'offrent aux joueurs. Ceux-ci sont libres au cours de la partie d'insuffler une dimension biographique à leurs personnages, de les individualiser, ou de les faire dévier de leurs modèles d'origine, mais il n'en reste pas moins que les développements propres à la créativité et à la sensibilité des rôlistes sont tributaires de cadres posés par le jeu. C'est une chose d'appeler à la vigilance en refusant de projeter sans précaution sur les pratiques ce que les systèmes prescrivent[693] ; c'en est une autre de rejeter en bloc l'analyse de ces systèmes au nom de la capacité des joueurs à malmener les codes imposés. Que l'on soit particulièrement habile à

---

au roleplay, en permettant des affirmations, des transgressions et des expériences sans risque, c'est bien le divertissement ludique qui motive l'engagement dans le jeu. Cf. BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle …*, *op. cit.*, pp. 424-471.

[693] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*, pp. 283-284.

détourner les conventions ou réticent à les accepter, ces prises de distance sont limitées et s'effectuent dans un champ vraisemblable des possibles. Ainsi, le rôliste ayant choisi de jouer à *Vampire* peut en rejeter l'approche narrativiste et négliger les appels au roleplay de ses auteurs, pour s'adonner à un jeu rempli d'actions, de combats et d'hémoglobine… mais au bout du compte, il incarnera tout de même le personnage que l'univers propose ; son vampire pourra être romantique, gothique, violent, bestial, discret, atypique, etc., il sera contenu malgré tout dans un ensemble de représentations qui l'identifient comme vampire. Le personnage, en somme, possède une affordance[694] : il contient un ensemble de significations et d'usages potentiels qui délimitent son emploi dans le cadre ludique. En nous attachant aux grands types jouables des univers de jeu de rôles, on escompte mettre en évidence des façons d'envisager le jeu, mais aussi de penser ces univers. On touche à la fois aux dimensions ludique et fictionnelle, dans la mesure où les personnages sont autant des profils techniques destinés au jeu que des figures plus ou moins archétypales qui traduisent une vision du monde imaginaire. Un premier regard panoramique sur le corpus va nous permettre de visualiser les grandes tendances de représentation en la matière. On s'aperçoit à cette occasion que les modalités d'appréhension de l'histoire ne sont pas sans effet sur le profil des avatars ludiques.

Si les personnages constituent des modes d'entrée dans l'univers du jeu, il peut être intéressant de savoir combien de points d'accès différents sont ménagés par les gammes. Les écarts dans ce domaine sont conséquents. Certains titres reposent sur l'exploitation d'une figure précise qui définit alors largement l'identité du jeu, tandis que d'autres multiplient les types jouables, proposant des dizaines, voire des centaines de possibilités. Sur ce plan, la diversité est de mise, comme l'illustrent les sept échelles de valeur que nous avons établies.[695] Les gammes se concentrant sur une seule catégorie de personnage représentent 39% des jeux du corpus, et forment l'ensemble statistique le plus conséquent.[696] Loin derrière, les cinq échelles suivantes oscillent entre 9 et 14%. Quant aux jeux dépassant la centaine de personnages, ils ne représentent

[694] Sur ce concept, cf. BILLET, Stephen, « Working participatory practices … », *op. cit.*
[695] Elles appréhendent le nombre de grands types jouables, selon les valeurs suivantes : 1 seul personnage / 2 à 5 / 6 à 10 / 11 à 20 / 21 à 50 / 51 à 100 / 101 et plus.
[696] Encore convient-il de nuancer cette suprématie : la distinction entre les jeux qui proposent un seul archétype sous plusieurs déclinaisons, et les titres qui donnent à jouer plusieurs types de personnage n'est pas toujours évidente. Ainsi, *Vampire* ne repose que sur un seul avatar, mais en propose plusieurs versions (il existe plusieurs lignées de vampires). Par ailleurs, cette catégorie comprend également des jeux qui ne font appel à aucun véritable type prédéfini et ne s'appuient que sur une idée directrice qui laisse beaucoup de latitude aux joueurs pour créer leur avatar ; dans ce cas, nous avons considéré que le concept général du personnage (par exemple le survivant de *Vermine*, le personnage de roman noir de *Hellywood*, etc.) avait valeur d'archétype.

que 6,5% des titres analysés. On observe donc une variété de situations, entre ciblage d'un modèle unique et pluralisme plus ou moins prononcé. Dans ce tableau, les gammes historisantes présentent la particularité d'être quasiment absentes des jeux les plus prolixes en types d'avatars ; on ne dénombre qu'une seule d'entre elles parmi les 24 titres proposant plus de cinquante archétypes. De fait, le large choix de personnages semble être l'apanage des univers les plus détachés du réel historique. C'est du moins ce que montrent tous les indicateurs d'appréhension de l'histoire que nous avons mis en place. Ainsi, sur ces 24 gammes, 19 ne font état d'aucune période historique de référence ; parallèlement, alors que la moitié des jeux ayant recours à l'histoire réelle (40 sur 81) se consacre à un seul type de personnage, la moitié des titres n'entretenant qu'un rapport symbolique à l'histoire (18 sur 36) offre une palette d'au moins cinquante modèles d'avatars. Ce qui émerge ici, c'est une tendance à la multiplication des profils ludiques dans les genres phares de l'imaginaire,[697] à l'inverse des approches plus dépendantes de la réalité historique qui semblent adopter une stratégie plus ciblée ou plus générique. La relation entre le mode de saisie de l'histoire et le choix en matière d'archétypes apparaît aussi clairement dans l'ancrage chronologique des univers.

Nombre d'archétypes dans les univers ancrés dans la chronologie réelle

Nombre d'archétypes	Univers chrono. réelle	% Corpus	**Corpus**
1	44	81,5	**54**
2-5	10	83	**12**
6-10	8	66	**12**
11-20	13	68	**19**
21-50	11	69	**16**
51-100	5	33	**15**
>100			**9**
Total	**91**	**66**	**137**

Plus on augmente dans les échelles de valeur, moins ces jeux se font présents. Ils représentent plus de 80% des gammes donnant à jouer moins de cinq types de personnage, mais disparaissent presque complètement une fois passé le seuil des cinquante figures. En d'autres termes, ils font preuve d'orientations ludiques plus marquées, et privilégient d'emblée une manière spécifique

[697] Sur les 9 jeux proposant plus de 100 types de personnages, 8 relèvent du médiéval-fantastique (le neuvième est *Star Wars*).

d'entrer dans la fiction en limitant le nombre de profils disponibles. Néanmoins, il ne faut pas conclure trop vite à une spécificité historisante ou à une propriété liée au réel historique. Nos résultats montrent qu'une large majorité de jeux fonctionne avec moins de cinquante modèles de personnage ; les titres historisants, ou construits sur des emprunts significatifs à l'histoire, ne font que se conformer à la norme du corpus. Ce qui nous semble notable en revanche, c'est la relation entre superficialité historique et profusion des archétypes. Tout se passe comme si les univers inventés compensaient leur artificialité par une multiplication des avatars jouables, comme si l'effet de monde provenait autant des gages fictionnels classiques que de la variété des vecteurs permettant d'explorer le cadre ludique. Dans cette optique, le nombre élevé de personnages ne vient pas nécessairement d'une créativité supérieure, mais des combinaisons entre les types existants. La *fantasy* et le médiéval-fantastique peuvent compter à cet égard sur un niveau archétypal que le réel historique ne peut fournir : les races humanoïdes. Elfes, nains et orques font ainsi office de variables supplémentaires dans le panel des avatars proposés ; croisés avec un nombre suffisant de métiers, vocations et autres classes, ils assurent aux joueurs une quantité impressionnante de profils.[698] Preuve de la portée de ce procédé, 21 des 24 gammes les plus « généreuses » en modèles de personnages introduisent des races humanoïdes, le plus souvent tolkieniennes, dans leurs univers. Ici la diversité, qu'elle soit trompeuse ou avérée, se construit sur un recyclage efficace. On n'est guère éloigné des « types » et des « emplois » que Cécile Boulaire identifie dans le Moyen Âge de la littérature pour enfants ;[699] il s'agit de caractériser par une fonction et par un trait dominant des personnages qui se définissent avant tout par leur utilité dans le schéma fictionnel.[700]

Il est toutefois un domaine dans lequel le genre historisant se distingue nettement : celui du sexe des avatars. Cette question nous paraît intéressante non seulement dans une perspective de représentation de l'histoire, mais aussi au regard de la composition de la population rôliste. Le jeu de rôles, en effet, est une activité majoritairement masculine. Fine observait déjà à la fin des

[698] L'exemple le plus connu est celui de *D&D*, qui a mis au point puis diffusé cette façon de faire : l'édition retenue dans le corpus fait état de 11 classes (barbare, magicien, paladin, etc.) et de 7 races (humain, elfe, etc.) ; les combinaisons possibles, en tenant compte d'incompatibilités entre certaines classes et certaines races, s'élèvent à environ 70.

[699] BOULAIRE, Cécile, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, *op. cit*., pp. 49-65.

[700] A cet égard, les interprétations raciales et les suspicions de racisme n'ont guère de sens. Le recours à des races diversifiées, tout comme leur caractère fréquemment stéréotypé, répondent à une demande de multiplication des profils et des compétences ludiques.

années 70 que les joueuses étaient extrêmement rares,[701] et Trémel confirmait cette tendance dans les années 90.[702] Les sources des deux auteurs estiment que 2 à 5% des rôlistes sont de sexe féminin. Sans contester la forte inclinaison masculine du jeu de rôles, il nous semble que ces chiffres méritent d'être nuancés. Ils proviennent pour l'essentiel d'enquêtes menées auprès de clubs ou de questionnaires transmis par le biais de magazines spécialisés. Or la fréquentation d'un club ou la lecture régulière d'un titre de presse ne concerne pas l'ensemble des joueurs ; les résultats basés sur de tels recueils de données sous-estiment les pratiques domestiques ou occasionnelles, parfois peu soucieuses de suivre régulièrement l'actualité du secteur. Par ailleurs, l'ancienneté des enquêtes sociographiques nous incite à la prudence quant à la composition actuelle de la population rôliste.[703] Il est très improbable que la participation féminine ait fait une percée significative, mais à l'inverse, il n'est pas impossible que les résultats obtenus par Fine et Trémel soient légèrement sous-évalués.[704] Le paysage ludique dans son ensemble a subi d'importantes évolutions ces dernières années, et la diversification de l'offre, tant dans le domaine du jeu vidéo que dans celui du jeu de société, n'est vraisemblablement pas sans incidence sur le public joueur.[705] Ceci étant dit, le jeu de rôles reste une pratique essentiellement masculine, quelles que soient les évolutions de la participation féminine que l'on croit deviner. Dès lors, le genre des personnages qu'il est possible d'incarner revêt une dimension particulière. Si le jeu de rôles est de fait une activité ludique sexuée, doit-on en trouver la cause dans les modèles d'avatars proposés ? Il est établi que « les cultures ludiques ont un sexe »,[706] et que les univers tournés vers l'aventure, l'action et le combat sont investis par des joueurs plutôt que par des joueuses ; pourtant, on sait aussi que certaines gammes de jouets conçues pour des garçons (ou socialement perçues comme telles) peuvent être attrayantes pour des filles, moyennant une adaptation des conventions ludiques, pour peu que le cadre symbolique intègre des référents

[701] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy*, *op. cit.*, p. 41.
[702] TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo ...*, *op. cit.*, p. 111.
[703] Sarah Millet, dans son mémoire de Master 2, évoque une étude de marché effectuée par l'association Taverne Production en 2008 ; cette étude, portant sur 1400 réponses, recense 10% de joueuses. Cf. MILLET, Sarah, *Le livre de jeu de rôle …*, *op. cit.*, p. 25.
Cf. http://www.taverneproduction/zine/résultatsenquêtejdr.pdf
[704] Nous ne faisons ici qu'avancer une hypothèse sur la base d'observations empiriques. Nos rencontres dans le milieu rôliste, mais aussi la consultation de forums sur Internet, laissent augurer d'une représentation féminine plus importante que ce que les études sociographiques ont révélé. Quoi qu'il en soit, les joueuses n'apparaissent pas (plus ?) comme des perles rares ou des objets de curiosité.
[705] Dans son enquête menée auprès de 8000 joueurs de MMORPG, Vincent Berry révèle que 12% d'entre eux sont des femmes. Cf. BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle*, *op. cit.*, p. 230.
[706] BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*, *op. cit.*, pp. 349-370.

féminins suffisamment forts.[707] Transposées à des contextes plus adultes, ces caractéristiques de la culture enfantine restent pertinentes quoique plus atténuées. L'endossement de rôles en fonction du sexe du joueur se perpétue par exemple assez largement dans le domaine du MMORPG, non sans quelques transgressions aux homologies de genre traditionnelles. Ainsi un nombre non négligeable de joueurs choisissent-ils de créer un avatar féminin.[708] On observe le même phénomène dans le jeu de rôles, à la jonction entre un public majoritairement masculin et des types jouables le plus souvent mixtes. Reflet de cette ouverture des possibilités ludiques, 90% des jeux du corpus offrent aux rôlistes la possibilité de choisir le sexe de leur personnage.

Cette mixité des profils nous semble devoir être tempérée. Sans même parler des pratiques effectives des joueurs, il existe différents degrés d'engagement dans le processus de diversification sexuelle des avatars. Certains jeux se contentent de quelques concessions aux figures féminines ; d'autres laissent libre le choix du sexe tout en ne mentionnant que des exemples de personnages masculins. Si les femmes font partie des identités virtuelles envisageables dans le jeu de rôles, elles ne sont pas mises sur un pied d'égalité avec les hommes. La mixité n'est pas synonyme d'égalité des sexes. Pour différencier les jeux dans ce domaine, nous avons opéré une distinction entre les univers faisant une place conséquente aux personnages féminins et les titres ne leur ménageant qu'un petit nombre d'apparitions. Nous avons désigné cette deuxième catégorie par l'expression « mixte masculin ».

Sexe des personnages dans les gammes du corpus

	Nombre de gammes	% Corpus
Mixte	105	76,5
Mixte masculin	19	14
Masculin	11	8
Féminin	1	0,7
Sans objet	1	0,7
Total	**137**	**100**

[707] BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*, *op. cit*, pp. 361-364.
[708] BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle …*, *op. cit.*, p. 466. 30% des joueurs font le choix d'un avatar féminin, tandis que seulement 7% des joueuses optent pour un archétype masculin.

Globalement, le modèle de la mixité reste tout de même prépondérant, et rassemble 105 des 137 gammes du corpus, soit une proportion de 76,5% des jeux analysés. On note la présence d'une minorité non négligeable de 30 titres s'appuyant sur une vision exclusivement ou essentiellement masculine. Une seule et unique gamme ne repose que sur des avatars féminins : il s'agit de *Macho Women with Guns*, un jeu parodique moquant les clichés sexistes dans un multivers délirant. Il est intéressant de constater que le seul exemple de valorisation exclusive d'une figure féminine consiste à incarner des aventurières sexy et surarmées qui se répartissent entre *macho women with guns*, *renegade nuns on wheels* et *bat-winged bimbos*. L'auteur du jeu, Greg Porter, écrit ainsi :

« *Macho Women* part du principe basique selon lequel les femmes ont été maltraitées par le jeu de rôles, et qu'il est temps d'y remédier, de la façon la plus satirique et humoristique possible. Tous les personnages-joueurs sont des femmes et toutes les créatures maléfiques qui hantent le monde sont des hommes, des mâles, ou au mieux n'ont pas de sexe ».[709]

Ici, une distance est marquée avec le sexisme de certaines représentations, mais ces dernières, même détournées, font partie intégrante du jeu. La remise en question d'une image stéréotypée de la femme passe par son amplification jusqu'à l'absurde, et non par la mise en valeur d'autres codes. Quant aux univers spécifiquement masculins, ils sont eux aussi marqués par un trait particulier : leur rapport étroit au passé historique.

Sexe des personnages dans les jeux historisants

	Jeux historisants	% dans la catégorie	**Corpus**
Mixte	24	23	**105**
Mixte masculin	9	47	**19**
Masculin	9	82	**11**
Féminin			**1**
Sans objet			**1**
Total	**42**	**30**	**137**

[709] *Macho Women with Guns*, 2ème édition, Macho Women with Guns, BTRC, 1994, p. 1. Nous traduisons la citation depuis le texte anglais.

Le genre historisant apparaît clairement enclin à privilégier les perspectives masculines. 43% de ses gammes adoptent cette orientation, de manière prononcée ou exclusive, alors que la proportion n'est que de 22% pour l'ensemble du corpus. Parallèlement, il est massivement représenté dans les catégories « mixte masculin » (47%) et « masculin » (82%). De tels résultats sont particulièrement éclairants quant aux choix de la simulation historique. Ceux-ci tendent à reproduire la domination masculine dans les sociétés du passé ; les personnages féminins sont moins présents dans les univers historisants parce que le statut des femmes dans ces sociétés laisse peu d'opportunités pour développer des rôles ludiques valorisants. Dans ces jeux, les archétypes mis en avant sont des figures de la puissance politique ou guerrière : templiers (*Miles Christi*, *Secretum Templi*), chevaliers (*Pendragon*), samouraï (*Bushido*), soldats (*Behind Enemy Lines*), mousquetaires (*Mousquetaires de l'Ombre*), pirates (*Pavillon Noir*), agents secrets (*Praetoria Prima*) participent d'une vision de l'histoire régie par les hommes d'action. L'exclusion des profils féminins reflète un parti pris ludique dans l'appréhension de l'histoire : absentes des sphères de décision et des champs de bataille, cantonnées à la normalité du quotidien, elles ne constituent pas des modèles en phase avec les principes moteurs de ces jeux. Le déclassement ludique renvoie ici à la relégation sociale. On retrouve d'ailleurs la même logique à propos d'autres groupes sociaux délaissés par les gammes historisantes, à l'image des paysans que le Moyen Âge historique vu par le jeu de rôles ignore presque totalement au profit des détenteurs du pouvoir (chevaliers, nobles, hommes d'église, etc.) ; la représentativité démographique et sociétale cède la place à la visibilité politique. *A contrario*, les univers historisants qui autorisent la mixité tendent à s'éloigner d'une conception de l'histoire faisant la part belle aux grands de ce monde ; parallèlement, ils s'écartent aussi plus volontiers de schémas ludiques centrés sur l'action et les combats. On touche alors à une histoire sociale qui trouve à s'exprimer dans des ambiances d'enquêtes sur fond d'occultisme (*Aquelarre*, *Crimes*, *Maléfices*) ou lors de moments historiques de profonds bouleversements sociaux et politiques, comme la Révolution française (*Aux armes citoyens !*, *Brumaire*, *Khaos 1795*). Finalement, il semble que les personnages féminins n'accèdent à un statut dominant que lorsque le contexte historique est soumis à une interprétation ésotérique, et lorsqu'ils sont en quelque sorte surhumains (*L'Âge des Ténèbres : Vampire, Ars Magica, Chimères, Hurlements*).

Il est amusant de constater que le médiéval-fantastique, genre parfois vilipendé pour les stéréotypes qu'il véhicule, est en un sens moins sexiste que l'approche historisante.[710] Toujours est-il que le critère du genre des avatars s'avère particulièrement révélateur de visions du passé et d'usages ludiques de l'histoire. De manière peut-être plus surprenante, un autre indicateur, celui des capacités surnaturelles des personnages, ne révèle pas de différence notable entre les jeux historisants et le reste du corpus. Alors que 76,5% des titres font état d'au moins un archétype jouable aux attributs surhumains, le chiffre est de 67% en ce qui concerne les univers fortement liés au passé historique. L'écart est réel mais peu significatif, surtout si l'on considère que la catégorie historisante comporte un sous-ensemble de jeux « strictement » historiques qui par définition exclut toute forme surnaturelle. La généralisation du merveilleux dans les univers de jeu de rôles se vérifie donc jusque dans leurs interprétations de l'histoire et dans les modalités de sa simulation ludique ; il ne s'agit pas seulement d'injecter des éléments fantastiques dans la représentation du réel historique, mais aussi de permettre au joueur d'agir dans et sur le contexte historique par le truchement de ses pouvoirs surnaturels. Qu'il se manifeste sous la forme de savoirs magiques ou occultes (*Ars Magica*), de traits monstrueux (les jeux de la gamme *Dark Ages*), de phénomènes paranormaux (*Rétrofutur*, *WarsaW*) ou par la force de la foi (*Miles Christi*, *Aquelarre*, *Praetoria Prima*), le merveilleux à la disposition des joueurs traduit l'emprise que son avatar exerce sur son milieu. Le personnage n'est pas impuissant face aux événements, qu'il soit bardé de légitimité politique ou dominé socialement. Comme on le voit sur le tableau suivant, la typologie des archétypes confirme l'alignement des genres historisants sur les caractéristiques générales des univers analysés dans notre recherche. Ces jeux contribuent à la plupart des types jouables proportionnellement à leur importance dans le corpus. Les disparités que l'on observe recoupent des problématiques que nous avons déjà eu l'occasion de rencontrer : ainsi, le passé historique n'est pas propice aux personnages héroïques, et se prête rarement aux aventures épiques et à l'introduction de races humanoïdes. On constate certes un apport légèrement plus important des jeux historisants en ce qui concerne certaines figures de la normalité, telles que l'intellectuel, le marchand ou le quidam… mais il ne faut pas perdre de vue que dans ces univers, la possibilité d'incarner un magicien est aussi fréquente que celle de jouer un avatar « banal ». Si l'on élargit la perspective à l'ensemble du corpus, on s'aperçoit que la diversité des archétypes est de mise.

[710] 25 des 30 gammes médiévales-fantastiques du corpus proposent ainsi des profils mixtes.

Typologie des personnages dans les genres historisants

	Jeux historisants	% dans la catégorie	**Corpus**	% Corpus
Humain	38	31	**121**	88
Guerrier	26	32	**80**	58
Elite	18	31	**58**	42
Divers	17	31	**55**	40
Furtif	14	26	**54**	39
Marginal	18	33	**54**	39
Religieux	19	37	**51**	37
Ordre	16	33	**48**	35
Aventurier	7	15	**47**	34
Magicien	13	28	**46**	33
Intellectuel	13	38	**34**	25
Humanoïde	4	12,5	**32**	23
Marchand	10	36	**28**	20
Quidam	11	39	**28**	20
Héros	2	8	**24**	17
Chevalier	7	33	**21**	15
Monstre	4	40	**10**	7
Autre surnaturel	2	25	**8**	6
Divin / Démoniaque			**7**	5
Machine			**7**	5
Alien			**3**	2
Total	**42**	**30**	**137**	

Quelques traits saillants émergent malgré tout. Ainsi la possibilité de jouer un humain est généralisée à la quasi-totalité des gammes (88%), et s'avère bien plus courante que l'opportunité d'interpréter des êtres différents (races tolkieniennes, extraterrestres, monstres, etc.), comme si l'humanité des personnages servait de lien identitaire et de repère dans des contextes imaginaires. Autre constante relativement nette, la fréquence du modèle guerrier (58% des titres) entérine une vision dominante du jeu portée sur le combat et l'action, sans pour autant que cette conception de la fiction ludique soit véritablement hégémonique. Les alternatives existent, mais elles optent davantage pour l'exceptionnel que pour l'ordinaire : les rôlistes sont plus souvent amenés à jouer des personnages d'élite (42% des jeux) qu'à évoluer sous les traits de monsieur tout le monde (20% des jeux proposent le type du quidam). Il importe enfin de souligner l'importance de la variable « divers » dans le tableau : 40% des univers donnent à jouer des avatars qui échappent à

cette typologie ou qui ne se réduisent pas à ce codage. La présence conséquente de tels inclassables doit nous inciter à analyser plus en profondeur les logiques ludiques qui organisent la relation entre les personnages des joueurs et le cadre fictionnel. Elle marque également les limites d'une approche en termes d'archétypes, de fonctions et de figures. Le codage est nécessaire à une appréhension globale, mais est impropre à saisir la variété des entrées possibles dans le cadre virtuel de la simulation et les modalités d'insertion des personnages dans le monde imaginaire.

2) Des avatars sociaux : groupes, communautés et déterminants ludiques

L'essai de typologie auquel nous nous sommes livrés révèle à la fois les mérites et les insuffisances d'une étude surplombante. Se dégagent ainsi des tendances générales, comme la profusion de personnages jouables dans les genres de l'imaginaire ou la présence plus importante des avatars masculins dans les univers historisants, qui nous éclairent sur des logiques de genre. L'entrée dans un monde de jeu de rôles et l'expérience qui en découle sont tributaires d'une grille de lecture qui lui est appliquée. Cette grille délimite de manière souple un champ des possibles ludiques, mais aussi un certain nombre de regards sur le monde : jouer un combattant, un guérisseur ou un être féérique, c'est agir dans le jeu par le biais de traits et de caractéristiques spécifiques, tout en incarnant une idée, un principe, une vision de l'univers simulé. C'est ainsi qu'un archétype comme celui du chevalier renvoie en même temps à un jeu valorisant les compétences martiales et à une représentation du monde mettant en avant une figure de la justice et de l'ordre social. Toutefois, cette figure n'est pas figée ; elle connaît des variations et donne prise à diverses interprétations. Si le templier de *Miles Christi*, le paladin de *D&D* et le chevalier jedi de *Star Wars* sont bien des avatars chevaleresques, ils sont loin d'être interchangeables. On se heurte ici à une limite indépassable de la mise en série typologique. Une fois que l'on a identifié suffisamment de catégories de personnages pour pouvoir dresser la liste des modes d'accès des joueurs à la fiction ludique, on a mis en évidence des fonctions invariantes ainsi que des profils de compétences, mais on n'a rien dit du traitement ludique réservé au personnage, ni de son inscription dans un environnement imaginaire ; en somme, on s'est attaché à sa silhouette sans s'attacher à sa substance. Or, le jeu de rôles présente la particularité d'ériger la dimension fictionnelle en principe premier du jeu, au détriment de son aspect fonctionnel : non seulement le

contexte virtuel motive l'engagement dans l'activité ludique, mais il constitue l'essence du jeu. Chaque titre propose un univers qui donne sens à l'expérience du joueur, non un habillage de règles abstraites. De ce fait, envisager les avatars des rôlistes comme de simples éléments d'une mécanique ludique reviendrait à passer à côté d'une spécificité forte de notre objet de recherche. Si la logique utilitariste contribue indéniablement à façonner ces personnages en les dotant de capacités précises, ceux-ci sont rarement réductibles à des emplois ou à des fonctions.[711] Sans même parler de leur « incarnation » par les joueurs, ils sont liés à un monde imaginaire avec lequel ils entretiennent une relation symbiotique. On ne peut pas pleinement comprendre ces personnages sans le contexte dans lequel ils évoluent, de même qu'on ne peut pas appréhender de manière pertinente les univers de jeu de rôles en ignorant quelles perspectives adoptent les joueurs lorsqu'ils les explorent. Le problème consiste donc à ne pas séparer des éléments dont la conjonction est porteuse de sens. A cet égard, le personnage apparaît comme le point nodal de la construction symbolique opérée par le jeu de rôles. Il constitue l'interface par laquelle le joueur pénètre dans l'univers virtuel, et concentre l'essentiel, si ce n'est l'intégralité, du système de règles.[712] Par son entremise, on accède ainsi simultanément aux deux piliers du jeu de rôles : le cadre fictionnel et la simulation ludique. La combinaison de ces deux éléments organise le jeu, de même qu'elle structure les profils donnés à jouer. Elle doit impérativement être prise en compte lorsque l'on s'attache aux référents culturels que le jeu de rôles médiatise, comme le matériau historique. Dans cette optique, il importe de lier la question de la représentation de l'histoire à celle de sa mise en règles.

En nous appuyant sur les personnages jouables pour aborder la problématique de l'histoire, nous cherchons à suivre au plus près la logique ludique du jeu de rôles. Ce faisant, nous interrogeons l'historicité des titres du corpus sous deux angles complémentaires : le premier considère le passé historique et les modalités de sa transcription à travers les règles du jeu ; le second envisage l'insertion des personnages dans leur époque ainsi que leur influence sur le cours des événements historiques. Dans les deux cas, la démarche est de même nature : elle consiste à mettre en évidence les connexions qui rattachent les avatars des joueurs à un contexte déterminant, qu'il s'agisse du monde fictif dont ils sont les produits virtuels, ou du projet ludique

[711] L'importance de la dimension archétypale et fonctionnelle connaît de grandes variations d'une gamme à l'autre. Entre le schéma strict de races et de classes diffusé par *D&D* et les approches plus narrativistes développant librement les personnages autour d'une idée ou d'un concept, les conventions ludiques ne sont pas les mêmes.

[712] La mécanique ludique d'un jeu de rôles consiste en effet à simuler les actions des personnages, le déroulement du jeu étant centré sur les avatars des joueurs.

qui fixe les orientations de la simulation. Le personnage, en effet, est une création fondamentalement hétéronome ; il tire sa signification de prescriptions extérieures qui le façonnent, lui dictent son rôle et lui assignent des caractéristiques. Il est largement dépendant d'un cadre qui lui donne sens. Cela peut sembler évident dans une perspective ludique, tant le personnage de jeu de rôles est, à son niveau le plus basique, un instrument qu'on utilise pour jouer ; mais il est intéressant de constater que ce rapport de dépendance se répercute dans l'univers de fiction. Il apparaît ainsi que les protagonistes interprétés par les rôlistes sont souvent des êtres profondément sociaux. Ils appartiennent fréquemment à des groupes, des communautés, des factions, des partis, etc., qui les engagent dans des réseaux hiérarchiques qui s'imposent à eux, leur donnent des buts, un statut, des ressources… bref, structurent leur rapport au monde. Organisations secrètes, groupes claniques, corps de métiers, ou encore écoles de pensée, ces collectifs sont aussi variés qu'omniprésents.

Types de groupes sociaux des PJ

	Jeux historisants	% dans la catégorie	**Corpus**	% Corpus
Divers	24	31	**78**	57
Secret	10	30	**33**	24
Elite	9	34	**26**	19
Magique	4	20	**20**	14,5
Conservateur	7	37	**19**	14
Militaire	7	39	**18**	13
Politique	4	22	**18**	13
Religieux	4	23	**17**	12
Rebelle	5	36	**14**	10
Philosophique	3	23	**13**	9,5
Bande	3	25	**12**	9
Clan	3	25	**12**	9
Criminel	2	20	**10**	7
Economique	1	10	**10**	7
Policier	1	14	**7**	5
Aucun	0		**4**	3
Autre	1	25	**4**	3
Total	**42**	**30**	**137**	**100**

Aux deux extrémités de l'échelle, les catégories « divers » et « aucun » montrent que si le profil de l'ermite solitaire est quasiment absent des jeux du corpus, une majorité de titres reste vague quant à la nature des groupes accessibles aux personnages. Cette tendance majoritaire exprime en fait un niveau minimal d'intégration sociale du personnage, qui n'interdit pourtant pas des

perspectives communautaires plus précises. Elle rassemble deux types d'univers : ceux dont les habitants, du simple fait qu'ils vivent en société, sont obligatoirement pris dans des institutions et dans des systèmes relationnels élaborés, mais qui ne mettent l'accent sur aucune organisation spécifique dans le cadre du jeu ; et ceux qui, à côté de groupes particuliers placés au cœur du principe ludique, ménagent une place à d'autres formes d'appartenance sociale (la profession, la formation, l'origine géographique, etc.) qui ont leur importance pour les avatars.[713] Ce que nous avons voulu exprimer à travers cette catégorie certes quelque peu hétérogène, c'est que le *background* du personnage, aussi allusif soit-il, exprime un attachement social au monde ludique. Que la création de l'avatar laisse une grande latitude quant au choix de ses affiliations, ou que celles-ci n'aient qu'une importance négligeable, la dimension d'appartenance à une collectivité traverse l'ensemble des jeux du corpus. Si cette relation n'est parfois que suggérée ou laissée à l'appréciation des joueurs, elle est davantage approfondie par les quinze autres types de groupes que nous avons isolés. Là encore, la variété des situations contrarie l'émergence de modèles dominants. Tout au plus peut-on souligner la fréquence des organisations secrètes, reflet du goût pour l'occultisme d'un bon nombre de gammes, et la représentation non négligeable des structures élitistes, corroborant les résultats de la typologie des personnages jouables. Pour le reste, il semble difficile de dégager une hiérarchie claire tant les écarts sont faibles. De même, on ne distingue pas de réelle spécificité des jeux historisants dans ce domaine.[714]

Malgré leur diversité, les catégories mises en lumière renvoient toutes vers une thématique commune, celle des luttes d'influence et des enjeux de pouvoir. Lorsque le jeu met l'accent sur des structures spécifiques, elles ne sont pas idéologiquement neutres. Elles impliquent une prise de position, et situent leurs membres dans une perspective d'engagement ; elles expriment la défense ou la contestation d'un ordre, l'exercice d'un pouvoir ou la détention d'un savoir. Les personnages qui les intègrent sont donc parties prenantes de conflits plus ou

[713] L'exemple de *Nephilim* permet de comprendre comment s'articulent deux niveaux d'intégration sociale ou communautaire. Les joueurs incarnent des créatures d'essence magique qui doivent occuper le corps d'êtres humains pour survivre. Le jeu est centré sur les enjeux occultes inhérents au caractère surnaturel des personnages ; ces derniers peuvent ainsi appartenir à un arcane majeur, institution informelle constituée autour d'une vision de la magie. Les arcanes sont détaillés et décrits précisément. Parallèlement, les personnages ont un aspect humain et bénéficient de l'expérience et de la situation sociale de leur hôte : ils peuvent donc avoir un métier, une famille … autant de formes sociales qui ont un rôle secondaire et qui ne font donc pas l'objet de descriptions particulières, mais qui participent de l'inscription de l'avatar dans le contexte ludique.

[714] On observe bien des amplitudes dans la contribution du genre aux différentes catégories, mais on ne sort pas d'une fourchette de plus ou moins 10% par rapport à la proportion des jeux historisants dans le corpus … ce qui n'est pas vraiment significatif, au vu des faibles effectifs de chaque catégorie.

moins larvés. Ils représentent une communauté ou une vision du monde, et s'opposent à d'autres groupes antagonistes ou concurrents. Ainsi, l'entrée du joueur dans l'univers ludique s'effectue via les connexions sociales de son avatar, mais aussi bien souvent contre les principes qu'il sera amené à combattre. Le personnage se définit alors autant positivement, par ce qu'il est, ce qu'il fait et les groupes sociaux desquels il se réclame, que négativement, en fonction de ses ennemis et de ses adversaires. Dans *L'Âge des Ténèbres : Vampire*, les protagonistes vampiriques se divisent en clans rivaux et en voies[715] spécifiques ; dans *Miles Christi*, l'Ordre du Temple a pour vocation de défendre les chrétiens de Terre sainte contre les diverses figures hérétiques ; *Khaos 1795* propose aux joueurs différents cercles révolutionnaires qui sont autant de réseaux de résistance contre la dictature de Fouquier-Tinville ; *INS/MV* somme les joueurs de choisir leur camp dans la lutte entre les forces démoniaques et les armées divines, de même que *Heavy Metal* offre l'alternative de jouer des machines de répression ou des terroristes rebelles ; *ApoKryph* propose d'incarner des agents du Vatican à la recherche de l'antéchrist ; dans *Behind Enemy Lines*, on joue un soldat américain lors de la Deuxième Guerre mondiale ; *COPS* adopte la perspective de policiers d'élite dans un contexte d'anticipation tandis que *Nightprowler* met en avant les organisations criminelles d'un univers médiéval-fantastique ; quant à *PriaX*, il privilégie les intrigues de cour en donnant à jouer des nobles de maisons régnantes. Au-delà des divergences de genre, de ton et d'approche, tous ces exemples montrent que l'appartenance du personnage à un groupe donné donne sens à son insertion dans l'univers ludique. En le socialisant, en renforçant son intégration dans le contexte fictionnel, la structure communautaire place aussi l'avatar du joueur dans une position volontariste et impliquée.

L'inclusion dans un groupe spécifique participe de la cohérence et de la densité du cadre imaginaire en même temps qu'elle influe sur la capacité d'agir du personnage et sur la portée de ses actions. Ce qui nous semble intéressant, c'est que le sens donné au profil ludique de l'avatar passe par l'intermédiaire d'une dimension sociale forte. Si le templier de *Miles Christi* est un combattant d'élite et un faiseur de miracles, c'est parce qu'il appartient à un Ordre qui combine l'excellence guerrière à l'éthique chrétienne ; si le mage d'*Ars Magica* est puissant, c'est parce qu'il fait partie d'une communauté ésotérique, l'Ordre d'Hermès, dédiée à la magie et aux savoirs occultes ; si les personnages sont ce qu'ils sont, c'est parce qu'ils sont enserrés dans des schémas

[715] Les voies sont des sortes de philosophies du vampirisme, des façons d'envisager sa nature de vampire. Cette division en factions et en visions du monde est reprise et adaptée dans la plupart des jeux du *Monde des Ténèbres*.

sociaux qui les déterminent largement. Le cadre imaginaire contribue ainsi à façonner un ensemble de compétences simulées par le jeu. L'imbrication des règles et de la fiction apparaît ici nettement, bien que tous les titres ne fassent pas preuve du même équilibre en la matière. Il existe donc une emprise de l'imaginaire sur la simulation ludique, de sorte que les attributs des personnages sont justifiés par la vraisemblance ou la cohérence de l'univers ; à l'inverse, il existe un intérêt ludique à l'intégration d'un groupe bien précis. En effet, le choix des déterminants sociaux et des liens communautaires lors de la création de l'avatar n'est pas exempt d'opportunisme ludique ou de motivations purement techniques. Opter par exemple pour un clan vampirique dans *L'Âge des Ténèbres*, ce n'est pas seulement jeter les bases d'un *background* fictif, c'est aussi cibler certaines caractéristiques de jeu : chaque clan possède une identité culturelle, un mode de vie, des objectifs, etc., mais présente également des forces et des faiblesses qui sont exprimées dans les règles et qui rejaillissent sur les capacités du personnage. Bonus, spécialités, défauts et avantages de toutes sortes accompagnent l'engagement dans une faction. L'affiliation à une communauté imaginaire constitue à la fois une voie d'accès à l'univers et une façon de modeler et d'affiner un profil de compétences. Le jeu semble alors prendre le pas sur l'expérience fictionnelle. En réalité, les deux aspects ne cessent jamais d'interagir dans un rapport de réciprocité qui nourrit la dynamique propre au jeu de rôles. De même que les personnages des joueurs ne sont pas réductibles à de simples fonctions, ils ne peuvent être envisagés séparément de leur usage ludique ; l'imaginaire investit le jeu d'une densité fictionnelle importante, mais ne s'y substitue pas. C'est à l'aune de cette dimension combinatoire qu'il faut considérer le rôle des groupes sociaux dans ces univers.

Il faut rappeler que les règles et l'univers servent le même objectif, à savoir proposer une simulation. Tous les outils concourant à alimenter le jeu ne peuvent s'appréhender qu'en rapport avec cette logique particulière qui investit la règle d'une valeur fictionnelle et qui porte la fiction sur le terrain de la règle ; ceci explique aussi pourquoi il est souvent malaisé d'opérer une distinction stricte entre *background* et mécanique ludique.[716] La transcription d'un univers cohérent et laissant toute leur place aux personnages des joueurs passe par l'emploi de diverses techniques de simulation ; celles-ci peuvent tenir du procédé narratif (la description du monde)

[716] Si l'on suit Gilles Brougère, qui envisage la règle comme « ce qui organise la décision dans le second degré », il faut alors inclure le cadre de vraisemblance dans les éléments de règles du jeu de rôles. Le système de simulation et le contexte fictionnel forment ainsi un même appareil structurant ; cf. BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*, p. 54.

ou de la modélisation mathématique (caractéristiques, scores, conditions de réussite, etc.), mais elles se rejoignent dans la construction d'un cadre de vraisemblance. Elles édictent dans quel contexte évoluent les avatars des joueurs et ce qu'il est possible de faire dans ce contexte. A cet égard, le groupe apparaît comme une structure intermédiaire qui assure une intégration minimale dans l'univers tout en donnant du sens aux actions des personnages. La question du sens est d'ailleurs centrale lors d'une partie de jeu de rôles. Elle renvoie à l'impératif de cohérence qui garantit l'effet de monde et *in fine* l'adhésion au pacte ludo-fictionnel. Pourquoi, en effet, les PJ agissent-ils comme ils le font ? Pourquoi se trouvent-ils ensemble ? Leur enrôlement dans des communautés plus ou moins lâches permet ainsi de justifier de leur réunion et de leurs actions communes. On touche là à une autre fonction ludique de l'encadrement collectif. Le premier groupe que le joueur intègre, c'est celui de ses compagnons de jeu ; or la correspondance entre les liens qui unissent les rôlistes et ceux qui rapprochent leurs personnages reste à établir, faute de quoi la crédibilité de la fiction et la profondeur de l'univers se voient compromises. L'agrégation d'avatars regroupés par le seul prétexte ludique a d'ailleurs été très tôt critiquée par les joueurs les plus concernés par la cohérence du cadre.[717] Sans assise contextuelle suffisante, le jeu de rôles s'apparente moins à une expérience imaginaire qu'à un jeu de société dématérialisé dans lequel les personnages n'ont d'existence que fonctionnelle. Dans ce cas, le groupe de joueurs ne se reflète pas dans une assemblée d'individus fictifs, mais dans une somme de compétences ludiques. Même si elles ne sont ni obligatoires ni systématiques, les structures collectives proposées par nombre de gammes offrent une alternative à cette vision du jeu. Elles présentent l'avantage de procurer des perspectives fictionnelles en accord avec le régime de vraisemblance de l'univers. Impliqués dans les mêmes réseaux sociaux, les personnages se regroupent « naturellement », par le biais de leurs liens communautaires.

L'insertion dans un groupe spécifique qui pèse sur le profil des avatars n'est pas une option que partagent tous les titres du corpus ; elle concerne précisément 69 gammes de la base de données.[718] Ces jeux ont tendance à proposer un éventail de types jouables dans des limites imposées par l'appartenance à une organisation, une institution, une tradition, etc. Les joueurs

[717] *D&D* s'est vu attaqué très tôt sur ce thème, certains joueurs se lassant vite des situations stéréotypées justifiant la réunion des personnages ; le cliché de la rencontre des aventuriers dans une taverne, prologue au déclenchement des aventures communes, est révélateur d'une approche du jeu plus portée sur les combats que sur la simulation d'un monde.

