

# A la croisée des mondes imaginaires

► Médiagraphie autour des jeux vidéo et jeux de rôle

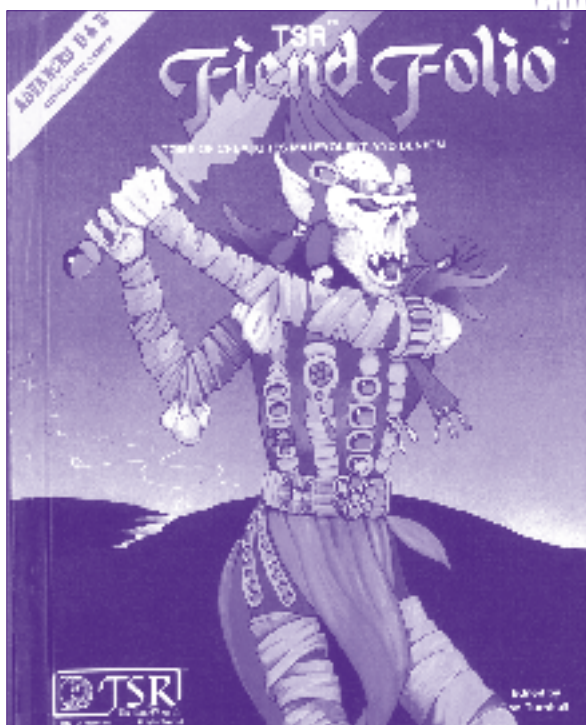
## ► Des liens entre littérature, cinéma, BD, jeux vidéo et jeux de rôle

Des premiers mythes à la sortie du septième volume de *Harry Potter* (vendu aux 4 coins du monde à plus de 11 millions d'exemplaires en 24 heures), de la littérature classique à la BD, en passant par le cinéma et les jeux en tous genres (jeux de rôle, jeux vidéo ou autres), les cultures de l'imaginaire sont partout. Heroic fantasy, super héros, science fiction, fantastique médiéval, imprègnent des univers variés.

Les cultures de l'imaginaire séduisent ou dérangent. Certains univers sont valorisés (on admire l'adolescent plongé dans l'interminable lecture des séries – *Le Seigneur des anneaux*, *La Belgariade*, *Eragon* ou *Les aventuriers de la mer*) alors que d'autres suscitent l'inquiétude voire la réprobation de l'adulte éducateur et les polémiques abondent sur la nocivité des jeux, dévoreurs de temps, empêcheurs de grandir et de penser, déclencheur de violence, etc... Là n'est pas notre propos.

Nous souhaitons simplement montrer ici qu'un même patrimoine fonde de grands pans de ces différents univers et qu'une même réflexion peut les unir dans la pratique pédagogique. Par l'approche des cultures de l'imaginaire peuvent être mis en lien des univers trop souvent opposés. On peut faire découvrir aux jeunes que nombre de romanciers célèbres ont inspiré les créateurs de jeux de rôle, jeux de vidéo, jeux de cartes à collectionner. Semblables personnages, décors, batailles, aventures, se retrouvent dans le roman comme dans les jeux. Comparaisons et approche de ce que chaque média a de spécifique peuvent être proposées.

Dans le domaine de la fantasy (comme dans bien d'autres) la littérature est exploitée (au sens noble comme au sens



péjoratif) dans le cinéma, dans les jeux, mais aussi dans nombre de produits dérivés. Le jeune déconcerté par le texte littéraire peut ainsi voir que le livre n'est qu'un médium parmi d'autres, que ce qui lui paraît extérieur à sa vie ne l'est pas tant. Plutôt que d'ignorer ou opposer, il s'agira de s'appuyer sur des connaissances et des





pratiques de l'élève, de relier ce qui paraît éloigné, d'établir des passerelles et ainsi d'ouvrir des portes. Voici donc le monde des jeux, en quelques repères, pour dialoguer avec les jeunes.

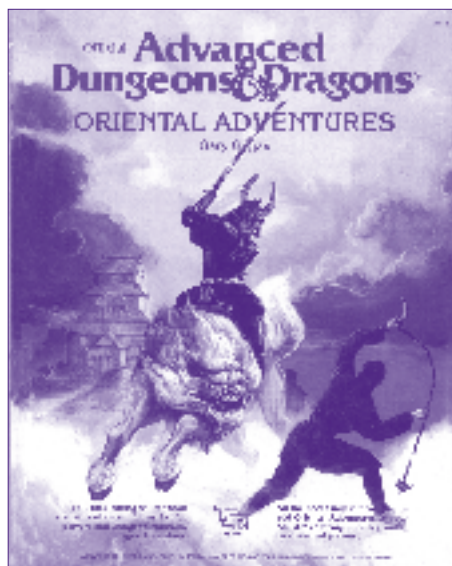
### ► Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

« Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. »

(Définition de la Fédération Française de Jeux de Rôle.)