[718] Ce chiffre est obtenu en écartant toutes les gammes que nous avons classées en « divers » dans la typologie des groupes, sauf celles qui font état parallèlement d'autres types (pour reprendre l'exemple de *Nephilim*, le jeu est classé en « divers », mais aussi en « secret », « magique » et « philosophique »).

perdent en liberté de choix ce qu'ils gagnent en immersion dans l'univers. Plus rarement, il arrive que le groupe lui-même soit considéré comme un véritable méta-personnage et fasse l'objet de règles dédiées. Dans *Vermine*, les joueurs ne créent leurs personnages qu'après avoir défini ensemble la nature (famille, tribu, bande, etc.), les activités (mercenaires, mystiques, chasseurs, etc.) et la motivation (quête, vengeance, apprentissage, etc.) de leur groupe de survivants. Cet échelon collectif du jeu possède des caractéristiques ludiques qui lui sont propres, en dehors des aspects descriptifs habituels ; il évalue l'implication et la réussite de ses membres et leur assure certains avantages en retour, de sorte que la progression des avatars et celle du groupe sont interdépendantes. *WarsaW* adopte une démarche voisine de celle de *Vermine*, en mettant en commun les capacités des personnages pour déterminer le profil et la dotation de leur faction ; celle-ci bénéficie d'infrastructures, d'installations, de troupes, de ressources, de contacts et de fonds, dont la nature et l'importance découlent des orientations prises par les joueurs. On retrouve également un système d'évolution conjointe des personnages et du groupe, ce dernier voyant ses caractéristiques augmenter avec l'expérience accumulée par ses membres. Ces deux jeux fusionnent et mettent en lumière plusieurs problématiques importantes des univers de jeu de rôles : le sens des actions des PJ, leur inscription dans le contexte fictionnel, et leur impact sur l'environnement imaginaire. Il y a dans *Vermine* et dans *WarsaW* une mise en règles de la collectivité des personnages ; la contextualisation inhérente à l'affiliation à un groupe est renforcée par sa transposition sur le plan ludique. La dimension sociale est en fait intégrée comme contrainte ludique, au lieu de ne constituer qu'une contrainte de vraisemblance. L'originalité de ces deux exemples provient donc davantage du soin apporté à la mise en contexte des avatars que de la découverte d'un nouveau type de rapport au monde fictionnel. Il s'agit toujours de situer les protagonistes dans un univers et dans une époque.

Le détour par l'analyse des groupes sociaux dans les jeux du corpus met en exergue l'inévitable prise en compte du « milieu ludique » des personnages incarnés par les joueurs. L'omniprésence de formes collectives plus ou moins prégnantes selon les titres souligne que les habitants de ces mondes imaginaires n'ont d'existence virtuelle que sociale. Ils évoluent dans des contextes dont ils sont les produits et ne prennent corps que dans la relation qu'ils entretiennent avec les autres acteurs de la fiction. Il ne s'agit pas d'envisager ces univers comme des systèmes culturels dont la complexité concurrence la réalité : la « pulsion de complétude »[719] évoquée par

[719] BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien …*, *op. cit*., p. 136.

Anne Besson motive certes les développements les plus poussés, mais elle est destinée à rester insatisfaite ; de plus, le processus fictionnel est alors guidé par l'intention ludique et la construction d'un cadre certes cohérent mais surtout attractif. Notre objectif n'est pas de nous livrer à une comparaison bancale entre le monde réel et les mondes fantasmés. En abordant la thématique sociale, nous ne cherchons pas à projeter sur l'imaginaire ludique des problématiques socioéconomiques que le jeu ne fait qu'effleurer ou installer en toiles de fond. De tels enjeux ne sont pas totalement ignorés, dans la mesure où les univers de jeu de rôles comportent leur lot de riches et de pauvres, de crises économiques et de conflits politiques, mais ils sont rarement au cœur de la simulation. Lorsque nous parlons de « dimension sociale », nous faisons référence aux liens fédérateurs, aux relations de réciprocité, aux logiques institutionnelles… bref, au contexte qui fait sens et qui intègre le personnage dans un tout cohérent. Le principe ludique du jeu de rôles repose sur une socialisation tant réelle (celle des joueurs) que fictive (celle des personnages) ; cette caractéristique apparaît, au-delà de la situation de jeu et des échanges entre PJ, jusque dans le fonctionnement du système de simulation, au carrefour des règles et de l'imaginaire. Toutefois, l'imbrication des profils jouables avec les contextes symboliques dont ils sont issus n'est *a priori* pas synonyme d'une quelconque vision de l'histoire. Il paraît difficile d'établir s'il existe une relation entre l'ancrage des avatars dans un contexte donné et l'expression d'un rapport à l'histoire. Peut-on réellement inférer un indice d'historicité à partir d'un gage de sociabilité ? Pour apporter une réponse à cette question, il convient d'abord d'en discuter les termes. Le problème ne réside pas dans une correspondance introuvable entre des perspectives de natures différentes, mais dans les formes que prennent les groupes sociaux dont font partie les personnages, et dans les positions qu'ils occupent. L'historicité de ces groupes prend sa source dans la manière dont ils se situent dans leur monde, mais aussi dans leur temps. Ils s'inscrivent dans une époque qu'ils contribuent à façonner ou qu'ils subissent de plein fouet. Ainsi les clans vampiriques de *L'Âge des Ténèbres* sont-ils engagés dans une guerre occulte qui se déroule dans l'ombre des conflits des mortels ; ils sont au cœur de l'histoire, ils en sont les acteurs principaux. A l'inverse, les factions de *WarsaW* tentent de survivre dans une ville ravagée par les combats ; elles sont aux premières loges d'un drame historique sur lequel elles n'ont que peu de prise. Dans les deux cas, ces groupes sont parties prenantes d'une situation historique. Le contexte dans lequel s'insèrent les communautés d'accueil des PJ est autant social que temporel ; celles-ci se confrontent à un héritage historique qu'elles gèrent différemment selon leurs moyens, leurs

objectifs et leur propre histoire : les résistants de *Rétrofutur* luttent ainsi clandestinement contre un système totalitaire qui prospère depuis près d'un siècle ; les explorateurs de *Guildes : El Dorado* participent à la découverte d'un continent dont les secrets sont de nature à changer la face du monde ; quant aux survivants de l'apocalypse écologique de *Vermine*, ils ne peuvent que composer avec les ruines de la civilisation. Faiseurs d'histoire, simples participants, ou grands perdants, les groupes sociaux ou politiques jouent un rôle dans l'évolution historique ou en subissent les conséquences. En cela, leur historicité, entendue comme l'inscription dans une problématique historique, dans une vision du monde qui appréhende les sociétés dans une continuité temporelle, ne fait guère de doute à nos yeux. Elle témoigne d'une sensibilité historique qui ne rejoint pas forcément les schémas historiens, ni dans ses contenus ni dans ses façons de penser l'histoire, mais qui est intéressante dans une optique de médiatisation d'un savoir transformé pour les besoins de la fiction ludique. S'il nous semble légitime de poser la question du caractère historique des structures collectives investies par les rôlistes dans leurs univers de jeu, c'est parce qu'elle interroge l'engagement des personnages dans une histoire fictive en train de s'écrire, et parce qu'elle soulève le problème de la nature des savoirs mobilisés. Autrement dit, elle appelle à définir ce qu'il advient du savoir historique lorsqu'il est mis en règles par le jeu de rôles.

3) L'histoire mise en règles : de l'historicité modélisée à la simulation historique

La mise en jeu effective de l'histoire procède d'intentions variées qui traversent les genres, mais elle se concrétise sur au moins un de ces deux plans : la traduction ludique, dans le système de règles, d'un thème historique ; ou l'expression du statut des personnages-joueurs dans l'histoire des univers. Dans le premier cas, le jeu modélise l'histoire par le biais de la mécanique ludique, en proposant des compétences propres à une époque (par exemple la *virtus*, la *fides* et la *pietas* dans la Rome antique de *Praetoria Prima*) ou en orientant la simulation vers une thématique précise (la chevalerie dans *Pendragon*, la piraterie navale dans *Pavillon Noir*, etc.) ; dans le second, il positionne les joueurs dans un rapport de force avec les événements historiques et la marche du monde. Il s'agit alors, schématiquement, de faire l'histoire ou de la subir. Dans toutes ces dimensions, la modélisation par les règles du jeu exprime une vision de l'histoire, en ce

qu'elle fait des choix de représentation. Elle cible des éléments historiques et les retranscrit dans un langage ludique qui les place au cœur de la simulation. Chaque titre développe ainsi sa propre lecture de l'histoire, mais aussi ses propres moyens de la mettre en jeu. A cet égard, la mise en règles est peut-être plus révélatrice d'un rapport à l'histoire que les univers de fiction qui sont pourtant les premiers arguments des gammes du corpus. Nous avons déjà eu l'occasion de signaler que l'une des caractéristiques du jeu de rôles résidait dans la primauté structurelle de l'imaginaire sur la règle : sans cadre virtuel, sans monde dans lequel situer l'action des joueurs, le jeu est tout simplement impossible puisqu'il n'a plus de référent à explorer. L'univers n'est pas qu'un thème, il fait partie intégrante du principe ludique. Dès lors, présenter la règle comme un élément déterminant dans la mise en lumière de l'historicité des titres du corpus peut paraître contradictoire. Lors d'une partie, les rôlistes sont en effet davantage limités par le cadre de vraisemblance interne de l'univers que par le système de simulation. Les jets de dés relancés, les négociations avec le maître de jeu, les libres interprétations de tel ou tel point de règle et autres formes de « triche » sont monnaie courante dans le jeu de rôles,[720] sans que l'activité ludique ne s'en trouve menacée. De fait la modulation des appareils ludiques par les joueurs, en fonction de leurs visions du jeu, appartient aux pratiques usuelles, voire même nécessaires à la réalisation d'une partie. On peut et on doit transiger avec les règles, car elles ne sauraient couvrir l'infinité des possibilités promises par le jeu de rôles. Seuls l'imagination des joueurs et le régime de cohérence de l'univers encadrent en effet les actions autorisées ; le système ludique se concentre donc sur les domaines les plus critiques et se voit sollicité pour résoudre des situations à l'issue incertaine. Si par exemple un joueur décide que son personnage commande un croque-monsieur, nul recours aux règles ne s'impose, d'une part parce qu'il est très improbable qu'une compétence « commander un croque-monsieur » ait été prévue, et d'autre part parce qu'il s'agit d'une scène triviale ; toutefois, s'il s'avérait vital que la commande soit entendue par le serveur ou qu'elle aboutisse spécifiquement à la dégustation d'un croque-monsieur, on mobiliserait alors des compétences appropriées, même en l'absence d'un attribut dédié. Ce n'est donc pas parce qu'une situation n'est pas prévue par les règles qu'elle est inenvisageable. Pour revenir à notre sujet historique, ce n'est pas parce que l'histoire n'est pas passée au filtre de la mécanique ludique qu'elle est forcément absente des perspectives du jeu.

[720] Sur le statut de la triche dans le jeu de rôles, cf. FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy*, *op. cit*., pp. 99-102.

Paradoxalement, l'incomplétude des règles nous éclaire beaucoup quant aux modalités du traitement ludique de l'histoire. Puisque tout n'est pas appréhendable par le système de simulation, les domaines qui font l'objet d'une modélisation explicite révèlent une orientation affirmée du jeu. Ils mettent l'accent sur une certaine idée de l'univers et de ce qu'il est possible d'y faire. Lorsqu'un thème historique est mis en règles, il est donc présenté comme essentiel au jeu. Or c'est cette posture première que nous cherchons à saisir. Notre attention aux dispositifs ludiques se situe dans une continuité théorique visant à comprendre la logique des supports et des projets qu'ils médiatisent. En ce sens, les diverses facettes des appareils de simulation constituent des prismes fondamentaux d'utilisation du matériau historique. On peut distinguer trois niveaux d'incidence de la modélisation ludique sur la représentation de l'histoire. Le premier opère lors de la création par le joueur du profil de son avatar, et influe sur l'inscription du personnage dans le contexte imaginaire ; le deuxième a trait aux caractéristiques de l'avatar (compétences, attributs, etc.), et traduit l'emprise qu'il exerce sur son environnement ainsi que le rôle qu'il peut espérer jouer dans les affaires du monde ; le troisième concerne les domaines qui font l'objet de la simulation, et reflète un regard porté sur l'histoire à travers un certain nombre de thématiques ciblées. Chacun de ces niveaux correspond à une façon de convoquer le savoir historique et d'en projeter une version retravaillée dans le « jouer »[721] des rôlistes, c'est-à-dire dans les situations de jeu effectives. La genèse des personnages, l'exercice de leurs capacités, et les spécificités ludiques que chaque titre tente de faire valoir, participent ainsi de la (re)composition historique propre à chaque jeu. Ces différents aspects de la règle sont autant d'outils opératoires de mise en jeu de l'histoire, qui impliquent et permettent l'engagement des rôlistes dans l'expérience ludique. Le joueur entre dans la fiction en créant son avatar, par l'élaboration d'un profil technique mais aussi d'un *background* imaginaire nécessairement en prise avec le monde virtuel qui le voit naître ; il poursuit son expérience en jouant, donc en évoluant dans ce monde qui s'impose à lui ou qu'il modifie et dont il fait partie intégrante ; enfin, il intervient parfois dans ce contexte par le biais de règles particulières qui influent sur sa perception de l'univers. En d'autres termes, son personnage a une histoire singulière, qui prend place dans la « grande » histoire de l'univers qu'il arpente. La construction puis l'utilisation de l'avatar nourrissent une trame narrative qui se développe en lien avec l'histoire du monde imaginaire, au carrefour de la

[721] HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer …*, *op. cit.*, p. 123.

modélisation par les règles et de la fiction. C'est ce processus schématique que nous allons illustrer à présent.

Préalable indispensable à la pratique d'un jeu de rôles donné, la constitution du personnage permet au joueur de prendre contact avec l'univers et le système de règles. Elle consiste rarement en une opération strictement mécanique de choix de compétences ou d'équipement, et apparaît au contraire comme une étape de définition plus globale de l'avatar. A côté des penchants pour tel type jouable ou des options prises sur tels attributs, les décisions touchent à l'origine du personnage, à son caractère, à son apparence, à sa situation sociale, etc. C'est l'occasion pour le MJ et les PJ de discuter de l'idée qu'ils se font du jeu en général, et du profil des protagonistes qui animeront leurs scénarios. Les aspects fictionnels le disputent donc aux questions plus techniques. Il est fréquent que les joueurs partent d'une idée simple qu'ils étoffent au fur et à mesure que les contours du personnage se précisent. Qu'on n'imagine pas cependant que tous les jeux proposent les mêmes manières de faire, ou qu'ils accordent la même importance aux éléments de contexte. Les héros de *D&D*, dont l'existence ludique se limite à leur fonction (guerrier, magicien, etc.), ne voient ainsi le jour que sous la forme de chiffres et de scores notés dans les caractéristiques appropriées. Dans d'autres cas, le *background* peut aussi n'avoir qu'une valeur indicative, comme un ensemble d'informations figurant sur une fiche d'identité. Il faut aussi prendre en compte le fait que le contexte n'a ni la même place, ni la même densité selon les thèmes privilégiés par le jeu. Ainsi, les logiques de genre peuvent conduire à la réduction volontaire du *background* à une série de traits archétypaux ; dans *Feng Shui*, les joueurs choisissent comme base l'un des 26 modèles de personnage de film d'action proposés par le jeu, avant de le développer succinctement :

« Les héros de films d'action se conforment généralement à un certain nombre de modèles de base : le flic marginal, le vieux maître de kung-fu, etc. Il en va de même des personnages de *Feng Shui*. […] Après avoir choisi votre personnage, vous devrez réfléchir à tout ce qui fait de lui un individu unique. Choisissez tout d'abord son nom, puis imaginez son histoire personnelle. Définissez ses traits de personnalité : est-il humble, vantard, odieux, spirituel ou amer ? Choisissez deux ou trois phrases ou expressions qu'il a coutume de prononcer. […] Soyez créatif et simple à la fois. Deux ou trois idées fortes laisseront plus de traces qu'une douzaine de notions vagues. En jouant, vous vous rendrez compte que vous étofferez sans cesse votre héros, alors ne vous foulez pas trop pour le moment ».[722]

[722] *Feng Shui*, 2ème édition, Feng Shui, Oriflam, 1999, p. 13.

Ici, le principe du jeu repose justement sur la déclinaison de types bien connus que l'on peut cerner facilement. Créer un personnage de jeu de rôles revient donc à imaginer un profil ludique en rapport avec l'univers qu'il est destiné à explorer. A cet égard, d'autres titres poussent les joueurs à creuser davantage le passé de leurs avatars. L'enracinement du personnage dans le monde virtuel tend alors à constituer une condition *sine qua non* de son existence ludique. La profondeur fictionnelle de l'avatar renvoie à un contexte prégnant, déterminant pour son profil. Elle correspond à une conception de la simulation qui envisage le personnage comme le produit d'un contexte socioculturel ; ses caractéristiques ludiques sont le reflet d'aptitudes innées mais aussi d'une trajectoire personnelle située socialement et historiquement. C'est notamment l'option prise par *Pavillon Noir*, qui propose d'interpréter des pirates à l'Epoque moderne. Le joueur commence ainsi par déterminer les caractéristiques de base de son avatar (ses capacités physiques et mentales, son charisme, etc.), puis doit choisir successivement, dans une liste fournie d'archétypes, une origine géographique et sociale, deux événements de sa jeunesse et le métier qu'il exerçait avant de rejoindre la piraterie. Chacune de ses étapes développe l'histoire singulière du personnage, tout en donnant accès à certains bonus de caractéristiques et à certaines familles de compétences. En guise d'exemple, on peut imaginer un pirate d'origine bourgeoise (bonus en érudition ou en perception, choix de deux compétences de connaissance et trois compétences sociales), à l'enfance choyée (choix de deux compétences de connaissance et trois compétences sociales) mais à l'adolescence rebelle (choix d'une compétence de connaissance, de deux compétences sociales et de deux compétences de combat), et qui était joueur professionnel avant d'embrasser sa « carrière » actuelle (bonus de perception ou de pouvoir, compétences Armes à feu, Athlétisme, Combat à mains nues, Comédie, Discrétion et Jeu). Un système optionnel d'avantages (argent supplémentaire, au service de sa majesté, mandat de la Compagnie des Indes occidentales, etc.) et de faiblesses (borgne, dettes importantes, service dû, etc.) ainsi qu'une étape de personnalisation des compétences viennent compléter le processus. Ici, la modélisation de l'avatar s'effectue en relation étroite avec la création de son *background*. Tout en encourageant les joueurs à enrichir leurs personnages par des précisions qui échappent aux règles et qui individualisent les archétypes, *Pavillon Noir* structure fortement les profils ludiques selon le cadre de vraisemblance de l'univers historique. Le jeu vise en fait un certain équilibre entre la justesse de simulation et « le souffle de vie supplémentaire »,[723] entre l'encadrement des

[723] *Pavillon Noir : la Révolte*, Pavillon Noir, Black Book Editions, 2004, pp. 18-21. Il s'agit du titre d'une étape de

possibles ludiques en fonction du contexte historique et la liberté accordée au joueur pour que le personnage prenne corps.

L'exemple de *Pavillon Noir* n'est pas isolé. D'autres titres utilisent des procédés similaires, en vue de donner sens aux caractéristiques des avatars et de mettre en valeur les thèmes centraux du jeu. Le templier de *Miles Christi* est ainsi créé sur la base de son parcours initiatique de chevalier, depuis ses années de page et d'écuyer jusqu'à son entrée dans l'Ordre du Temple. La mise en règles d'éléments qui pourraient ne relever que de la seule imagination des joueurs agit comme un garant de cohérence. Elle se confond avec la mise en contexte des personnages, en traduisant sur le terrain technique de la simulation l'intention des auteurs du jeu. Dans ces conditions, le profil ludique apparaît comme la transcription d'un statut social. Dans une perspective historique, une telle conception de la modélisation est d'autant plus intéressante qu'elle met l'accent sur la relation indépassable qui unit l'avatar et son environnement. Créer un personnage d'emblée déterminé par des facteurs qui s'imposent à lui et qui le fondent comme habitant crédible de son monde, c'est montrer qu'il est issu d'une époque, d'un contexte historique, et que son évolution s'intègre dans une continuité chronologique. La démarche n'est d'ailleurs pas propre aux univers tournés vers le passé historique. Un même modèle est parfois adopté par des jeux relevant de genres très différents, à l'image de *Pendragon* et de *PriaX*. Leur affiliation respective à la veine arthurienne et à la *science-fantasy* ne les empêche pas de consacrer tous deux une partie de leurs systèmes de règles à la lignée dynastique des personnages. Dans *Pendragon*, les hauts-faits du grand-père et du père du chevalier sont établis, de façon à lui conférer un héritage historique qui influe sur ses caractéristiques ; dans *PriaX*, l'attention est portée sur le statut, les ressources et les relations de la famille. Dans les deux cas, il s'agit d'inscrire l'avatar dans une histoire familiale, elle-même liée aux événements politiques du monde fictionnel, et de lui offrir simultanément un ancrage fictionnel fort et des attributs ludiques chargés de sens. Là encore, se dessine une logique mixte qui associe règles et contexte pour composer des protagonistes liés indéfectiblement à un cadre spécifique. La genèse ludique du personnage suit un fil narratif fictif, comme si elle retraçait un parcours de vie imaginaire justifiant de compétences, de traits, d'une identité.

---

création du personnage, consacrée à sa description factuelle (âge, taille, etc.) et narrative (son parcours, son entourage, etc.).

Or ce parcours est aussi une expérience vécue de l'histoire, dans ses pesanteurs structurelles mais aussi dans ses tournants événementiels et dans ses époques charnières. La construction ludo-identitaire des avatars se nourrit également de la confrontation aux moments marquants de l'histoire. Le système de *Nephilim* repose ainsi sur la notion d' « époques d'incarnation » au cours desquelles les êtres surnaturels incarnés par les rôlistes acquièrent leurs compétences :

« Les Nephilim ont une longue histoire, faite d'éveils successifs et de phases de latence. Durant les périodes d'éveil, ils ont pu apprendre à connaître les sociétés humaines, à acquérir des compétences propres à chaque lieu et chaque temps, à connaître d'autres Nephilim, à développer leurs compétences occultes. Mais chaque éveil est suivi d'une longue période de stase qui emprisonne les Nephilim sans recours, jusqu'à ce que la chance les incarne de nouveau. Vous allez donc choisir une ou plusieurs époques d'incarnation parmi les treize qui vous sont proposées. Ne vous sentez pas limités par ces époques. Si vous avez envie de vous incarner à une époque que vous connaissez bien, discutez-en avec le maître de jeu ».[724]

En somme, même des créatures mystiques affranchies des lois humaines subissent les contraintes de l'historicité. Les Nephilim sont dépendants de leurs époques d'incarnation, ils en tirent une bonne partie de leurs compétences et de leurs savoirs. Un tel regard sur l'histoire est intéressant, en ce qu'il relativise la puissance d'êtres qui « font l'histoire » par l'intermittence de leur présence dans la chronologie historique. Acteurs majeurs d'une guerre occulte et détenteurs de la vérité historique, les Nephilim sont malgré tout soumis à des évolutions qu'ils ne maîtrisent pas. Ce sont donc à la fois une limite et une contextualisation historique de leurs capacités qui sont simulées par le système des époques d'incarnation. On touche là à une question que nous avons déjà rencontrée, celle de la place et du rôle des personnages dans la « grande » histoire. De ce point de vue, l'analyse des règles du jeu s'aligne assez largement sur la typologie des avatars et des groupes communautaires. La modélisation des compétences apparaît en fait comme une sorte de mesure de puissance circonscrite dans un cadre signifiant ; elle exprime ce que l'on peut faire dans un contexte donné. Les personnages possèdent des pouvoirs, des savoirs ou des capacités qui leur confèrent un contrôle plus ou moins grand sur leur environnement, et leur permettent d'agir dans l'histoire (le cadre signifiant) et sur l'histoire (selon leur puissance). Il existe donc des

[724] *Nephilim*, 1ère édition, Nephilim, Multisim, 1992, p. 18.

degrés, des « grandeurs »[725] dans l'autonomie arrachée aux déterminants historiques et dans l'impact des actions de l'avatar. Pourtant, les différences entre ces grandeurs ne nous semblent pas remettre en question l'enserrement des personnages dans un contexte qui les détermine. Si le spectre de l'emprise sur l'histoire s'avère très large, les extrêmes sont rares, voire inexistants. Les véritables modeleurs de la réalité historique et les figures passives sans aucune prise sur leur vie ne font quasiment pas partie des types jouables. Le pouvoir est souvent contrebalancé par des formes de contrôle social ou des hiérarchies alternatives, et la faiblesse est fréquemment compensée par une ouverture vers l'aventure, l'insolite ou la révélation d'une vérité cachée.

Ainsi, si les démons et les anges d'*INS/MV* sont infiniment plus puissants que les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* ou que tout autre avatar humain, ils n'échappent aux contraintes terrestres que pour se soumettre aux lois infernales et divines dont ils tirent leurs pouvoirs. Le constat est valable pour l'ensemble des jeux qui donnent à jouer des êtres aux capacités surnaturelles : la mise en règles du pouvoir renvoie à une plus grande liberté d'action mais ne permet pas de s'abstraire de l'histoire ou de la façonner à grande échelle. Vampires, Nephilim et autres créatures mystiques se distinguent par leur puissance, non par leur rôle dans les enjeux dans lesquels ils sont engagés. Leurs compétences ludiques consistent en des actions inaccessibles au commun des mortels (comme voler, se téléporter, transformer des objets, projeter des rayons, contrôler les esprits, se métamorphoser, etc.), mais qui n'affectent finalement qu'eux-mêmes ou leur environnement immédiat. Il existe bien sûr des exceptions et des curiosités en termes de simulation. Dans *Nobilis*, dans lequel les joueurs interprètent des êtres investis d'un fragment d'essence divine, l'omnipotence des personnages est transcrite par l'absence de jets de dés et de hasard ; leurs scores dans les différentes caractéristiques déterminent d'avance ce qu'ils peuvent accomplir. Lorsque l'action souhaitée excède leurs capacités, ils peuvent alors dépenser des « points de miracle » pour la réussir. Ici, l'emprise directe sur la réalité du monde est traduite dans la modélisation ludique. On peut citer aussi le type du *truth crafter* dans *Mechanical Dream*, sorte de marionnettiste des sociétés dont le *credo* est le modelage de l'histoire :

« L'Histoire est une puissance brute. C'est la plus grande force de l'univers mais elle n'a ni sens ni direction. Nous, Façonneurs de Vérité, nous emparons de l'Histoire et la contrôlons pour servir nos propres buts. Tout doit être fait pour tirer parti de sa nature malléable. Sans les êtres conscients, l'Histoire n'aurait aucun sens. Sans nous, L'Histoire

[725] Cf. TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo …*, *op. cit.*, pp. 157-176.

aurait un sens, mais n'aurait pas de but. Grâce à notre maîtrise, l'Histoire devient le plus grand outil de conquête du pouvoir : soumettez l'Histoire, et tous se soumettront ».[726]

Les compétences de cet avatar atypique ont trait à l'interaction sociale, à la manipulation des masses, ainsi qu'à la perception du présent, du passé et du futur. Dans *Mechanical Dream*, les règles projettent sur le plan ludique ce qu'exprime la fonction du personnage, à savoir façonner l'histoire. Toutefois ces exemples sont rares et n'empêchent pas par ailleurs la présence d'un contexte dense qui encadre les faits et gestes de ces figures aspirant à l'omnipotence : les Nobilis ne sont ainsi que des représentants sur Terre de puissances supérieures dont ils sont dépendants ; quant au *truth crafter*, il n'est pas tout-puissant et vit précisément dans la société qu'il tente de modeler.

Au final, la modélisation par les règles fait rarement état de personnages capables d'infléchir le cours de l'histoire ; mais, en instaurant une hiérarchie des capacités, de l'être divin au quidam, elle pose la question du rôle et de la place de chacun dans le contexte historique. Ce rôle est plus ou moins important, selon que l'on interprète une tête d'affiche ou un figurant, mais il est incontournable. Pour le caractériser, on peut emprunter à André Peyronie l'un des termes de sa typologie des protagonistes du *Nom de la Rose*, d'Umberto Eco. Peyronie distingue cinq groupes définis par leur importance dans le récit et leur nature historique ou fictive[727] : les historiques-mentionnés, qui ne sont que cités ; les historiques-rattachés, absents de l'action mais jouant un rôle indirect ; les historiques-actants, parties prenantes de l'action ; les fictifs-actants, inventés et présents dans l'intrigue ; et les fictifs-rattachés, inventés et auxquels on fait seulement allusion. Les PJ ne relèvent que d'une seule catégorie : les fictifs-actants. Les deux composantes du mot ont leur importance : ils sont fictifs, chaque personnage étant une création originale du joueur qui l'interprète ; ils sont actants, car ils sont au cœur du jeu, mais aussi parce qu'ils participent d'une manière ou d'une autre à l'émergence fictionnelle d'un monde historique. Il reste que les modalités et l'ampleur de cette participation varient grandement d'un type jouable à l'autre. La diversité des situations empêche d'ailleurs d'établir une corrélation systématique entre la puissance des personnages et la portée historique de leurs accomplissements potentiels. On peut ainsi citer en contre-exemples les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* qui, bien que dénués de tout talent mystique ou surnaturel, se situent aux premières loges des événements occultes qui

[726] *Mechanical Dream*, Mechanical Dream, SteamLogic, 2002, p. 65. Nous traduisons ici depuis le texte anglais.
[727] PEYRONIE, André, « Note sur une définition du roman historique … », *op. cit.*, pp. 284-288.

menacent la planète. Les règles constituent un indicateur précieux de la façon dont sont pensés les personnages, mais elles doivent être rapportées à la dynamique fictionnelle qui leur confère un sens. Les profils de compétences de chaque avatar délimitent en effet des capacités en lien avec une vision de la simulation ludique. Ils traduisent une façon d'intégrer les joueurs dans le contexte imaginaire. Ils attestent en fait d'un rapport au monde virtuel : ce que le personnage peut faire ou sait faire est révélateur des orientations prises par le jeu. Si l'on a mis en règles certains éléments de préférence à d'autres, c'est que le projet ludique nécessitait de modéliser tel domaine et de laisser à l'appréciation des joueurs tel autre aspect. Autrement dit, simuler une thématique précise passe par des choix de représentation et de médiatisation.

La version ludique de l'univers envisagé repose sur une construction fictionnelle doublée d'un système de règles qui met en lumière les thèmes centraux du jeu. Au-delà des habillages de circonstance consistant à nommer les compétences selon une terminologie adaptée au contexte, il s'agit d'inscrire dans les règles l'approche spécifique qu'adopte le jeu envers le sujet qu'il traite. Dans cette démarche réside l'objet principal de la simulation, la marque distinctive du dispositif ludique. A cet égard, certains titres du corpus se distinguent par l'attention qu'ils portent à la mise en règles d'une problématique historique très pointue. Ces jeux s'appuient sur des modélisations qui ne se satisfont pas d'un système en phase avec la période abordée. L'ambition semble alors consister à garantir l'historicisme jusque dans la mécanique ludique, en créant des règles consubstantielles à la fois au jeu et au contexte historique dans lequel il prend place. *Pendragon* figure au nombre de ces titres. L'une des originalités les plus fortes du jeu arthurien est que la famille n'est pas seulement un élément contextuel destiné à donner plus de chair au PJ, mais un véritable ensemble de règles qui intervient dès ses premiers pas dans le jeu.[728] Ainsi, il peut compter sur un manoir, un titre, des revenus, des parents ; de plus, il hérite de la gloire acquise par son grand-père et son père, ainsi que de certains traits familiaux. A tout point de vue il est placé en continuateur de lignée, un souci qu'il doit intégrer très vite puisque la mort du personnage peut être compensée par la naissance d'un descendant. Le jeu introduit ici les politiques matrimoniales, dont le succès assure gloire et descendance. De même, le thème de la gestion de sa fortune, et celui de l'ambition sociale sont traités et mis en règles. C'est également le cas des éléments propres à la personnalité du personnage. Ceux-ci sont répartis en treize couples regroupant une qualité et son défaut correspondant ; plus l'un augmente, plus l'autre

[728] Cf. feuille de personnage de *Pendragon*, pp. 463-464.

baisse. Ces couples s'inspirent des thématiques arthuriennes, ou plus globalement chevaleresques (miséricordieux / cruel ; modeste / fier ; valeureux / couard). Parallèlement un système de traits et de passions dessine un cadre normatif, un guide de conduite ludique dont le respect n'est pas anodin ; ainsi :

« Si vous désirez jouer un personnage qui rejette la tradition de la société, vous le pouvez, mais votre personnage va probablement perdre des points de divers traits et passions pour avoir agi en dehors des normes sociales ».[729]

Enfin le système de combat allie minutie des règles et contextualisation de la violence :

« La violence de *Pendragon* doit être réaliste et effrayante, jamais gratuite ni routinière, et le meilleur moyen de parvenir à ce résultat est de faire des blessures une chose sérieuse ».[730]

Autre jeu historisant, *Miles Christi* adopte le même type d'approche pour mettre en jeu la Terre sainte de la fin du XIIème siècle. La mise en jeu du personnage s'effectue par une série de caractéristiques qui condensent toutes les facettes de sa vie de templier.[731] Le système compte quatre échelles de catégories : les Principes sont les plus généraux ; ils se subdivisent en Attributs, lesquels se scindent en Caractéristiques, qui comportent des Aptitudes. Plus la catégorie est petite, plus le degré de spécialisation est important. Les huit Principes forment autant une synthèse de l'ensemble des compétences du personnage qu'un instantané de sa personnalité et de ses fautes ; ils s'intitulent le Templier, le Chevalier, le Moine, le Siècle, les Vertus chevaleresques, les Vœux monastiques, les Commandements de la règle, et les Humeurs. Le score en Templier « quantifie l'avancée du frère sur le chemin de la sainteté »[732] et représente la qualité de l'équilibre entre ses fonctions militaire et monastique ; il donne des bonus en combat et détermine le nombre de prodiges que le frère peut demander. Le Principe du Chevalier rassemble les capacités physiques et militaires, celui du Moine les capacités spirituelles (qui jouent un rôle dans les prodiges) et intellectuelles, et celui du Siècle les compétences pratiques et les savoirs opératoires. Les trois Principes des Vertus chevaleresques, des Vœux monastiques et des Commandements de la règle obéissent à une autre logique ; ils orientent presque tous les

[729] *Pendragon*, 3ème édition, Pendragon, Oriflam, 1992, p. 136.
[730] *Ibid.*, p. 120.
[731] Cf. feuille de personnage de *Miles Christi*, pp. 465-466.
[732] *Miles Christi*, Miles Christi, SPSR, 1995, p. 212.

comportements des frères, dont la vie repose sur l'équilibre de ces domaines. Leur respect conditionne la progression ou le recul des autres Principes. Nous avons là la transcription ludique du « drame d'un chevalier du Temple »,[733] à la fois chevalier, moine, templier et homme, devant vivre selon des préceptes stricts et parfois contradictoires. La dimension humaine n'est pas négligée, le huitième Principe portant sur les Humeurs du personnage, c'est-à-dire sa nature profonde qui entre souvent en conflit avec ses règles de vie. La mise en règles du comportement est ici patente : ce n'est pas seulement le personnage qui est contraint par des impératifs, c'est aussi le joueur ; la moitié des Principes quantifie et régit des traits de caractère ou des aspects moraux, et un seul concerne le domaine de l'action et du combat. C'est ici que réside la spécificité de *Miles Christi*, qui met en place un système centré sur le personnage en tant que source de conflits, en tant qu'individu complexe. Le joueur incarne un représentant d'élite de sa société chrétienne, mais il doit payer un prix pour ce statut. La lutte interne qui le caractérise lui vaut toutefois de substantiels avantages, notamment une aide providentielle sous forme de prodiges, c'est-à-dire de miracles accordés par la grâce divine. Ceux-ci se répartissent en trois catégories, prodiges d'Amour, de Volonté et d'Intelligence (soit les trois Caractéristiques de l'Aptitude Âme dépendant du Principe Moine …) ; leur nombre dépend du score en Templier. La progression du templier sur le chemin de la rectitude morale accompagne et conditionne la progression de sa puissance, illustrant ainsi l'imbrication profonde dans *Miles Christi* de l'univers de jeu et du système de règles.

Dans ces exemples détaillés, l'histoire n'est ni un décor, ni même un contexte structurant des profils ludiques ; elle transparaît au travers des personnages et de la fusion entre imaginaire et modélisation. On observe une véritable problématisation ludique des thèmes historiques donnés à jouer. Cependant, il convient de préciser qu'une telle approche de l'histoire par le jeu de rôles est loin d'être généralisée. Il est rare que la mise en jeu des savoirs historiques atteigne un tel degré de complexité et de sophistication. La plupart des gammes historisantes n'abordent le passé historique en tant que tel que sous l'angle fictionnel, réservant leurs efforts simulationnistes à d'autres effets. Ainsi les jeux de l'univers *Dark Ages* consacrent-ils leurs systèmes de règles aux aspects occultes et ésotériques plutôt qu'au Moyen Âge. Un titre comme *Hellywood*, qui projette les joueurs en 1949 dans une ville américaine fictive, aménage son dispositif ludique en hommage à ses influences *hardboiled* du roman noir plutôt qu'en vue de rendre compte d'une

[733] *Miles Christi*, *op. cit.*, p. 221.

quelconque dimension historique. Dans *Khaos 1795*, c'est l'altération de la réalité, consécutive à la rupture uchronique imaginée par le jeu, qui fait la spécificité de la mécanique ludique. Même un jeu comme *Crimes*, respectueux à l'extrême de son contexte historique de la Belle Epoque, met l'accent sur un thème intemporel, celui de la psychose et de la déchéance psychique. Il ne nous semble pas cependant que l'absence de simulation proprement historique, c'est-à-dire portant essentiellement sur le matériau historique mobilisé, trahisse forcément une vision superficielle de l'histoire. Si *Crimes* ne passe pas directement la Belle Epoque au filtre des règles, il en donne une version ludique inspirée des mentalités de cette période :

« La criminalité et l'homicide sont les sujets principaux de ce livre. [...] il ne s'agit ni plus ni moins que d'une relecture des affaires relatées par la presse "populaire" de la Belle Epoque, affublées de ces gros titres racoleurs placés sur la première page de journaux comme *Le Détective*, *Crimes et Passions*, *Le Journal Illustré* ou *Le Colporteur*. […] Le jeu s'appuie sur un arrière-plan idéologique : l'"esprit fin de siècle" propre au crépuscule du XIXème siècle y est soigneusement décrit. La civilisation entrait alors dans une phase de décadence irrémédiable : la corruption des moeurs, la décadence des valeurs traditionnelles, la dégénérescence de l'espèce humaine représentaient les préoccupations d'une intelligentsia dont nous allons ici relayer les craintes. La dimension ésotérique, fantastique ou surnaturelle développée dans la littérature et le cinéma fera également partie de ce voyage vers l'insondable, tout en restant cependant en coulisses de la "réalité" que nous vous proposons ».[734]

La mise en règles de l'histoire dans les jeux du corpus n'est de toute façon ni uniforme ni univoque. Elle interroge l'historicité de chaque univers, et cherche parfois à modéliser le passé historique. Elle peut aussi opérer une relecture de l'histoire par des biais ludiques qui cherchent à éviter le jugement historien mais qui révèlent un rapport au savoir historique. Quoi qu'il en soit, elle pose la question de la manipulation de références historiques et de leur transformation en outils de jeu.

4) La médiatisation ludique de l'histoire : statut et devenir du savoir historique

La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles est un processus difficile à appréhender d'un seul tenant. Elle s'apparente à une dynamique composite qui s'exprime à la confluence des registres matériels, symboliques et pratiques. Elle passe par des objets, des

[734] *Crimes*, Crimes, Caravelle, 2006, pp. 11-13.

représentations, des discours, des situations ludiques, des interactions entre joueurs, etc. Elle augure de plusieurs niveaux de lecture de l'histoire mobilisée par les rôlistes. Les travaux de Fine[735] et de Caïra[736] ont mis en lumière la complexité et la richesse du jeu de rôles en tant que pratique ludique. Les joueurs partagent une expérience imaginaire et forgent une fiction collective qui se structure autour de principes complémentaires (la perspective subjective des PJ et l'emprise panoramique du MJ ; les profils variés des PJ) et d'une régulation souple de la communication : les rôlistes changent de cadre en permanence entre le récit ludique et les discussions au premier degré, négocient sur l'interprétation d'un jet de dés, discutent de la vraisemblance d'une situation, font du *roleplay*, etc. La sociabilité du groupe de joueurs influe fortement sur l'organisation de la partie, de même que les rapports de chacun à l'univers joué pèsent sur l'appréciation du jeu, de ses contenus et de ses possibilités. Il y a un constant va-et-vient entre le réel et le virtuel, entre l'expression des joueurs et l'interprétation des personnages, entre l'application des règles et la cohérence fictionnelle. Analyser la médiatisation d'un savoir dans ce contexte impose donc de situer les contenus culturels diffusés par le jeu dans l'entrelacement des niveaux de communication entre les rôlistes, parallèlement à la relation que chaque joueur entretient avec les univers ludiques. Néanmoins, les rapports au jeu et au savoir occasionnés ou reflétés par la pratique du jeu de rôles ne naissent pas directement de la réunion du groupe de pairs autour d'un scénario. Leurs échanges et leur investissement dans le jeu font émerger la situation ludique, mais celle-ci ne se construit qu'en lien à un référent commun, celui de l'objet ludique qui détermine la forme et la nature du jeu. Par objet ludique, nous entendons à la fois le matériel et les éléments symboliques qu'il contient. Or, dans ce domaine, la complexité des dynamiques constitutives des univers rôlistes n'est pas moins grande que celle des logiques qui régissent les parties. La composition d'un jeu passe en effet par la réalisation d'un support textuel et graphique, par le développement d'un monde de fiction, par l'élaboration d'un système de règles, le tout dans une optique tenant à la fois du travail d'auteur et du manuel pratique. La médiatisation de l'histoire n'échappe pas à cette succession d'étapes médiatiques. En nous attachant au jeu de rôles comme support, nous avons voulu saisir une « mise en média » ludique du savoir historique ; il s'agit de comprendre la logique du média dans l'utilisation qu'il fait du matériau historique, avant sa mise en jeu effective.

---

[735] FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy*, *op. cit.*
[736] CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle …*, *op. cit.*

Pour ce faire, nous avons analysé les jeux du corpus selon trois axes : l'organisation éditoriale et matérielle des supports ; les visions de l'histoire véhiculées par les univers ludiques ; la modélisation de l'histoire par les règles du jeu. Il manque pourtant un facteur essentiel à la cohésion et à l'identité de chaque titre, à savoir la rhétorique déployée par les auteurs. Il est courant en effet que des introductions ou des avant-propos soient consacrés à un discours de présentation du jeu par son créateur ou par l'un de ses signataires. Ces passages rédigés à la première personne adressent au lecteur / joueur une explicitation des choix ludiques et fictionnels, des thèmes abordés, ou encore des influences affichées. Ce peut être aussi l'occasion de se prémunir d'attaques éventuelles lorsque le propos du jeu est en lien avec des sujets sensibles ou contient des aspects potentiellement choquants. Parfois, le texte retrace un parcours individuel, ou revient sur la genèse du jeu et des idées qui l'ont motivé. Ces discours ne se retrouvent pas dans tous les jeux, et ne suivent aucun schéma préétabli, mais ils sont suffisamment fréquents pour être significatifs d'une certaine posture. Les concepteurs de jeux de rôles se posent ainsi en véritables auteurs ; ils commentent leur travail, le situent dans un genre, citent des inspirations, revendiquent des partis pris et en excluent d'autres. Le but, le plus souvent, est de donner une image du jeu telle que le conçoit son créateur. En guise d'illustration, nous reproduisons ici de longs extraits de la présentation de *Hellywood*, dont l'univers reprend les thèmes du roman noir et les teinte de fantastique.

« Bienvenue dans *Hellywood*, le jeu de rôle hardboiled fantastique. […]

Janvier 1949.

Crime. Violence. Corruption. Manipulation. Argent. Pouvoir. Sexe. Haine raciale...

Autant d'éléments quotidiens de la vie d'un "tough guy" à Heaven Harbor, qu'il soit flic, truand ou simple quidam tentant de survivre. Meneur de jeu - nous parlerons pour notre part de Voix Off - *Hellywood* vous propose d'entraîner vos joueurs et leurs personnages dans un monde sinistre et sans espoir. Un enfer urbain. La ville ici est un piège, au sens littéral. Le danger est partout.

Depuis le mystérieux Jour des Cendres, l'Enfer lui-même semble être plus proche : des créatures non humaines sont apparues dans les rues d'Heaven Harbor et les velléités d'entités démoniaques sont venues exacerber les appétits humains.

Que vos buts soient purs ou que vous soyez pourri jusqu'à l'os, n'oubliez pas : on peut courir longtemps, mais on est toujours rattrapé par son passé, sa nature profonde et ses démons, qu'ils soient intérieurs ou bien réels.

Pourrez-vous survivre? »[737]

[737] *Hellywood*, Hellywood, John Doe, 2008, p. 5.

Le contexte, l'atmosphère et les thèmes sont esquissés en quelques phrases évocatrices. Sans nommer aucune référence ni décrire les principes de jeu, l'auteur principal,[738] Emmanuel Gharbi, commence par dresser à grands traits le tableau du monde de *Hellywood*. Ce n'est qu'après, une fois le décor posé, que les considérations de genre et la justification des orientations adoptées sont développées.

« Le hardboiled est né dans les années 30. Pour la première fois, la littérature criminelle descendait dans la rue et ne se cantonnait plus aux assassinats feutrés dans des manoirs anglais. [...] *Hellywood* se veut avant tout un hommage à ces œuvres noires. Ici vous ne trouverez donc pas de héros immaculé. Tout le monde est gris ».[739]

« Pourquoi avoir ajouté une dimension fantastique à *Hellywood* ? Les thèmes abordés par le jeu - duplicité, trahison, noirceur de l'âme humaine, violence ou intolérance - sont plutôt éprouvants et pas forcément marrants à explorer de manière naturaliste. Le fantastique permet de les exacerber sans pour autant tomber dans un réalisme trop glauque. [...] Toutefois nous avons voulu ce fantastique "discret". Vous ne trouverez pas de magiciens dans les rues d'Heaven Harbor. Les manigances des Asservis tiennent plus de la lente corruption que de l'obtention de super-pouvoirs ».[740]

« Enfin, *Hellywood* n'est pas un univers pulp. Pas de scènes d'action plus grandes que nature, pas de princesses sauvées par de nobles héros, pas de méchants ricanant sous cape. Ici, le mal a un visage humain. A Heaven Harbor, les princesses finissent dans les rues, à faire le tapin pour payer leur dose... »[741]

« Pour situer les aventures urbaines d'*Hellywood*, nous avons décidé d'avoir recours à une ville imaginaire, une abstraction, une sorte de monstre de Frankenstein composé de tas de morceaux arrachés à d'autres cités, une véritable collection de clichés. Nous l'avons baptisée Heaven Harbor. [...] La ville doit être avant tout, dans *Hellywood*, une abstraction, un piège, un labyrinthe dont les personnages ne s'échapperont pas ».[742]

On trouve à la fois une présentation d'influences affirmées et une mise à distance de références qui pourraient fausser la perception du jeu. Ainsi *Hellywood* est-il inspiré du roman noir, et pas

[738] Il est parfois difficile de distinguer les « vrais » auteurs des collaborateurs ayant participé au projet. Entre les studios de création américains, comme celui de White Wolf, et les auteurs prenant seuls en charge leur création, il existe de nombreuses situations intermédiaires. Il est fréquent que plusieurs personnes soient impliquées dans un projet, mais à des degrés divers ; ainsi les testeurs du jeu n'ont-ils pas le même statut que le créateur de l'univers ou le concepteur du système de règles. Dans le cas de *Hellywood*, Emmanuel Gharbi est cité comme concepteur, mais d'autres noms sont également crédités, que ce soit pour le système de jeu, les illustrations, la maquette, etc.
[739] *Hellywood*, *op. cit.*, p. 6.
[740] *Hellywood*, *op. cit.*, p. 6.
[741] *Ibid.*, p. 7.
[742] *Idem.*

des aventures *pulp* ; il traite de thèmes comme la corruption et la violence, mais n'est pas manichéen ; il a recours au fantastique, mais réfute le merveilleux tapageur. L'auteur inscrit en fait son univers dans une tradition spécifique, et définit sa marge de manœuvre par rapport aux conventions fictionnelles de son genre tutélaire. Dans le même temps, il livre une vision de ce que devrait être le jeu lorsque les joueurs s'en emparent. Ce qui est intéressant, c'est que les intentions ludiques et fictionnelles, ainsi que les modalités de traitement des thèmes mis en jeu, transparaissent nettement et font l'objet d'une argumentation soutenue. Le discours tend à légitimer le jeu par ses références culturelles, mais aussi à rendre compte de la façon dont ces inspirations sont retravaillées.[743] Il s'agit là d'un leitmotiv de la rhétorique des auteurs : expliquer la démarche et justifier des moyens employés. L'histoire, lorsqu'elle constitue un matériau de base de la fiction, ne manque pas d'être elle aussi mise en avant et discutée dans ses représentations et dans sa transcription ludique. *Hellywood,* dont le contexte est ancré dans le passé récent, se plie donc à cet exercice.

« *Hellywood* n'est pas une uchronie détaillée. Ce n'est pas son propos. D'ailleurs à quoi cela servirait-il? Les personnages ne sont pas là pour secourir le monde ou en changer les fondements. C'est déjà bien qu'ils survivent à leur quotidien... l'état du monde, vous pensez bien qu'ils s'en tapent. C'est pour cela qu'à part de grandes lignes, vous ne trouverez pas d'état détaillé et descriptif du monde qui entoure Heaven Harbor ».[744]

Situé dans l'Amérique de 1949, l'univers n'en est pas pour autant centré sur une problématique historique. Le choix de la chronologie n'est motivé que par une logique de genre. Néanmoins, on observe que la datation est commentée dans l'introduction au jeu, comme si le recours à l'histoire déclenchait une sorte de réflexe préventif. Même reléguée à l'arrière-plan de la fiction, la convocation d'un passé clairement identifiable semble imposer qu'on apporte la preuve d'un traitement cohérent, ou qu'on en désamorce d'emblée la charge historique. La neutralité n'est pas de mise ; il faut prendre position. A ce titre, mobiliser l'histoire, c'est dire ce qu'on en fait. Au-delà du cas précis de *Hellywood,* les discours de ce type sur le rôle et la portée des éléments historiques traversent bon nombre de titres du corpus. Les rhétoriques de justification des auteurs

[743] Très complet dans son chapitre introductif, *Hellywood* consacre également un petit encadré à un avertissement aux joueurs concernant la noirceur des thèmes du jeu. Une mention « Réservé à des lecteurs matures » figure d'ailleurs sur la quatrième de couverture.
[744] *Hellywood, op. cit.,* p. 7.

quant à leurs usages de l'histoire sont d'ailleurs riches d'enseignements. Elles renvoient à des intentions ludiques qui sont aussi des projets d'insertion de la matière historique dans le jeu.

Les discours introductifs et les considérations liminaires sur les univers de jeu de rôles apparaissent en fait comme des espaces transitionnels : on y cite des références pour les positionner d'emblée dans la perspective du jeu. Elles sont extraites de leur contexte originel et soumises à un nouveau cadre d'interprétation. L'histoire médiatisée par la fiction ludique n'est plus celle des historiens, ni même celle des représentations stéréotypées ; elle accède à un autre registre de signification, puisque c'est sa mise en jeu qui lui donne sens. On n'est guère éloigné de la « transposition médiatique » évoquée par Guichard et Martinand. Ici, la saisie du savoir historique s'accompagne d'une modification générale de sa nature, de sa portée, de son régime de vérité. Le jeu se substitue à la discipline historique, de même que l'exposition muséale impose ses règles à la science, de sorte que « la question scientifique, son énoncé et la façon de le faire fonctionner sont complètement modifiés dans le contexte du média ».[745] Toutefois, l'objectif et les circonstances de cette transformation n'obéissent pas aux mêmes logiques selon que l'on vise explicitement un effet éducatif ou que l'on se situe dans une optique de divertissement. Le concept de transposition médiatique suppose une intention éducative : le savoir, même biaisé, est au cœur du dispositif médiatique. Tel n'est pas le cas de la médiatisation ludique, qui s'appuie sur le savoir pour construire un cadre autonome, apprécié selon des critères qui échappent à la scientificité. Guichard et Martinand peuvent bien développer une vision de l'exposition qui décale le problème de la justesse du discours vers celui de la compréhension par analogie, l'horizon théorique reste de proposer une représentation pertinente de la science ; la démarche est vulgarisatrice, elle se réfère *in fine* au cadre scientifique. Un jeu de rôles faisant usage de l'histoire poursuit quant à lui un but ludique. Le savoir, dans ce cas, est moins mobilisé pour lui-même que pour l'apport culturel dont il fait bénéficier le jeu. L'histoire est appréhendée dans des proportions variables, mais le propos historique, s'il existe, n'a de sens que rapporté à son usage ludique. Il est vrai cependant que la diversité des situations observées dans le corpus interdit d'exclure complètement de la réflexion le référent historien. Il n'y a pas en effet d'incompatibilité absolue entre la visée ludique et la volonté de traduire par le jeu une thématique historique forte. Sans devoir rendre des comptes à l'histoire académique, le jeu se soumet alors partiellement à la sanction de critères scientifiques. Il s'impose des contraintes historiographiques, qui définissent

[745] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, *op. cit.*, p. 130.

ainsi un cadre ludique particulier, dans lequel le jeu s'empare de l'histoire et l'histoire justifie le jeu tel qu'il se présente. C'est dans ces conditions précises qu'il nous semble pertinent de parler de transposition médiatique à propos du jeu de rôles ; il s'agirait alors d'une forme de transposition ludique du savoir historique, entendue comme l'importation d'éléments historiques dans un jeu élaboré au regard de l'histoire scientifique. On peut penser à *Miles Christi*, dont le système de règles est tout entier tourné vers la simulation de la vocation templière, ou à *Crimes*, qui met en avant le soin tout particulier qu'il apporte au contexte historique :

« Soucieux de vous offrir un cadre suffisamment dense, nous avons choisi de retranscrire au mieux cette société de fin du XIXème siècle dans ses dimensions politiques, sociales et sociologiques. Nous avons ainsi préféré nous éloigner d'une vision stéréotypée de l'époque en nous évertuant à réinvestir autant que possible des événements, des personnages et des situations ayant réellement existé. Plus qu'un jeu, *Crimes* peut également devenir un objet d'inspiration pour les historiens amateurs et les rôlistes épris de Belle Epoque ».[746]

Lorsque l'historicisme fait partie intégrante de la dimension ludique, la transposition du savoir historique peut avoir lieu. La fiction n'est pas investie d'un statut scientifique, mais elle établit des équivalences entre l'historiographie et le jeu. Celui-ci apparaît comme un relais de l'histoire académique dans la sphère du loisir. Néanmoins, il convient de ne pas surestimer l'importance de cet aspect. Tout d'abord, une telle conception de l'utilisation ludique de l'histoire est rare ; elle ne concerne qu'une petite partie de titres historisants qui revendiquent un traitement dense et documenté de leur contexte d'emprunt. Par ailleurs, elle n'est jamais exclusive d'autres modalités de saisie du matériau historique. Le primat du jeu, de la fiction et de la liberté du joueur est toujours réaffirmé :

« Que les chantres du réalisme historique nous pardonnent : nous avons toutefois pris de nombreuses libertés avec l'histoire pour coller au mieux à l'ambiance du jeu ; et pour citer Alexandre Dumas : "Tout n'est pas historique dans cet ouvrage. Mais on peut violer l'histoire si les enfants sont beaux" ».[747]

« Le cadre que nous proposons à votre imagination n'est qu'un univers de jeu, un vaste labyrinthe d'histoires et de destinées, dans lequel le maître doit puiser pour offrir un destin aux frères. Tous les événements sont envisageables,

[746] *Crimes*, *op. cit.*, p. 13.
[747] *Crimes*, *op. cit.*, p. 13.

toutes les situations possibles, toutes les orientations permises pour autant que le frère et le maître en sont satisfaits ».[748]

Ces deux extraits, tirés respectivement de *Crimes* et de *Miles Christi*, montrent bien que l'exigence historiciste est envisagée comme un atout pour le jeu et comme un parti pris que les rôlistes sont libres de suivre ou d'arranger. Le rapprochement des perspectives historiographique et ludique est conçu pour proposer une entrée particulière dans la fiction, non pour veiller au respect du savoir historien en soi. Cela n'empêche pas les recommandations en faveur d'une « bonne » utilisation du contexte historique, mais il faut davantage les comprendre comme des conseils visant à restituer l'idée que se font les auteurs de leur jeu, plutôt que comme des injonctions à s'aligner sur les manuels d'histoire. Daniel Dugourd, auteur principal de la dernière mouture de *Maléfices*, plaide ainsi pour une attention soutenue aux éléments de contexte, dans l'intérêt des joueurs et de l'expérience ludique qu'ils pourront vivre en abordant l'univers de cette façon :

« Est-il besoin d'être historien pour jouer à *Maléfices*? La réponse est évidemment négative. [...] chacun est libre de fixer ses propres exigences en termes de réalisme historique dans sa pratique de ce qui reste avant tout un loisir. [...] Tout en laissant à nos lecteurs une totale latitude quant audit réalisme de leurs parties, nous sommes des défenseurs acharnés d'une bonne utilisation du contexte dans *Maléfices* ».[749]

Dans un passage intitulé « De l'intérêt du contexte dans *Maléfices* »,[750] l'auteur liste une série d'arguments en faveur d'un usage de l'histoire en accord avec la vision qu'en donne l'univers. Il en ressort que l'importance de la Belle Epoque dans l'appréhension du jeu n'est pas une question de savoir historique qu'il conviendrait de valoriser, mais d'ambiance et de cadre signifiant sans lequel le cachet du titre s'efface largement. *Maléfices* propose aux joueurs une plongée dans l'irrationnel et le fantastique du XIXème siècle, à une époque où le scientisme ambiant et la croyance dans le progrès rendent d'autant plus choquante la confrontation avec le surnaturel et l'inexplicable. Dès lors, passer à côté du contexte historique revient à manquer l'effet fantastique. Pour Daniel Dugourd, la force de la fiction ludique s'enracine dans l'attachement au réel

[748] *Miles Christi*, *op. cit.*, p. 5.
[749] *Maléfices*, 3ème édition, Maléfices, Editions du Club Pythagore, 2006, p. 64.
[750] *Ibid.*, pp. 64-65.

historique. Ici, l'histoire médiatisée par le jeu instaure presque un rapport de nécessité au savoir historique, mais cette nécessité sert un dessein fictionnel :

« L'objectif des pages qui suivent [c'est-à-dire la description du contexte historique] n'est pas de faire de nos lecteurs des spécialistes de la Belle Epoque. Il s'agit simplement de mettre à la disposition de chacun les ressources dans lesquelles on puisera en fonction des besoins ».[751]

Aussi fidèle à l'historiographie soit-elle, l'histoire est une ressource. Elle est instrumentalisée en fonction d'un projet d'utilisation. Le média jeu de rôles suit sa propre logique, et ne travaille pas à la transposition d'un savoir historique dont il conserverait l'ordonnancement ; si le jeu respecte les prescriptions de la culture scientifique, ce n'est pas parce qu'il se positionne en auxiliaire vulgarisateur, mais parce qu'il y trouve son intérêt propre. Lorsque Guichard et Martinand développent une médiatique des sciences,[752] elle touche en fait des formes de médiatisation hétéronomes : une exposition scientifique, même si elle déconstruit le savoir qu'elle met en valeur pour le reconfigurer sous un jour inédit, ne se suffit pas à elle-même. Elle ne peut pas librement réinterpréter ce qu'elle expose ; si elle a pour sujet le système solaire, elle ne peut pas affirmer que le Soleil tourne autour de la Terre, ou qu'il y a une civilisation extraterrestre sur Mars, sous peine de voir sa dimension scientifique invalidée. La transposition médiatique opère donc dans un cadre défini, dans une optique de diffusion et de préservation d'un schéma intellectuel, culturel et scientifique. Les modalités de communication, les réseaux relationnels et les systèmes symboliques ont beau être modifiés par le dispositif médiatique, celui-ci ne peut contredire le discours de son référent. Le jeu de rôles n'est pas astreint à de telles contraintes externes. De fait, le savoir historique y est moins transposé que transformé. La rhétorique des auteurs s'attache fréquemment à s'émanciper de l'emprise historiographique pour mettre en valeur une médiatisation de l'histoire caractérisée par sa dimension ludique. Or, les stratégies d'évitement de l'histoire académique sont loin d'être uniformes. Elles traduisent des motivations diversifiées mais se rejoignent dans la mise à distance de la critique historienne. En voici quelques exemples :

[751] *Maléfices, op. cit.*, p. 65.
[752] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences, op. cit.*

« Le jeu a pour base des sources historiques : mais ne vous méprenez pas! Ce n'est pas un manuel d'Histoire ».[753]

« C'est à côté de la trame de l'histoire que se tissent les aventures individuelles. En effet, il pourrait sembler une bonne idée au MJ de faire participer les PJ à la bataille de Poitiers, à l'occasion d'un scénario. Mais le MJ rencontrera très vite des problèmes de vraisemblance. Doit-il accepter qu'un des PJ tente d'assassiner Charles Martel pour le compte de l'émir de Cordoue? Il vaut mieux situer le moment du scénario à une date assez floue ».[754]

« Le lecteur est immédiatement avisé : "*Brumaire* n'est pas historique". C'est une uchronie, c'est-à-dire un bricolage historique bancal qui ne veut surtout pas respecter le flot de l'Histoire, mais juste agréger des clichés et des images basés sur la Révolution française ».[755]

« Pour rendre le jeu plus attrayant et plus pratique, avec une exactitude historique raisonnable, nous avons combiné des éléments de différentes périodes de l'histoire japonaise. Nous avons même redéfini ou inventé un mot ici ou là, pour rendre les règles plus faciles. Après tout, nous créons un jeu fantastique, et nous ne faisons pas d'histoire ».[756]

« Essentia est un Jeu de Rôle Baroque Fantastique qui imagine la rencontre (im-)probable entre l'époque du Roi Soleil et des éléments fantastiques comme les Monstres ou la Magie.
Cette référence au Grand Siècle sert de cadre chronologique ; pour autant il ne s'agit pas d'un jeu historique. Qu'importe que vous soyez ou non féru d'Histoire. Les aventures d'Essentia se déroulent en Europe et dans le reste du monde entre la deuxième moitié du 17ème et le début du 18ème siècle, mais cette époque n'a qu'une lointaine parenté avec celle qui fut la nôtre ».[757]

« Et si nous pouvions revenir à ce carrefour de l'Histoire? C'était une de mes premières envies en écrivant ce jeu. [...] Montrer des sociétés différentes, ni pires ni meilleures que les autres. Mais Etherne n'est pas non plus un jeu historique ou intellectuel : l'Histoire est déjà écrite et ne laisse pas de place aux nouveaux héros. L'Histoire a aussi ses contraintes. Elle est complexe, ardue, parfois ennuyante. Et pour tout dire, faire quelque chose de crédible historiquement aurait pris plusieurs années pour un résultat inaccessible, y compris sans doute par les auteurs! Aussi je n'ai voulu retenir que ce qui m'intéressait et j'ai simplifié beaucoup d'aspects. Pour que le voyage soit plus surprenant j'ai aussi ajouté une dose légère de fantastique, j'ai transformé des civilisations, inventé ou réinventé certaines ».[758]

---

[753] *Aquelarre*, 2ème édition, Aquelarre, Hexagonal, 2003, p. 1.
[754] *Avant Charlemagne*, Avant Charlemagne, Robert Laffont, 1986, p. 106.
[755] *Brumaire*, Brumaire, Hugin & Munin, 2007, p. 3.
[756] *Bushido*, 3ème édition, Bushido, Hexagonal, 1986, p. 47 du *livret 1*.
[757] *Essentia*, 2ème édition, Essentia, Guillaume Gourvil, 2006, p. 8.
[758] *Etherne*, Etherne, La BAP, 2006, p. 5.

« Utilisez les matériaux historiques pour enrichir votre jeu, mais souvenez-vous que le monde de *L'Âge des Ténèbres* n'est pas celui des livres d'histoire ».[759]

« Le *Livret de civilisation* de *Légendes de la Table Ronde* vous présente nos ancêtres sous l'angle historique (vie quotidienne, société, technologie,...), mais aussi sous l'angle mythique (héros, religion,...). Il n'est pas possible de comprendre pleinement ces peuples en se limitant à une étude partielle, soit historique, soit mythique. Plus important encore, il ne s'agit pas d'effectuer une reconstitution historique rigoureuse, mais plutôt de capturer l'atmosphère d'une civilisation ».[760]

« *Mage : The Sorcerers Crusade* est un jeu imaginaire, pas une simulation historique. Il consiste avant tout à réécrire l'histoire. Nous avons pris des libertés – de grandes libertés! – avec plusieurs aspects de la période. [...] En d'autres termes, oubliez ce que vous savez. Laissez-vous entraîner dans ce monde de merveilles ».[761]

« Pour maîtriser une partie de *Pavillon Noir*, l'imagination est plus importante qu'un doctorat en Histoire. L'Histoire ne doit pas prendre le pas sur l'histoire que vous allez raconter. Si vous ne savez pas, brodez, et si ce que vous savez vous bride, changez les choses. L'Histoire n'est qu'un appui, une référence sur laquelle vous pouvez toujours compter ».[762]

Tous ces discours font état d'usages du matériau historique annonçant ou justifiant des écarts ludiques vis-à-vis de l'histoire académique. Qu'il s'agisse de capitaliser sur un imaginaire, de contourner les contraintes de l'érudition, de jouer dans les blancs de l'histoire, ou de restituer des mentalités ou des thèmes plutôt que des faits, la rhétorique vise un même objectif : se départir, partiellement ou totalement, des prescriptions historiennes. Ce détachement s'inscrit certes dans un projet ludique qui impose sa logique, mais il ne nous paraît pas absurde d'y voir également l'expression de rapports au savoir et à la culture légitime. L'histoire est parfois vue comme peu attractive, comme si elle portait les stigmates de son ancrage académique ; elle peut intimider joueurs et auteurs, et décourager les explorations d'univers qui ne sont pas de purs produits de la sphère du loisir. N'ayant pas mené d'entretiens auprès des auteurs, nous ne disposons de pratiquement aucune information quant à leur bagage culturel, mais les passages annonçant en substance « ceci n'est pas un livre d'histoire » sont trop fréquents pour ne pas dire quelque chose d'un regard sur la discipline historique. Imagine-t-on un autre domaine de la connaissance qui

[759] *L'Âge des Ténèbres : Vampire*, Dark Ages, Hexagonal, 2003, p. 18.
[760] *La Table Ronde*, Légendes de la Table Ronde, Descartes éditeur, 1986, p. 6 du *livret du jeu.*
[761] *Mage : the Sorcerers Crusade*, Mage : the Sorcerers Crusade, White Wolf, 1998, p. 9. Nous traduisons ici depuis le texte anglais.
[762] *Pavillon Noir : la Révolte, op. cit.*, pp. 213-214.

ferait l'objet de tant de précautions d'usage ? Dans *COPS*, aucun avertissement ne vient nous préciser que le jeu n'est pas basé sur une sociologie des organisations policières ; dans *Vermine*, aucun message ne stipule que l'univers ne repose pas sur une étude entomologique ; mais dans des titres projetant les joueurs dans un passé fictif peuplé de vampires, de centaures ou de mages, on éprouve le besoin d'expliciter la différence que l'on cultive avec l'histoire scientifique. A l'inverse, la saisie frontale du patrimoine historique tend à suggérer une certaine maîtrise du savoir historique, en amont de l'élaboration du jeu. Ainsi Daniel Dugourd, auteur principal de *Maléfices*, est professeur d'histoire-géographie[763] ; c'est aussi le cas de Yann Lefebvre, coauteur de *Crimes* ; quant à Jean-Philippe Jaworski, auteur de *Te Deum pour un massacre*, il est professeur de lettres modernes. Nous avions déjà établi une relation claire, dans notre mémoire de DEA, entre le goût pour l'histoire en dehors du jeu et la pratique régulière de titres historisants.[764] Il semble que le lien se vérifie également à propos de la conception des jeux. Du moins la familiarité avec un sujet historique favorise-t-elle l'émergence de velléités créatives, à l'instar d'Elwin Charpentier, auteur d'*Etherne*, qui a entamé l'écriture de son jeu après sa licence d'histoire.[765] Il faut aussi signaler, à l'opposé des évitements de l'histoire, les postures de valorisation culturelle de certaines gammes historiques, notamment dans les années 1980, sur le thème des jeux « pédagogiques ».[766]

Les modalités de médiatisation du savoir historique évoluent donc aussi en fonction des aptitudes des auteurs à manier l'historiographie. Il n'y a là rien de surprenant, mais il est intéressant de constater que la perspective ludique ne bouleverse pas systématiquement l'histoire qu'elle mobilise. La médiatisation à l'œuvre dans les jeux plus proches de la réalité historique s'avère en fait relativement transparente. L'histoire est alors l'objet du jeu, et l'historicisme participe de la construction du cadre ludique. Une telle approche est rare, mais elle montre que le problème du savoir historique mis en jeu n'est pas seulement celui de sa transformation apparente ou de la liberté que l'univers ludique prend avec l'histoire académique. Dans *Maléfices*, le contexte historique est conforme à ce que les travaux des historiens nous apprennent sur la Belle

[763] Daniel Dugourd indique que les informations de contexte relatives à la vie quotidienne sont tirées « d'ouvrages historiques grand public mais dont la lecture peut, pour le non-initié, s'avérer fastidieuse » ainsi que de thèses et mémoires d'habilitation, sans compter les consultations directes de sources historiques. Cf. DUGOURD, Daniel, « *Maléfices*. Odeur de soufre à l'Ecole des chartes », in CAÏRA, Olivier, LARRE, Jérôme (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Paris, Pinkerton Press, 2009, pp. 39-52 ; p. 45.
[764] DAUPHRAGNE, Antoine, *Les représentations culturelles des joueurs de jeu de rôles …, op. cit.*
[765] *Etherne, op. cit.*, p. 5.
[766] Cf. LANDRON, Hélène, *Légendes. Monographie d'un jeu de rôles*, mémoire de DESS Sciences du jeu, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris Nord, 1993.

Epoque ; il ne s'agit ni d'une uchronie, ni d'une relecture occulte, ni d'un monde de *fantasy* inspiré du XIX^{ème} siècle. Autrement dit, le savoir historique n'a pas forcément besoin d'être déconstruit pour être appréhendé par le jeu. Sa valeur ludique ne provient pas de sa reconfiguration, mais du sens que la dimension de second degré[767] lui confère. Si l'on publiait séparément les pages de *Maléfices* consacrées au contexte historique, l'ouvrage s'apparenterait à un manuel d'histoire débarrassé de son apparat critique ; couplées à un système de règles, ces mêmes pages sont lues comme des éléments d'un système ludique. Le savoir historique médiatisé par les titres les plus en phase avec l'historiographie n'est pas intrinsèquement ludique, mais il le devient de par sa simple saisie par le jeu. Celui-ci investit le référent historique d'une autre signification ; il n'en modifie pas la forme, mais en change le sens. Ainsi les informations de contexte sont-elles d'abord constitutives d'un cadre ludique avant d'être historiquement pertinentes. Elles ne perdent pas leur sens premier, celui de savoir historique, mais elles ne font sens dans le jeu qu'en tant que matériaux fictionnels. Le même constat est valable pour les univers non historisants : les usages iconoclastes de l'histoire ne sont ludiques que s'ils s'inscrivent dans le registre du jeu. Toutefois, ces univers bénéficient en quelque sorte d'une double sécurité contre le réel historique. A la distance évidente et revendiquée avec l'histoire, qui désamorce les jugements de non-conformité scientifique, s'ajoute la frivolité du jeu,[768] l'absence de conséquences au premier degré : qu'importe si le savoir historique est détourné puisque « c'est pour de faux ». Les titres relevant du genre historique, quant à eux, ne peuvent se réfugier que derrière ce seul critère ludique pour se ménager une marge de manœuvre lorsqu'ils manipulent l'histoire. On trouve d'ailleurs dans ces jeux l'expression de cette autonomie ludique lorsqu'ils se déclarent (inévitablement) accessibles aux profanes et aux non historiens, et susceptibles d'être joués selon l'optique choisie par le groupe de rôlistes.

La majorité des univers de jeu de rôles emprunte une voie envisagée comme moins contraignante. Ils s'exonèrent du régime historiciste, tout en profitant de leur nature ludique pour expérimenter toutes sortes d'usages du matériau historique. L'histoire dont il est largement question dans les titres du corpus est une création imaginaire, qui ne puise dans le vivier académique ou réaliste que les éléments qui servent son propos. C'est une histoire au second degré, comme celle que nous propose *Château Falkenstein* :

---

[767] BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, *op. cit.*
[768] *Ibid.*, pp. 56-58.

« Tout le long de l'histoire falkensteinienne, il y a ces étranges petites distorsions qui vous font prendre conscience que ce monde n'est pas simplement une version alternative de l'ère victorienne. Imaginez un amiral moitié faë moitié français qui a couvert la retraite de Napoléon vers la mer Intérieure après la désastreuse bataille des Nations à Leipzig. Ou un empereur Dragon chinois qui a appris à Marco Polo la mécanique céleste. Ou même des Nains babyloniens qui ont édifié les ziggourats du roi Gilgamesh et qui l'ont aidé à combattre les démons d'Ur. Ce ne sont que quelques exemples où l'existence d'autres races humanoïdes a influencé le dénouement de grands événements.
Mais la réalité de ce monde est distordue même sans que l'on tienne compte des Nains et des Dragons. Il y a à peine quelques années un moine de Saint Boniface utilisa la sorcellerie pour sauver Abraham Lincoln. Soigné, le grand émancipateur supervisa la période de reconstruction qui suivit la Guerre Civile et soigna les plaies d'une nation divisée ».[769]

« Un des points forts du monde de *Falkenstein*, c'est qu'il ressemble beaucoup à la Terre et offre donc un terrain de jeu équilibré autant pour les passionnés d'Histoire que pour les simples aventuriers. Vos parties peuvent être aussi réalistes que vous le voulez et si quelqu'un avec un doctorat d'Histoire pinaille sur un détail insignifiant, vous avez toute liberté pour dire "Eh bien, ce n'est pas la Terre, et ici ça ne s'est pas passé comme ça". Après tout ce n'est pas une simulation historique ».[770]

Utilisation décomplexée de l'imaginaire historique, souveraineté de la logique ludique sur le savoir académique, liberté du joueur quant à l'orientation donnée au jeu : *Château Falkenstein* a recours à tous les outils d'une rhétorique de désacralisation de l'histoire. La ressource historique est au service de la fiction et du divertissement. Dans le cadre du jeu, on peut faire ce que l'on veut de l'histoire. Néanmoins, cette liberté ne s'exerce pas de manière anarchique. Elle se rapporte à un projet fictionnel et ludique, qui lui-même suppose un auteur (individuel ou collectif). Dans les mondes imaginaires du jeu de rôles s'expriment des idées, des représentations, des savoirs liés ensemble en un tout cohérent. L'unité de ces univers est certes assurée par les principes ludiques qui les motivent, mais elle résulte également d'un agencement de références culturelles. Les savoirs historiques ne sont donc pas mobilisés froidement, mécaniquement. De même qu'ils ne sont pas construits à la chaîne par l'historien en suivant une méthode reproductible, ils ne sont pas envisagés uniformément d'un titre à l'autre, d'un concepteur à l'autre, d'un joueur à l'autre. L'histoire, quel que soit son usage dans le jeu, est

[769] *Château Falkenstein*, Château Falkenstein, Descartes éditeur, 1995, p. 34.
[770] *Ibid.*, p. 167.

appréhendée selon « l'équation personnelle »[771] de l'auteur, c'est-à-dire son bagage culturel ainsi que sa sensibilité. Les références historiques que nous analysons dans ce travail ne sont pas uniquement… historiques ; elles sont relatives à un contexte livresque, ludique, fictionnel, et à un rapport au savoir. A travers elles, on accède à des modes de pensée et à des façons d'articuler différents domaines culturels. A cet égard, les « manières de faire des mondes »[772] révèlent aussi quelque chose de ceux qui les font.

Les savoirs historiques renvoient donc à des pratiques. Loin de n'être que de purs contenus de connaissance, ils contribuent à alimenter les imaginaires ludiques et participent de processus de recompositions culturelles, dont les univers de jeu de rôles sont les produits. La création d'un monde nourri de ces savoirs relève ainsi des « combinatoires d'opérations qui composent aussi (ce n'est pas exclusif) une culture ».[773] Les auteurs ne se contentent pas de profiter du crédit académique ou de la charge symbolique des éléments historiques qu'ils utilisent ; ils créent autre chose à partir de la matière historique. En ce sens, on peut parler d'intelligence ludique de l'histoire. La compétence à recourir au bon emprunt, au symbole adéquat, à l'insertion judicieuse, au traitement pertinent, est elle-même un savoir précieux pour l'auteur de jeu de rôles. Michel de Certeau fait référence à la *metis* des Grecs pour désigner cette « forme d'intelligence toujours immergée dans une pratique ».[774] La *metis* regroupe un éventail de pratiques, « depuis le savoir-faire jusqu'à la ruse »[775] ; elle s'appuie sur un savoir qui est aussi mémoire, expériences accumulées, et tire parti de l'occasion pour opérer.[776] Il nous semble que l'usage du savoir historique dans le cadre ludique correspond bien à cette intelligence mixte, entre apprentissage opportuniste et mise à profit du bagage personnel. La *metis* appliquée à la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles rend compte du caractère situé et personnalisé de cette manipulation de savoir ; elle redonne leur place aux auteurs et plus globalement aux rôlistes dans les dynamiques qui agrègent les domaines culturels en un système ludique cohérent. Plutôt qu'une transposition médiatique[777] généralisée de l'histoire savante en histoire ludique, on observe une pluralité de stratégies mises en œuvre en fonction des particularités de chaque titre.

---

[771] MARROU, Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, *op. cit.*, p. 230.
[772] GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, *op. cit.*
[773] CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien …*, *op. cit.*, p. XXXVI.
[774] *Ibid.*, p. 124. L'auteur fait référence ici à l'ouvrage suivant : DETIENNE, Marcel, VERNANT, Jean-Pierre, *Les ruses de l'intelligence. La métis des grecs*, Paris, Flammarion, 1974.
[775] *Idem.*
[776] *Ibid.*, p. 125
[777] GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, *op. cit.*, p. 130.

Le jeu constitue le seul impondérable structurel du jeu de rôles, ce qui n'interdit aucune modalité de saisie de l'histoire ; la déférence historiographique et le détournement des prescriptions de l'histoire scientifique constituent deux options également envisageables, même si les tendances commerciales favorisent la deuxième. Il est illusoire dans ces conditions d'espérer percevoir un système générique de traitement du savoir historique. Son devenir n'est pas lié à une propriété médiatique du jeu qui s'appliquerait uniformément, ni à une vision du matériau historique commune à tous les jeux de rôles, mais à l'approche singulière d'un auteur. Son statut et sa portée évoluent ainsi selon les grilles de lecture adoptées, l'intensité des ponctions au réel historique et les modalités de mise en règles. Une constante traverse toutefois l'histoire médiatisée dans ces univers : il s'agit de sa fonction ludique. Toujours, le savoir historique constitue une ressource culturelle pour le jeu de rôles :

« S'ils font penser à des lieux et événements de notre monde, et qu'ils s'en inspirent en partie, les lieux et événements décrits dans *CAPHARNAÜM : L'héritage des dragons* sont avant tout fictifs. L'historien s'arrachera les cheveux à chercher les références culturelles de nos peuples : les Jazîrati et Kh'saaba tiennent de l'Arabie Heureuse comme du peuple de la mystérieuse reine de Saba ; le Capharnaüm est mésopotamien, mais aussi maghrébin, irakien et parfois ottoman. Sagrada est la fille enchantée de Jérusalem, de Bagdad et de La Mecque, et les Agalanthéens sont des atlantes déchus à fortes tendances gréco-romaines. Jason l'Escarte, bien évidemment, n'est pas le Christ!
Inspiré des *contes des Mille et une nuits*, mais aussi du monde méditerranéen antique et des Croisades, *CAPHARNAÜM* est un capharnaüm... d'inspirations! Il pioche dans ce que le monde méditerranéen a de plus fort à travers les âges : ce tableau envoutant mêlant le soleil, les épices, le sable, le mystère et le sang.
Ce jeu n'a rien d'historique et l'alchimie de ses sources n'a d'autre but que de créer des situations de jeu où l'aventure et l'exotisme l'emporteront, nous l'espérons, sur toute autre chose ».[778]

Qu'un jeu se revendique comme non historique ne l'empêche pas de creuser le filon de l'histoire pour composer un tableau inédit. Parallèlement, marcher en dehors des sentiers historiens n'interdit pas d'en connaître l'existence. Les auteurs de *Capharnaüm* n'hésitent pas à braconner[779] sur les terres de l'histoire savante pour consolider leur univers imaginaire. La compréhension, le tri et le réarrangement du savoir historique selon des objectifs fictionnels autonomes renvoient simultanément à une familiarité avec le domaine culturel mobilisé et à une prise de distance volontaire. De ce point de vue, la médiatisation de l'histoire s'apparente ici à un

[778] *Capharnaüm*, Capharnaüm, 7ème Cercle, 2007, p. 2.
[779] CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien …*, *op. cit.*

bricolage transgressif des savoirs, à l'image de la dimension créative de l'autodidaxie qu'Hélène Bézille met en évidence.[780] La libre expérimentation en dehors des cadres établis permet à chacun de s'approprier le savoir, de l'intégrer à son bagage personnel, voire de le transformer. Sans forcer le trait jusqu'à envisager les auteurs de jeu de rôles comme des autodidactes de l'histoire, la dynamique volontariste qui anime la conception des univers ludiques implique une réflexivité, une décision, un acte conscient de saisie d'un domaine culturel. La mise en relation de savoirs dispersés, la connexion inédite de référents éloignés les uns des autres, aboutissent à une combinaison nouvelle construite sur des principes directeurs. Ces principes donnent sens à la nouvelle création et assurent la cohésion de l'ensemble. L'articulation des différents éléments qui composent un monde ludique résulte donc d'une démarche réfléchie, d'un plan qui envisage le projet dans sa globalité mais aussi dans le détail de ses matériaux et de ses mécanismes. C'est le jeu, et non l'histoire, qui constitue l'objet premier de la réflexion des auteurs ; mais le référent historique n'est pas une donnée brute qu'il suffit d'insérer dans un cadre d'accueil. Il suppose une problématisation, une reformalisation. L'histoire n'est pas médiatisée pour elle-même, mais pour contribuer à inventer autre chose (un jeu, un monde fictif, etc.). Pourtant, le geste même de manipuler le matériau historique n'est pas sans incidence sur la perception du savoir. L'éloignement par rapport à la norme historienne n'est pas toujours fuite, esquive ou ignorance ; elle révèle parfois une érudition et une maîtrise des références culturelles qui s'expriment en dehors des calques historiographiques. Pour parvenir à « l'alchimie » fictionnelle qu'évoquent les auteurs de *Capharnaüm*, il faut connaître les ingrédients et les doser à bon escient. De même, pour transgresser, pour braconner, il faut avoir conscience d'une légalité originelle : en somme, pour jouer avec l'histoire, il faut d'abord la connaître. Dans le cadre ludique, cette transgression est d'autant plus facile et tentante que le risque qui l'accompagne est d'emblée neutralisé par le second degré et la frivolité du jeu. Les univers de jeu de rôles peuvent ainsi casser à loisir les codes historiens et redéfinir à volonté les formes de leur historicité, sans pour autant rompre complètement avec la perspective historiographique. Dans ce contexte attractif et sécurisant, le savoir historique se définit d'abord par l'usage que le jeu en fait.