[www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)

Le jeu de rôle est apparu en 1974 grâce à un Américain, Gary Gygax, qui publia les premières règles de « Dungeons & Dragons ». L'idée de base est simple : des joueurs rassemblés autour d'une table incarnent les personnages de fiction tirés de la saga *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. D'autres jeux et univers se sont développés depuis. Ils existent grâce à un ensemble complexe de règles prédéfinies (capacités des personnes, leur description physique et psychologique, description des décors, des êtres fabuleux, etc.) que le meneur de jeu doit connaître et avoir soigneusement lues. Ces règles sont éditées dans des livres vendus dans des boutiques spécialisées. On peut remarquer (et on se demandera si on doit le regretter) qu'ils sont généralement absents tant des rayons des CDI que de ceux des bibliothèques municipales.



Quelques jeux de rôle issus de la littérature

“*Le seigneur des anneaux : le jeu de rôle*”. Decipher, 2002.

“*Dying earth : la vieille terre*”. Le jeu de rôle dans le monde de Jack Vance. Oriflam, 2003.

“*Conan, le jeu de rôle*” d'après Robert E. Howard. Atlanta, 2007.

“*La Compagnie des Glaces le jeu de rôle*” d'après GJ Arnaud. Jeux Actuels, 1986.

“*L'appel de Cthulhu*”. Jeu de rôle tiré des romans d'épouvante de l'auteur américain HP Lovecraft.

### ► Les livres dont vous êtes le héros

Le développement des livres-jeux s'inspirant des jeux de rôle et diffusés par de grands éditeurs (Gallimard par exemple) a été à l'origine de l'accroissement significatif du nombre de joueurs (et de lecteurs) dans les années 80-90. Le livre-jeu est constitué de paragraphes numérotés qui ne s'enchaînent pas de façon séquentielle, mais au gré des choix proposés au lecteur à la fin de chaque paragraphe. Ces livres qui offraient une nouvelle forme de lecture, interactive et morcelée, furent largement décriés en leur temps, avant de passer de mode.

### ► Un cousin éloigné du jeu de rôle : le jeu de cartes à collectionner

Il s'agit d'un loisir issu de la tradition américaine des collections de bostons cartonnés (trading cards, cartes à échanger) représentant des sportifs ou des personnages de série culte. Les participants acquièrent dans le commerce des cartes spécifiques au jeu, vendues par paquets dont le contenu n'est pas connu d'avance. Des règles complexes attribuent à chaque carte certaines propriétés. Les joueurs, munis chacun d'une combinaison de cartes, confrontent leurs cartes au fil des tours d'une partie. Des sites sont dédiés à ces jeux.



Voici quelques standards :

Magic, Mythos, Pokémon. Un grand succès depuis les années 1995.

Là encore l'imbrication entre les genres est grande puisque le jeu "Magic" se décline en romans.

"La trilogie Ravnica" ou "La trilogie Spirale temporelle". Editeur La Bibliothèque Interdite", 2007.

<http://roman-magic.fr/>

La bibliothèque Interdite (éditeur inconnu aux prescripteurs que nous sommes...) édite également les romans "Warhammer", issus du jeu de figurines du même nom qui se décline également en jeu de rôle.

<http://www.bibliothequeinterdite.fr/>

### ► Le gagnant toutes catégories : le jeu vidéo

Le jeu vidéo s'est généralisé depuis les années 90 : massification du nombre de joueurs et de jeux proposés, des moyens technologiques et du marché généré. Le jeu informatique ou jeu vidéo est pratiqué par l'utilisation d'un système informatique (ordinateur, console ou arcade) qui gère les règles et affiche les informations nécessaires. Il peut s'agir de jeux de société, de réflexes, de stratégie, d'énigmes... ou de toute forme de jeu de simulation. L'interactivité est liée aux options laissées au joueur par son ordinateur, ou à la possibilité de se connecter en réseau pour jouer simultanément et interagir entre joueurs à distance.

L'univers de la fantasy se retrouve dans le jeu vidéo comme dans le jeu de rôle ; certaines marques déclinent des produits dans les deux catégories. Il s'agit cependant de jeux très différents (au niveau du matériel bien sûr, mais aussi au niveau des modalités d'interaction entre joueurs).

### ► Des livres sur les jeux de rôle et les jeux vidéo



Nous présentons des livres récents issus de recherches en sociologie ou en psychologie, qui interrogent le phénomène des jeux sans manichéisme ni catastrophisme. Ils permettront à l'enseignant de se forger une opinion plus circonstanciée et d'en tirer enseignement pour sa pratique.