[780] BEZILLE-LESQUOY, Hélène, *L'autodidacte …*, *op. cit.*

CONCLUSION : DU SAVOIR HISTORIQUE AU SAVOIR LUDIQUE

Le parcours que nous avons tracé lors de cette recherche nous aura amenés de l'histoire-science à l'histoire-jeu. En nous appuyant sur les débats historiographiques et sur les façons de penser l'histoire dans la fiction, nous avons voulu mettre en lumière comment la question historique était majoritairement abordée. Entre la caution historienne et la revendication d'une liberté fictionnelle, le problème de l'histoire est avant tout envisagé en termes d'écarts au réel historique : pour que la fiction ait lieu, la distance est nécessaire ; mais pour que cette fiction soit validée comme historique, on ne doit pas quitter le champ de vision de la discipline historique. Ce qui est saisi de cette manière, c'est avant tout l'idée que l'on se fait de l'histoire académique ou du passé réel. En somme, on repère des différences par rapport à un référent, puis on juge de la pertinence de ces écarts, comme si l'on établissait un espace symbolique de tolérance dans lequel les auteurs peuvent développer leurs fictions tout en bénéficiant du label « historique ». Une telle approche du savoir historique défend sans doute assez efficacement les prérogatives des historiens ; garants d'une connaissance impartiale du passé, ils sont probablement les mieux à même de positionner les œuvres de fiction sur une échelle de conformité historiographique, et d'alerter sur de potentielles instrumentalisations idéologiques. Cependant, une fois les anachronismes relevés et les discordances signalées, l'œuvre critiquée n'en reste pas moins présente. Ses représentations et ses choix narratifs sont médiatisés malgré tout. Le discours historien s'en trouve quelque peu limité lorsqu'il s'aventure sur le terrain de la fiction : d'une part il ne peut pas renvoyer dans les limbes les représentations qu'il n'adoube pas ; d'autre part il s'attache moins à une fiction dans sa globalité qu'aux éléments historiques mobilisés. Son propos n'est pas de comprendre la logique profane qui s'empare de l'histoire, mais de la confronter à son expertise scientifique. Le regard historien n'est donc en mesure d'envisager qu'une petite partie

de l'imaginaire historique déployé par le monde social ; il ne considère que les productions qui, par leurs emprunts à la discipline historique ou leur posture culturelle, se soumettent à lui. Du reste, cette limitation de la vigilance académique correspond aussi aux frontières d'un domaine de compétences. On ne saurait reprocher aux historiens de s'en tenir à ce qui fonde la légitimité de leurs savoirs et de leurs sentences… mais il est intéressant de constater que cette légitimité a tendance à s'étendre vers l'étude de la fiction historique, les chercheurs étant de plus en plus fréquemment sollicités par les médias à ce sujet. Ainsi *La fabrique de l'histoire*, émission quotidienne diffusée sur France Culture, se consacre-t-elle tous les premiers vendredi du mois à l'actualité des fictions d'histoire ; à cette occasion, des historiens comme Pascal Ory, Arlette Farge ou Fabrice d'Almeida livrent leurs analyses sur des romans, des films, des pièces de théâtre, etc. Les universitaires se font alors critiques littéraires ou cinématographiques, sortant partiellement de leurs attributions usuelles et ne faisant pas du problème de la conformité historiographique l'horizon indépassable de leurs discours. L'évolution des types d'intervention médiatique demandée à l'historien est révélatrice de nouveaux enjeux culturels ; l'histoire scientifique n'est plus seulement perçue comme un savoir de spécialistes qui s'imposerait aux alternatives fictionnelles,[781] mais aussi comme une composante d'un imaginaire complexe qui contribue malgré elle à sa diffusion.

A cet égard, l'analyse de la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles met en lumière la pluralité des dynamiques qui régissent l'emploi du matériau historique, ainsi que la diversité des aspects de la chose historique. Bien que notre objet de recherche ne rentre pas dans le champ des supports culturels légitimés dans leur approche de l'histoire (le roman, le film, etc.), et bien que le genre historique *stricto sensu* y soit marginal, il révèle des perspectives auxquelles les regards historicistes sont insensibles. Le savoir historique passé au filtre du jeu de rôles n'est que rarement en phase avec l'historiographie, mais il est toujours présent dans les univers ludiques. Il existe un véritable paradigme historique des mondes imaginaires mis en jeu, comme s'il était inconcevable de construire une fiction suffisamment dense pour satisfaire aux critères de vraisemblance du jeu sans avoir recours à l'histoire. Ce paradigme renvoie à un modèle de valeurs, à un schéma culturel et intellectuel, qui place l'histoire en principe fictionnel incontournable. Les mondes ludiques sont dynamiques, en mouvement, sujets à des évolutions ou

[781] Fabrice d'Almeida s'est d'ailleurs essayé récemment à l'alter histoire : Cf. ROWLEY, Anthony, d'ALMEIDA, Fabrice, *Et si on refaisait l'histoire ?*, Paris, Odile Jacob, 2009.

à des révolutions ; leur présent est tributaire d'un passé plus ou moins bien connu ; ils placent les sociétés (humaines ou pas) dans une continuité temporelle qui les intègre à un contexte et les lie à des déterminants historiques. Tous ces éléments expriment une conception, si ce n'est de l'histoire telle que la conçoivent les historiens, du moins de l'historicité. C'est ainsi que les univers les plus artificiels développent une histoire fictive, à l'image du monde médiéval-fantastique des *Royaumes oubliés* :

« Faerûn est une terre ancienne sur laquelle des empires fabuleux ont prospéré avant de disparaître, un lieu de légendes où d'étonnantes merveilles furent englouties par le sable et le temps. L'une après l'autre, les anciennes grandes races s'élevèrent avant de péricliter pour finalement laisser la place aux humains qui n'ont cessé de croître et de prospérer au cours des trois ou quatre derniers millénaires ».[782]

Certes, on est loin d'une vision élaborée de l'histoire ; mythes, légendes et histoire se confondent en une même temporalité qui donne de la profondeur à la fiction ludique. C'est le même procédé qu'Anne Besson a mis en évidence à propos des cycles dans la littérature de genre[783] ; il s'agit de nourrir l'effet de monde, de conférer un passé à l'univers fictif pour lui donner vie et consistance, de la même manière que notre réalité s'ancre dans une histoire avérée. Dans cette optique, le propos est « historique » car il inscrit le récit dans une chronologie, dans une succession d'époques, de civilisations et de générations. Le problème n'est donc pas de savoir si ce que les auteurs du jeu nomment « histoire » n'est pas plutôt du mythe, de la légende ou de la mémoire, mais de situer cette compréhension de l'histoire dans la logique du jeu. Dans le monde des *Royaumes oubliés*, les dieux et la magie ne sont pas des fables, mais des réalités de la vie quotidienne ; dans ce contexte, le merveilleux est une force motrice de l'histoire, non une parabole religieuse ou une lecture fantasmée du passé. Les éléments de contexte touchant au passé de cet univers sont d'ailleurs rassemblés dans un chapitre spécifique intitulé « L'histoire »,[784] comprenant notamment une chronologie retraçant 20000 ans d'évolution historique. La fiction s'autonomise du réel en se dotant d'une historicité propre, c'est-à-dire non seulement d'une histoire mais aussi d'une conception de l'histoire qui repose sur des principes inhérents au monde fictif. Ce processus constitue l'une des manifestations du paradigme

[782] *Les Royaumes oubliés*, D&D3 Les Royaumes oubliés, Spellbooks, 2002, p. 260.
[783] Cf. « Société et temps historique » et « Civilisations et légendes », in BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien…*, *op. cit.*, pp. 174-190 et 190-205.
[784] *Les Royaumes oubliés*, *op. cit.*, pp. 260-271.

historique : à chaque univers correspond son histoire et son historicité, qu'elles soient empruntées à la réalité ou qu'elles soient inventées. La nécessité d'une structuration historique n'est toutefois pas toujours purement fictionnelle ; elle trouve parfois un écho dans les stratégies éditoriales mises en place par les éditeurs. De même que les cycles littéraires établissent un parallèle implicite entre le temps qui espace les parutions de leurs volumes et le temps qui s'écoule dans les univers de fiction,[785] certaines gammes de jeu de rôles relient le fil événementiel du monde imaginaire au rythme de sortie de leurs suppléments. C'est le cas des *Royaumes oubliés*, ou encore de *COPS* :

« Nous continuerons à faire progresser l'histoire de Faerûn, à un rythme de deux ans par tranche de cinq ans de sorties de suppléments et de romans. En d'autres termes, pour chaque tranche de cinq ans dans le monde réel, deux ans s'écouleront à Faerûn ».[786]

« La trame de COPS sera découpée en quatre "saisons" ou "époques" qui s'enchaîneront au fil de la parution des suppléments et des numéros de *Ground Zéro*. Chaque saison aura des répercussions majeures sur l'évolution du jeu et les préoccupations des personnages. Elle durera une année (tant dans le monde réel que dans celui du jeu) et proposera une évolution de l'univers, l'introduction de nouveaux éléments et un changement de la tonalité du jeu ».[787]

Dans l'exemple de *COPS*, le suivi éditorial est synonyme de progression de l'intrigue, de la *storyline* officielle ; les PJ sont amenés à être aux premières loges d'événements historiques importants. L'entrelacement des registres fictionnels et commerciaux se concrétise également dans l'évolution des gammes, lorsqu'elles introduisent de nouvelles éditions du jeu. Dans *Shadowrun*, la chronologie de l'univers est ainsi développée à chaque nouvelle mouture du jeu, de manière à proposer un nouveau contexte en même temps qu'un nouveau système de règles.[788] Là encore, la temporalité fictive suit la temporalité réelle. L'histoire s'inscrit alors au carrefour des logiques fictionnelle et commerciale. La continuité chronologique se fait continuité éditoriale. Elle organise une sorte de mise en intrigue du système des objets. En ce sens, le paradigme historique profite aux univers imaginaires comme aux supports qui les médiatisent. Néanmoins, il

[785] BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien…*, *op. cit.*, , pp. 143-162.
[786] *Les Royaumes oubliés*, *op. cit.*, p. 260.
[787] *COPS*, COPS, Asmodée Editions, 2003, p. 7.
[788] Les 2ème, 3ème et 4ème éditions proposent de jouer respectivement en 2053, 2060 et 2070. Pour information, les dates d'édition respectives sont 1993, 2000 et 2006, soit un écart constant d'une soixantaine d'années entre la chronologie réelle et la chronologie fictive.

ne se résume pas à sa qualité temporelle. L'histoire n'est pas que chronologie, elle est aussi regard vers le passé et critique des sociétés. A ce titre, elle peut être saisie comme thème du jeu, sans nécessairement être appréhendée par les genres historisants. Elle peut faire l'objet de réflexions sur son instrumentalisation : dans *Ecryme*, il existe une histoire officielle remise en cause par le narrateur qui nous présente le contexte[789] ; dans *Rétrofutur* et dans *WarsaW*, les thématiques orwelliennes du contrôle de l'histoire en tant qu'outil de domination sociale sont centrales. L'histoire est vue comme un savoir émancipateur, libérateur, que les régimes totalitaires cherchent à juguler. Dans ces jeux, les sociétés sont figées : dans *Rétrofutur*, elles sont endoctrinées par les agences qui gouvernent les titanopoles, au point d'être composées d' « administrés » et non de citoyens ; dans *WarsaW*, la guerre sans fin qui se perpétue depuis cinquante ans nourrit le *statu quo* entre deux dictatures belligérantes.[790] Comme dans *1984*, la perversion de la conscience historique mène à l'apathie, à la soumission puis à l'immobilisme.[791] Ici, l'histoire n'est pas seulement un principe structurel ; elle constitue un sujet traité par la fiction ludique. Le discours des auteurs, mais aussi la modélisation par les règles, servent ainsi parfois un message, un avertissement, un encouragement à tirer les leçons de l'histoire. C'est le cas dans *Te Deum pour un massacre*, qui instaure un score de « providence » reflétant à la fois la moralité du personnage et la protection divine dont il bénéficie :

« *Te Deum pour un massacre* est un jeu d'actualité. [...] Les Français du XVIème siècle nous renvoient le reflet, à peine déformé par la distance, des errements de l'humanité contemporaine ».[792]

« Certains joueurs ont été étonnés en constatant que les règles de *Te Deum pour un massacre* gratifiaient plutôt les personnages moraux ou plus simplement humains et pénalisaient les personnages criminels ou fanatiques. C'est un parti pris de ma part. […] Il me semble nettement plus intéressant de découvrir, au travers du jeu, comment un homme ordinaire réagit confronté à une situation extraordinaire ; comment un homme doté de sens moral se comporte lorsqu'il se trouve happé dans une mécanique de violences et d'intolérance ».[793]

Ainsi, l'omniprésence multiforme de l'histoire, que nous désignons par l'expression « paradigme historique », est-elle frappante dans les univers de jeu de rôles. Créer un monde suffisamment

[789] Cf. p. 11.
[790] L'historien est d'ailleurs l'un des types de personnages jouables dans *WarsaW*.
[791] Cf. BEDARIDA, François, « Histoire et pouvoir dans *1984* », in *Vingtième siècle*, n° 1, janvier 1984, pp. 7-13.
[792] *Te Deum pour un massacre*, Te Deum pour un massacre, Editions du Matagot, 2005, p. 193 du livre 3.
[793] *Ibid.*, p. 194.

cohérent pour qu'il puisse être exploré par les joueurs impose de l'annoncer, de le penser, de le construire dans sa dimension historique. En multipliant les angles d'analyse, nous avons voulu éclairer du mieux possible les circonstances de sa présence dans la sphère rôliste. Les indices éditoriaux d'historicité,[794] les perspectives d'usage du matériau historique,[795] les visages de l'histoire dans les mondes fictifs,[796] les choix de simulation ludique,[797] donnent à voir un tableau hétérogène traversé par un référent commun. L'histoire est de tous les genres ludiques : elle est à la fois ressource et discours ; elle participe de l'effet de monde, du cadre de vraisemblance, de la continuité éditoriale ; elle révèle un rapport au savoir qui est aussi vision du jeu. Elle est à ce point intégrée à la création d'univers ludiques qu'elle en fournit souvent les bases fictionnelles… sans pour autant être visible en jeu.

C'est du moins ce que nous avons pu constater à la lueur de notre expérience d'observation participante :[798] de même qu'il est possible, et courant, de vivre au quotidien en n'ayant qu'une culture académique de l'histoire très sommaire, il est fréquent de jouer dans un monde sans en connaître le passé. Le déséquilibre apparent entre l'ampleur des efforts fournis par les auteurs pour développer le contexte historique et l'usage effectif que les rôlistes en font dans les situations ludiques pose question. C'est là une des limites de notre recherche : nous ne pouvons pas présumer de l'impact ludique de cette « obligation d'histoire » sur les pratiques des joueurs… mais nous pouvons avancer une explication à cette surexposition de l'histoire. Elle tient en un simple constat : les jeux de rôles ne sont pas uniquement des jeux. Ce sont des fictions élaborées dans le but d'être jouées ; avant d'être des modélisations ludiques, ce sont des univers qui se doivent d'être cohérents. La pratique du jeu de rôles nécessite un cadre de vraisemblance qui ne s'effrite pas dès qu'on en teste la solidité. Dans cette optique, les fondations creusées par le recours à l'histoire, bien que cachées aux joueurs en train de jouer, n'en sont pas moins essentielles. Il y a là une originalité certaine dans le contexte de la culture ludique : le schéma majoritaire d'une conquête des supports fictionnels par les univers de jeu (novellisations, adaptations cinématographiques, développement de la dimension narrative, etc.) se verrait inversé ; la fiction commanderait au jeu, elle en fixerait le cadre et s'apparenterait à une quasi-règle du jeu. Lorsque le consensus des joueurs sur la vraisemblance d'une action s'impose aux

[794] Cf. « Panorama des indices d'historicité », pp. 281-316.
[795] Cf. « La ressource historique comme cadre fictionnel », pp. 320-334.
[796] Cf. « De l'historicisme à l'imaginaire historique : les visages de l'histoire », pp. 319-373.
[797] Cf. « La simulation ludique comme médiatisation du savoir historique », pp. 374-426.
[798] Cf. pp. 218-221.

prescriptions d'un système de règles, comme il est d'usage dans les parties de jeu de rôles, on peut effectivement interroger le rapport de force entre les logiques fictionnelle et ludique. Sur un autre plan, peut-être secondaire au vu de notre problématique, mais révélateur d'une façon d'aborder la culture ludique, il nous semble important d'attirer l'attention sur la réflexivité des auteurs. Nous nous sommes consacrés dans ce travail à circonscrire les modalités de saisie d'un référent spécifique : l'histoire. Les rhétoriques des auteurs attestent de rapports au savoir et d'usages du matériau historique très divers… mais elles se rejoignent sur un point : elles traduisent des postures, des projets, des intentions ; bref, elles montrent que les créateurs, bien qu'ils ne soient pas transparents à eux-mêmes, savent ce qu'ils font et sont en capacité de justifier de leurs choix narratifs et ludiques.[799] Elles marquent aussi fréquemment une mise à distance du cadre ludique et de ses références culturelles ; par des traits d'humour ou par des avertissements, on affiche ainsi sa lucidité, on montre qu'on n'est pas dupe de sa propre rhétorique.

« *Zombies* le seul jeu "deux en un." Ce jeu contient deux formules révolutionnaires :
- une formule sur-vitaminée riche en extraits de plantes et en oligo éléments. Elle plongera vos joueurs dans un bain de films kitsch et de nanards.
- une formule aux huiles essentielles et aux sels minéraux de la Mer Morte, qui réduisent l'excès de bonne humeur par une ambiance lourde et angoissante ».[800]

Les acteurs du jeu de rôles ne sont donc pas prisonniers des stéréotypes de la culture de masse. S'ils les utilisent volontiers, ils peuvent les détourner, les modifier, et les agréger à des références plus « légitimes ». Il ne s'agit pas de minimiser la dimension commerciale de ces discours, de négliger les effets de manche qu'ils induisent parfois, ou d'ériger les auteurs de jeu de rôles en penseurs de la cause ludique, mais de prêter attention aux intentions et aux profils culturels des créateurs de jeu. Il est probable que la petitesse du marché et la faible standardisation de la sphère rôliste facilitent l'expression de combinaisons culturelles personnelles ; mais l'analyse de ces façons d'articuler les références et les savoirs nous semble malgré tout riche de perspectives. Cette « théorisation » de la culture ludique par ses producteurs et ses publics, qui s'exprime aussi

[799] Il faut citer ici l'exemple de *Jouer avec l'histoire*, ouvrage collectif auquel nous avons participé. Le livre rassemble des contributions de nombreux auteurs français (auteurs de *Crimes*, *Maléfices*, *Pavillon Noir*, *Te Deum pour un massacre*, *Qin*, etc.), qui présentent des réflexions sur les usages ludiques de l'histoire, donnent des conseils pratiques, font part de la genèse de leurs jeux historiques, etc. Cf. CAÏRA, Olivier, LARRE, Jérôme (dir.), *Jouer avec l'histoire*, *op. cit.*

[800] *Zombies*, Zombies, Judaprod-Hydravision, 2000, p. 10.

dans les blogs, les *fan fictions* et les débats sur les forums,[801] nous apparaît comme une piste des plus intéressantes pour appréhender les dynamiques culturelles qui structurent le secteur ludique, et pour sortir l'étude des contenus culturels des impasses d'une lecture exclusivement idéologique.

Enfin, la dernière contribution de cette recherche porte sur la nature des savoirs historiques médiatisés *in fine* par le jeu de rôles. A l'évidence, sauf exception, ces savoirs ne sont pas valides dans le contexte de l'histoire-science. Les objets de notre corpus ne sont pas des outils pédagogiques, ils ne sont pas pensés dans l'optique d'un enseignement alternatif de l'histoire et ne mobilisent des représentations issues de la discipline historique que pour mieux les soumettre à une logique de jeu et de divertissement. L'évaluation d'un potentiel historiographique est donc vouée à l'échec ; elle n'a même aucun sens. Pourtant, les univers de jeu de rôles se construisent en référence à des inspirations, à des problématiques, à des modes de pensée importés du champ historique ; mais ces emprunts ne sont presque jamais de « purs » savoirs d'historien, même lorsque le jeu se confronte frontalement au passé réel. Ils se mêlent à d'autres domaines culturels, passent par le filtre d'autres grilles de lecture, ou côtoient d'autres représentations historiques, de l'image d'Epinal au symbole pour initié. Le chemin qui mène de l'histoire académique aux histoires ludiques n'est donc jamais direct. *Pendragon* est certes un jeu sur la chevalerie, mais il se définit lui-même comme un « jeu littéraire, tiré des œuvres de Chrétien de Troyes, d'autres textes français, et de l'œuvre de Sir Thomas Malory, *La mort le Roi Artu* »[802] ; *Pavillon Noir* fait valoir un contexte historique conséquent sur la piraterie de l'Epoque moderne, mais convoque également l'imaginaire du cinéma et des récits de cape et d'épée. Les jeux de rôles sont d'abord des œuvres d'imagination, des fictions qui se nourrissent d'influences diverses et qui s'abreuvent rarement à une seule source. L'appréhension des savoirs historiques s'avère donc nécessairement biaisée par le montage culturel sur lequel repose tout univers de jeu de rôles. Il n'y a pas de frontière au tracé net entre l'histoire scientifique et le domaine ludique ; lorsqu'une rencontre se produit, elle a lieu dans une zone intermédiaire où circulent des références littéraires, cinématographiques, artistiques, etc. Dès lors, il faut cesser de rechercher d'improbables faces-à-faces entre le jeu et l'histoire, pour considérer les productions historiques du jeu de rôles en elles-

[801] Cf. JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York and London, New York University Press, 2006. Jenkins emprunte notamment la notion de *vernacular theory* à Thomas Mc Laughlin pour désigner la réflexivité critique des fans. Cf. Mc LAUGHLIN, Thomas, *Street Smarts and Critical Theory : listening to the Vernacular*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996.
[802] *Pendragon*, *op. cit.*, p. 5.

mêmes et pour elles-mêmes. A cet égard, les savoirs historiques qui nous occupent sont d'abord des savoirs ludiques. Dans le cadre du jeu, ils sont investis d'une valeur ludique et d'une fonction ludique. L'histoire est littéralement instrumentalisée ; elle devient un instrument dont l'usage ne fait sens que dans la perspective du jeu. La validité du savoir historique, dans ce contexte, est avant tout celle de son opérabilité ludique ; il doit servir à jouer, il doit permettre au joueur d'évoluer dans l'univers fictif du jeu. Ainsi les PJ de *Te Deum pour un massacre* doivent-ils savoir ce qu'est la religion réformée ; sans cette connaissance contextuelle, le cadre de vraisemblance s'effondre et le jeu n'est plus possible. Aussi le livre de base est-il riche d'informations sur l'époque mise en jeu, sur les questions religieuses, sur les mœurs, etc. Dans *Mousquetaires de l'Ombre*, les PJ ne peuvent pas ignorer qui est Mazarin… mais, exactement pour les mêmes raisons, ils ne peuvent pas être ignorants de l'existence d'extraterrestres échappés d'un galion de l'espace.

La validité scientifique du savoir est donc transformée en valeur utilitaire. Lorsque le cadre ludique suppose un contexte historique fort, l'adéquation entre l'histoire et le jeu se renforce ; lorsque le registre de vraisemblance s'éloigne des critères historiens, le jeu se détache sans remords de l'historiographie. Dans ces conditions, on est en droit de se demander si les savoirs médiatisés par le jeu de rôles ont une portée autre que ludique, s'ils sont autre chose que des savoirs opératoires. La réponse à cette question nécessite à l'évidence d'interroger les pratiques et les situations de jeu, mais il n'est pas absurde de supposer que des apprentissages informels, nés de la confrontation d'un joueur à un savoir historique inédit, puissent avoir lieu. Il ne faut pas perdre de vue que la qualité ludique acquise par le savoir historique mobilisé par le jeu n'efface pas systématiquement sa validité académique originelle. Si la logique ludique prévaut globalement, elle peut être orientée ou limitée par son référent historique, au nom même du principe fictionnel qui est au cœur du jeu de rôles : la vraisemblance. Les circonstances de l'intégration du savoir dans l'univers ludique déterminent ainsi les termes de la négociation entre son sens ludique et sa validité historique. Dans *L'Âge des Ténèbres : Vampire*, l'introduction des vampires dans le contexte médiéval minore a priori fortement la validité historique des représentations mises en jeu ; pourtant, du fait même du cadre médiéval qui définit le périmètre de la fiction ludique, des notions comme la féodalité et la foi restent centrales. Autrement dit, l'insertion de vampires ne détruit pas la légitimité historique de ce contexte, alors que le choix de personnages athées et démocrates le ferait. Le jeu impose un cadre, mais ce faisant il se donne

également des contraintes. La médiatisation ludique de l'histoire se présente donc comme une captation de savoirs et de représentations qui vont à leur tour, à l'issue d'un processus de reformalisation, influer sur le jeu. Les univers de jeu de rôles créent leur propre histoire, leur propre historicité, leurs propres savoirs historiques. Le problème de la validité de ces références au regard de la science est donc largement sans fondement. Les savoirs médiatisés dans ce contexte traduisent des rapports à l'histoire, des sensibilités historiques, voire, si l'on ose l'expression à propos de ce qui n'est après tout qu'un divertissement, des philosophies de l'histoire. On observe d'ailleurs que certains types d'usage du matériau historique recoupent différentes façons de penser l'histoire au sein de la sphère historienne : en dehors du genre historique qui se cale plus ou moins sur les travaux de l'historiographie, on peut penser à l'histoire du temps présent et à l'instantanéité historique caractéristique de la post modernité,[803] dont le pendant ludique consiste à faire l'histoire en jouant, et à l'alter histoire, amplifiée dans la fiction par le genre uchronique. Pour hasardeuses qu'elles soient, ces comparaisons illustrent la porosité des frontières entre l'imaginaire et la science. La fiction ludique n'a pas vocation à concurrencer la discipline historique en tant qu'instance de production de savoirs relatifs au passé, mais elle entretient avec elle un rapport aussi complexe qu'inévitable. Quiconque voudrait se pencher sur la diffusion des savoirs historiques, comme le souhaitent quelques grands noms de la profession historienne, ne peut espérer obtenir un tableau complet s'il ne prend pas en compte la diversité des rapports à l'histoire qu'instaurent les supports fictionnels. Le jeu, comme les autres domaines producteurs de contenus culturels, se situe dans le même monde médiatique que l'histoire académique. Il constitue un « répertoire avec lequel les utilisateurs procèdent à des opérations qui leur sont propres ».[804] Ignorer ses représentations, c'est tronquer la perspective de recherche, c'est tenir pour quantité négligeable ce que le monde social fait de l'histoire. On ne joue pas à *Warhammer* pour se constituer une culture médiévale, mais en jouant, on recueille des bribes de savoirs, des représentations, des images qui participent de la construction d'un rapport au savoir historique. Se contenter de les disqualifier comme historiquement invalides ne permet pas de comprendre comment elles s'agrègent à des références académiques ou comment elles nourrissent au contraire des imaginaires « illégitimes ». C'est dans cette perspective globale que nous souhaitons situer la médiatisation des savoirs historiques dans les jeux de rôles.

[803] Cf. SOBCHACK, Vivian, *The Persistence of History*, *op. cit.*
[804] CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien*, *op. cit.*, p. 52.

BIBLIOGRAPHIE

ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009

ACHER, Lionel (dir), *Les réécritures de l'histoire*, Mont-Saint-Aignan, Publications de l'université de Rouen, 2003

ACHOUR, Armelle, « La passion du jeu », in BROMBERGER, Christian (dir.), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, 1998, pp. 333-353

ANCELIN-SCHÜTZENBERGER, Anne, *Le jeu de rôle : connaissance du problème, applications pratiques*, Paris, ESF, 1995

ANDRIEU, Claire, LAVABRE, Marie-Claire, TARTAKOWSKY, Danielle (dir.), *Politiques du passé. Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2006

ARTIERES, Philippe, DEMARTINI, Anne-Emmanuelle, KALIFA, Dominique, MICHONNEAU, Stéphane, VENAYRE, Sylvain, *Le dossier Bertrand. Jeux d'histoire*, Paris, Manuella éditions, 2008

BAECQUE, Antoine de, DELAGE, Christian (dir), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Paris, Editions Complexe, 1998

BAECQUE, Antoine de, *Histoire et cinéma*, Paris, SCEREN-CNDP, Cahiers du cinéma, 2008

BARRERE, Martine, « Les principales difficultés de la vulgarisation scientifique viennent du milieu scientifique lui-même », in BELISLE, Claire, AIT HADJ, Smaïl (dir.), *Vulgariser : un défi ou un mythe ?*, Lyon, Chronique sociale, 1985, pp. 15-23

BARTHOLEYNS, Gil, « Manières de faire des mondes grandeur nature », in ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 29-42

BEDARIDA, François, « Histoire et pouvoir dans *1984* », in *Vingtième siècle*, n° 1, janvier 1984, pp. 7-13

BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995

BEGUIN, Annette, AMOUGOU, Bénédicte, « Du laboratoire au cédérom : expérience simulée et construction de connaissances », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, Recherches en communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 111-130

BELISLE, Claire, SCHIELE, Bernard (dir.), *Les savoirs dans les pratiques quotidiennes : recherche sur les représentations*, Lyon, éditions du CNRS, 1984

BELISLE, Claire, AIT HADJ, Smaïl (dir.), *Vulgariser : un défi ou un mythe ?*, Lyon, Chronique sociale, 1985

BELISLE, Claire, « Les objectifs de la vulgarisation », in BELISLE, Claire, AIT HADJ, Smaïl (dir.), *Vulgariser : un défi ou un mythe ?*, Lyon, Chronique sociale, 1985, pp. 33-48

BERNARD, Claudie, *Le passé recomposé. Le roman historique français du dix-neuvième siècle*, Paris, Hachette, 1996

BERRY, Vincent, « Les guildes de joueurs dans l'univers de *Dark Age of Camelot* : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », in *Revue française de pédagogie*, n° 160, juillet-août-septembre 2007, pp. 75-86

BERRY, Vincent, « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in BROUGERE, Gilles et ULMANN, Anne-Lise, *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, PUF, 2009, pp. 143-153

BERRY, Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : vivre, jouer et apprendre dans un monde numérique*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris Nord, 2009

BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Editions, 2004

BESSON, Anne et WHITE-LE GOFF, Myriam (dir), *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, 2007

BESSON, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksiek, 2007

BEZILLE-LESQUOY, Hélène, *L'autodidacte : entre pratiques et représentations sociales*, Paris, L'Harmattan, 2003

BILLET, Stephen, « Working participatory practices : conceptualising workplaces as learning environments », in *Journal of Workplace Learning*, vol. 16, n° 5-6, 2004, pp. 312-324

BLOCH, Marc, *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 1949

BONVOISIN, Samra (dir.), et alii, *Historiens et géographes face à la médiatisation de l'événement*, Paris, Centre national de documentation pédagogique, 1999

BOULAIRE, Cécile, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, Rennes, PUR, 2002

BOURDÉ, Guy, MARTIN, Hervé, *Les écoles historiques*, Paris, Seuil, 1983

BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1992

BOZZETTO, Roger, *Territoires des fantastiques. Des romans gothiques aux récits d'horreur moderne*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1998

BRAUDEL, Fernand, *Ecrits sur l'histoire*, Paris, Flammarion, 1969

BRETEQUE, François de la, « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », in LE GOFF, Jacques, et LOBRICHON, Guy (dir), *Le Moyen Age aujourd'hui ; trois regards contemporains sur le Moyen Age : histoire, théologie, cinéma ; actes de la rencontre de Cerisy-la-Salle (juillet 1991)*, Paris, Le Léopard d'Or, 1997, pp. 283-301

BROMBERGER, Christian (dir.), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, 1998

BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995

BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003

BROUGERE, Gilles (dir.), *Jeu, loisir et éducation informelle*, Education & Sociétés n° 10, Paris, Bruxelles, De Boeck, 2004

BROUGERE, Gilles, « Jeux et loisirs comme espaces d'apprentissages informels », in BROUGERE, Gilles (dir.), *Jeu, loisir et éducation informelle*, Education & Sociétés n° 10, Paris, Bruxelles, De Boeck, 2004, pp. 5-20

BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica Anthropos, 2005

BROUGERE, Gilles, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », in *Communications*, n° 77, 2005, pp. 167-181.

BROUGERE, Gilles, BEZILLE, Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », in *Revue française de pédagogie*, n° 158, janvier-février-mars 2007, pp. 117-160

BROUGERE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, 2008

BROUGERE, Gilles, « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? », in *De(s)générations*, n° 7, octobre 2008, pp. 83-90

BROUGERE, Gilles et ULMANN, Anne-Lise, *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, PUF, 2009

BRUNO, Pierre, *Existe-t-il une culture adolescente ?*, Paris, In-press, 2000

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 (1ère édition 1958)

CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007

CAÏRA, Olivier, LARRE, Jérôme (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Paris, Pinkerton Press, 2009

CARRUTHERS, Léo Martin (dir), *Tolkien et le Moyen Âge*, Paris, CNRS éditions, 2007

CERTEAU, Michel de, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, Folio histoire, 2002 (1ère édition 1975)

CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien. 1, arts de faire*, Paris, Gallimard, Folio essais, 1990 (1ère édition 1980)

CHARLOT, Bernard, *Du rapport au savoir : éléments pour une théorie*, Paris, Economica Anthropos, 1997

CHARTIER, Roger, « Le monde comme représentation », in *Annales ESC*, novembre-décembre 1989, n°6, pp. 1505-1520

CHARTIER, Roger, *Au bord de la falaise. L'histoire entre certitudes et inquiétude*, Paris, Albin Michel, 1998

CHAUVEAU, Agnès, TETART, Philippe (dir.), *Questions à l'histoire des temps présents*, Paris, Complexe, 1992

CHAVOT, Philippe, FELT, Ulrike, MASSERAN, Anne, « Les technosciences face aux savoirs populaires : mise en sens et mise en scène de la transplantation d'organes », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 149-167

COFFIELD, Frank, *The Necessity of Informal Learning*, Bristol, Policy, 2000

COLLARD, Anne-Sophie, ROMAIN, Lysiane, « L'étude de la narrativité dans les articles boursiers », in *La médiatisation de l'économie*, Recherches en communication, n° 23, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2005, pp. 13-21

COMPTE, Carmen, « Ecriture télévisuelle et médiation cognitive ou comment la télévision véhicule des savoirs formels et informels », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, Recherches en

communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 131-152

COURTOIS, Bernadette, PINEAU, Gaston (dir), *La formation expérientielle des adultes*, Paris, La Documentation française, 1991

CRIVELLO, Maryline, *L'écran citoyen : la Révolution française vue par la télévision de 1950 au bicentenaire*, Paris, L'Harmattan, 1998

CRIVELLO, Maryline, GARCIA, Patrick, OFFENSTADT, Nicolas (dir.), *Concurrences des passés. Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2006

DA LAGE-PY, Emilie, « Le public, ce tiers-légitimant », in GIET, Sylvette (dir), *La légitimité culturelle en questions*, Limoges, Pulim, 2004, pp. 21-49

DARRAS Bernard (dir.), *Jeux, médias, savoirs*, Médiation & Information n°18, Paris, L'Harmattan, 2003

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

DAUPHRAGNE, Antoine, « Le Moyen Âge dans les jeux de rôles : simulations ludiques et matière historique », in ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 69-80

DAUPHRAGNE, Antoine, « Le jeu de rôles et l'héritage de la Terre du Milieu », in DEVAUX, Michaël, FERRÉ, Vincent, RIDOUX, Charles (dir.), *Tolkien aujourd'hui*, à paraître aux Presses Universitaires de Valenciennes

DAUPHRAGNE, Antoine, « Les créations moyenâgeuses en littérature de jeunesse et en jeu de rôles : stéréotypes, métissages, innovations », in CAZANAVE, Caroline et HOUSSAIS, Yvon (dir.), *Le Moyen Âge et la littérature de jeunesse : créations, re-créations*, à paraître

DE MEERSMAN, Min, « Les savoirs informels dans les ateliers du musée royal de l'Afrique centrale destinés aux groupes scolaires », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 17-32

DEBRUYNE, François, « De l'illégitimité culturelle aux réseaux de la légitimation : quand les musiques électroniques deviendront des aimants »**,** GIET, Sylvette (dir), *La légitimité culturelle en questions*, Limoges, Pulim, 2004, pp. 115-153

DELBOS, Geneviève, JORION, Paul, *La transmission des savoirs*, Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme, 1984

DETIENNE, Marcel, VERNANT, Jean-Pierre, *Les ruses de l'intelligence. La métis des grecs*, Paris, Flammarion, 1974

DONNAT, Olivier (dir), Regards croisés sur les pratiques culturelles, Paris, La Documentation française, 2003

DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, La Découverte, 2009

DOSSE, François, *L'histoire en miettes. Des « Annales » à la « nouvelle histoire »*, Paris, La Découverte, 1987

DUFLO, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997

DUGOURD, Daniel, « *Maléfices*. Odeur de soufre à l'Ecole des chartes », in CAÏRA, Olivier, LARRE, Jérôme (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Paris, Pinkerton Press, 2009, pp. 39-52

DUMAZEDIER, Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962

DUMAZEDIER, Joffre, *Révolution culturelle du temps libre : 1968-1988*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988

DUMOULIN, Olivier, *Le rôle social de l'historien : de la chaire au prétoire*, Paris, Albin Michel, 2003

ECO, Umberto, *Apostille au Nom de la Rose*, Paris, Grasset, 1985

ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994

ERAUT, Michael, « Non-formal learning, implicit learning and tacit knowledge », in COFFIELD, Frank, *The Necessity of Informal Learning*, Bristol, Policy, 2000, pp. 12-31

FABIANI, Jean-Louis, *Après la culture légitime. Objets, publics, autorités*, Paris, L'Harmattan, 2007

FAYARD, Pierre, *La communication scientifique publique : de la vulgarisation à la médiatisation*, Lyon, Chronique sociale, 1988

FERGUSON, Niall (dir), *Virtual History : Alternatives and Counterfactuals*, Basingstoke, Mc Millan, 1998

FERRE, Vincent, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001

FERRE, Vincent (dir), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgois, 2004

FERRO, Marc, *Cinéma et histoire*, Paris, Denoël Gonthier, 1977

FERRO, Marc, *Comment on raconte l'histoire aux enfants*, Paris, Payot, 1992 (1ère édition 1981)

FERRO, Marc, *Cinéma, une vision de l'histoire*, Paris, Editions du Chêne, 2003

FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 2002 (1ère édition 1983)

GENGEMBRE, Gérard, *Le roman historique*, Paris, Klincksieck, 2006

GIET, Sylvette (dir), *La légitimité culturelle en questions*, Limoges, Pulim, 2004

GINZBURG, Carlo, *Rapports de force : histoire, rhétorique, preuve*, Paris, Gallimard, 2003

GLEVAREC, Hervé, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris, La Documentation française, 2010

GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique de la science-fiction*, Paris, Pocket, 2002

GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du fantastique et de l'insolite*, Paris, Pocket, 2003

GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003

GOIMARD, Jacques, *Univers sans limite : critique des genres*, Paris, Pocket, 2004

GOLDSTEIN, Jeffrey, RAESSENS, Joost (dir), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005

GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992

GREEN, Anne-Marie (dir.), *Les métamorphoses du travail et la nouvelle société du temps libre. Autour de Joffre Dumazedier*, Paris, L'Harmattan, 2000

GRIGNON, Claude, PASSERON, Jean-Claude, *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Paris, Seuil, 1989

GRÜNBLATT, Catherine, LOUVET, Jean-René (dir.), *Image et histoire, actes du colloque Paris-Censier, mai 1986*, Paris, Publisud, 1987

GUICHARD, Jack, MARTINAND, Jean-Louis, *Médiatique des sciences*, Paris, PUF, 2000

GUISERIX, Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997

HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, Lausanne, Editions Antipodes, 2002

HENNION, Antoine, *La passion musicale : une sociologie de la médiation*, Paris, Editions Métailié, 1993

HENNION, Antoine, MAISONNEUVE, Sophie, GOMART, Emilie, *Figures de l'amateur : formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, 2000

HENRIET, Eric B, *L'Histoire revisitée. Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens, Encrage, 1999

HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951

Interfaces sémiotiques et cognition, Recherches en communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001

JACOBI, Daniel, SCHIELE, Bernard, « La vulgarisation scientifique et l'éducation non formelle », in *Revue française de pédagogie*, n° 91, avril-mai-juin 1990, pp. 81-111

JACQUART, Jean, « Les sociétés savantes », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995, pp. 119-126

JEANNENEY, Jean-Noël, *Le passé dans le prétoire. L'historien, le juge et le journaliste*, Paris, Seuil, 1998

JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, London, New York, New York University Press, 2006

JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, London, New York, New York University Press, 2008

Journal of Workplace Learning, vol. 16, n° 5-6, 2004, pp. 312-324

JOUTARD, Philippe, « L'enseignement de l'histoire », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995, pp. 45-55

KOSELLECK, Reinhart, *Le futur passé : contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, éditions de l'EHESS, 1990

KOSELLECK, Reinhart, *L'expérience de l'histoire*, Paris, Seuil / Gallimard, 1997

L'Histoire, n° 331, mai 2008

La médiatisation de l'économie, Recherches en communication, n° 23, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2005

La médiatisation de l'information scientifique : le cas de la météo, Sciences de la Société, n° 41, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1997

LAHIRE, Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004

LAMBERT, Frédéric, « L'histoire dans l'image », in GRÜNBLATT, Catherine, LOUVET, Jean-René (dir.), *Image et histoire, actes du colloque Paris-Censier, mai 1986*, Paris, Publisud, 1987, pp. 308-312

LANGOUËT, Gabriel (dir.), *Les jeunes et leurs loisirs en France*, Paris, Hachette, 2004

LAVE, Jean, WENGER, Etienne, *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991

LEBARON, Frédéric, *La croyance économique : les économistes entre science et politique*, Paris, Seuil, 2000

LE GOFF, Jacques, NORA, Pierre (dir.), *Faire de l'histoire : I, Nouveaux problèmes ; II, Nouvelles approches ; III, Nouveaux objets*, Paris Gallimard, 1974

LE GOFF, Jacques, *Histoire et mémoire*, Paris, Gallimard, Folio Histoire, 1988

LE GOFF, Jacques (dir.), *L'homme médiéval*, Paris, Seuil, Points Histoire, 1989

LE GOFF, Jacques, et LOBRICHON, Guy (dir), *Le Moyen Age aujourd'hui ; trois regards contemporains sur le Moyen Age : histoire, théologie, cinéma ; actes de la rencontre de Cerisy-la-Salle (juillet 1991)*, Paris, Le Léopard d'Or, 1997

LE ROY LADURIE, Emmanuel, *Le territoire de l'historien*, Paris, Gallimard, 1973

LE ROY LADURIE, Emmanuel, *L'historien, le chiffre et le texte*, Paris, Fayard, 1997

LETOURNEUX, Matthieu, « Mon joystick gagne la guerre de cent ans. Le Moyen Âge dans les jeux vidéo », in ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 117-128

LONEUX, Catherine, « Effets d'une pédagogie des autoroutes de l'information dans le domaine des collectivités territoriales », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 63-76

LONGEVIALLE, Agathe de, « Entre histoire et fiction : les vies imaginaires dans les œuvres de Walter Pater, Marcel Schwob et Jorge Luis Borges », in ACHER, Lionel (dir), *Les réécritures de l'histoire*, Mont-Saint-Aignan, Publications de l'université de Rouen, 2003, pp. 45-56

LORETAN, François, « Les idées anthropologiques de quelques films post-apocalyptiques ou apparentables », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, Lausanne, Editions Antipodes, 2002, pp. 83-105

LUKACS, Georges, *Le Roman historique*, Paris, Payot, 1972

MANSON, Michel, *Jouets de toujours*, Paris, Fayard, 2001.

MANSON, Michel, *Histoire(s) des jouets de Noël*, Paris, Téraèdre, .2005

MANSON, Michel, « L'Histoire dans l'illustration des livres de jeunesse de 1935 à 1955 », article à paraître.

MARROU, Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, Paris, Seuil, 1975 (1ère édition 1954)

MATELLY, Jean-Hugues, *Jeu de rôle*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997

MATHIEN, Michel (dir.), *La médiatisation de l'histoire : ses risques et ses espoirs*, Bruxelles, Bruylant, 2005

Médias, éducation et apprentissages, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001

MILO, Daniel et BOUREAU, Alain, *Alter histoire. Essais d'histoire expérimentale*, Paris, Les Belles Lettres, 1991

MINNE, Samuel, « Les chroniques en *Fantasy* : au seuil de l'histoire », in BESSON, Anne et WHITE-LE GOFF, Myriam (dir), *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, 2007, pp. 227-239.

MOENS, Frédéric, « De la traduction de savoirs. L'exemple du traitement médiatique du phénomène sectaire », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, Recherches en communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 65-76

MORRISSEY, Priska, *Historiens et cinéastes. Rencontre de deux écritures*, Paris, L'Harmattan, 2004

MUCCHIELLI, Alex, *Les jeux de rôle*, Paris, PUF, Que sais-je, 1983

MUSSET, Danielle, « La généalogie : de l'enquête à la quête », in BROMBERGER, Christian (dir.), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, 1998, pp. 119-138

NEY, Philippe, « Le *post-atomique* cinématographique : un futur conjugué au passé antérieur », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, Lausanne, Editions Antipodes, 2002, pp. 107-134

NOIRIEL, Gérard, *Sur la « crise » de l'histoire*, Paris, Belin, 1996

PAIN, Abraham, *Education informelle. Les effets formateurs dans le quotidien*, Paris, L'Harmattan, 1990

PAIN, Abraham, « Education informelle : les mots… et la chose (réponses à un praticien », in COURTOIS, Bernadette, PINEAU, Gaston (dir), *La formation expérientielle des adultes*, Paris, La Documentation française, 1991

Paroles d'historiens, Les grands dossiers des sciences humaines, n° 13, décembre 2008

PERIER, Isabelle, « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », in ABIKER, Séverine, BESSON, Anne, PLET-NICOLAS, Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Eidôlon n° 86, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 141-151.

PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique, COUEGNAS, Daniel (dir.), *Le roman historique, Récit et Histoire*, Nantes, Pleins Feux, Horizons Comparatistes, 2000

PEYRONIE, André, « Note sur une définition du roman historique suivie d'une excursion dans *Le Nom de la Rose* », in PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique, COUEGNAS, Daniel (dir.), *Le*

roman historique, Récit et Histoire, Nantes, Pleins Feux, Horizons Comparatistes, 2000, pp. 278-289

PLET-NICOLAS, Florence, « Quêtes encartées. De la toponymie fantaisiste médiévale à la *cartofantasy* en BD » in BESSON, Anne et WHITE-LE GOFF, Myriam (dir), *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, 2007, pp. 209-225

POIZAT, Denis, *L'éducation non formelle*, Paris, L'Harmattan, 2003

POMIAN, Krzysztof, *Sur l'histoire*, Paris, Gallimard, 1999

PROST, Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, Points Histoire, 1996

RAICHVARG, Daniel, JACQUES, Jean, *Savants et ignorants : une histoire de la vulgarisation des sciences*, Paris, Seuil, 1991

RANCIERE, Jacques, « L'historicité du cinéma », in BAECQUE, Antoine de, DELAGE, Christian (dir), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Paris, Editions Complexe, 1998, pp. 45-60

RASSE, Paul, « Savoirs formels et informels dans la muséologie des sciences. Savoirs formels et informels dans la communication scientifique et technique », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 121-132

Revue française de pédagogie, n° 91, avril-mai-juin 1990

Revue française de pédagogie, n° 158, janvier-février-mars 2007

Revue française de pédagogie, n° 160, juillet-août-septembre 2007

RICOEUR, Paul, *Temps et récit. Tome 1, L'intrigue et le récit historique*, Paris, Seuil, 1983

RIDOUX, Charles, *Tolkien : le chant du monde*, Amiens, Encrage, 2004

RIEFFEL, Rémy, « Les historiens, l'édition et les médias », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995, pp. 57-73

RIOUX, Jean-Pierre, « Peut-on faire une histoire du temps présent ? », in CHAUVEAU, Agnès, TETART, Philippe (dir.), *Questions à l'histoire des temps présents*, Paris, Complexe, 1992, pp. 43-54

ROGOFF, Barbara, *Apprenticeship in Thinking : Cognitive Development in Social Context*, Oxford, Oxford University Press, 1990

ROQUEPLO, Philippe, *Le partage du savoir : science, culture, vulgarisation*, Paris, Seuil, 1974

ROUSSELLIER, Nicolas, « Les revues d'histoire », in BEDARIDA, François (dir), *L'histoire et le métier d'historien en France : 1945-1995*, Paris, Editions de la maison des sciences de l'homme, 1995, pp. 127-146

ROWLEY, Anthony, d'ALMEIDA, Fabrice, *Et si on refaisait l'histoire ?*, Paris, Odile Jacob, 2009

SAGOT, Gildas, *Jeux de rôle*, Paris, Gallimard, 1986

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

SERON, Aude, KARP, Piotr Jan, « Une analyse pragmatique de la presse boursière », in *La médiatisation de l'économie*, Recherches en communication, n° 23, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2005

SHIPPEY, Tom, « Orques, Spectres de l'Anneau et Êtres des Galgals : les représentations du Mal chez Tolkien », in FERRE, Vincent (dir), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgois, 2004, pp. 207-232.

SIMIONI, Olivier, « Politiques du corps et science-fiction *cyberpunk* », in HAVER, Gianni, GYGER, Patrick J. (dir.), *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, Lausanne, Editions Antipodes, 2002, pp. 67-81

SMADJA, Isabelle, *Le Seigneur des anneaux ou la tentation du mal*, Paris, PUF, 2002

SOBCHACK, Vivian, *The Persistence of History : Cinema, Television and the Modern Event*, Londres, Routledge, 1996

SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge (Mass), Harvard University Press, 1997

Télévision et histoire, Recherches en communication, n° 14, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2000

THALER, Danielle, JEAN-BART Alain, *Les enjeux du roman pour adolescents*, Paris, L'Harmattan, 2002

THOMAS, Fabienne, DE SMEDT, Thierry, « Médias, éducation et apprentissages, vers d'autres formalisations des savoirs ? », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 11-16

THOMAS, Fabienne, VERHAEGEN, Philippe, « Conclusions et perspectives, vers une figure du médiateur », in *Interfaces sémiotiques et cognition*, Recherches en communication, n° 16, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 207-222

TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux video, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, PUF, Sociologie d'aujourd'hui, 2001

URICCHIO, William, « Simulation, history, and computer games », in GOLDSTEIN, Jeffrey, RAESSENS, Joost (dir), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 327-338

VERRIER, Christian, *Autodidaxie et autodidactes : l'infini des possibles*, Paris, Anthropos, 1999

VEYNE, Paul, *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, 1971

VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps. L'histoire au petit écran, 1953-2000*, Paris, Fayard, 2000

VEYRAT-MASSON, Isabelle, « Panorama de l'histoire à la télévision française », in *Télévision et histoire*, Recherches en communication, n° 14, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2000, pp. 103-112

VIALLON, Philippe, JANNET, Anne-Marie, « La météo entre science et sens commun », in *La médiatisation de l'information scientifique : le cas de la météo*, Sciences de la Société, n° 41, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1997, pp. 3-18

Vingtième siècle, n° 1, janvier 1984

VITALE, Duccio, *Jeux de simulation*, Paris, MA Editions, 1984

VOLCKRICK, Elisabeth, DELIEGE, Isabelle, « Savoirs formels vs savoirs informels, une approche pragmatique », in *Médias, éducation et apprentissages*, Recherches en communication, n° 15, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2001, pp. 77-102

WENDLING, Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002

WHITE, Hayden, *Metahistory : the Historical Imagination in Nineteenth Century Europe*, Baltimore, London, John Hopkins university press, 1973

WHITE, Hayden, *The Content of the Form : Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore, London, John Hopkins university press, 1990

YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses : la société française et le moderne 1945-1985*, Paris, Gallimard, 1985

YONNET, Paul, *Travail, loisir : temps libre et temps social*, Paris, Gallimard, 1999

Mémoires de 3ème cycle

DAUPHRAGNE, Antoine, *La représentation du Moyen Âge dans les jeux de rôles*, mémoire de DESS Sciences du jeu, sous la direction de Michel Manson, Université Paris Nord, 2003

DAUPHRAGNE, Antoine, *Les représentations culturelles des joueurs de jeu de rôles : l'exemple du Moyen Âge*, mémoire de DEA Sciences de l'éducation, sous la direction de Lucette Colin et Gilles Brougère, Université Paris 8, 2005

DAVID, Coralie, *Quelle ligne éditoriale pour les jeux de rôle ?*, mémoire de Master 2 professionnel de Système, pratique et diffusion de l'édition imprimée et électronique, sous la direction de Benoit Berthou, Université Toulouse le Mirail, 2009

LANDRON, Hélène, *Légendes. Monographie d'un jeu de rôles*, mémoire de DESS Sciences du jeu, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris Nord, 1993

MILLET, Sarah, *Le livre de jeu de rôle. De la conception à la réception*, mémoire de Master 2 Sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Benoit Berthou, Université Paris Ouest La Défense, 2009

Sites ludiques consultés :

La Cour d'Obéron : http://couroberon.free.fr/

Fédération Française de Jeu De Rôles (FFJDR) : http://www.ffjdr.org

Ikosa : http://ikosa.net

Indie-rpg : http://www.indie-rpg.info

Le Guide du rôliste galactique : http://www.legrog.org

Places to go, people to be : http://www.ptgptb.free.fr

La Scénariothèque : http://www.scenariotheque.org

Site de l'Elfe Noir : http://www.sden.org

Taverne Production : http://www.taverneproduction.com

Tric Trac : http://trictrac.net

GLOSSAIRE

Background : contexte fictionnel d'un univers ou d'un scénario, ou encore profil psychologique et personnel d'un personnage.

Campagne : la campagne est une suite de scénarios. Dans ce cas les scénarios sont à la campagne ce que les épisodes sont à la série télévisée.

Cyberpunk : univers futuriste et urbain de haute technologie. Les thématiques privilégiées tournent autour de la mécanisation du corps humain, du rapport de l'Homme à la technologie, et des conséquences sociales du progrès technologique.

D6 : abréviation pour « dé à 6 faces » ; ce type d'abréviation est utilisé pour tous les types de dés (exemple : D8 pour dé à 8 faces).

Ecran : pièce de carton en plusieurs volets, destinée à cacher les documents du maître de jeu (scénario, plans, fiches des PNJ) et éventuellement certains jets de dés dont le résultat ne peut être dévoilé aux joueurs. Sur la face interne on trouve des tableaux récapitulatifs des règles et diverses aides de jeu pour le MJ ; la face externe, celle que voient les joueurs, présente la plupart du temps une illustration ayant trait à l'univers du jeu.

Gamme : ensemble de produits commercialisés ou distribués relatifs à un jeu. Une gamme de jeu de rôles se compose essentiellement d'un livre de base et de suppléments.

« Grosbill » : terme désignant un joueur uniquement intéressé par les caractéristiques de son personnage et délaissant le roleplay. Il renvoie à un type de personnage relativement puissant, voire brutal, et sans *background* consistant.

Livre de base : le livre de base constitue le produit d'entrée dans la gamme d'un jeu de rôles. Il contient l'ensemble des informations nécessaires pour jouer (description de l'univers, règles du jeu, etc.). Il peut parfois être divisé en deux ou trois ouvrages vendus séparément. Il peut aussi prendre la forme d'une boîte contenant des livrets, quoique ce format est surtout représentatif des années 80.

MJ (maître de jeu) : guide, arbitre, animateur du jeu et conteur des aventures que vivent les joueurs. Le maître de jeu se doit de maîtriser l'essentiel des nombreuses règles d'un jeu de rôles, ainsi que son univers. Les dénominations le concernant peuvent varier d'un jeu à l'autre : maître de jeu, maître du donjon, meneur de jeu, conteur, etc.

Médiéval-fantastique (medfan) : univers plongé dans le merveilleux et reposant sur un patchwork d'influences parmi lesquelles les stéréotypes moyenâgeux sont fréquents. Ils se construisent souvent sur des emprunts à *Conan* et au *Seigneur des Anneaux*.

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) : littéralement, jeu de rôles en ligne massivement multi joueurs. Il s'agit d'un type de jeu vidéo qui permet de jouer sur Internet dans des mondes virtuels persistants (le monde évolue constamment, même lorsque le joueur n'est pas connecté) avec les autres joueurs connectés.

Multivers : le terme désigne un ensemble d'univers de fiction liés entre eux par des passerelles spatiotemporelles. Il s'agit d'une sorte de méta-univers composé de réalités parallèles. L'un des multivers les plus connus est celui de Michael Moorcock, développé dans les cycles d'*Elric*, *Hawkmoon*, *Erekosë* et *Corum*.

One shot : se dit d'un scénario joué de façon indépendante (par opposition aux scénarios faisant partie d'une campagne).

PJ (personnage joueur) : personnage incarné par un joueur. Le PJ est en quelque sorte l'alter ego du joueur dans le monde fictif du jeu. Le joueur doit s'efforcer d'incarner ce personnage de fiction, de jouer son rôle.

PNJ (personnage non joueur) : tout personnage rencontré par les PJ. Les PNJ sont gérés et joués par le maître de jeu.

Post-apocalyptique : ce genre met en scène des univers dévastés par un cataclysme (nucléaire, climatique, magique, etc.).

Roleplay : capacité à jouer, au sens théâtral du terme. Dans une acception plus large, le terme désigne aussi la capacité à agir selon la logique du personnage (et non celle du joueur).

Scénario : trame d'une partie de jeu de rôles. Il s'agit du canevas général de l'aventure, préparé à l'avance par le maître de jeu. Selon les maîtres de jeu, les joueurs sont plus ou moins libres de s'en écarter, voire de s'en affranchir.

Steampunk : genre fictionnel qui s'inspire du XIXème siècle européen et y glisse des biais technologiques ou magiques.

Storyline : la *storyline* d'une gamme désigne l'évolution « officielle » de son *background*. Certains jeux font ainsi progresser la chronologie de leur univers d'édition en édition, ou de supplément en supplément.

Supplément : produit d'une gamme de jeu de rôles destiné à compléter les informations du livre de base. Il peut s'agir de scénarios, de points de règles, de descriptions de contexte, etc.

Système D20 : nom du système de règles développé pour *Donjons & Dragons* en 2000, et qui s'applique à de nombreux autres jeux de rôles.

Système de règles générique : ensemble de règles destinées à fournir un système de jeu adaptable à plusieurs univers. Le système D20 en est un exemple.

XP : dans certains jeux, points d'expérience acquis lorsque le joueur termine un scénario ; ces points servent à améliorer les compétences de son personnage.

Fiche de personnage de *Pendragon*

Pendragon

Joueur .....

Données Personnelles

Nom .....
Pays .....
Culture ..... Religion .....
Nom du Père .....
Classe du Père ..... Rang d'Aînesse .....
Seigneur-lige .....
Classe Actuelle .....
Foyer Actuel .....
Age ..... Année de Naissance .....

Traits de Personnalité

Bonus de Courtoisie (•) (total=80+) .....
Bonus Religieux (tous les traits soulignés à 16 ou plus) .....

- ❑ Chaste ...../..... Luxurieux ❑
- • ❑ Energique ...../..... Paresseux ❑
- ❑ Indulgent ...../..... Rancunier ❑
- • ❑ Généreux ...../..... Egoïste ❑
- ❑ Sincère ...../..... Trompeur ❑
- • ❑ Juste ...../..... Arbitraire ❑
- • ❑ Miséricordieux ...../..... Cruel ❑
- • ❑ Modeste ...../..... Fier ❑
- ❑ Pieux ...../..... Pragmatique ❑
- ❑ Réfléchi ...../..... Impulsif ❑
- ❑ Sobre ...../..... Complaisant ❑
- ❑ Confiant ...../..... Méfiant ❑
- • ❑ Valeureux ...../..... Couard ❑

Trait Dirigé .....
Trait Dirigé .....

Passions

Loyauté (Seigneur) (15) ..... ❑
Amour (Famille) (15) ..... ❑
Hospitalité (15) ..... ❑
Honneur (15) ..... ❑
Haine (Saxons) (366) ..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑

Equipement Transporté

Type d'Armure (..... points) .....
Vêtements (..... livres) .....
❑ Equipement Personnel (sur cheval #.....) .....
❑ Equipement de Voyage (sur cheval #.....) .....
❑ Equipement de Guerre (sur cheval #.....) .....
.....
.....
.....

Caractéristiques

TAI ..... (chute)
DEX .....
FOR .....
CON (+3) ..... (Blessure grave)
APP .....
Dégâts ((FOR+TAI) /6) d6
Rythme Guérison ((FOR+CON) /10) .....
Vitesse ((FOR+DEX) /10) .....
Points de Vie Totaux (TAI+CON) .....
Inconscience (PdV/4) .....

Signes Particuliers

.....
.....
.....
.....

Compétences

Canotage (1) ..... ❑
Chant (2) ..... ❑
Chasse (2) ..... ❑
Chirurgie (1) ..... ❑
Composition (0) ..... ❑
Connaissance des Faëes (1) ..... ❑
Connaissance des Gens (2) ..... ❑
Courtoisie (3) ..... ❑
Danse (2) ..... ❑
Eloquence (3) ..... ❑
Fauconnerie (3) ..... ❑
Gestion (2) ..... ❑
Héraldique (3) ..... ❑
Industrie (0) ..... ❑
Intrigue (3) ..... ❑
Jeu (2) ..... ❑
Jouer (.....) (3) ..... ❑
Lecture (.....) (0) ..... ❑
Natation (2) ..... ❑
†Premiers Soins (10) ..... ❑
Reconnaître (3) ..... ❑
Religion (.....) (2) ..... ❑
Romance (2) ..... ❑
Séduction (3) ..... ❑
Tournois (5) ..... ❑
Vigilance (5) ..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑

Ecuyer

Nom .....
Age .....
Premiers Soins (6) ..... ❑
Bataille (1) ..... ❑
Equitation (6) ..... ❑
..... ❑
..... ❑

Gloire

Gloire de cette Partie

Points de Vie Actuels

Blessures .....
.....
❑ Chirurgie Nécessaire

Compétences de Combat

†Bataille (10) ..... ❑
†Equitation (10) ..... ❑

Compétences d'armes

†Epée (10) ..... ❑
†Lance (10) ..... ❑
Lance de Fantassin (6) ..... ❑
Dague (5) ..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑
..... ❑

Score en Joute

Victoires ..... Défaites .....

Chevaux

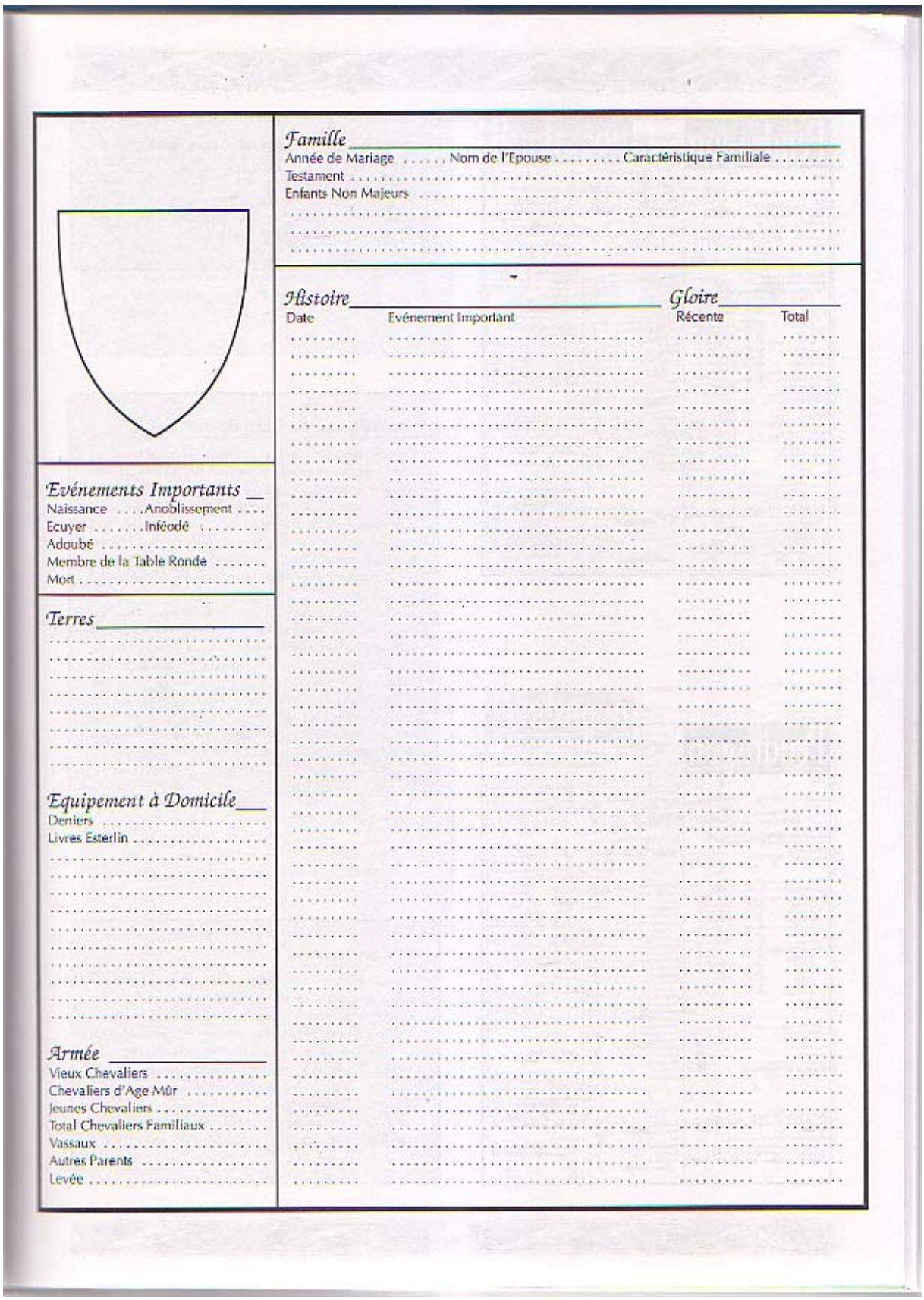
Meilleur Cheval de Guerre (#1)

Type .....
Dégâts ..... Mouvement .....
Armure ..... PV .....
TAI ..... CON ..... DEX .....

Autres chevaux

De Monte (#2) ..... CON ....
De l'Ecuyer (#3) ..... CON ....
(#4) ..... CON ....
(#5) ..... CON ....
(#6) ..... CON ....

Fiche de personnage de *Pendragon* (suite)



Famille

Année de Mariage ..... Nom de l'Epouse ..... Caractéristique Familiale .....
Testament .....
Enfants Non Majeurs .....

Evénements Importants

Naissance ....Anoblissement ....
Ecuyer .....Inféodé .....
Adoubé .....
Membre de la Table Ronde .....
Mort .....

Terres

Equipement à Domicile

Deniers .....
Livres Esterlin .....

Armée

Vieux Chevaliers .....
Chevaliers d'Age Mûr .....
Jeunes Chevaliers .....
Total Chevaliers Familiaux .....
Vassaux .....
Autres Parents .....
Levée .....

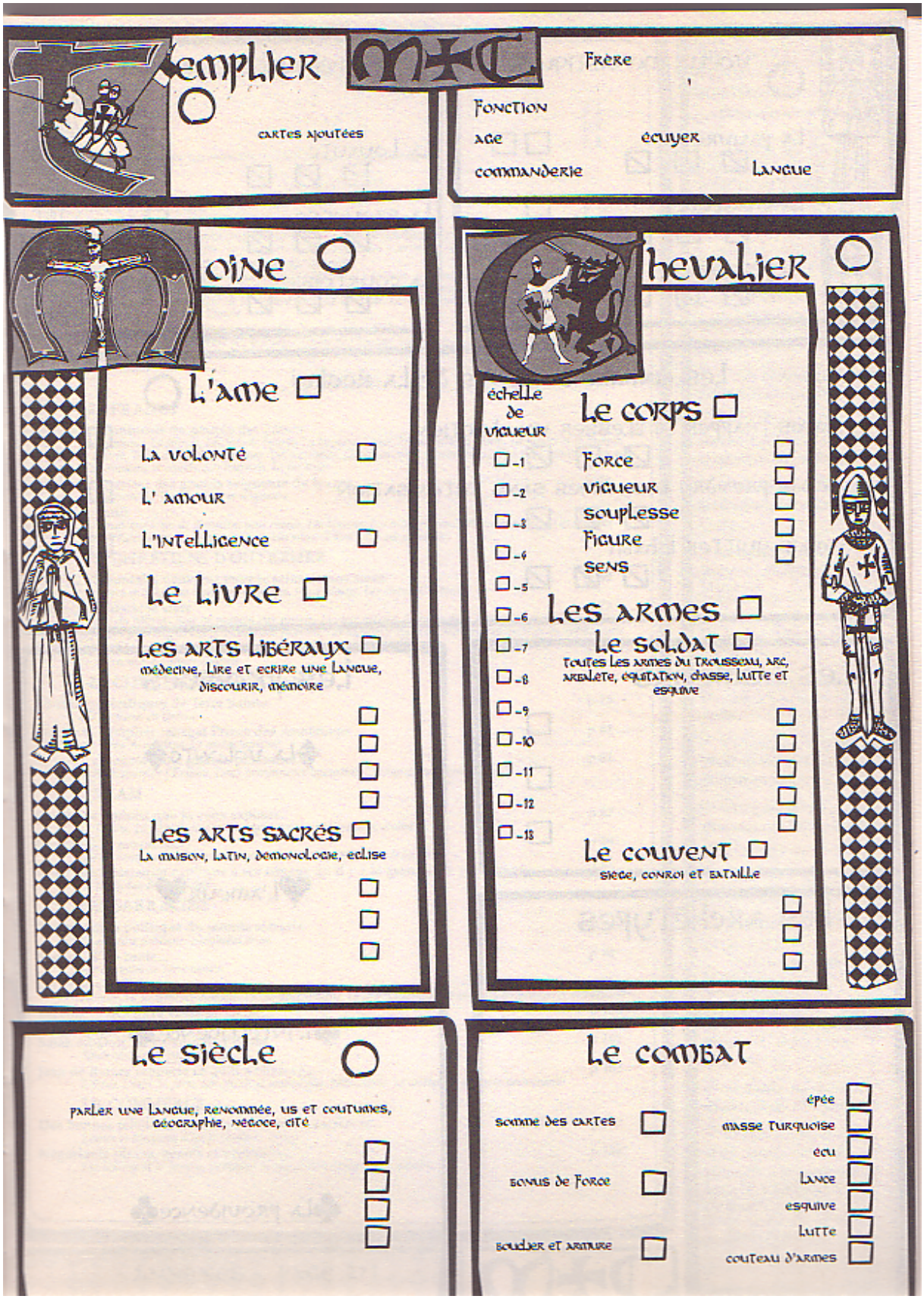
Histoire

Date	Evénement Important

Gloire

Récente	Total

Fiche de personnage de *Miles Christi*



Fiche de personnage de *Miles Christi* (suite)

PRESENTATION DETAILLEE DES RUBRIQUES DE LA BASE DE DONNEES

Nous présentons ici l'intégralité des rubriques de la base de données utilisées lors de cette recherche. Elles sont décrites dans leur ordre d'apparition sur le modèle de base. Celui-ci, ainsi qu'un exemple de fiche intégralement remplie, figure juste après la présentation des rubriques. Nous exposons ensuite l'ensemble des 146 fiches de la base de données, dans une version synthétisée. Pour plus de clarté, les rubriques de cette version sont indiquées en gras dans la description détaillée des rubriques.

Titre : il s'agit du titre de l'objet analysé. Dans la grande majorité des cas, puisque nous n'avons retenu que des livres de base, c'est aussi celui de la gamme à laquelle il appartient.

Sous-titre : l'éventuel sous-titre de l'objet.

Auteurs principaux : la diversité est de mise en ce qui concerne ce champ. Un titre peut être la création d'une seule personne ou être issu de la collaboration d'un groupe plus ou moins important d'auteurs. Dans le cas des éditeurs les plus importants, on peut trouver des jeux développés en interne, par des équipes conséquentes. Les compétences d'un auteur de jeu de rôles concernent aussi bien la création de l'univers de fiction que l'élaboration du système de règles. Elles s'expriment également, occasionnellement, dans l'écriture littéraire de textes d'ambiance.

Gamme : nom de la gamme dont dépend le produit. Il est parfois nécessaire de préciser s'il s'agit d'une sous-catégorie dans une gamme scindée en plusieurs jeux distincts.

Univers : univers de fiction auquel se rattache le jeu. Cette rubrique indique si la gamme d'appartenance de l'objet s'insère dans une sorte de méta-gamme ou si le jeu s'inscrit dans un univers préétabli. Entrent dans cette catégorie les jeux dérivés d'autres supports culturels (romans, films, autres jeux, etc.), ou inversement les jeux adaptés sur d'autres médias. Il peut également s'agir de jeux ayant des référents culturels forts et précis, comme les univers arthuriens.

Autres supports : la rubrique détaille les éventuels supports culturels investis par l'univers du jeu. Ces informations donnent une idée du degré d'intégration de la gamme dans la sphère du loisir. Les possibilités retenues ciblent les médias les plus fréquemment associés au jeu de rôles : jeux de cartes, jeux de figurines, jeux vidéo, jeux de plateau, romans, bandes dessinées, films, ainsi qu'une catégorie « autres » désignant les produits dérivés de manière générique.

Dates de première et dernière édition : ces informations s'attachent aux premières et dernières dates d'édition du livre de base de la gamme ; elles permettent de déterminer *grosso modo* la période d'activité éditoriale du titre. Elles indiquent l'âge de la gamme si elle est encore éditée ; dans le cas contraire elles peuvent donner une idée de la « durée de vie » d'un jeu. Ces informations sont toutes relatives, dans la mesure où un jeu « mort » économiquement peut toujours être pratiqué.

Nombre d'éditions : nombre d'éditions connues par la gamme ; ce critère est un indice de succès mais aussi de dynamisme. La notion d'édition, en jeu de rôles, est ambiguë. Elle peut désigner une refonte totale des règles, une simple mise à jour, une évolution chronologique du contexte fictionnel, ou encore ce que les joueurs nomment un *reset*, c'est-à-dire une nouvelle version des règles et de l'univers.

Nombre de produits : cette catégorie indique le nombre total de produits parus dans la gamme, qu'il s'agisse de manuels de base, de suppléments ou d'aides de jeu ; elle donne une idée de l'importance et du succès de la gamme. Ne sont pris en compte que les produits officiels (par opposition aux créations qu'une communauté de joueurs diffuse pour maintenir

un jeu en vie ou tout simplement pour développer un aspect délaissé par l'éditeur) et originaux (on ne dénombre pas les traductions).

Close : rubrique fermée, dont les valeurs sont « oui » et « non ». Elle indique si la gamme est toujours active, ou si elle est arrêtée.

Origine : pays d'origine de la gamme

Doublon : il s'agit d'une rubrique « technique » permettant de filtrer les objets du corpus appartenant à une même gamme, de manière à ne garder qu'une seule fiche représentative de la gamme.

Type : la fonction que l'ouvrage remplit dans sa gamme et le type de contenus qu'il contient. Etant donné que nous avons restreint le propos aux livres de base, la fonction est globalement toujours la même : celle de l'ouvrage central de la gamme. Néanmoins, des différences se font jour quant aux contenus. C'est ce que nous avons voulu saisir avec les catégories suivantes (les deux dernières, « scénario » et « supplément », n'ont pas été utilisées compte tenu de notre centrage sur les livres de base) :

- base complet : l'ouvrage contient l'ensemble des règles et des éléments de contexte nécessaires pour commencer à jouer.
- base MJ : lorsque le livre de base est scindé en deux, il est courant qu'un produit soit consacré au maître de jeu (MJ) ; on y expose les aspects des règles et de l'univers qui sont du seul ressort du MJ.
- base PJ : il s'agit du pendant du type de produit précédent. Destiné aux personnages joueurs (PJ), il contient les informations nécessaires à la création de personnages, les règles les concernant, ainsi que les éléments de contexte dont ils peuvent avoir connaissance.
- univers : certains jeux ne développent pas de système de règles spécifique, soit qu'ils invitent les joueurs à utiliser un système de règles génériques, soit qu'ils appartiennent à une méta-gamme. Ces supports ne contiennent donc que la description d'un univers de fiction, agrémentée d'adaptations des règles auxquelles ils font référence.
- règles génériques : l'ouvrage ne propose aucun univers substantiel, mais un système de règles mobilisable dans des contextes variés.

- scénario : aventure prête à jouer ; le MJ n'a besoin que de prendre connaissance du scénario avant de le faire jouer.
- supplément : règles supplémentaires ou développement d'un élément de contexte ; les deux aspects sont souvent mêlés.

Edition : le numéro d'édition du livre de base. Cela peut avoir son importance dans la mesure où, comme on l'a vu, une nouvelle édition en jeu de rôles est souvent synonyme de refonte du système de règles ou d'évolution du *background*.

Date : la date de parution de l'édition (dans sa forme analysée ici ; s'il s'agit d'une traduction on prend en compte la date d'édition de la traduction).

Editeur d'origine : cette rubrique concerne les jeux traduits en français ; elle donne le nom de l'éditeur qui a publié l'ouvrage dans sa langue d'origine.

Editeur : l'éditeur de la version du livre analysée.

Langue : la langue utilisée dans le livre ; s'il s'agit d'une traduction, cela est précisé.

Nombre de produits de l'édition : habituellement, une nouvelle édition d'un jeu de rôles signifie une refonte du livre de base, sans que les autres produits soient touchés ; mais il arrive qu'elle touche l'ensemble de la gamme, à la suite d'une refonte radicale de la mécanique ludique ou de l'univers. Ce champ indique donc, si nécessaire, la part de produits de la gamme concernant précisément l'édition de l'ouvrage analysé. Les données de ce type permettent d'évaluer grossièrement l'importance d'une édition particulière dans l'histoire de la gamme.

Aspect : il s'agit du format et de l'aspect extérieur du support. On trouve trois grands types de support : les livres, les boîtes de jeu avec livrets, et les formats numériques.

Référent : autre rubrique « technique », elle rend compte d'un possible hiatus dans la distinction entre les objets et les gammes. Elle a été introduite en complément de la rubrique « doublon » et sert à écarter les « vrais » doublons (par exemple, si le livre de base est divisé en deux ouvrages) des « faux » (par exemple une nouvelle édition ayant ses spécificités en

matière de règles et d'univers). Un référent est donc le livre de base d'une édition particulière. Dans les faits, la rubrique s'est avérée d'une utilité très marginale.

Nombre de pages : le nombre de pages total du livre. La rubrique contient également des sous-catégories, qui dénombrent le nombre de pages consacrées à l'introduction, aux règles, au contexte et aux annexes. En déterminant l'importance respective de ces aspects, on comptait mettre en lumière d'éventuelles tendances des différents genres ludiques et des divers modes de saisie de l'histoire à privilégier un domaine plutôt qu'un autre. Dans la même optique, le nombre de pages des éléments de contexte est à son tour divisé en quatre catégories : magie (ou merveilleux, fantastique, etc), sociétés (tout ce qui décrit les structures, acteurs et mécanismes des différentes sociétés imaginées pour le jeu), histoire (éléments s'attachant au passé de ces sociétés) et géographie.

Scénarios : le nombre de scénarios inclus dans l'ouvrage. Il arrive souvent que les livres de base contiennent au moins un scénario d'introduction au jeu. Celui-ci peut être ce que les joueurs appellent un *one shot*, c'est-à-dire un scénario qui ne s'inscrit dans aucune trame générale, ou bien il peut constituer le début d'une campagne officielle, le premier volet d'une série de scénarios disponibles dans le commerce.

Bibliographie / Cartes et plans / Chronologies : présence et nombre de ces trois éléments dans l'ouvrage. Ceux-ci s'apparentent potentiellement à des indices d'historicité.

Illustrations originales : le nombre d'illustrations originales insérées dans l'ouvrage. L'approche quantitative n'épuise pas les perspectives d'analyse des illustrations ; là encore, elle doit se comprendre en lien avec des catégories fictionnelles et des rapports à l'histoire.

Reproductions : le nombre de reproductions d'images (tableaux, gravures, affiches, photos, etc.) provenant d'autres sources. Elles sont relativement rares, ce qui explique l'attention que nous avons portée à leur provenance.

Fictions : le nombre de textes d'ambiance insérés dans l'ouvrage ainsi que le nombre de pages qui leur est consacré et leur localisation (en ouverture, entre deux chapitres, en clôture, parmi les éléments de contexte ou de règles, etc.). La forme et le style de ces textes sont très divers.

Posture : cette rubrique regroupe des citations qui rendent compte du projet ludique des auteurs, et le cas échéant de la manière d'utiliser le matériau historique.

Notes : il s'agit de remarques complémentaires sur le jeu : considérations sur le succès du jeu, sur sa réception, notes personnelles, compléments d'information, etc.

Genre : on s'attache ici au genre de fiction auquel le jeu est apparenté. La liste des valeurs est composée de catégories génériques qui positionnent l'univers ludique dans une typologie générale. Ces catégories n'ont pas vocation à établir une classification rigoureuse ; elles correspondent à des influences, des traditions, des écoles ; elles inscrivent également le jeu dans une perspective fictionnelle particulière.

- Contemporain : le contexte est celui de l'époque actuelle.
- Espionnage : l'accent est porté sur les organisations secrètes et les espions.
- Noir : l'univers est inspiré des séries noires et des romans policiers.
- Super Héros : la veine des personnages aux super pouvoirs est exploitée.
- Science-fiction : ce contexte futuriste implique technologie de pointe, extraterrestres et voyages interstellaires.
- Post-apocalyptique : le monde a connu un cataclysme (nucléaire, climatique, etc.) dont il peine à se remettre.
- Cyberpunk : ce type d'univers futuriste convoque décors urbains, crise sociale et technologie cybernétique, dans une atmosphère sombre et violente.
- Anticipation : le contexte se situe dans un futur proche, voire immédiat.
- Occulte : les thèmes privilégiés sont les réalités cachées, les créatures surnaturelles, les luttes secrètes, les connaissances d'initiés, etc.
- Horreur : le ressort de l'épouvante prime.
- Fantastique : des éléments surnaturels se manifestent dans une réalité cartésienne.
- Mystique : le contexte est riche en mystères religieux, ésotériques ou eschatologiques.
- Onirique : la notion de réalité est mise en doute, ou rapportée à des principes extérieurs.
- Aventures : l'insistance se porte sur l'action et l'enchaînement de péripéties.
- Cape et épée : l'imaginaire est axé sur les mousquetaires, les pirates et les duels à l'épée.
- Historique : le contexte est strictement celui du passé « réel ».

- Historique-fantastique : l'univers introduit des éléments surnaturels dans le contexte historique.
- Médiéval-fantastique : l'univers est régi par le merveilleux et repose sur des stéréotypes moyenâgeux.
- Divers *fantasy* : cette catégorie composite rassemble les jeux dont l'univers repose sur un syncrétisme original et sur la normalisation du merveilleux.
- Multi-univers : ce genre repose sur l'existence simultanée de plans de réalité différents entre lesquels on peut naviguer.
- Adaptation : l'univers ludique est adapté d'une autre référence (roman, film, etc.).

Période historique de référence : il s'agit de déterminer grossièrement l'origine des emprunts historiques. La liste de valeurs est volontairement « généraliste » et reprend la découpe chronologique traditionnelle de l'historiographie occidentale. A cela viennent s'ajouter des valeurs spécifiques qui permettent de sortir de ce cadre :

- Préhistoire
- Antiquité
- Moyen Âge
- Moderne
- Contemporaine
- Japon Chine : il ne s'agit évidemment pas d'une période, mais des références à l'histoire de l'Extrême-Orient.
- Non eurasienne : ce champ désigne les rares autres horizons référentiels.
- Toute l'histoire : il arrive que des univers se livrent à une réinterprétation de l'histoire humaine de manière générale.
- Aucune : on regroupe ici les univers ne s'appuyant sur aucune référence substantielle à une période donnée.

Datation : cette rubrique est renseignée lorsque le contexte est historiquement daté ou chronologiquement ancré dans notre continuum temporel. Son intérêt est de filtrer les jeux qui positionnent leur univers par rapport à notre réalité, que ce soit dans le passé ou dans le futur, de manière orthodoxe ou fantaisiste.

Rapport à l'histoire : nous cherchons ici à saisir la nature des emprunts à l'histoire, ainsi que de mettre en lumière des degrés d'appréhension des savoirs historiques. Cette rubrique est

centrale pour notre propos, dans la mesure où elle se détache des considérations de genre pour envisager le rapport à l'histoire pour l'ensemble des jeux du corpus.

- Histoire réelle : le jeu fait directement appel au passé avéré.
- Histoire légendaire : le jeu mobilise un passé légendaire.
- Thèmes : le jeu déplace des thématiques historiques clairement identifiables dans un contexte nouveau.
- Symboles : le jeu se contente de piocher quelques éléments épars.

Usages de l'histoire : complément indispensable à la rubrique précédente, ce champ est centré sur les perspectives de mobilisation de l'histoire. Il détermine à quelles fins sont employés les éléments historiques importés dans le jeu, et quelle intention fictionnelle ils servent.

- Uchronie : le jeu adopte un contexte historique, mais introduit un élément qui change le cours de l'histoire réelle.
- Futuriste : le jeu importe des éléments historiques dans un cadre futuriste.
- Décalage *fantasy* : les éléments historiques sont transposés dans un contexte de *fantasy*… ou vice versa.
- Décalage occulte : une relecture de l'histoire est opérée sous un angle ésotérique ou occulte, de manière à créer une para-histoire.
- Historique : le cadre est strictement historique ; l'utilisation de l'histoire est conforme aux prescriptions historiennes (ou censée l'être).
- Symbolique : l'histoire n'est convoquée que très superficiellement.

Atmosphère : élément diffus mais précieux, la tonalité générale de l'univers est susceptible de nous renseigner quant à la perception de l'histoire, ou à l'opportunité d'en faire usage selon les ambiances recherchées.

- Sombre : la tonalité d'ensemble est pessimiste, voire désespérée.
- Neutre : le jeu ne cherche pas d'effets dramatiques particuliers.
- Héroïque : l'univers met en évidence les actes de bravoure, les actions d'anthologie, la valeur exceptionnelle de certains individus (en général les PJ).
- Oppressante : le contexte est marqué par les ambiances de surveillance généralisée, de traques, d'enfermement, etc.
- Second degré : on observe une distance amusée avec le thème du jeu ; l'humour est revendiqué.

- Violente : les événements sanglants sont monnaie courante, voire même un principe directeur de l'univers du jeu.
- Aventures : le jeu repose sur une succession d'aventures, mélange d'enquêtes et d'actions ; l'ambiance est relativement légère et le rythme soutenu.
- Onirique : la perception de la réalité est brouillée, plusieurs « niveaux de réalité » s'entremêlent.
- Intrigue : le jeu fait la part belle aux complots, aux luttes secrètes, aux enquêtes, etc.

Description du monde : cette rubrique est ouverte et permet de noter quelques lignes sur le monde tel qu'il se présente dans le jeu. La démarche est synthétique et descriptive. C'est aussi le lieu pour noter le vocabulaire propre à l'univers ludique (noms des régions, des Etats, etc).

Cadre géographique : en s'intéressant à l'échelle géographique de référence du jeu, on cherche à circonscrire le cadre privilégié dans lequel les joueurs évolueront. Les valeurs s'échelonnent de la ville à l'ensemble de galaxies. L'entrée « univers » signifie que le jeu ne repose sur aucun critère géographique particulier.

Types de société : dans cette rubrique, on indique grossièrement le mode de vie des sociétés rencontrées dans l'univers ludique. Les valeurs « nomade », « rurale », « urbaine », « industrielle » et « haute technologie » nous semblent parler d'elles-mêmes ; « variable » renvoie à une grande diversité dans ce domaine ; « sans objet » s'applique aux systèmes de règles génériques ou aux univers dans lesquels toute civilisation a disparu.

Régimes politiques : on répertorie ici les grands types d'organisation politique mis en avant par le jeu. Ce champ permet de situer le contexte institutionnel dans lequel les personnages évoluent.

- Féodalité : la société repose sur le schéma des 3 ordres *oratores* / *bellatores* / *laboratores.*
- Monarchie : un roi ou une reine règne et exerce la réalité du pouvoir.
- Empire : un empereur ou une impératrice règne et exerce la réalité du pouvoir, sur un ensemble territorial généralement vaste et hétérogène.
- Théocratie : le pouvoir est entre les mains d'une faction religieuse.

- Oligarchie : le pouvoir est monopolisé par une élite restreinte, en général un ensemble de familles riches et influentes.
- Démocratie : le peuple élit librement ses représentants, ces derniers exercent la réalité du pouvoir.
- République : le pouvoir est exercé par une instance de représentation du peuple ; les critères de cette représentation et d'accès à cette instance sont variables.
- Clans : la société repose sur plusieurs groupes tribaux ou claniques, relativement indépendants, voire antagonistes.
- Castes : l'idée ici est surtout de souligner les hiérarchies sociales fortement marquées et revendiquées, non de désigner un système politique précis.
- Dictature : toute forme autoritaire, tyrannique, despotique, dictatoriale, etc.
- Corporations : entreprises privées régissant tous les aspects de la vie d'une société ; ce type de pouvoir renvoie souvent à des univers futuristes ou d'anticipation.
- Variable : il existe une grande diversité de types politiques dans l'univers du jeu.
- Sans objet

Situation sociopolitique : dans la continuité de la rubrique précédente, il s'agit de déterminer dans quel état de stabilité et de prospérité se trouvent les sociétés fictionnelles.

- Stable : globalement, le pouvoir n'est pas remis en cause.
- Crise : une grave crise (économique, sociale, religieuse, etc.) touche l'ensemble de la société.
- Guerre : la société est en état de guerre.
- Anarchie : l'autorité politique est détruite, déficiente ou absente.
- Déclin : la société est entrée dans une phase prolongée de perte de puissance, de prestige, de stabilité, de prospérité.
- Variable : on observe une diversité des situations des différents acteurs politiques.
- Sans objet

Races non humaines : on entre là dans l'analyse des manifestations du merveilleux. La rubrique concerne les formes données aux êtres intelligents non humains. Il nous semble que la question n'est pas anodine, tant elle touche nombre de jeux différents. De plus, ces races imaginaires constituent une manière de varier les profils culturels et sociaux, et potentiellement de réinvestir le savoir historique.

- Aucune : l'univers ludique ne comporte aucune de ces races.
- Aliens : extraterrestres.
- Humanoïdes : êtres intelligents à la morphologie plus ou moins voisine de celle des Humains.
- Monstres : créatures monstrueuses douées d'intelligence (vampires, loups-garous, etc.).
- Divins / démoniaques : êtres « supérieurs » appartenant à un panthéon ou une mythologie.
- Machines : il peut s'agir de robots, par exemple.
- Autres

Rapport aux non-humains : après nous être arrêtés sur la forme que prennent les races non humaines, il convient de s'intéresser à leurs relations aux Humains, le but étant de positionner ces créations fictionnelles dans le paysage ludique.

- Cachés : les non-humains dissimulent leur existence.
- Intégrés : ils font partie intégrante des sociétés existantes.
- Prédateurs : les Humains sont leurs proies.
- Alliés : bien que vivant séparément, Humains et non-humains sont alliés.
- Ennemis : l'état de guerre est permanent.
- Neutre : l'appartenance à une race n'a pas d'incidence dans ce domaine.
- Autre

Formes du merveilleux : le merveilleux ne se manifeste pas seulement sous la forme d'êtres intelligents, mais apparaît sous de nombreux avatars. Par « merveilleux » nous entendons ici les phénomènes étranges et propres à un univers qui ne font pas l'objet d'une explicitation rationnelle ou scientifique dans le régime fictionnel ; ainsi la technologie futuriste, par exemple, ne relève pas du merveilleux.

- Magie : il existe une force mystique que l'on peut mobiliser pour altérer la réalité.
- Religieux : le merveilleux est intimement lié à des interventions divines.
- Occulte : seule une poignée d'initiés est au courant de l'existence du merveilleux.
- Connu : l'existence du merveilleux est un fait connu de tous.
- Quotidien : le merveilleux se manifeste quotidiennement, banalement.
- Elite : seule une élite est concernée par la manipulation ou la manifestation du merveilleux.

- Créatures : le merveilleux se manifeste sous la forme de créatures hors normes.
- Sans objet

Domaines mis en règles : dans une perspective surplombante, il s'agit de déterminer quels sont les domaines modélisés par le jeu. Ceux-ci constituent les grandes catégories de compétences par l'intermédiaire desquelles les PJ peuvent interagir avec leur environnement imaginaire. Nous avons distingué neuf domaines : le combat, la magie (ou le merveilleux, le surnaturel, etc.), les compétences physiques, mentales, sociales, techniques, spirituelles et intellectuelles, ainsi qu'une entrée « autre ».

Spécificités des règles : sont notées ici les éventuelles particularités du système, notamment dans sa modélisation de l'histoire.

Description des PJ : elle consiste en une brève description générique, en quelques mots, du type de personnage proposé par le jeu.

Types jouables : cette rubrique consiste en une énumération des types jouables, en reprenant le vocabulaire du jeu. Il faut noter que la nature de ces types varie fortement d'un jeu à l'autre ; ils peuvent être fixés en archétypes incontournables, ou ne constituer que des exemples desquels on peut s'inspirer.

Nombre de types jouables : on s'attache ici au nombre de grandes catégories de personnage à la disposition des joueurs. Il arrive que ce nombre soit très conséquent, notamment du fait de croisements possibles entre les types existants ; dans certains cas, devant la complexité des combinaisons, nous avons opté pour une évaluation plutôt que pour un calcul précis. Enfin, il faut préciser qu'un jeu ne proposant qu'un seul type de personnage n'est pas synonyme d'uniformité ; ainsi, par exemple, si un titre ne laisse aux joueurs que la possibilité d'incarner un chevalier, ceux-ci joueront malgré tout des chevaliers aux profils variés.

Pouvoirs surnaturels des PJ : parmi ces types jouables, un certain nombre permet aux joueurs de bénéficier de capacités extraordinaires. Trois entrées structurent cette rubrique : « oui », « non », « possible ».

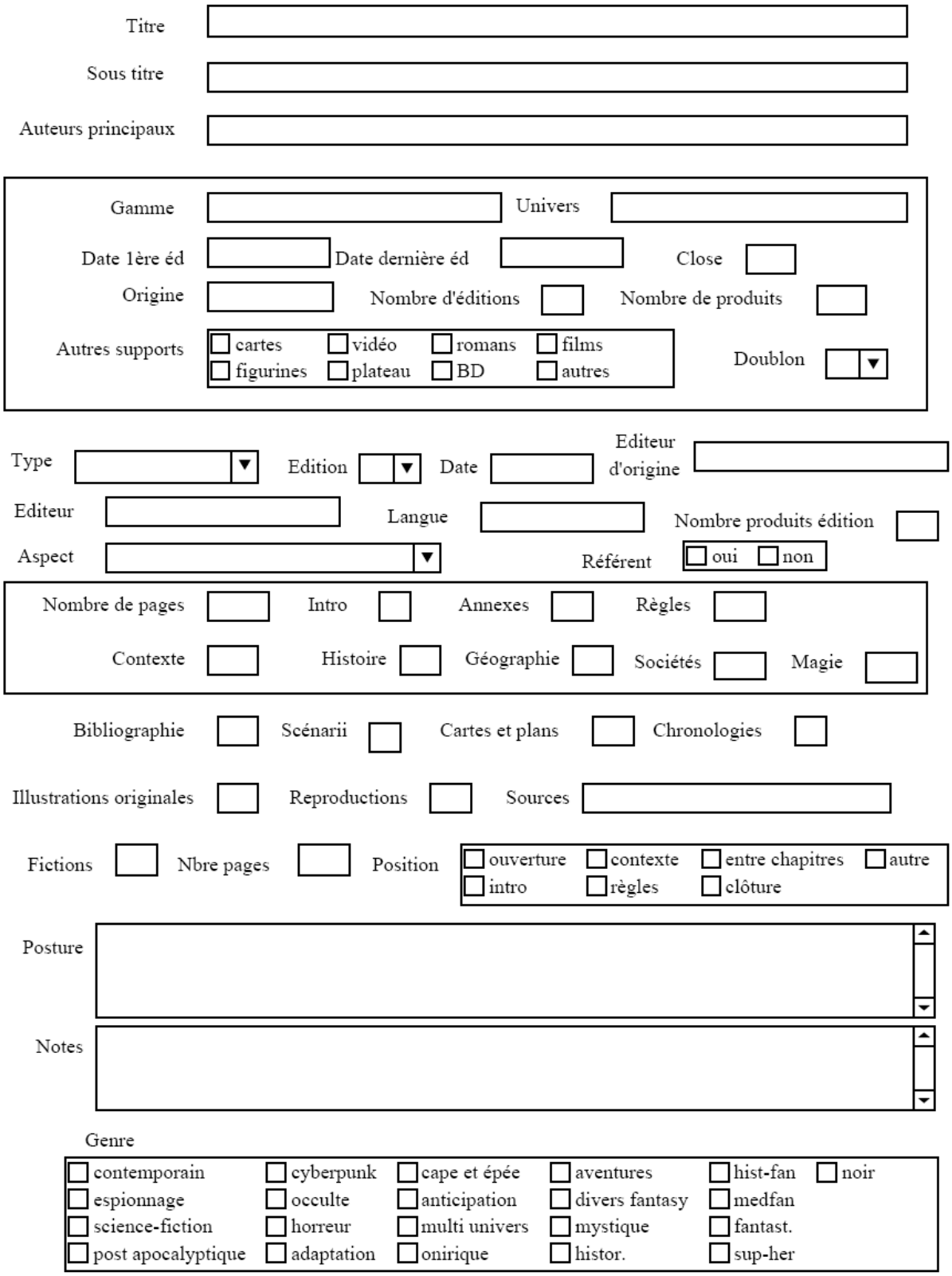
Sexe des PJ : les joueurs n'ont pas toujours la liberté de jouer un homme ou une femme. Cette question nous semble intéressante au regard de contextes historiques ne réservant que peu de rôles de premier plan pour les personnages féminins.

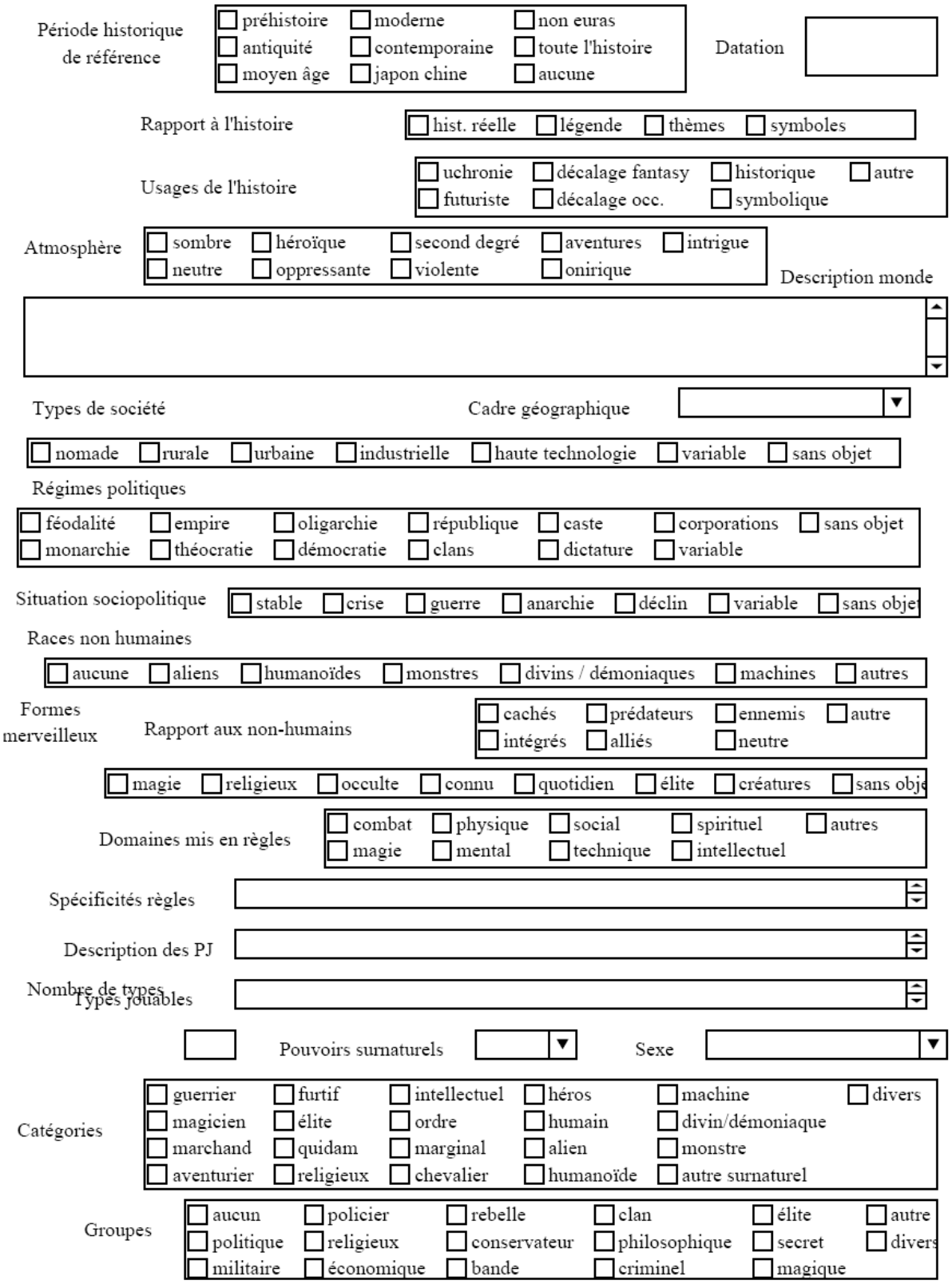
- Mixte : les PJ peuvent jouer un homme ou une femme.
- Masculin : les PJ ne peuvent jouer que des hommes.
- Féminin : les PJ ne peuvent jouer que des femmes.
- Mixte masculin : l'éventail des types jouables est fortement orienté vers des avatars masculins.
- Sans objet : cette possibilité survient si l'on joue des machines, ou certaines créatures surnaturelles.

Catégories : il s'agit en quelque sorte d'un codage de la rubrique « types jouables » en 21 entrées. Ce codage permet une comparaison plus facile entre les jeux.

Groupes : les personnages font parfois partie de groupes qui leur garantissent des ressources, qui déterminent leur profil, qui leur imposent des contraintes ou qui leur fixent des objectifs. Ils apparaissent alors comme des interfaces qui renforcent la connexion du personnage à l'univers ludique, en agissant comme un indice de socialisation. Ces groupes peuvent prendre des formes très diverses, que cette ultime rubrique synthétise en 17 entrées possibles.

Modèle complet de la base de données




Période historique de référence
préhistoire
antiquité
moyen âge
moderne
contemporaine
japon chine
non euras
toute l'histoire
aucune
Datation
Rapport à l'histoire
hist. réelle
légende
thèmes
symboles
Usages de l'histoire
uchronie
décalage fantasy
historique
autre
futuriste
décalage occ.
symbolique
Atmosphère
sombre
héroïque
second degré
aventures
intrigue
neutre
oppressante
violente
onirique
Description monde
Types de société
Cadre géographique
nomade
rurale
urbaine
industrielle
haute technologie
variable
sans objet
Régimes politiques
féodalité
empire
oligarchie
république
caste
corporations
sans objet
monarchie
théocratie
démocratie
clans
dictature
variable
Situation sociopolitique
stable
crise
guerre
anarchie
déclin
variable
sans objet
Races non humaines
aucune
aliens
humanoïdes
monstres
divins / démoniaques
machines
autres
Formes merveilleux
Rapport aux non-humains
cachés
prédateurs
ennemis
autre
intégrés
alliés
neutre
magie
religieux
occulte
connu
quotidien
élite
créatures
sans objet
Domaines mis en règles
combat
physique
social
spirituel
autres
magie
mental
technique
intellectuel
Spécificités règles
Description des PJ
Nombre de types
Types jouables
Pouvoirs surnaturels
Sexe
Catégories
guerrier
furtif
intellectuel
héros
machine
divers
magicien
élite
ordre
humain
divin/démoniaque
marchand
quidam
marginal
alien
monstre
aventurier
religieux
chevalier
humanoïde
autre surnaturel
Groupes
aucun
policier
rebelle
clan
élite
autre
politique
religieux
conservateur
philosophique
secret
divers
militaire
économique
bande
criminel
magique

Modèle complet : exemple de fiche

Titre : ***PAVILLON NOIR : LA RÉVOLTE***

Sous titre :

Auteurs principaux : Renaud Maroy

Gamme : **Pavillon Noir** | Univers :

Date 1ère éd : 01/10/2004 | Date dernière éd : | Close : non

Origine : France | Nombre d'éditions : 1 | Nombre de produits : 7

Autres supports : ☐ cartes ☐ vidéo ☐ romans ☐ films ☐ figurines ☐ plateau ☐ BD ☐ autres

Doublon : non

Type : base complet | Edition : 1 | Date : 01/10/2004 | Editeur d'origine :

Editeur : Black Book Editions | Langue : français | Nombre produits édition :

Aspect : livre couverture souple | Référent : ☒ oui ☐ non

Nombre de pages : 246 | Intro : 3 | Annexes : 0 | Règles : 110

Contexte : 108 | Histoire : 11 | Géographie : 21 | Sociétés : 74 | Magie : 0

Bibliographie : 1 | Scénarii : 1 | Cartes et plans : 7 | Chronologies : 1

Illustrations originales : 40 | Reproductions : 7 | Sources : peintres du début du 20 ème siècle :

Fictions : 1 | Nbre pages : 3 | Position : ☐ ouverture ☒ contexte ☐ entre chapitres ☐ autre ☐ intro ☐ règles ☐ clôture

Posture : "Jeu "historique-réaliste", *Pavillon Noir* n'en est pas moins un jeu épique, dans la plus pure tradition des romans et des films de cape et d'épée. Les actions d'éclat de quelques héros intrépides pourront donner naissance à une véritable légende, que les conteurs des générations futures narreront avec crainte et respect" (p. 7)

Notes : - L'auteur présente *Pavillon Noir : la Révolte*, comme le premier volet du livre de base, le second étant constitué par *A feu et à sang,* qui traite de la vie à bord des navires et des règles s'y reportant.

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence
- [ ] préhistoire
- [x] moderne
- [ ] non euras
- [ ] antiquité
- [ ] contemporaine
- [ ] toute l'histoire
- [ ] moyen âge
- [ ] japon chine
- [ ] aucune

Datation: 16ème, 17ème, 18ème siècles

Rapport à l'histoire
- [x] hist. réelle
- [ ] légende
- [ ] thèmes
- [ ] symboles

Usages de l'histoire
- [ ] uchronie
- [ ] décalage fantasy
- [x] historique
- [ ] autre
- [ ] futuriste
- [ ] décalage occ.
- [ ] symbolique

Atmosphère
- [ ] sombre
- [ ] héroïque
- [ ] second degré
- [x] aventures
- [ ] intrigue
- [ ] neutre
- [ ] oppressante
- [ ] violente
- [ ] onirique

Description monde

Nouveau Monde, Indes occidentales de l'époque moderne.

Types de société

Cadre géographique: continent

- [ ] nomade
- [x] rurale
- [x] urbaine
- [ ] industrielle
- [ ] haute technologie
- [ ] variable
- [ ] sans objet

Régimes politiques
- [ ] féodalité
- [x] empire
- [ ] oligarchie
- [ ] république
- [ ] caste
- [ ] corporations
- [ ] sans objet
- [x] monarchie
- [ ] théocratie
- [ ] démocratie
- [ ] clans
- [ ] dictature
- [ ] variable

Situation sociopolitique
- [ ] stable
- [ ] crise
- [ ] guerre
- [ ] anarchie
- [ ] déclin
- [x] variable
- [ ] sans objet

Races non humaines
- [x] aucune
- [ ] aliens
- [ ] humanoïdes
- [ ] monstres
- [ ] divins / démoniaques
- [ ] machines
- [ ] autres

Formes merveilleux

Rapport aux non-humains
- [ ] cachés
- [ ] prédateurs
- [ ] ennemis
- [ ] autre
- [ ] intégrés
- [ ] alliés
- [ ] neutre

- [ ] magie
- [x] religieux
- [ ] occulte
- [ ] connu
- [ ] quotidien
- [ ] élite
- [ ] créatures
- [ ] sans objet

Domaines mis en règles
- [x] combat
- [x] physique
- [x] social
- [x] spirituel
- [x] autres
- [ ] magie
- [ ] mental
- [x] technique
- [x] intellectuel

Spécificités règles: Scores en gloire et en infamie ; système très "réaliste" quant à la dangerosité des

Description des PJ: Pirate

Nombre de types

Types jouables: acrobate, chansonnier, comédien, dresseur d'animaux, écrivain, musicien, peintre

1*

Pouvoirs surnaturels: non

Sexe: mix masc

Catégories
- [ ] guerrier
- [ ] furtif
- [ ] intellectuel
- [ ] héros
- [ ] machine
- [x] divers
- [ ] magicien
- [ ] élite
- [ ] ordre
- [x] humain
- [ ] divin/démoniaque
- [ ] marchand
- [ ] quidam
- [x] marginal
- [ ] alien
- [ ] monstre
- [x] aventurier
- [ ] religieux
- [ ] chevalier
- [ ] humanoïde
- [ ] autre surnaturel

Groupes
- [ ] aucun
- [ ] policier
- [x] rebelle
- [ ] clan
- [ ] élite
- [ ] autre
- [ ] politique
- [ ] religieux
- [ ] conservateur
- [ ] philosophique
- [ ] secret
- [ ] divers
- [ ] militaire
- [ ] économique
- [x] bande
- [x] criminel
- [ ] magique

JEUX DE LA BASE DE DONNEES
PAR ORDRE ALPHABETIQUE

L'ÂGE DES TÉNÈBRES : VAMPIRE

Gamme: Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/07/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 39

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/03/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1230

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'Europe du 13ème siècle, doublée d'une dimension occulte où la Guerre des Princes entre vampires fait rage. Il s'agit d'une déclinaison médiévale de *Vampire : la Mascarade*

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Vampires appartenant à un clan et suivant une "voie" spécifique

Spécificité règles:

AGONE

Gamme: Agone | Origine: France

1ère éd: 01/11/1999 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 30

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/11/1999 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

L'action d'*Agone* se déroule sur l'Harmonde. Les 4 Muses Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance, premiers êtres à émerger du néant, créèrent le monde puis enfantèrent un cinquième être, le Masque. Maître de la manipulation, celui-ci envisagea le monde comme un théâtre rempli de pantins : ainsi commença le Drame, lutte entre les Muses et le Masque pour l'avenir du monde. L'Harmonde est peuplé de nombreuses races intelligentes : les hommes, créés par le Masque, et les saisonins (12 races humanoïdes créés par les 4 Dames des saisons) ; parallèlement, il se compose de plusieurs régions appelés Royaumes crépusculaires, qui proposent autant de types de société différents. Certains êtres, les Inspirés, se voient confiés une partie du pouvoir des Muses ; ils peuvent user des arts magiques, répartis en 4 écoles (en référence aux Muses) : accord, cyse, décorum, geste.
Le jeu est une adaptation des *Chroniques des Crépusculaires*, de Mathieu Gaborit.

Nbre types jouables: 10* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Inspiré : personnage choisi par les Muses et doté de capacités magiques dormantes, qui ne se révèlent que lorsque le personnage a atteint un statut important.

Spécificité règles:

ALIENOIDS

Gamme: Alienoïds | Origine: France

1ère éd: 01/01/1992 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Editions de la Lune-Sang | Date: 01/01/1992 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1995

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

La Terre est victime d'une infiltration discrète d'extraterrestres sanguinaires ; cette infiltration est le prélude à la destruction totale de la vie terrestre, pour satisfaire les appétits des aliens. Le ton est ironique et outrancier.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: masculin

Description PJ: Alienoïdes, extraterrestres sanguinaires

Spécificité règles: Aspect émotionnel de l'alien (peu à peu "contaminé" par les sentiments humains)

AMNESYA 2K51

Gamme: Amnesya 2K51 | Origine: France

1ère éd: 01/10/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ubik | Date: 01/10/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☒ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2051

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

La Terre en 2051. La situation internationale est marquée par des tensions récurrentes, des guerres, et la mainmise des multinationales géantes sur l'économie. Les politiques sécuritaires ont le vent en poupe, les écarts de richesse se creusent. La léganthropie, greffe d'organes ou de membres artificiels, se popularise. Depuis le début du siècle, des individus se découvrent des capacités mutantes extraordinaires ; appelés doppelgangers, ils sont le plus souvent persécutés. Provoquant peur et méfiance, ils sont de parfaits boucs émissaires. Le contexte privilégié est celui des USA.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Doppelganger, humain mutant

Spécificité règles: NEXTS, score qui exprime l'écart génétique entre le PJ et un humain standard

APOKRYPH

Gamme: Apokryph | Origine: France

1ère éd: 01/10/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Sofiène Boumaza | Date: 01/10/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers est une relecture de l'histoire au regard des mythes eschatologiques chrétiens. L'Eglise catholique, dans le plus grand secret, n'a de cesse de chercher l'antéchrist, dont la venue imminente annonce la fin du monde. Elle est ralentie dans sa mission par des luttes intestines, et concurrencée par
la Bête, etc. Le cadre privilégié est celui du Vatican, dont la description, de l'organisation administrative à ses services occultes, est minutieuse. L'ambiance feutrée est axée sur les enquêtes et sur les recherches de documents occultes.

Nbre types jouables: 15 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Agent du Vatican

Spécificité règles: Jauges de Foi et de Mystique ; elles représentent respectivement l'assurance et la conception du monde des personnages.

L'APPEL DE CTHULHU

Gamme: L'appel de Cthulhu | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1981 | Dernière éd: 01/11/2008 | Nbre éd: 6 | Nbre produits: 137

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☒ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/04/1993 | Edition: 5

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1890's, 1920's, 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Univers du Mythe de Cthulhu, tiré de l'oeuvre de l'écrivain HP Lovecraft. D'après certaines prophéties, les Grands Anciens, créatures monstrueuses et quasi divines, s'éveilleront un jour et sèmeront la désolation. Les joueurs incarnent des investigateurs de l'occulte. L'accent est mis sur la démesure des forces maléfiques face à la fragilité mentale et physique des enquêteurs, qui doivent compter avant tout sur leurs capacités intellectuelles et sociales.

Nbre types jouables: 26* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Investigateur

Spécificité règles: Simulation de la santé mentale

AQUELARRE

Gamme: Aquelarre | Origine: Espagne

1ère éd: 01/03/1990 | Dernière éd: 01/04/2001 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 9

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/12/2003 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 14ème-15ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'Espagne catholique des 14ème et 15ème siècles. L'accent est mis sur les manifestations fantastiques du folklore médiéval et du merveilleux chrétien.

Nbre types jouables: 21 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Personnes ordinaires confrontées à des manifestations fantastiques

Spécificité règles:

ARKEOS # 1 : L'OMBRE DU CONQUISTADOR

Gamme: Arkeos | Origine: France

1ère éd: 01/03/2004 | Dernière éd: 01/05/2006 | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 9

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ludik Bazar | Date: 01/05/2006 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1930's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Ambiance "pulp" dans les années 1930.

Nbre types jouables: 8 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (archéologues, baroudeurs, etc.)

Spécificité règles:

ARS MAGICA

Gamme: Ars Magica | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1987 | Dernière éd: 01/11/2004 | Nbre éd: 5 | Nbre produits: 88

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/09/1993 | Edition: 3

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1197

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'Europe Mythique est l'Europe de la fin du XIIème siècle teintée d'éléments fantastiques. Dans ce contexte, des érudits mystiques, les mages, vivent en marge de la société médiévale tout en se consacrant aux phénomènes occultes.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Mages

Spécificité règles: La plus grande partie du système de règles est consacrée à la magie.

AUX ARMES, CITOYENS!

Gamme: Aux armes, citoyens! | Origine: France

1ère éd: 01/01/1988 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Cubic 6 | Date: 01/01/1988 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1789-1795

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France de la Révolution

Nbre types jouables: 12 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Hommes et femmes ordinaires

Spécificité règles:

AVANT CHARLEMAGNE

Gamme: Avant Charlemagne | Origine: France

1ère éd: 01/11/1986 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Robert Laffont | Date: 01/11/1986 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 6ème-8ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe des mérovingiens

Nbre types jouables: 48 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: masculin

Description PJ: Aventuriers divers (guerrier, clerc, artisan, etc.)

Spécificité règles:

BEHIND ENEMY LINES

Gamme: Behind enemy lines | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1982 | Dernière éd: 01/01/1985 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 8?

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: FASA Corporation | Date: 01/01/1982 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1939-1945

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Deuxième Guerre Mondiale en Europe, du point de vue de fantassins de l'armée US.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: masculin

Description PJ: Fantassin US

Spécificité règles:

BERLIN XVIII

Gamme: Berlin XVIII | Origine: France

1ère éd: 01/01/1988 | Dernière éd: 01/01/1993 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 8

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Siroz productions | Date: 01/01/1988 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☒ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2066

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde en 2066. Le contexte est celui d'une crise économique et sociale mondiale, ayant entraîné des changements géopolitiques majeurs. Berlin est devenue la capitale de la république fédérale d'Europa. Dans cette ville gangrenée par la criminalité, les PJ interprètent des Falkampfts, policiers aux méthodes musclées mais encadrées par la loi.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Policier

Spécificité règles:

BITUME

Gamme: Bitume | Origine: France

1ère éd: 01/01/1986 | Dernière éd: 01/01/1996 | Nbre éd: 6 | Nbre produits: 13

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/01/1996 | Edition: 6

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2026

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le
le proche passage de la comète de Halley, et la quasi totalité des survivants, touchée par une mystérieuse épidémie, n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé et de leur civilisation détruite. Peu à peu, les survivants se sont réorganisés en plusieurs tribus, en interprétant comme ils le pouvaient les signes épars des sociétés disparues.

Nbre types jouables: 17 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers, membres des tribus de survivants

Spécificité règles:

BLOODLUST

Gamme: Bloodlust | Origine: France

1ère éd: 01/01/1991 | Dernière éd: 01/01/1995 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 13

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/01/1995 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le continent de Tanaephis est un monde violent, déchiré par les guerres entre les peuples humains les autres races humanoïdes (nains, elfes, orcs) se sont éteintes depuis longtemps, leur héritage ne survivant que dans les gênes de quelques bâtards humains. Dans ce contexte, les dieux, avides de sensations et d'émotions, se sont matérialisés sous la forme d'armes aux pouvoirs destructeurs ; les humains héritant de ces armes-dieux sont appelés porteurs d'armes, et courent le risque de voir leur personnalité submergée par celle de l'arme.
(réservé au MJ : le monde de Tanaephis est soumis tous les 20 000 ans à un cataclysme détruisant toute trace de civilisation)

Nbre types jouables: 10 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers porteurs d'une arme-dieu

Spécificité règles: Le système permet de jouer à la fois un aventurier et son arme-dieu (dans la pratique un joueur interprète souvent l'arme-dieu d'un autre joueur)

BRUMAIRE

Gamme: Brumaire | Origine: France

1ère éd: 01/10/2007 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hugin & Munin | Date: 01/10/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1792

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Paris en 1792. La Révolution française est en marche. Sous l'action de personnages comme le Comte de
est mis sur pied et chargé d'enquêter. La noblesse et la monarchie, plus au fait que leurs adversaires révolutionnaires de ces affaires d'un nouveau genre, s'appuient sur l'occultisme pour résister tant bien que mal à la vague révolutionnaire. (L'uchronie démarre en 1789, la prise de la Bastille étant présentée comme une manifestation occulte).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Hommes ou femmes en contact avec des phénomènes occultes

Spécificité règles:

BUSHIDO

Gamme: Bushido | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1980 | Dernière éd: 01/01/1986 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/01/1986 | Edition: 3

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le contexte est celui du Nippon, calqué sur la géographie du Japon et qui emprunte à ce dernier nombre de traits sociétaux et historiques.

Nbre types jouables: 6 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: masculin

Description PJ: Aventuriers divers (bushi, budoka, shugenja, etc.)

Spécificité règles:

CAPHARNAÜM

Gamme: Capharnaüm | Origine: France

1ère éd: 01/10/2007 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/10/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le contexte se focalise sur la région de Capharnaüm, d'inspiration arabisante. Différentes puissances opèrent sur ce carrefour économique stratégique : Etats et tribus jazîrati (autochtones arabes), citées-Etats agalanthéens (profil greco-latin et byzantin), Shiradim (inspirés du peuple juif), envahisseurs escartes (occidentaux), etc. Une paix fragile s'est instaurée dans la région, après la fin de la croisade des Escartes, qui a vu la ville sainte de Sagrada tomber aux mains de ces derniers. Dieux, démons, djinn, mirages et magie existent bel et bien. Les PJ incarnent des êtres hors du commun, les Héritiers des dragons.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Héritier des dragons, être marqué à la naissance par la faveur des dragons

Spécificité règles:

CASTLES & CRUSADES : PLAYERS HANDBOOK

Gamme: Castles & Crusades | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 48

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Troll Lord Games | Date: 01/04/2006 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Système générique pour univers médiéval-fantastique.

Nbre types jouables: 56 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers, appartenant à une race (nains, elfes, gnomes, etc.) et à une classe (roublard, barbare, magicien, etc.)

Spécificité règles:

CENDRES

Gamme: Cendres | Origine: France

1ère éd: 01/06/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Pandora Créations | Date: 01/06/2002 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: Fin 21ème, début 22ème?

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde (en particulier l'Europe et la France) 82 ans après l'apocalypse, dont personne ne connaît la cause, et qui a provoqué un cataclysme naturel (raz de marée, séismes) détruisant la civilisation ; le Grand Hiver de 10 ans qui a suivi a achevé de plonger les survivants dans le chaos. Aujourd'hui, malgré les duretés du climat et une anarchie encore importante, l'humanité a commencé à reconstruire ; de nouvelles communautés se forment, des bribes d'anciens savoirs sont retrouvées, conservées, utilisées, de nouveaux grands Etats, comme la Communauté Européenne Restaurée ou Die Federation Europa, voient le jour. Le contexte géographique est donc celui de l'Europe de l'Ouest, et surtout de la France ; la Bretagne est particulièrement détaillée.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles:

CHANGELIN : LE SONGE

Gamme: Le Monde des Ténèbres 1991 / Changelin : le songe | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1995 | Dernière éd: 01/01/1998 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 35

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/01/1996 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Années 1990 du 20ème siècle, revues par le Monde des Ténèbres. Arcadia, monde des rêves et de l'imaginaire, s'est peu à peu séparé de la réalité devant la progression de la Banalité et de la raison humaines. Les Changelins, êtres féériques piégés sur Terre, doivent survivre dans ce contexte inhospitalier.
Songe) s'est produit au moment de la Renaissance, alors que la réouverture partielle du lien entre les deux
féérique connaît des conflits internes et est organisée sur le modèle féodal.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Changelin, être féérique ayant adopté une forme humanoïde pour survivre sur Terre

Spécificité règles:

CHÂTEAU FALKENSTEIN

Gamme: Château Falkenstein | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1994 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes Editeur | Date: 01/01/1995 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 19ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Monde parallèle dont l'histoire et la géographie sont très proches de notre 19ème siècle. La Nouvelle Europe se distingue de son modèle par la présence de races humanoïdes "à la Tolkien" (elfes, nains, dragons, êtres féériques), par l'existence de la magie (ou thaumaturgie) et par une technologie de type "steampunk". Cet univers plongé dans les références victoriennes (on peut croiser aussi bien de célèbres figures du 19ème siècle que des personnages de fiction de l'époque) repose sur une relecture trépidante de l'histoire du 19ème siècle, sur fond de complots ésotériques, de rêves de conquête du monde et d'interventions magiques.

Nbre types jouables: 30 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (artisan nain, cerveau, gentleman cambrioleur, hussard fougueux, lutin, savant fou, seigneur dragon, etc.)

Spécificité règles: Le système utilise des cartes à jouer au lieu de dés ; les PJ tiennent un journal.

CHILL

Gamme: Chill | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1984 | Dernière éd: 01/01/1990 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 17

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/01/1994 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers met en jeu des enquêteurs de l'occulte dans le monde actuel, aux prises avec des phénomènes fantastiques.

Nbre types jouables: 51 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Agent d'une organisation secrète, enquêteur occulte

Spécificité règles: Prédominance des profils sociaux ou intellectuels

CHIMERES

Gamme: Chimères | Origine: France

1ère éd: 01/01/1994 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/01/1994 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☒ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 10ème-19ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

le jeu présente un contexte onirique, en ce sens que le monde est le produit du rêve de créatures surnaturelles. C'est le Rêve qui donne sa substance au monde, sans quoi il serait détruit. Le contexte évolue entre le 10ème et le 19ème siècle, les joueurs parcourant les époques selon leurs rêves et leurs souvenirs.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Dragon, être immortel lycanthrope

Spécificité règles: Utilisation d'un jeu de cartes, le "tarot des initiés", lors de la création des personnages

CIRKUS # 1 : TOUS EN PISTE

Gamme: Cirkus | Origine: France

1ère éd: 01/03/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: EWS | Date: 01/03/2005 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☒ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

monde actuel, dans lequel deux organisations secrètes, l'une criminelle (Symphonia), l'autre para policière (Cirkus), s'affrontent.

Nbre types jouables: 12 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Agents secrets

Spécificité règles: EW System

CONAN

Gamme: Conan OGL | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2004 | Dernière éd: 01/01/2007 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 37

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☒ BD ☒ films ☐ autres

Editeur: Moongoose Publishing | Date: 01/01/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☒ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 10 000 av JC

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers de Conan (Robert E. Howard) : région d'Hyborée, sur le continent de Thurien, dans un passé mythique situé entre la disparition de l'Atlantis et l'histoire telle qu'on la connaît.

Nbre types jouables: 8* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers (barbare, nomade, pirate, etc.)

Spécificité règles: Système OGL

CONSPIRACY X

Gamme: Consipracy X | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1995 | Dernière éd: 01/04/2006 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 17

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Eden Studios | Date: 01/04/2006 | Edition: 2

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☒ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde de *Conspiracy X* consiste en une relecture paranoïaque de notre réalité contemporaine derrière la version officielle des grands événements politiques se cache de sombres secrets impliquant occulte, magie noire, aliens et organisations secrètes. Depuis la puissance mystique des nazis jusqu'à la guerre en Irak, en passant par les ovnis de Roswell et l'assassinat de Kennedy, tout est revu et corrigé de cette manière. L'atmosphère de permanente suspicion se nourrit des thèmes du complit, des conspirations, des guerres secrètes. Les joueurs incarnent des agents d'Aegis, une agence secrète des USA chargée de défendre le pays contre les phénomènes occultes et les projets d'invasion alien.

Nbre types jouables: 74 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Agent secret

Spécificité règles:

COPS

Gamme: COPS | Origine: France

1ère éd: 01/01/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 19

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/01/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☒ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2030

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Los Angeles en 2030. La Californie a récemment accédé à l'indépendance en se séparant d'USA de plus en plus conservateurs. La jeune république est confrontée à de graves problèmes liés au crime, à la drogue, à la pollution ... et au "Big One" inéluctable. La Central Organisation for Public Authority (COPS), unité d'élite issue du LAPD, tente de restaurer l'ordre.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Policier d'élite

Spécificité règles:

CRIMES

Gamme: Crimes | Origine: France

1ère éd: 01/09/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 12

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Caravelle | Date: 01/09/2006 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☒ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☒ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 19ème-20ème, Belle Epoque

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France de la Belle Epoque. Les PJ sont confrontés à des crimes abominables et à des manifestations paranormales qui les mettent face à face avec leurs propres démons intérieurs.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers / Des archétypes (personnages du roman et PNJ de la campagne) sont présentés, "enquêteurs" comme "criminels".

Spécificité règles: Système de points de psychose, qui mesure la déchéance psychique du personnage

CTHULHU DARK AGES

Gamme: Cthulhu Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/02/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Chaosium | Date: 01/02/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 950-1050

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'Europe du 10ème siècle, revue et corrigée selon le Mythe de Cthulhu

Nbre types jouables: 20 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Investigateur médiéval de l'occulte

Spécificité règles: Simulation de la santé mentale

CYBERPUNK

Gamme Cyberpunk **Origine** USA

1ère éd 01/01/1988 **Dernière éd** 01/12/2005 **Nbre éd** 3 **Nbre produits** 77

Autres supports ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur Oriflam **Date** 01/01/1991 **Edition** 2

Close non **Langue** français (trad) **Type** base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation 2020

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Night City, ville nouvelle de Californie ; à l'image du monde, elle est régie par des corporations (entreprises géantes) bien plus que par les pouvoirs politiques. Elle est le théâtre de violences quotidiennes, sur fond de crise sociale extrême. Les progrès de la cybertechnologie permettent aux hommes de se faire greffer des implants, voire des membres artificiels. Les personnages sont des marginaux, rebelles, criminels ou simplement des individus faisant le nécessaire pour survivre et ne comptant que sur eux-mêmes. Leur existence, tournée vers les sensations fortes et leurs objectifs personnels, est violente et remplie de dangers. Tous les thèmes classiques du cyberpunk sont abordés dans ce jeu.

Nbre types jouables 9 **Pouvoirs surnaturels** possible **Sexe** mixte

Description PJ Figure d'une vie urbaine violente : mercenaire, flic, homme d'affaires, dealer, rocker, journaliste, etc.

Spécificité règles

DARK AGES : FAE

Gamme: Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/07/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 39

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/06/2004 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1230

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe du 13ème sous l'appellation "Dark Medieval", appréhendant la période par le biais de l'occultisme. Une guerre surnaturelle entre êtres féériques est sur le point de reprendre après une trêve d'un siècle.

Nbre types jouables: 3 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Changelin, être féérique, surnaturel

Spécificité règles:

DARK AGES : INQUISITOR

Gamme: Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/07/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 39

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/12/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 13ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe du 13ème siècle, sous une relecture occulte (cf l'*âge des ténèbres : vampire*)

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: masculin

Description PJ: Inquisiteurs chassant les forces sataniques

Spécificité règles:

DARK AGES : MAGE

Gamme: Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/07/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 39

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/10/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1230

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe du 13ème siècle, revue et corrigée sous un angle occulte (cf *L'âge des ténèbres : vampire*)

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Mage appartenant à l'une des 6 traditions mystiques et à une cabale (petit groupe de mages)

Spécificité règles:

DARK AGES : WEREWOLF

Gamme: Dark Ages | Origine: USA

1ère éd: 01/07/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 39

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/01/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1230

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe du 13ème siècle avec des éléments occultes (cf l'*âge des ténèbres : vampire*)

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Loup-garou appartenant à une tribu

Spécificité règles:

DARK EARTH

Gamme: Dark Earth | Origine: France

1ère éd: 01/01/1997 | Dernière éd: 01/01/1999 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 15

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/01/1997 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2368

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

En 2054, la Terre subit une pluie de météorites qui provoque un cataclysme sans précédent, détruisant la civilisation et plongeant la planète dans le chaos. 300 ans plus tard, Sombre-Terre est un monde désolé : le ciel est un dôme de poussière noire, le climat est froid, l'air est vicié ... les survivants, n'ayant que peu de traces du passé, se sont organisés en communautés nomades, ou se sont réfugiés dans des villes nommées les Stallites ; elles sont situées aux emplacements des rares trouées de lumière qui percent les nuages. Dans ces villes, le culte du Soleil est célébré tandis que les hommes tentent de percer les secrets des vestiges de l'Avant cataclysme. De ce cataclysme, il se dit qu'il est le résultat d'une lutte divine ... cet aspect mystique ne se révèle que très progressivement aux PJ, lorsqu'ils sont peu à peu initiés aux mystères occultes de ce monde.

Nbre types jouables: 24 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers (messager, ferrailleur, chasseur, inventeur, etc.)

Spécificité règles:

DARK HERESY

Gamme: Warhammer 40000 - Dark Heresy | Origine: GB

1ère éd: 01/02/2008 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 11

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☒ autres

Editeur: Black industries | Date: 01/02/2008 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 40 000

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers de *Warhammer 40 000* est une déclinaison futuriste de celui de *Warhammer*. Dans un très lointain futur, l'Imperium de l'Humanité est en guerre permanente avec des races extraterrestres agressives et en lutte perpétuelle contre une entité maléfique et corruptrice, le Chaos. L'Imperium est une théocratie, qui fait de son empereur immortel un dieu vivant ; aux yeux de ce régime obscurantiste, tout extraterrestre et tout opposant doit être éliminé. Le système politique de l'Imperium est inspiré du modèle féodal, mais aussi des totalitarismes du 20ème siècle. Toutefois, son immensité est telle que chaque monde possède sa propre organisation sociale. Les PJ appartiennent à l'un des trois ordres de l'Inquisition qui luttent contre les extraterrestres (Ordo Xenos), les hérétiques (Ordo Hereticus) ou les démons (Ordo Malleus).

Nbre types jouables: 8 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Membres de l'Inquisition

Spécificité règles: Règles sur la peur, et sur la corruption par le Chaos

DARWIN'S WORLD

Gamme: Darwin's World - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2002 | Dernière éd: 01/05/2003 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 12

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: RPG Objects | Date: 01/01/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: ?

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

La Terre ("Twisted Earth") dans un futur indéterminé ; l'apocalypse nucléaire, au début du 21ème siècle (provoquée par une guerre entre les USA isolationnistes depuis 1945, et une coalition du reste du monde) a ravagé la planète, détruisant les civilisations et empoisonnant l'atmosphère. Les survivants, humains ou mutants, ne savent plus rien du passé hormis quelques légendes et tentent de survivre comme ils peuvent, dans un monde désertique et contaminé.

Nbre types jouables: 20* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers, humains ou mutants

Spécificité règles: Système d20

DEADLANDS

Gamme: Deadlands | Origine: USA

1ère éd: 01/08/1996 | Dernière éd: 01/01/1999 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 50

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/01/1998 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1876

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers est celui du "Weird West", version occulte et uchronique du Far West de 1876. La Guerre de Sécession fait toujours rage, une partie de la Californie a été engloutie dans l'océan après un gigantesque tremblement de terre, et un événement mystique appelé Jugement a provoqué le retour des Manitous, l'apparition de zombies et d'abominations.

Nbre types jouables: 12* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers (buffalo girl, chaman, pistolero, etc.) combattant les Manitous (esprits malfaisants)

Spécificité règles: A la mort du personnage, celui-ci peut revenir en tant que zombie

DOGS IN THE VINEYARD

Gamme: Dogs in the vineyard | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2004 | Dernière éd: 01/08/2005 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Lumpley games | Date: 01/08/2005 | Edition: 2

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 19ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Une région imaginaire des USA du 19ème siècle, inspirée de l'Utah et de la communauté des Mormons. Les PJ vont de petite ville en petite ville pour s'assurer que leurs habitants ne sont pas gagnés par le Péché et les tentations sataniques.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Membre d'un ordre religieux, sorte de sherif de sa foi

Spécificité règles: Aucune liste de compétences, le choix est totalement libre

DRAGONLANCE

Gamme: Dragonlance - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/08/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 22

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Spellbooks | Date: 01/04/2004 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le monde de Krynn est l'objet de luttes divines incessantes entre puissances du bien, du mal et de la neutralité. Cette guerre perpétuelle se livre par l'intermédiaire des races mortelles : hommes, elfes, ogres, nains, etc. Les différentes formes de magie sont omniprésentes. Le continent d'Ansalonie, cadre de référence, propose une mosaïque de races, de cultures et de sociétés. L'accent est mis sur l'aventure et la destinée hors du commun des personnages.

Nbre types jouables: 200* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (elfe, gnome, ogre, etc.) et à une classe (aristocrate, barbare, mystique, ensorceleur, etc.)

Spécificité règles: Système d20

DUNGEONS & DRAGONS : GUIDE DU MAÎTRE

Gamme: D&D3 générique | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2000 | Dernière éd: 01/01/2003 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 137

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☒ films ☒ autres

Editeur: Spellbooks | Date: 01/01/2003 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base MJ

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers médiéval-fantastique générique

Nbre types jouables: 70* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (nain, elfe, humain, etc. et à une classe (guerrier, moine, rôdeur, etc.)

Spécificité règles: Système d20

DUNGEONS & DRAGONS : MANUEL DES JOUEURS

Gamme: D&D3 générique | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2000 | Dernière éd: 01/01/2003 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 137

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☒ films ☒ autres

Editeur: Spellbooks | Date: 01/09/2003 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base PJ

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers médiéval-fantastique générique

Nbre types jouables: 70* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (nain, elfe, humain, etc. et à une classe (guerrier, moine, rôdeur, etc.)

Spécificité règles: Système d20

DYING EARTH

Gamme: Dying Earth | Origine: USA

1ère éd: 01/04/2001 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 20

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Pelgrane Press | Date: 01/04/2001 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation: ?

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

La Terre dans un très lointain futur ; le Soleil est sur le point de mourir. La magie a remplacé la science. De nombreuses régions désolées ne sont plus habitées que par des monstres ou des humanoïdes sauvages. Les Hommes, dont la population diminue progressivement, sont en plein déclin ; marqués par un fatalisme désabusé, ils sont motivés avant tout par leurs affaires personnelles et leur mode de vie décadent.
Le jeu est une adaptation du cycle *Dying Earth* de Jack Vance.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Habitant de la Vieille Terre

Spécificité règles: Le jeu insiste sur l'aspect social et mondain : apparence, persuasion et éloquence constituent une bonne part du système de règles ; en outre, le jeu propose 3 "niveaux" de personnage nommés d'après les héros de Jack Vance : Cugel (aventurier errant), Turjan (magicien accompli) et Rhialto (personnage parmi les plus puissants du monde)

EARTHDAWN

Gamme: Earthdawn | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1993 | Dernière éd: 01/12/2005 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 81

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1996 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

monde médiéval-fantastique mettant en scène humains et races tolkieniennes, entre autres. Le contexte présente une époque de renouveau, qui suit le Châtiment, période de terreur instaurée par les Horreurs. Après plusieurs siècles de reclusion dans les entrailles de la terre, l'humanité et les autres races réinvestissent la surface et redécouvrent le monde.

Nbre types jouables: 93 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (guerrier, nécromancien, voleur, etc.)

Spécificité règles:

EBERRON

Gamme: D&D3, Eberron — Origine: USA

1ère éd: 01/06/2004 — Dernière éd: — Nbre éd: 1 — Nbre produits: 21

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Spellbooks — Date: 01/05/2005 — Edition: 1

Close: oui — Langue: français (trad) — Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le cadre est celui d'un continent nommé Khorvaire ; l'univers est celui d'un monde de *D&D* (avec ses éléments incontournables), mais se distingue par une touche plus décalée, proche du steampunk, où la magie prend la place de la technologie scientifique. Le continent de Khorvaire sort d'une guerre de plus d'un siècle, et est fractionné en 12 entités politiques indépendantes.

Nbre types jouables: 140* — Pouvoirs surnaturels: possible — Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (elfe, nain, gnome, etc.) et à une classe (barde, guerrier, druide, etc.)

Spécificité règles: Système d20

ECRYME

Gamme: Ecryme | Origine: France

1ère éd: 01/09/1994 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Tri Tel | Date: 01/09/1994 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Il s'agit d'un monde dont la surface est presque entièrement recouverte par l'Ecryme, une substance corrosive. Seuls demeurent quelques ilôts de terre, sur lesquels se sont érigées des villes et reliés entre eux par des réseaux de ponts appelés les traverses. L'origine de cette situation se perd dans un passé très mal connu, voire mythique ; l'explication la plus répandue consiste à rendre responsable une manipulation génétique ... d'où le blocage quasi total du progrès technologique par les autorités. Il n'existe pas de grande structure étatique, mais une multitude de petits gouvernements, qui doivent composer avec les compagnies marchandes et les loges de métier. La société présentée dans *Ecryme* s'inspire des modèles urbains et industriels de la fin du XIXè siècle (ouvriers et bourgeois, syndicats, trains à vapeur, usines, etc.).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles: Possibilité de jouer des céphales, personnages aux capacités mentales (réparties en 4 domaines : télépathie, illusion, mémorisation, contrôle)

ELÉCKASË

Gamme: Eléckasë | Origine: France

1ère éd: 01/01/1994 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ormékiane production | Date: 01/01/1994 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers médiéval fantastique. Deux armagedons ont engendré l'ère actuelle (ère de la magie). Les empires et royaumes humains, en perpétuelle rivalité, sont les sociétés prééminentes de ce monde, également occupé par nombre de races humanoïdes.

Nbre types jouables: 123 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (archer, clerc, bandit, etc.)

Spécificité règles:

ELRIC

Gamme: Elric | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1993 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 13

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/01/1993 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

univers de la saga d'Elric de Michael Moorcock

Nbre types jouables: 20 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (prêtre, marin, mercenaire, etc.)

Spécificité règles:

L'ENCYCLOPÉDIE DES TERRES BALAFRÉES : GHELSPAD

Gamme: Terres balafrées - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/05/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 33

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/01/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le monde de Scarn se relève difficilement d'une guerre entre les titans, créateurs du monde, et les dieux, dont le pouvoir provient de leur lien avec les mortels. Ravagés par cette guerre remportée par les dieux, les différents continents de Scarn, 150 ans plus tard, voient les races favorables aux dieux prospérer, au détriment des races titanides qui cherchent à restaurer le pouvoir de leurs maîtres ... la guerre, sous une forme ou sous une autre, est toujours de mise. Le continent de prédilection pour les aventures du jeu est celui de Ghelspad.

Nbre types jouables: 70* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (barbare, druide, guerrier, etc.)

Spécificité règles: Système d20

ENGRENAGE

Gamme: Engrenage | Origine: France

1ère éd: 01/09/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Machine à créer | Date: 01/09/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1890's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Au milieu du 19ème siècle, une série de maladies et de mutations, causés par des organismes nommés "phages", déclenche à la fois une révolution scientifique (manipulations génétiques appliquées
dans les villes, les campagnes étant devenues très dangereuses) et de grands bouleversements géopolitiques (marqués par "l'Enclosure", repli des nations sur elles-mêmes après la quasi disparition des voies maritimes, ce qui a fortement ralenti, voire stoppé, le processus de colonisation). L'invention de machines volantes met fin à cette période d'Enclosure. En France, la Brigade Mobile de Recherche, mise sur pied par la toute jeune 3ème république, est chargée d'enquêter sur les phénomènes extraordinaires, liés aux phages ou non.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Enquêteur de la Brigade Mobile de Recherche

Spécificité règles:

ESOTERRORISTS

Gamme: Esoterrorists | Origine: USA

1ère éd: 01/12/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Pelgrane Press | Date: 01/12/2006 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Une organisation secrète mondiale, l'Ordo Veritatis, s'emploie à déjouer les plans des Esoterroristes, qui recherchent le pouvoir via l'invocation de puissances occultes. L'univers est peu développé et sert de prétexte au nouveau système de règles présenté avec ce jeu.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Enquêteur paranormal

Spécificité règles: Système GUMSHOE, qui se veut adapté à des jeux d'enquête, en s'appuyant essentiellement sur des compétences d'investigation mais aussi en valorisant les domaines d'expertise des PJ.

ESSENTIA

Gamme: Essentia | Origine: France

1ère éd: 01/10/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Guillaume Gourvil | Date: 01/10/2006 | Edition: 2

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 17ème-18ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France et Europe à l'époque de Louis XIV ; le merveilleux s'exprime dans les diverses races humanoïdes (au statut inférieur) et dans la magie.

Nbre types jouables: 16* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers, humains ou humanoïdes (fifrelin, lycanthrope, centaure, etc.)

Spécificité règles:

ETHERNE

Gamme: Etherne | Origine: France

1ère éd: 01/03/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: La BAP | Date: 01/03/2006 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☒ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

le monde d'Etherne est calqué sur la Rome républicaine et l'Europe méditerranéenne de l'époque. Le merveilleux est présent à travers les Mystères, opposés à la Raison, mais il est rare et lié indéfectiblement à la religion.

Nbre types jouables: 16 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Divers (artisan, combattant, voleur, etc.)

Spécificité règles: "L'ascension" représente l'influence et la renommée du personnage, qui se manifestent par l'acquisition de "potestas", c'est-à-dire des capacités à mobiliser des réseaux ou à jouer de son statut.

EXALTED

Gamme: Exalted | Origine: USA

1ère éd: 01/10/2001 | Dernière éd: 01/03/2006 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 71

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/10/2001 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Lorsque les dieux créèrent le monde, ils choisirent des élus pour diriger l'humanité ; ces "exaltés" se divisent grossièrement en deux groupes : les célestes (dont le pouvoir est transmis à un autre élu à sa mort) et les terrestres (moins puissants mais dont le pouvoir est héréditaire). Après une ère de paix et de prospérite, une guerre éclata entre ces deux groupes. Les solaires, premiers des célestes, furent quasiment exterminés. Peu après cette guerre, une grande épidémie décima la population ; profitant de cette faiblesse, les créatures du chaos, ennemies des dieux, s'infiltrèrent sur le monde, aggravant encore la situation. Seule l'intervention d'un jeune officier terrestre sauva l'humanité ; prenant le titre d'Impératrice Ecarlate, elle instaure un empire quidure depuis 800 ans ... mais depuis 5 ans l'impératrice a disparu, et l'empire est plus gravement fragilisée, d'autant que les solaires ont fait leur retour.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Exalté, élu bénéficiant de pouvoirs divins

Spécificité règles:

EXIL

Gamme: Exil | Origine: France

1ère éd: 01/04/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ubik | Date: 01/04/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Exil est une cité géante située sur la lune aquatique du même nom. Plongée dans une nuit perpétuelle, elle est bâtie sur le site de la nécropole élevée par une race disparue, les Anciens. La lune d'Exil orbite autour du monde de Forge, planète au climat hostile et déchirée par les guerres. Amenés autrefois en esclaves par les Anciens, les êtres humains qui peuplent Exil et Forge se sont émancipés de leurs anciens maîtres. Exil, citée indépendante et technologiquement avancée, est théoriquement neutre vis-à-vis des affaires de Forge (qu'elle regarde de haut), mais surveille ses intérêts de très près. Elle est contrôlée par un organsime tentaculaire nommé Administration, qui réglemente la vie quotidienne de ses habitants. L'influence steampunk est manifeste. L'accent est mis sur le mystère de cette cité gigantesque, dont la technologie échappe pour beaucoup aux Humains.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles:

FADING SUNS

Gamme: Fading Suns | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1996 | Dernière éd: 01/01/1999 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 37

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/01/2002 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 51ème

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le jeu se déroule au 51ème siècle, alors que l'humanité s'est répandue sur plusieurs systèmes solaires et est dirigée par un empereur. La société repose sur l'empereur, les maisons nobles, l'Eglise solaire universel et la Ligue des marchands. Elle doit faire face à des tensions internes et aux agressions de certaines races extraterrestres (également appelées xénomorphes). Le merveilleux existe sous la forme de pouvoirs mentaux ou mystiques.

Nbre types jouables: 4 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Noble, prêtre, marchand ou xénomorphe (alien)

Spécificité règles:

FENG SHUI

Gamme: Feng Shui | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1996 | Dernière éd: 01/12/1999 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 17

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/12/1999 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation: 69, 1850, 1996, 2056

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Il existe des lieux de pouvoir,appelés sites de feng shui, dont la maîtrise assure le contrôle de l'histoire et du temps. Une guerre secrète fait rage entre plusieurs organisations pour le contrôle de ces sites cette guerre se déroule à 4 époques différentes : 69, 1850, 1996 et 2056. Ces époques (ou jonctions) offrent des points de passage vers le Monde Inférieur, sorte de réalité parallèle hors du temps où l'on peut passer d'une jonction à l'autre. Les joueurs incarnent des Dragons ou guerriers du secret, qui tentent de sauver l'humanité du complot qui se trame. Le cadre de référence du jeu est le Hong Kong de
effréné.

Nbre types jouables: 26 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Guerriers du secret, aventuriers rebelles pouvant voyager dans le temps ; les archétypes renvoient au cinéma d'action (flic marginal, vieux maître, etc.)

Spécificité règles: Système encourageant les "tours de force", ou actions hautement spectaculaires

GRIM ORDEAL - LE DIEU DES SEISMES

Gamme: Grim Ordeal | Origine: France

1ère éd: 01/05/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Dartkam | Date: 01/05/2005 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1938-1950's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

uchronie sur la deuxième guerre mondiale, dans laquelle les empires britannique et nippon sont les principaux protagonistes.

Nbre types jouables: 16 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mix masc

Description PJ: Soldats britanniques

Spécificité règles:

GUIDE DU JOUEUR : LES SECRETS DE LA 7ÈME MER

Gamme: Les Secrets de la 7ème Mer | Origine: USA

1ère éd: 01/09/1999 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 20

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/09/1999 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base PJ

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☒ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

l'univers (le continent de Théah) est inspiré de la Renaissance européenne, dans un monde qui multiplie les calques de l'histoire réelle, depuis la république romaine jusqu'aux grandes puissances européennes du 17ème siècle, en passant par les conflits théologiques et philosophiques de l'époque. Le merveilleux est présent, principalement sous la forme de la sorcellerie (apanage de certains nobles).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles:

GUIDE DU MAÎTRE : LES SECRETS DE LA 7EME MER

Gamme: Les Secrets de la 7ème Mer | Origine: USA

1ère éd: 01/09/1999 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 20

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/09/1999 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base MJ

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☒ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

l'univers (le continent de Théah) est inspiré de la Renaissance européenne, dans un monde qui multiplie les calques de l'histoire réelle, depuis la république romaine jusqu'aux grandes puissances européennes du 17ème siècle, en passant par les conflits théologiques et philosophiques de l'époque. Le merveilleux est présent, principalement sous la forme de la sorcellerie (apanage de certains nobles).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles:

GUILDES : EL DORADO

Gamme: Guildes | Origine: France

1ère éd: 01/01/1996 | Dernière éd: 01/08/2000 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 23

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/08/2000 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Univers de Cosme, mettant en scène des guildes partant à la découverte du Continent, récemment découvert (inspiration : découverte européenne de l'Amérique). La magie est omniprésente, et l'élément qui en constitue la matière première (le loom) est un enjeu politique de premier plan. Les personnages sont originaires des Rivages, continent regroupant des cultures très diverses. L'exploration du Continent répond à des impératifs économiques et politiques, mais aussi mystiques et eschatologiques.
au moyen d'un jeu dont les habitants de Cosme sont les pions.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Guildien, membre d'une guilde

Spécificité règles:

HAWKMOON

Gamme: Hawkmoon | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1986 | Dernière éd: 01/06/2007 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 20

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/01/1996 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 53ème

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

La Terre (plus particulièrement l'Europe) du Tragique Millénaire, univers des romans de la série *Hawkmoon* de Michael Moorcock.

Nbre types jouables: 20* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (chasseur, mystique, cavalier, etc.)

Spécificité règles:

HEAVY METAL

Gamme: Heavy Metal | Origine: France

1ère éd: 01/01/1991 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Siroz Productions | Date: 01/01/1991 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☒ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2040

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde (surtout la France) en 2040 ; les nations industrialisées du bloc nord vivent une période d'euphorie économique, aux dépens du Tiers Monde plus misérable que jamais. Les URC sont des robots chargés de faire respecter l'ordre, tandis que les Egarés sont des marginaux tentant de "réveiller" la population endoctrinée.

Nbre types jouables: 2* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Egaré (marginal humain) ou URC (robot policier)

Spécificité règles:

HELLYWOOD

Gamme: Hellywood | Origine: France

1ère éd: 01/04/2008 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: John Doe | Date: 01/04/2008 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☒ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1949

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

1949, Heaven Harbor, une ville fictive de la côte Ouest des USA, avec ses problèmes de criminalité et de corruption. Il y a 7 ans une faille s'est ouverte sur l'Enfer, laissant le passage à des créatures telles que des golems ou des succubes. Réfugiées plus qu'envahisseurs, elles se sont intégrées peu à peu, devenant une minorité de plus. L'atmosphère est celle des romans noirs, le fantastique ne faisant que souligner certains thèmes ; le cadre est exclusivement celui de la ville d'Heaven Harbor.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Tough guy ou hot chick, personnage de roman noir (truand, flic, privé, etc.)

Spécificité règles: Système de jeu inspiré du Craps ; nom des attributs adapté au contexte (trogne, bagout, etc.) ; mécanismes secondaires reprennent des clichés du genre : f*uck*n'b*st*rd points, roulette russe, flashback

LES HÉRITIERS DE KADESH

Gamme: Les héritiers de Kadesh | Origine: France

1ère éd: 01/01/1997 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: SPSR | Date: 01/01/1997 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Monde des Terres Occidentales, continent dominé par un empire sur le déclin (l'empire Kochan). Il s'agit d'un univers médiéval-fantastique faisant la part belle aux Humains, à côté de deux races humanoïdes : les centaures et les eridani.

Nbre types jouables: 130 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (chevalier, courtisan, spadassin, etc.)

Spécificité règles:

HEROQUEST

Gamme: Hero Wars / HeroQuest | Origine: USA

1ère éd: 01/04/2000 | Dernière éd: 01/08/2003 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 23

Autres supports: ☐ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Issaries Inc | Date: 01/08/2003 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le monde de Glorantha est un cube flottant au milieu d'une mer infinie ; au-dessus se situe la voûte céleste,
Genertela et Pamaltela, ainsi que les restes de 2 autres continents engloutis, constituent la partie émergée du cube. L'univers est très dense (nombreuses sociétés humaines, races "classiques" comme les nains, les elfes, les dragons), avec une approche mythologique forte et un merveilleux à la fois omniprésent, multiforme et étroitement lié aux divinités. La pratique de la magie est à la portée de tous, même si ses formes les plus puissantes ne sont accessibles qu'à une élite. L'accent est mis sur l'héroïsme et la dimension épique.

Nbre types jouables: 13* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mix masc

Description PJ: Héros, divers aventuriers

Spécificité règles: Système ouvert (pas de compétences prédéfinies mais 3 domaines : skills, personality et relationships) ; le domaine "relationship" met en règles les ressources sociales du personnage et permet notamment de l'entourer de compagnons ; enfin, il faut relever la multiplicité des formes de magie (théisme, animisme, sorcellerie, magie des runes) accessibles aux PJ.

HEX

Gamme: Hex | Origine: Canada

1ère éd: 01/12/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Studio Mammouth | Date: 01/12/2006 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2ème moitié 19ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le contexte est celui de la 2ème moitié du XIXème siècle. L'accent est mis sur l'opposition entre attrait de l'occultisme et de l'irrationnel d'une part, et avancées techniques et credo scientifique d'autre part. L'univers mêle personnages historiques et figures romanesques (Dorian Gray, Nemo, Fantômas, etc.).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles: Système Persona ; pour la création de PJ, 5 origines sociales disponibles : bas fonds, milieu ouvrier, bourgeoisie, haute société, élite sociale ; caractéristiques de Raison et Superstition

HUMANYDYNE

Gamme: Humanydyne | Origine: France

1ère éd: 01/09/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/09/2006 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☒ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2010

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Version uchronique de la Terre, qui voit se multiplier les êtres aux super pouvoirs depuis la fin de la 2ème guerre mondiale. L'apparition de ces "masques" (humains artificiellement modifiés ou mutants) s'inscrit d'abord dans le contexte de la Guerre Froide, mais s'élargit vite et provoque une crise politique et sociale généralisée. Finalement un Etat est concédé aux "masques", en Basse Californie il prend pour nom Madreselva. Il est le siège de l'agence Humanydyne, sorte d'Interpol chargée des affaires liées aux "masques".

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Agent d'Humanydyne, une organisation enquêtant sur les affaires impliquant des "masques".

Spécificité règles: Aucune liste de compétences, le choix est totalement libre

HURLEMENTS

Gamme: Hurlements | Origine: France

1ère éd: 01/01/1989 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 8

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Editions Dragon Radieux | Date: 01/01/1989 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☒ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 11ème-15ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France du Moyen Âge (à partir du 11ème siècle). Les PJ, capables de se transformer en animal, appartiennent à une troupe de bateleurs nommée la Caravane et dirigée par le Veneur (le MJ).

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Lycanthrope, humain pouvant adopter une forme animale et ayant la faculté de réincarnation

Spécificité règles: Le MJ (ou Veneur) gère toutes les règles, les PJ ne connaissent quasiment rien du système et des caractéristiques chiffrées de leurs personnages. De plus le Veneur est également un personnage du jeu, puisqu'il conduit la Caravane.

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

Gamme: In Nomine Satanis / Magna Veritas | Origine: France

1ère éd: 01/01/1989 | Dernière éd: 01/01/2006 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 44

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/01/2006 | Edition: 4

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde contemporain est le théâtre des affrontements entre forces angéliques et démoniaques, à l'insu des Hommes. Le ton est irrévérencieux et sarcastique.

Nbre types jouables: 2 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Ange ou démon s'incarnant sur Terre pour mener à bien des missions.

Spécificité règles: Le système repose sur le dé 666...

JAMES BOND 007 - LE JEU DE ROLE

Gamme: James Bond 007 | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1983 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 17

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☒ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1988 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☒ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1950's-1980's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

univers de *James Bond*

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Agent du MI6

Spécificité règles:

JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU

Gamme: Jeu de rôle des terres du Milieu | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1984 | Dernière éd: 01/01/1993 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 93

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☒ films ☒ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/01/1986 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Terre du Milieu

Nbre types jouables: 123 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (guerrier, mage, scout, etc.)

Spécificité règles:

KHAOS 1795

Gamme: Khaos 1795 | Origine: France

1ère éd: 01/10/2008 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: les XII singes | Date: 01/10/2008 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1795

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Approche uchronique de la France (notamment Paris) de 1795. Au plus fort de la Terreur, après avoir obtenu l'exécution de Robespierre le 28 juillet 1794, Fouquier-Tinville prend le pouvoir par un coup d'Etat. Grand prêtre du culte de l'Être suprême, une entité surnaturelle qui apparaît au-dessus de l'Observatoire de Paris sous la forme d'un oeil en feu, il instaure une dictature, aidée de son bras droit Bonaparte, qui met sur pied l'Armée intérieure, sa police politique. La présence de l'entité a un impact sur les lois physiques, impact nommé "Khaos" et qui altère plus ou moins fortement la trame de la réalité. Réagissant à cette oppression, des réseaux de résistance (garde nationale, jeu de paume, siècle des Lumières, cabinet des ombres, citoyens-corsaires), héritiers de groupes déjà constitués, se mettent en place.

Nbre types jouables: 30* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Membre d'un réseau de résistance, ou cercle révolutionnaire

Spécificité règles: Dés de Khaos, qui permettent aux PJ d'améliorer leurs actions, mais qui sont récupérés par le MJ pour une utilisation ultérieure

KULT

Gamme: Kult | Origine: Suède

1ère éd: 01/02/1995 | Dernière éd: 01/05/2002 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 15

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ludis | Date: 01/02/1995 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le cadre est le monde actuel. Pendant longtemps, l'humanité a été plongée dans l'ignorance par un être appelé le Démiurge, qui emprisonna les Hommes dans une réalité factice et se retrancha dans la réalité ultime, la ville de Métropolis. Mais depuis le 18ème siècle (et la baisse de la foi), les illusions se fissurent ; certains aspects de Métropolis se manifestent dans notre réalité, certaines personnes sont capables de voir par delà le voile ... et le Démiurge a disparu. Peu à peu, l'humanité reprend contact avec sa nature divine, bien que l'écrasante majorité continue à se laisser bercer par l'illusion. Les puissances de Métropolis se disputent le pouvoir, les unes tentant de préserver le Voile, les autres s'efforçant de le détruire, d'autres encore cherchant à s'installer dans notre monde pour assouvir leurs besoins.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Personnage tourmenté, qui doit faire face à ses propres démons et à la face obscure de la réalité

Spécificité règles:

KURO

Gamme: Kuro | Origine: France

1ère éd: 01/05/2007 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/05/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☒ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation: 2046

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le Japon en 2046. Faisant suite à une série de tensions internationales et à une erreur informatique, une bombe à neutrons est lancée sur le Japon, mais disparaît mystérieusement sans faire de dégâts en atteignant sa cible ; cet événement est appelé "incident Kuro". Suspecté de détenir une technologie de défense que lui interdit sa constitution, le Japon est alors soumis à un blocus international. Aux problèmes de pénurie viennent s'ajouter des phénomènes étranges et inquiétants ...

Nbre types jouables: 7* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles:

LARMES DE ROUILLE

Gamme: Larmes de Rouille | Origine: France

1ère éd: 01/06/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ballon Taxi | Date: 01/06/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le monde de Rouille est une gigantesque sphère entourant un soleil double. Cette mégastructure n'abrite plus que quelques ruines et une poignée de survivants d'une lointaine apocalypse totalement oubliée. Rouille est en quelque sorte un monde sans passé, balayé par de continuels vents de poussière et par le Höwl (sorte de tempête psychique). Dans ce décor, les cerbères (les PJ), êtres artificiels chargés de veiller sur Rouille, commencent à développer des sentiments et à appréhender autrement que comme des informations les diverses formes de vie (humains, mutants).

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: sans objet

Description PJ: Cerbère, être artificiel gardien du monde de Rouille

Spécificité règles:

LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Gamme: Livre des cinq anneaux | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1996 | Dernière éd: 01/05/2005 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 53

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ubik | Date: 01/06/2006 | Edition: 3

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'Empire d'Emeraude s'étend sur le monde de Rokugan (inspiration sino-japonaise) ; il est fragilisé par les luttes pour le pouvoir que se livrent les clans principaux de Rokugan, et menacé par les puissances maléfiques de l'Outremonde qui ont juré sa perte. Samouraï et shugenja doivent faire honneur à leur clan, déjouer les intrigues et triompher de leurs ennemis.

Nbre types jouables: 4 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Samouraï (le plus souvent)

Spécificité règles: Caractéristiques du PJ regroupées sous 5 catégories élémentaires (terre, eau, air, feu, vide)

LES LOUP DES STEPPES

Gamme: Les loup des steppes | Origine: France

1ère éd: 01/10/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Dartkam | Date: 01/10/2005 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation: 12ème-13ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Asie centrale des 12ème et 13ème siècles, société des Mongols.

Nbre types jouables: 6 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers (personnages pré-tirés) : apprentie chaman sur la défensive, ambitieux petit neveu de l'ancien khan, etc.

Spécificité règles:

MACHO WOMEN WITH GUNS

Gamme: Macho women with guns | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1988 | Dernière éd: 01/06/1994 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: BTRC | Date: 01/06/1994 | Edition: 2

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☒ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers post apocalyptique parodique tournant en dérision les clichés sexistes de nombre d'univers de jeu : les joueurs incarnent des aventurières sexy et lourdement armées, en lutte contre le chaos ambiant et les mâles mysogines. Deux groupes principaux s'opposent, les Renegade Nuns on Wheels et les Bat-winged Bimbos. Des portails interdimensionnels se sont ouverts, donnant naissance au Machoverse ... ce qui donne l'occasion de varier les aventures dans des contextes différents (fantasy, SF, etc.) tout en gardant le principe de base.

Nbre types jouables: 3 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: féminin

Description PJ: Aventurière : macho woman with guns, renegade nun on wheels, ou bat-winged bimbo

Spécificité règles: Le nom des compétences reflète l'état d'esprit de l'univers (attributs tels que "macho" et "looks" ; compétences comme "run in high heels", "look good in armor", "hit things with other things", etc.)

MAGE : L'ASCENSION

Gamme: Le Monde des Ténèbres 1991 / Mage l'Ascension | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1993 | Dernière éd: 01/01/2000 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 79

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/01/2001 | Edition: 3

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Univers du Monde des Ténèbres. Les mages sont des êtres humains qui ont connu l'Eveil et qui savent manipuler les énergies mystiques. Les mages se regroupent en diverses traditions et philosophies, plus ou moins divisées, mais unies contre la technomancie (la technologie étant une forme
"Dormeurs".

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Mage

Spécificité règles:

MAGE : THE SORCERERS CRUSADE

Gamme: Mage : the sorcerers crusade | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1998 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 9

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/01/1998 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 15ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe du 15ème siècle. Le thème de la Renaissance est revisité sous un angle occulte, celui de la lutte pour le triomphe du paradigme dominant (science vs magie) ; les joueurs incarnent des mages affiliés à des groupes appartenant soit à l'Ordre de la Raison soit au Conseil des 9 Traditions.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Mage appartenant à une tradition ou à une convention

Spécificité règles:

MALÉFICES

Gamme: Maléfices | Origine: France

1ère éd: 01/01/1985 | Dernière éd: 01/12/2006 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 18

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Editions du Club Pythagore | Date: 01/12/2006 | Edition: 3

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☒ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1870-1914

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France de la Belle Epoque

Nbre types jouables: 18 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Hommes et femmes ordinaires

Spécificité règles: Utilisation d'un jeu de cartes, le "grand jeu de la connaissance", pour influer sur les caractéristiques du personnage lors de sa création.

MECHANICAL DREAM

Gamme: Mechanical Dream | Origine: Canada

1ère éd: 01/03/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: SteamLogic | Date: 01/03/2002 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le cadre est le monde de Kainas, vaste galette cernée par une limite infranchissable. Personne ne sait ce qu'il y a au-delà de cette limite. Kainas est donc une petite partie d'un monde beaucoup plus vaste. Le soleil de ce monde est le Pendule. Lorsqu'il s'efface derrière la limite du monde, le jour cède la place au Temps du Rêve, période de chaos où les objets s'animent, les pensées se matérialisent, etc. 10 espèces intelligentes coexistent. Une pratique proche de la magie existe et consiste à manipuler l'Eflow, principe vital de cet univers. Depuis peu, une superpuissance nommée le Noyau a émergé, sorte de technocratie autoritaire et éclairée.

Nbre types jouables: 100 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Personnages investis d'un pouvoir mystique : 10 races et 10 vocations proposées

Spécificité règles:

MIDNIGHT

Gamme: Midnight - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2003 | Dernière éd: 01/05/2005 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 18

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Black Book Editions | Date: 01/12/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Librement inspiré de l'univers du *Seigneur des Anneaux*, l'univers de *Midnight* est une sorte de Terre du Milieu où l'alter ego de Sauron, Izrador, aurait triomphé.

Nbre types jouables: 100* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Héros de la résistance à Izrador

Spécificité règles: Système d20

MILES CHRISTI

Gamme: Miles Christi | Origine: France

1ère éd: 01/01/1995 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: SPSR | Date: 01/01/1995 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1170-1190

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

le contexte est celui de la Terre sainte entre 1170 et 1190, envisagée sous l'angle de l'Ordre du Temple.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: masculin

Description PJ: Templiers en Terre sainte.

Spécificité règles: Mise en règle de la foi du personnage, en relation avec la réalisation de prodiges par les PJ. Les règles cherchent également à simuler le paradoxe des vocations spirituelle et séculière du templier. Les règles apparaissent comme une véritable simulation de la thématique du jeu, pensée spécifiquement selon les problématiques propres aux templiers.

LE MONDE DES TÉNÈBRES

Gamme: Le Monde des Ténèbres 2004 / gamme générale | Origine: USA

1ère éd: 01/08/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 25

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/12/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

monde actuel, sous un angle occulte et fantastique. Ce monde sert de décor pour tous les jeux de la méta-gamme du Monde des Ténèbres.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles:

MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE

Gamme: Mousquetaires de l'Ombre | Origine: France

1ère éd: 01/10/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Phénix Edition | Date: 01/10/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☒ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1654

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

En 1654, un vaisseau pénitentiaire extraterrestre s'écrase dans la forêt de Fontainebleau ; un corps spécial, les mousquetaires de l'ombre, est créé pour retrouver les évadés. Mis à part cet élément de science fiction, le contexte est celui de la France de Louis XIV.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: masculin

Description PJ: Agents secrets occultes nommés mousquetaires de l'ombre

Spécificité règles:

MUTANT CHRONICLES

Gamme: Mutant Chronicles | Origine: Suède

1ère éd: 01/01/1993 | Dernière éd: 01/01/1998 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 14

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☐ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1994 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Univers futuriste ; l'humanité, gouvernée par 5 grandes corporations industrielles, a conquis une grande partie du système solaire, mais a réveillé des forces occultes et maléfiques qu'elle doit combattre constamment.

Nbre types jouables: 11* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Divers (militaire, scientifique, policier, etc.)

Spécificité règles:

NEPHILIM

Gamme: Nephilim | Origine: France

1ère éd: 01/01/1992 | Dernière éd: 01/09/2001 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 69

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/01/1992 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le contexte est celui du monde contemporain, doublé d'une lutte occulte mettant en scène les Nephilim, créatures magiques très anciennes mais déchues et obligées de s'incarner périodiquement dans des êtres humains, et certains groupes d'Humains hostiles à ces créatures. La France est le cadre privilégié.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Nephilim, créatures surnaturelles contraintes de s'incarner dans des êtres humains

Spécificité règles:

NIGHTPROWLER

Gamme: Nightprowler | Origine: France

1ère éd: 01/01/1995 | Dernière éd: 01/04/2006 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 10

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 2d sans face / Asmodée | Date: 01/04/2006 | Edition: 2

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Nightprowler est un univers de type médiéval fantastique ; le cadre principal est celui de la Principauté de Samarande ou Principauté des Sept Cités Franches, Etat péninsulaire composé principalement de 7 grandes villes cosmopolites et tournés vers le commerce. La pègre y est très active (les PJ en sont issus), dans un contexte social d'après guerre marqué par la montée du racisme, l'importance grandissante du clergé (à la grande inquiétude de la noblesse et de la bourgeoisie) et le développement des sciences et des arts.

Nbre types jouables: 480 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Criminel en tous genres, humain ou humanoïde

Spécificité règles:

NOBILIS

Gamme: Nobilis | Origine: GB

1ère éd: 01/07/1999 | Dernière éd: 01/05/2002 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hogshead publishing | Date: 01/05/2002 | Edition: 2

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde que nous connaissons, la Réalité Prosaïque, n'est qu'une illusion qui cache la Réalité Mythique,
arbre se situe le Paradis, l'Enfer se trouvant en bas. Chaque concept, chaque notion, chaque ensemble moral, est le domaine d'un Imperator, entité divine qui le définit et le protège. La Réalité Prosaïque est dirigée par 4 Imperators, le Conseil des Quatre, dont le chef est le Seigneur de l'Entropie. Anges et démons sont des Imperators mais il en existe bien d'autres genres. Ils mènent une guerre ancestrale contre les Tourmenteurs, êtres aux pouvoirs démesurés venus d'une autre réalité et qui veulent détruire toute création. Pour les seconder dans leurs taches et pour être leurs représentants dans la Réalité Prosaïque, ils investissent certains humains d'un fragment de leur nature divine : ce sont les Nobilis. L'univers mêle des références à de nombreuses mythologies, notamment nordiques et chrétiennes.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Nobilis, humain élevé au rang d'être quasi divin

Spécificité règles: Système sans dé et sans hasard qui tend à simuler l'omnipotence des PJ ; c'est le score du PJ dans un domaine qui détermine ce que celui-ci est capable de faire. Lorsque la difficulté de l'action surpasse ce score, le PJ doit dépenser des points de miracle. Par ailleurs, les joueurs créent également les caractéristiques de leur Imperator, de leur Famille Céleste et de leurs Sanctuaires.

NORTHERN CROWN

Gamme: Northern Crown - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/08/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Atlas Games | Date: 01/08/2005 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☒ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 17ème

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le contexte est celui d'un continent nord-américain alternatif du 17ème siècle, nommé Northern Crown. L'histoire et le merveilleux se mélangent. Les emprunts historiques sont de l'ordre du calque, avec quelques divergences : ainsi les autochtones cherokees, mohawks ou shawnees doivent lutter contre les colons venus d'Uropa (albians, français, espaniards, etc.) ; les Uropans ont réduit en esclavage des peuples noirs venus d'un autre continent et dont les descendants émancipés se nomment les Cimarrons.

Nbre types jouables: 84* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles: Système d20 ; à noter le "natural philosopher" et ses aptitudes scientifiques concurrentes de la magie

NYAMBE

Gamme: Nyambe - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/10/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Atlas Games | Date: 01/10/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☒ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le continent imaginaire de Nyambe mêle références classiques de la fantasy (elfes, nains, etc.) à un contexte africanisant. Sociétés, magie, créatures humanoïdes et monstrueuses, tout est relu à la lumière des mythes, des langues, et d'éléments historiques du continent africain. L'approche est cependant clairement orientée vers la fantasy et non sur une option historisante.

Nbre types jouables: 35* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles: Système d20

OBSIDIAN

Gamme: Obsidian | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1999 | Dernière éd: 01/01/2001 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/06/2001 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2299

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

2299 ; les rares survivants de l'humanité se terrent dans la Zone, vaste complexe urbain dirigé par la Loi et les corporations, afin de résister aux Légions de l'Enfer qui se sont déversées sur la Terre en 2026.

Nbre types jouables: 6* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Habitants de la Zone

Spécificité règles: Il y a 6 "ethos" pour créer son personnage, c'est-à-dire 6 façons d'envisager l'existence mais ces profils se particularisent en choisissant 2 "vécus", ce qui multiplie le nombre de profils.

OIKOUMÉNÈ

Gamme: Oikouménè | Origine: France

1ère éd: 01/09/2007 | Dernière éd: 01/02/2010 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Machine à créer | Date: 01/09/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 270 av JC

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Monde méditerranéen du 3ème siècle av JC.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mix masc

Description PJ: Homme de la Méditerranée du 3ème siècle av JC (26 origines possibles)

Spécificité règles: Système de "points d'essence" pour accomplir des prodiges liés à la foi du personnage

ORPHEUS

Gamme: Le Monde des Ténèbres 1991 / Orpheus | Origine: USA

1ère éd: 01/09/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/10/2004 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Epoque actuelle revue par le Monde des Ténèbres. Une société de services, appelée Orpheus, est spécialisée dans la résolution des affaires touchant aux fantômes et à l'au-delà ; cette société emploie des humains aux pouvoirs particuliers ainsi que des fantômes.

Nbre types jouables: 2 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Fantôme ou humain possédant des pouvoirs psychiques

Spécificité règles:

PARANOIA

Gamme: Paranoia | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1984 | Dernière éd: 01/12/2005 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 70

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1988 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2291

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Dans un lointain futur, un ordinateur dérangé règne sur le Complexe Alpha, un gigantesque centre urbain peuplé de clones. Cette société totalitaire, célébrant les louanges de l'Ordinateur et encourageant la délation, est plongée dans une paranoïa constante. Les joueurs interprètent des Clarificateurs, agents de l'Ordinateur chargés de traquer et d'éliminer ses ennemis, mutants et membres des sociétés secrètes ... or les joueurs sont également tous mutants et membres d'une société secrète ...

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: masculin

Description PJ: Clarificateur, clone humain au service de l'Ordinateur

Spécificité règles: 6 vies (6 clones) par personnage

PAVILLON NOIR : LA RÉVOLTE

Gamme: Pavillon Noir | Origine: France

1ère éd: 01/10/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Black Book Editions | Date: 01/10/2004 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 16ème-18ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Nouveau Monde, Indes occidentales de l'époque moderne.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mix masc

Description PJ: Pirate

Spécificité règles: Scores en gloire et en infamie ; système très "réaliste" quant à la dangerosité des combats et à la présence des maladies.

PENDRAGON

Gamme: Pendragon | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1985 | Dernière éd: 01/12/2005 | Nbre éd: 5 | Nbre produits: 29

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/01/1992 | Edition: 3

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 495-565

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Bretagne du roi Arthur, royaume de Logres ; les personnages sont des chevaliers issus du comté de Salisbury. Le contexte est situé chronologiquement au 6ème siècle.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: masculin

Description PJ: Chevalier

Spécificité règles: Système de gestion de son patrimoine, de gestion du temps et de vieillissement, de gestion de la famille ; mise en règle de traits de caractères et d'émotions (traits et passions)

PLAGUES

Gamme: Plagues - D20 | Origine: France

1ère éd: 01/12/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Elysium Games | Date: 01/12/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le monde d'Ordann est présenté comme un monde médiéval-fantastique classique (qui s'inscrit dans l'univers de *Donjons & Dragons*) jusqu'à ce qu'une série de pandémies le frappe. Les âmes des morts ne quittent plus ce plan de la réalité et les morts-vivants se multiplient ; le lien avec les dieux est coupé ; une neige de cendre décime les animaux et empoisonne les sols. Empires et royaumes se sont effondrés. Les survivants se sont regroupés dans des havres, refuges urbains où des luttes de pouvoir se développent vite. De nouveaux personnages, les Sages, sont apparus parmi les humains ils prônent le rejet des anciens dieux et des autres races et sont capables d'accomplir des miracles face aux morts-vivants.

Nbre types jouables: 50* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (humain, elfe, nain, etc.) et à une classe (guerrier, rôdeur, moin, etc.)

Spécificité règles: Système d20

POLARIS

Gamme: Polaris | Origine: France

1ère éd: 01/01/1997 | Dernière éd: 01/09/1998 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 16

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Halloween concept | Date: 01/09/1998 | Edition: 2

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation: ?

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Dans un lointain futur, l'humanité a dû se réfugier sous les océans à la suite d'un cataclysme. La technologie qui a permis aux hommes de vivre dans des cités sous-marines est en grande partie perdue, suite à une série de guerres qui se sont achevées avec l'émergence d'Equinoxe, cité neutre et plus grande ville des océans, acceptée comme l'arbitre des principales puissances. L'humanité doit faire face au spectre de la pénurie (en oxygène, en nourriture, etc), aux problèmes sociaux afférents aux cités surpeuplées, au défi de redécouvrir les secrets technologiques perdus, et à un phénomène de stérilité à grande échelle.

Nbre types jouables: 62* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Divers

Spécificité règles:

POST-MORTEM

Gamme: Post Mortem | Origine: France

1ère éd: 01/10/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 11

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/10/2003 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☒ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

L'Au-Delà est constitué de plaines de poussières, au sein desquelles sont situées des enclaves (organisées par univers de référence). Une administration tatillonne et un ensemble d'organisations (le plus souvent au service de la Mort) régentent cet "espace".

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Spectre, personnage mort évoluant dans l'au-delà

Spécificité règles: Le système de jeu "emprunte" au jeu dont le personnage est issu, ce dernier pouvant importer les compétences qu'il avait de son vivant. Le système les assimile ensuite pour les nuancer. Les caractéristiques principales du jeu sont l'âme et la conscience, qui s'équilibrent mutuellement.

PRAETORIA PRIMA

Gamme: Praetoria Prima | Origine: France

1ère éd: 01/02/2008 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Editions Icare | Date: 01/02/2008 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 54

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le cadre est celui de l'empire romain, au début du règne de Néron. Une organisation secrète, dont même l'empereur ignore l'existence et réduite à une centaine de membres, s'est constituée pour protéger l'empire.

Nbre types jouables: 5 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: masculin

Description PJ: Membre de la Praetoria Prima, agent secret de l'Empire

Spécificité règles: Valeurs
divines par leurs prières.

PRIAX

Gamme: PriaX | Origine: France

1ère éd: 01/01/2007 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Studios III Mondes | Date: 01/01/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

L'univers de PriaX comprend le monde lunaire (monde souterrain), le monde céleste (monde de la magie) et le monde solaire (celui de la surface), aussi appelé le Cratère. Sur ce monde s'étend l'Empire de Gaëon, dirigée par une instance nommée la Stellaire, instance qui veille à l'équilibre entre les cinq Grandes Maisons de noblesse. La société s'organise en réseaux vassaliques. Seuls les nobles, au sortir d'un apprentissage à l'Académie, bénéficient de compétences magiques appelés Arts. L'accent est nettement mis sur les intrigues politiques et l'ascension de dynasties. Le thème principal est la noblesse, ses obligations, ses privilèges, ses aspects politique, social, marital, économique, etc. Les deux autres mondes (lunaire et céleste) permettent d'introduire des éléments plus variés : emprunts mythologiques, bestiaires fantastiques, etc.

Nbre types jouables: 15* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Noble appartenant à l'une des Maisons régnantes

Spécificité règles:

PRINCES DRAGONS

Gamme: Princes Dragons - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/03/2001 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/11/2001 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

univers de la saga d'Elric de Michael Moorcock

Nbre types jouables: 40* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (barde, guerrier, magicien, etc.)

Spécificité règles: Système d20

PROPHECY

Gamme: Prophecy | Origine: France

1ère éd: 01/01/2000 | Dernière éd: 01/02/2002 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 18

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Halloween concept | Date: 01/01/2000 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le royaume de Kor est la terre sacrée des neuf Grands Dragons, créateurs de toute vie et des hommes, et fils de Moryagorn le Premier Dragon. Le développement des hommes, pour le meilleur et pour le pire, s'est effectué sous le regard de ces Grands Dragons, qui entretiennent un lien avec leurs créatures ; ainsi, chacun leur a enseigné un domaine particulier, enseignement qui est à l'origine d'un système de castes. Les Grands Dragons dirigent chacun une cité draconique qui leur est dédiée mais interviennent le moins possible dans les affaires humaines, laissées aux soins des nombreux Etats qui se partagent Kor. Plusieurs philosophies divisent les communautés : la tradition des dragons, l'humanisme, le fatalisme et la tradition des étoiles.

Nbre types jouables: 8* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (combattant, mage, voyageur, etc)

Spécificité règles:

QIN

Gamme: Qin | Origine: France

1ère éd: 01/10/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 10

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/10/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation: 240 av JC

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Chine des Royaumes combattants, 240 av JC.

Nbre types jouables: 27 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers (wu xia, garde du corps, ancien du village, artiste errant, etc.)

Spécificité règles: Habillage du système de règles en termes chinois : les 5 Aspects (caractéristiques principales) correspondent aux 5 éléments du Tao ; le Souffle vital (état de santé) dépend de l'équilibre entre le corps et l'esprit.

RAVENLOFT

Gamme: Ravenloft - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/01/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 22

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/05/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☒ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

L'univers de *Ravenloft* est constitué de multiples domaines dont le point commun est de baigner dans l'horreur gothique. Chaque domaine est régi par un sombre seigneur, à la fois tout puissant et prisonnier des limites du domaine. Ils sont séparés par les Brumes, barrière mystique infranchissable sauf par des héros tels que les PJ. Les influences de cet univers mêlent la littérature gothique d'épouvante à la fantasy contemporaine.

Nbre types jouables: 96* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (humain, elfe, gnome, etc.) et à une classe (ensorceleur, roublard, etc.)

Spécificité règles: Système d20 ; Degré de Rejet (DR) qui simule la méfiance, la suspicion, la xénophobie tests de Terreur, d'Horreur et de Folie comme variantes du test de Volonté ; système de Niveaux Culturels (NC), de 0 (sauvage) à 9 (Renaissance) pour chaque domaine sauvage, âge de pierre, âge de bronze, âge de fer, classique, haut Moyen Âge, première période médiévale, période médiévale, chevalerie, Renaissance

RÉTROFUTUR

Gamme: Rétrofutur | Origine: France

1ère éd: 01/10/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 13

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Multisim Editions | Date: 01/10/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1950's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

En 1860, les Etrangers, une forme de vie extraterrestre, ont pris contact avec l'humanité, annonçant leur venue prochaine et fournissant des indications technologiques pour les accueillir. Un siècle plus tard, ils se font encore attendre, mais les bouleversements sociaux nés de l'effet d'attente et du bond technologique sont énormes. Les twisted 50's décrivent un monde urbanisé et industrialisé à l'extrême. Les titanopoles, de gigantesques entités urbaines à la taille de continents, ont remplacé les Etats et régissent la vie de leurs administrés (et non pas citoyens). Tout est réglementé par les agences des différents secteurs. La novlangue remplace peu à peu les anciennes langues nationales. Malaise, crise sociale, criminalité galopante, pollution, ne cessent de progresser dans un univers où chaque administré est fiché. On parle aussi de phénomènes paranormaux. Une fraction croissante de la population doute de la venue des Etrangers, voire même de leur existence. Albert Einstein puis Jean Moulin ont publiquement dénoncé ce mensonge et appelé à la résistance.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Résistant à la propagande des agences ; le PJ peut avoir des capacités paranormales

Spécificité règles: L'Ubik et la Substance Mort (cf Philip K Dick), responsables des phénomènes paranormaux, mesurent la dégradation de la réalité

REVE DE DRAGON

Gamme: Rêve de dragon | Origine: France

1ère éd: 01/01/1985 | Dernière éd: 01/04/2004 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 26

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: NEF | Date: 01/01/1985 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le cadre médiéval fantastique est relativement classique, à la nuance près que le monde est en fait rêvé par les dragons. Chaque mort correspond au réveil d'un dragon, qui cesse alors de rêver, avant de se rendormir à nouveau et de rêver une autre existence. On peut estimer qu'il s'agit d'une métaphore du jeu de rôles.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Voyageur, aventurier dont la vie est rêvée par un dragon

Spécificité règles: Préservation des acquis du personnage à sa mort, lorsqu'il se "réincarne" en un nouveau personnage via le Rêve.

ROSSIYA : LES ROYAUMES D'AIRAIN

Gamme: Rossïya - D20 | Origine: France

1ère éd: 01/01/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Les Ateliers d'Ailleurs | Date: 01/01/2005 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 11ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Univers mêlant contexte historique du 11ème siècle en Europe orientale et éléments fantastiques.

Nbre types jouables: 27 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers (homme d'armes, marchand, prêtre, etc.)

Spécificité règles: Système d20 ; à noter la modification du système d'alignement, qui sert habituellement à classer la moralité des personnages.

LES ROYAUMES OUBLIES

Gamme: D&D3, Les Royaumes oubliés | Origine: USA

1ère éd: 01/05/2001 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 24

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Spellbooks | Date: 01/06/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le
bigarré et diversifié, et très proche des impératifs du med-fan. On y retrouve les races de l'imaginaire tolkienien, une place centrale du merveilleux et notamment de la magie, véritable principe régulateur du monde, et des dizaines de pays, Etats, régimes politiques, climats, etc.

Nbre types jouables: 230* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (humain, nain, elfe, etc.) et à une classe (barbare, ensorceleur, magicien, etc.)

Spécificité règles: Système d20

RUNEQUEST

Gamme: Runequest | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1978 | Dernière éd: 01/08/2006 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 100

Autres supports: ☐ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Oriflam | Date: 01/01/1987 | Edition: 3

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

cf *Heroquest*. Le monde de Glorantha est un univers plongé dans le merveilleux, constitué de références tolkieniennes et d'emprunts à nombre de mythologies antiques.

Nbre types jouables: 38 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (barbare, guérisseur, voleur, etc.)

Spécificité règles:

SCALES

Gamme: Scales | Origine: France

1ère éd: 01/01/1994 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 5

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Siroz Productions | Date: 01/01/1994 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde contemporain connaît une lutte occulte entre êtres magiques. La bombe d'Hiroshima a réveillé les 13 dragons endormis depuis des millions d'années ; en quête de la mana, l'énergie vitale nécessaire à toute vie magique, ces dragons se sont mêlés aux humains, engendrant des descendants, 13 familles draconiques. Pour les aider dans leur quête, les dragons s'entourent d'humains qui renferment en eux, à leur insu, les traits de créatures magiques depuis longtemps disparus.

Nbre types jouables: 2* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Descendant d'un dragon ou d'un être magique ou mythologique

Spécificité règles: Système ouvert, sans liste de compétence. De plus, les PJ forment un Gestalt, un groupe associant un dragon à des humains d'ascendance magique ; les pouvoirs et la véritable nature de ces derniers ne se révèlent qu'au fil des parties, et selon le choix du MJ.

SCION : HERO

Gamme: Scion | Origine: USA

1ère éd: 01/04/2007 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 7

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/04/2007 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☒ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers mobilise le monde contemporain en mêlant mythologies anciennes, luttes occultes et personnages aux pouvoirs quasi divins. Les ennemis des dieux, les titans, se sont échappés de leur prison ; le conflit s'est engagé dans le domaine des dieux, mais la Terre est également menacée. Pour contrer les forces des titans, les scions, humains d'ascendance divine, sont peu à peu initiés à leur vraie nature. L'univers revisite plusieurs grandes mythologies, chaque scion étant affilié à un panthéon : Aesir (nordique), Amatsukami (japonais), Atzlanti (aztèque), Dodékathéon (grec), Loa (vaudou) et Pesedjet (égyptien).

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Scion, humain ayant une parenté divine

Spécificité règles: Points de légende, que le PJ peut utiliser pour améliorer une action, mais qui en contrepartie altèrent le destin de personnages environnants, pour le meilleur et pour le pire.

SECRETUM TEMPLI - LA MARQUE D'ORIENT

Gamme: Secretum Templi | Origine: France

1ère éd: 01/12/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Dartkam | Date: 01/12/2004 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 12ème-14ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Europe des 12ème-14ème siècles

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: masculin

Description PJ: Templiers

Spécificité règles:

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Gamme: Seigneur des Anneaux | Origine: USA

1ère éd: 01/08/2002 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 13

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☒ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/12/2002 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Terre du Milieu ; l'action se situe à la fin du Troisième Âge, avant la Guerre de l'Anneau

Nbre types jouables: 85* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers de la Terre du Milieu

Spécificité règles:

SENGOKU

Gamme: Sengoku | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1999 | Dernière éd: 01/05/2002 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Gold Rush Games | Date: 01/05/2002 | Edition: 2

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation: 1542-1600

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Japon du 16ème siècle, époque Sengoku ("âge des provinces en guerre"), avec quelques éléments de magie et de mythologie nippone.

Nbre types jouables: 46 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mix masc

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles:

SHADOWRUN

Gamme: Shadowrun | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1990 | Dernière éd: 01/09/2005 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 113

Autres supports: ☐ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1993 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2053

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

La terre en 2053 ; des forces magiques sont apparues, transformant certains humains en elfes, orks, nains ou trolls et bouleversant les sociétés. Les Etats-nations ont quasiment disparu, laissant la place à des Etats-cités gouvernées par des mégacorporations. La cybertechnologie est un élément clef de ce monde. Les inégalités sociales sont plus criantes que jamais. L'action du jeu se situe à Seattle.

Nbre types jouables: 70* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: "Runners" ou "Shadowrunners" c'est-à-dire mercenaires spécialisés dans l'inflitration, le renseignement, le combat urbain, etc.

Spécificité règles:

SHADOWRUN

Gamme: Shadowrun | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1990 | Dernière éd: 01/09/2005 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 113

Autres supports: ☐ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/06/2000 | Edition: 3

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2060

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

cf *Shadowrun* 2ème édition ; le contexte est maintenant celui de l'année 2060

Nbre types jouables: 80* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: "Runners" ou "Shadowrunners" c'est-à-dire mercenaires spécialisés dans l'inflitration, le renseignement, le combat urbain, etc.

Spécificité règles:

SHADOWRUN

Gamme: Shadowrun | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1990 | Dernière éd: 01/09/2005 | Nbre éd: 4 | Nbre produits: 113

Autres supports: ☐ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Black Book Editions | Date: 01/07/2006 | Edition: 4

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☒ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2070

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

cf *Shadowrun* 2ème édition. Le contexte est maintenant celui de l'année 2070.

Nbre types jouables: 80* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: "Runners" ou "Shadowrunners" c'est-à-dire mercenaires spécialisés dans l'inflitration, le renseignement, le combat urbain, etc.

Spécificité règles:

STAR WARS

Gamme: Star Wars D6 — Origine: USA

1ère éd: 01/01/1987 — Dernière éd: 01/05/1997 — Nbre éd: 2 — Nbre produits: 57

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☒ films ☒ autres

Editeur: Descartes éditeur — Date: 01/10/1993 — Edition: 2

Close: oui — Langue: français (trad) — Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

univers de *Star Wars*

Nbre types jouables: 150* — Pouvoirs surnaturels: possible — Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers

Spécificité règles:

STELLA INQUISITORUS

Gamme: Stella Inquisitorus | Origine: France

1ère éd: 01/01/1993 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Asmodée Editions - Siroz | Date: 01/01/1993 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☒ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 6993

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☒ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

S'étant
grand jour, sur des centaines de planètes.
Le jeu est une version futuriste de *In Nomine Satanis / Magna Veritas*.

Nbre types jouables: 2 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Ange ou démon

Spécificité règles: Le système repose sur le dé 666...

LA TABLE RONDE

Gamme: Légendes de la Table Ronde (1ères légendes) | Origine: France

1ère éd: 01/01/1986 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 4

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1986 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 13ème

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Bretagne arthurienne, mêlant 5ème et 6ème siècles mythiques aux 12ème et 13ème siècles plus "historiques"

Nbre types jouables: 15 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: masculin

Description PJ: Divers (alchimiste, chevalier, enchanteur, trouvère, etc.)

Spécificité règles:

TALISTANTA

Gamme: Talistanta | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1987 | Dernière éd: 01/01/2004 | Nbre éd: 5 | Nbre produits: 42

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Ludopathes | Date: 01/10/2005 | Edition: 4

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

L'action se situe dans une période nommée le Nouvel Âge, en référence à un cataclysme appelé le Grand Désastre et qui a mis fin à la première grande civilisation de Talistanta. Actuellement le continent est marqué par l'affirmation d'Etats et la renaissance des civilisations. On distingue plusieurs groupes de peuples : les Archéens, héritiers des puissances d'avant le Grand Désastre, s'appuient sur la maîtrise de la magie et sur une culture raffinée ; le Peuple Sauvage, ensembles de peuples humanoïdes qualifiés de "barbares" par les Archéens ; les peuples indépendants, issus de souches distinctes que les deux groupes précédents ; les Néomorphes, races créées artificiellement avant le Grand Désastre ; les Etrangers, peuples non autochtones. Les PJ sont tous originaires d'Etats appartenant à une alliance nommée la Confédération des Sept Royaumes. Contrairement à nombre d'univers de fantasy, on ne trouve pas ici de déclinaison de races tolkieniennes, mais des créations originales.

Nbre types jouables: 74 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers (combattant, érudit, mage, malandrin, etc.)

Spécificité règles:

TE DEUM POUR UN MASSACRE

Gamme: Te Deum pour un massacre | Origine: France

1ère éd: 01/09/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Editions du Matagot | Date: 01/09/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☒ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☒ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 16ème

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

France du 16ème siècle

Nbre types jouables: 46 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Hommes et femmes ordinaires

Spécificité règles: Score en "providence", qui reflète à la fois la moralité du personnage et la protection accordée par son ange gardien

THOAN

Gamme: Thoan | Origine: France

1ère éd: 01/01/1995 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 3

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1995 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☒ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☒ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

L'univers du jeu se nomme le Monde à Etages, monde artificiel composé de 5 plateaux superposés ; le premier étage est inspiré de la mythologie grecque ancienne, le second des sociétés amérindiennes précolombiennes, le troisième des sociétés féodales du Moyen Âge et le quatrième du mythe de l'Atlantide ; le 5ème étage abrite le palais du Seigneur, créateur de ce monde. Le Monde à Etages n'est qu'un des innombrables univers artificiels (la Terre en est un autre exemple) créés par les Seigneurs, ou Thoans, qui se disputent la possession de ces mondes.
Le jeu est une adaptation de la *Saga des Hommes-Dieux*, de PJ Farmer

Nbre types jouables: 20 | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers du Monde à Etages (aigle géant, amazone, dryade, seigneur déchu, etc.)

Spécificité règles:

TORG

Gamme: Torg | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1990 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 48

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/05/1990 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☒ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☒ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☒ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

La
piller l'énergie qui fonde la réalité du monde. Chacun de ces êtres a fondé son royaume sur Terre, apportant avec lui une autre réalité ; la France est ainsi devenue une cyberpapauté, l'Angleterre un monde médiéval-fantastique, etc. Les régions épargnées sont désignées par le terme de Terre Pure. Les Chevaliers des Tempêtes résistent aux Seigneurs pour défendre la Terre.

Nbre types jouables: 24 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Héros aux pouvoirs surnaturels

Spécificité règles: Utilisation de cartes d'événements

TRIBE 8

Gamme: Tribe 8 | Origine: Canada

1ère éd: 01/06/1998 | Dernière éd: 01/01/2004 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 24

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: SteamLogic | Date: 01/12/2003 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation: ?

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Le contexte géographique est celui de l'île de Vimary (en fait un Montréal post apocalyptique). L'invasion d'êtres mystiques, les Z'bris, a détruit la civilisation humaine. L'intervention des 8 Fatimas, avatars divins, a sauvé l'humanité. Celle-ci, organisée en 8 tribus, tente de reconstruire sur les cendres
Z'bris.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Déchus, marginaux, personnages chassés de leur tribu d'origine

Spécificité règles:

TRINITÉS

Gamme: Trinités | Origine: France

1ère éd: 01/11/2006 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 51

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: les XII singes | Date: 01/11/2006 | Edition: 1

Close: non | Langue: français | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☒ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☒ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde vient d'entrer dans le dernier millénaire, l'âge du Verseau, qui doit déterminer si les dieux, les Elohims, en feront un lieu de lumières ou de ténèbres. Les trinités, créatures liant un Adam (humain) à un Archonte (être des ténèbres) et à un Deva (être de lumière), sont destinées à choisir la Lumière ou les Ténèbres, et ainsi guider le choix des Elohims. Alors que la majorité des 72 trinités a opté pour les Ténèbres, quelques unes, à l'entrée du dernier millénaire et de leur dernière incarnation, n'ont pas encore choisi.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Trinité, être surnaturel à la nature triple : adam (humain), archonte (être de ténèbres) et déva (être de lumière)

Spécificité règles: Le thème astral détermine en grande partie le profil du personnage

UNKNOWN ARMIES

Gamme: Unknown armies | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1998 | Dernière éd: 01/07/2002 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 10

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Atlas games | Date: 01/07/2002 | Edition: 2

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde contemporain, vu sous l'angle de l'occultisme "post moderne" ; certaines personnes prennent conscience d'une dimension cachée, d'un undergound occulte. L'univers est empreint de relativisme jusque dans sa conception de l'occulte : chaque système de croyances et de valeurs, chaque phobie, désir, pulsion, débouchent sur des conceptions différentes, et par conséquent sur des manifestations différentes (et aussi "réelles" les unes que les autres) du surnaturel. 3 échelles de jeu sont proposées : la campagne urbaine met en scène des personnages peu importants, avec des enjeux locaux ; la campagne globale implique des cabales, groupes occultes en lutte au niveau mondial ; la campagne cosmique a des implications directes sur le destin du monde.

Nbre types jouables: 2* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Avatar ou adepte, personne consciente de l'underground occulte

Spécificité règles: Mise en règle du stress et de la folie, selon 5 catégories : violence, surnaturel, impuissance, isolement, connaissance de soi

VAMPIRE : LA MASCARADE

Gamme: Le Monde des Ténèbres 1991 / Vampire : la mascarade — Origine: USA

1ère éd: 01/01/1991 — Dernière éd: 01/01/1998 — Nbre éd: 3 — Nbre produits: 112

Autres supports: ☒ cartes ☐ figurines ☒ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal — Date: 01/09/1992 — Edition: 1

Close: oui — Langue: français (trad) — Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Notre 20ème siècle, vu sous un angle occulte, celui d'une société vampirique vivant en marge de la société humaine.

Nbre types jouables: 1 — Pouvoirs surnaturels: oui — Sexe: mixte

Description PJ: Vampire appartenant à un clan (ou lignée)

Spécificité règles:

VAMPIRE : LE REQUIEM

Gamme: Le Monde des Ténèbres 2004 / Vampire : le requiem | Origine: USA

1ère éd: 01/08/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 35

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Hexagonal | Date: 01/05/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: univers

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2000's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Notre 21ème siècle, vu sous un angle occulte, celui d'une société vampirique vivant en marge de la société humaine.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Vampire appartenant à un clan et à une ligue

Spécificité règles:

VERMINE : LIVRE DU JOUEUR

Gamme: Vermine | Origine: France

1ère éd: 01/10/2004 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: 7ème Cercle | Date: 01/12/2004 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base PJ

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☒ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2037

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le
croître (physiquement et génétiquement) les espèces que l'homme rassemble sous le nom de "vermine" ... l'humanité ne subsiste que par petites communautés isolées, la civilisation s'est effondrée.

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: non | Sexe: mixte

Description PJ: Survivants humains

Spécificité règles: Le groupe de joueurs est créé au même titre que chaque personnage

VICTORIANA

Gamme: Victoriana | Origine: GB

1ère éd: 01/05/2003 | Dernière éd: 01/08/2008 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 11

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Heresy Gaming | Date: 01/05/2003 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☒ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1867

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le monde de *Victoriana* est une transposition de notre 19ème siècle européen. Des races humanoïdes côtoient les humains au sein des mêmes nations, et la magie, bien que rare (car presque éradiquée au cours de la Guerre de 30 ans) et étroitement surveillée par l'Eglise d'Aluminat, existe. Le jeu insiste sur les fortes inégalités sociales de l'époque victorienne, inégalités auxquelles les PJ tentent d'échapper en se situant à la marge de la société. En arrière-plan se déroule une lutte éternelle, celle de l'Ordre contre le Chaos (ou Entropie).

Nbre types jouables: 7* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Gutter runner, marginal et rebelle à l'ordre établi

Spécificité règles:

WARCRAFT

Gamme: Warcraft - D20 | Origine: USA

1ère éd: 01/12/2003 | Dernière éd: 01/06/2005 | Nbre éd: 2 | Nbre produits: 11

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Sword & Sorcery Studio (White Wolf) | Date: 01/12/2003 | Edition: 1

Close: non | Langue: anglais | Type: univers

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Monde d'Azeroth ; après 3 guerres, une paix fragile est instaurée depuis peu entre la Horde (principalement des Orques venus d'un autre monde) et l'Alliance (Humains, Elfes, Nains). Les deux camps, un temps alliés de circonstance contre un ennemi démoniaque, la Légion Ardente, se disputent à présent la possession d'un mystérieux continent nommé Kalimdor.

Nbre types jouables: 80* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers appartenant à une race (humain, orque, tauren, etc.) et à une classe (barbare, druide, magicien, etc.)

Spécificité règles: Système d20

WARHAMMER - LE JEU DE ROLE

Gamme: Warhammer | Origine: GB

1ère éd: 01/01/1986 | Dernière éd: 01/11/2009 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 68

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Bibliothèque interdite | Date: 01/10/2005 | Edition: 2

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

cf. première édition. L'atmosphère est sensiblement plus sombre, l'accent est davantage mis sur l'Empire.

Nbre types jouables: 400* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers, humains, nains, elfes ou halflings

Spécificité règles: cf première édition

WARHAMMER - LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

Gamme: Warhammer | Origine: GB

1ère éd: 01/01/1986 | Dernière éd: 01/11/2009 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 68

Autres supports: ☒ cartes ☒ figurines ☒ vidéo ☒ plateau ☒ romans ☒ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Descartes éditeur | Date: 01/01/1988 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☒ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☒ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

le Vieux Monde de *Warhammer* est librement inspiré de l'Europe du Bas Moyen Âge : l'Empire correspond au Saint Empire Romain Germanique, la Bretonnie à une France féodale, Kislev à la Russie, etc. Des races tolkieniennes telles que Nains, Elfes et Orques cohabitent avec les Humains, ainsi que beaucoup d'autres races fantastiques. Le monde est continuellement menacé par le Chaos, autant de manière frontale que de manière insidieuse.

Nbre types jouables: 350* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Aventuriers divers, humains, nains, elfes ou halflings

Spécificité règles: La spécificité principale réside dans les carrières proposées aux joueurs ; celles-ci, très variées à l'origine, multiplient les possibilités de faire évoluer le profil de son personnage, d'autant que le choix de la race et l'existence de carrières avancées augmentent encore le nombre de variables.

WARSAW

Gamme: Warsaw | Origine: France

1ère éd: 01/07/2009 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 1

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: John Doe | Date: 01/07/2009 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1964

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☒ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

1964, Varsovie : 50 ans après le déclenchement de la Première Guerre Mondiale, le conflit fait toujours rage entre deux dictatures : le Komingrad (issu de l'URSS) et le NeuReich (qui a succédé au IIème Reich). Le front s'est enlisé en Pologne, et notamment à Warsaw (anciennement Varsovie). Cette ville ravagée et abandonnée à son sort subit une guerre permanente, entre deux belligérants qui rivalisent d'innovations militaires (soldats morts-vivants, zeppelins bombardiers, etc.) et d'expériences en tous genres. Dans ce chaos, les PJ sont des déserteurs, des mercenaires, des résistants, ou tout simplement des habitants qui tentent de survivre.
L'univers reprend des thèmes orwelliens, notamment le contrôle de l'histoire par les régimes totalitaires. Les réutilisations uchroniques de personnages et de références historiques sont nombreuses.

Nbre types jouables: 15 | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Survivant de Varsovie, membre d'une faction

Spécificité règles: Règles de simulation du stress, de l'adrénaline, de la folie ; règles de création et de gestion d'une faction, considérée comme un véritable méta-personnage

WEREWOLF : THE APOCALYPSE

Gamme: Le Monde des Ténèbres 1991 / Werewolf : the Apocalypse | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1991 | Dernière éd: 01/01/2000 | Nbre éd: 3 | Nbre produits: 78

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☒ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/01/1994 | Edition: 2

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Notre
responsable de la corruption et de la destruction qui gangrènent le monde ; ce combat semble désespéré, la fin de la société garou et de Gaïa éant annoncée dans une prophétie.

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Loup-garou appartenant à une tribu

Spécificité règles:

WEREWOLF : THE WILD WEST

Gamme: Werewolf : the wild west | Origine: USA

1ère éd: 01/01/1997 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: White Wolf | Date: 01/01/1997 | Edition: 1

Close: oui | Langue: anglais | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 1830's-1890's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

19ème siècle américain, dans une relecture occulte des thèmes du Far West, notamment de la disparition progressive des Indiens d'Amérique. Les joueurs incarnent des loups-garous (cf. *Werewolf the Apocalypse*).

Nbre types jouables: 1 | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mixte

Description PJ: Loup-garou appartenant à une tribu

Spécificité règles:

WRAITH : THE OBLIVION

Gamme Le Monde des Ténèbres 1991 / Wraith : the oblivion **Origine** USA

1ère éd 01/01/1994 **Dernière éd** **Nbre éd** 1 **Nbre produits** 28

Autres supports ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur White Wolf **Date** 01/01/1994 **Edition** 1

Close oui **Langue** anglais **Type** base complet

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☒ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation 1990's

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Monde actuel, revisité par le Monde des Ténèbres ; les PJ incarnent des Ombres, fantômes bloqués dans l'Outre-Monde et qui ont reconstitué une société parallèle dans cette réalité.

Nbre types jouables 1 **Pouvoirs surnaturels** oui **Sexe** mixte

Description PJ Ombre, fantôme

Spécificité règles

WUSHU

Gamme: Wushu | Origine: USA

1ère éd: 01/04/2003 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 9

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: BP4P | Date: 01/01/2005 | Edition: 1

Close: non | Langue: français (trad) | Type: règles

Genre

☒ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☒ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☐ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☒ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☒ symbolique	

Description monde

Tout univers mettant en scène des actions spectaculaires et un rythme soutenu

Nbre types jouables: 1* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Personnages de films d'actions

Spécificité règles: Le système encourage l'inventivité et les actions spectaculaires ; plus la description de l'action est étoffée et en phase avec l'esprit du jeu, plus le bonus est important

WUXIA

Gamme: Wuxia | Origine: Canada

1ère éd: 01/09/2005 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 2

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Studio Mammouth | Date: 01/08/2006 | Edition: 1*

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☒ aventures	☒ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☐ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☐ contemporaine	☒ toute l'histoire
☐ moyen âge	☒ japon chine	☐ aucune

Datation:

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☐ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☒ décalage fantasy	☒ historique	☐ autre
☐ futuriste	☐ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

Le
wuxia pian (film de sabre) ou *kung-fu xian* (film de kung-fu).

Nbre types jouables: 5* | Pouvoirs surnaturels: oui | Sexe: mix masc

Description PJ: Héros expert en arts martiaux ou en magie

Spécificité règles: Système Persona ; 5 attributs (eau, métal, feu, bois, terre) ; Score en Chi (réserve d'énergie) ; traits du PJ déterminés par son horoscope

ZOMBIES

Gamme: Zombies | Origine: France

1ère éd: 01/09/2000 | Dernière éd: | Nbre éd: 1 | Nbre produits: 6

Autres supports: ☐ cartes ☐ figurines ☐ vidéo ☐ plateau ☐ romans ☐ BD ☐ films ☐ autres

Editeur: Judaprod - Hydravision | Date: 01/09/2000 | Edition: 1

Close: oui | Langue: français | Type: base complet

Genre

☐ contemporain	☐ cyberpunk	☐ cape et épée	☐ aventures	☐ hist-fan	☐ noir
☐ espionnage	☐ occulte	☐ anticipation	☐ divers fantasy	☐ medfan	
☐ science-fiction	☒ horreur	☐ multi univers	☐ mystique	☐ fantast.	
☐ post apocalyptique	☐ adaptation	☐ onirique	☐ histor.	☐ sup-her	

Période historique de référence

☐ préhistoire	☐ moderne	☐ non euras
☐ antiquité	☒ contemporaine	☐ toute l'histoire
☐ moyen âge	☐ japon chine	☐ aucune

Datation: 2010

Rapport à l'histoire

☒ hist. réelle	☒ thèmes
☐ légende	☐ symboles

Usages de l'histoire

☐ uchronie	☐ décalage fantasy	☐ historique	☐ autre
☐ futuriste	☒ décalage occ.	☐ symbolique	

Description monde

La Terre en 2010 est en proie à de graves crises politiques, sociales et militaires : Russie et Chine ont été ravagées par des attaques nucléaires, les USA sont devenus un Etat policier et l'UE fédéral suit le même chemin. Dans ce contexte dramatique des morts-vivants, les zombies, sont apparus. Cette épidémie de "zombification" est gardée secrète par les gouvernements, qui tentent même de l'utiliser à leur avantage.

Nbre types jouables: 2* | Pouvoirs surnaturels: possible | Sexe: mixte

Description PJ: Humain ou zombie

Spécificité règles: Pour les PJ zombies : règles sur la décrépitude du corps

Résumé : Cette recherche s'attache aux modalités de saisie de l'histoire par un support ludique particulier, le jeu de rôles. En analysant un corpus de jeux, nous cherchons à comprendre comment le savoir historique est médiatisé (mis en média) dans une perspective ludique. Dans un premier temps, nous envisageons l'histoire sous son aspect historiographique. Les réflexions des historiens sur leur discipline, mais aussi les travaux portant sur le genre historique, montrent bien que le savoir historique entretient une relation ambiguë avec la fiction et le récit. Dans un deuxième temps, nous nous focalisons sur les outils théoriques susceptibles de nous permettre d'articuler le sérieux de l'histoire et la frivolité du jeu. La saisie du savoir historique par un média ludique étant étrangère aux processus éducatifs formels et scolaires, nous la confrontons à d'autres outils théoriques, tels que les travaux portant sur les apprentissages informels et sur les notions exprimant la mobilité des savoirs. Dans une troisième partie, nous nous consacrons à la présentation de notre objet de recherche, le jeu de rôles. Domaine ambivalent, média de faible diffusion inscrit dans les réseaux de la culture ludique de masse, le jeu de rôles présente des caractéristiques originales, telles que la densité et la cohérence de ses univers imaginaires. Ce sont ces caractéristiques que nous analysons dans une dernière partie, en les mettant en rapport avec les savoirs historiques médiatisés par le jeu. La construction de mondes fictionnels qui recyclent l'histoire, et la mise en place de mécaniques ludiques qui traduisent des usages ludiques de la ressource historique, apparaissent comme les deux moteurs du processus de transformation du savoir historique en savoir ludique. Au final, la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles ne saurait être envisagée au regard des critères de validité historique, mais comme un processus d'appropriation du savoir par la fiction ludique.
Mots clés : jeu de rôles, médiatisation, histoire, culture ludique, sciences du jeu, mobilité des savoirs, savoirs historiques, corpus, simulation, éducation informelle

From historical knowledge to game knowledge : history mediatisation within roleplaying games

Abstract : This research focuses on how a specific game support, the roleplaying game, captures the historical material. Through the analysis of a game corpus, we aim at understanding the mediatisation process of historical knowledge (the translation of history into a medium) in a game-related perspective. Firstly, we consider the historiographical dimension of history. Historians' reflections on their discipline, but also works on history as a genre, clearly show that the relation between historical knowledge and fiction/narrative is ambiguous. Secondly, we focus on the theoretical tools that may help us to find a connection between history's seriousness and game's triviality. As the approach and use of historical knowledge by a game-related medium are not involved with formal and pedagogic learning processes, we confront them to other theoretical tools such as studies about informal learning and the notions of knowledge circulation. Thirdly, we concentrate on the presentation of our research object: roleplaying game. Roleplaying game, which is an ambivalent field as well as a medium whose distribution is limited within networks of the mass gaming culture, has distinctive features such as the completeness and coherence of its imaginary worlds. The last part of our work aims at analysing these features and their relation to the mediatisation of historical knowledge by roleplaying games. The construction of fictional worlds "recycling" history and the setting up of game mechanisms reflecting play uses of historical resource appear as the two major elements driving the transformation process of historical knowledge into ludic knowledge. Finally, history mediatisation within roleplaying games should not be confronted to criteria of historical validity but should be considered as an appropriation process of knowledge via game-related fiction.
Key words : roleplaying games, mediatisation, history, gaming culture, game study, knowledge circulation, historical knowledge, corpus, simulation, informal learning