Caïra, Olivier.

#### Jeux de rôle : les forges de la fiction.

CNRS éditions, 2007.

Ce livre écrit par un rôliste sociologue se présente comme un « livre dont vous êtes le héros ». Il s'adresse autant au néophyte qu'au connaisseur, décrivant l'activité des joueurs ou le déroulement d'une partie, mais ouvrant de larges questionnements sur ce type de jeu et les liens avec d'autres univers. L'enseignant sera intéressé par les « forges de la fiction » : économie et géographie de l'imaginaire, engagement du joueur et interactivité dans les choix narratifs, organisation collective. De quoi réfléchir à une réalité sociale qui inquiète encore, quoique souvent mal connue.



Fortin, Tony / Mora, Philippe / Trémel, Laurent.

#### Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux.

L'Harmattan, 2005.

Dans cet ouvrage collectif, l'enseignant ne manquera pas de repérer l'article intitulé : « Les jeux vidéo et la culture jeune peuvent-ils faire l'objet d'expériences pédagogiques ? » où Laurent

Trémel présente et commente quatre points de vue contrastés. Par ailleurs sont interrogés la pratique des jeux en réseaux et les contenus des jeux de « civilisation », dans une perspective sociologique.

Guiserix, Didier.

#### Le livre des jeux de rôle.

Bornemann, 1997. (L'univers du jeu).

Un livre clair et facile à lire pour comprendre ce qu'est le jeu de rôle, se familiariser avec les pratiques et comprendre comment marchent les règles. L'auteur aborde aussi le phénomène de société, mettant en avant les effets positifs du jeu de rôle pour le réhabiliter.





Lenhard, Gentiane.  
**Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?**

ESF, 1999. (Droit de regard).  
Cet ouvrage abordable fait le point sur les jeux vidéo : typologie, évolution, filiation avec les autres arts, mais aussi la peur qu'ils génèrent, les risques physiologiques ou psychologiques, ainsi que les bénéfices (dans les apprentissages, la construction de soi, la socialisation) pour finir sur des conseils d'achat et d'usage.

Stora, Michael.  
**Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique.**

Presses de la Renaissance, 2005.

Lui-même grand consommateur d'images, Michael Stora se refuse à diaboliser les nouvelles technologies. Au contraire, il montre quel bénéfice elles peuvent apporter et dans quelles conditions, insistant notamment sur le besoin d'accompagner l'enfant et de parler avec lui de ce qu'il a vu. En tant que psychanalyste, il considère que l'outil informatique constitue un entraînement symbolique pour les enfants comme pour les adultes. Le jeu, véritable réservoir d'histoires, propose un parcours initiatique où l'acte a une valeur symbolique. Dans notre société digitale saturée d'images, celles-ci peuvent, autant que le mot, donner corps à la pensée. Il utilise le jeu vidéo en thérapie pour adultes comme pour enfants et a créé l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (omnsh.org). Son livre se lit facilement, car la pensée est fluide et illustrée sans être pour autant trop simplifiée.



Trémel, Laurent.  
**Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde.**

PUF, 2001.

Cette approche sociologique permet de mieux comprendre la fonction de ces jeux dans notre société, grâce à l'analyse des thématiques utilisées dans la construction des univers de jeux de rôles, à l'étude des scénarios des jeux vidéo et à des enquêtes effectuées auprès des joueurs. Le domaine des jeux vidéo est traversé par les divisions sociales et doit donc être interrogé avec méthode, en relativisant les idées reçues.



## ► Des sites relatifs aux jeux de rôle et jeux vidéo

Contrées du jeu

Boutique en ligne et magasin à Grenoble  
<http://www.lescontreesdujeu.fr/>

FFJDR. La Fédération française des jeux de rôles  
Beaucoup d'informations pour découvrir le jeu de rôle.  
<http://www.ffjdr.org/>

GROG

Guide du rôliste galactique : le site de base.  
<http://www.roliste.com/>

Hexagonal

Le vendeur historique de jeux de rôles.  
<http://www.hexagonal.net/>

i-poche.com

Le Livre de Poche jeunesse lance une nouvelle collection de fantasy, qui débutera avec la publication de titres phares des éditions Bragelonne.

Un site internet verra simultanément le jour. Outre la présentation des titres et des auteurs du catalogue, i-poche.com sera dédié à l'univers de la fantasy.  
[www.i-poche.com](http://www.i-poche.com)

OMNSH. L'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), créé par Michael Stora, est une association française de loi 1901. Il a pour objet d'étude la technologie numérique, c'est-à-dire les environnements et outils technologiques reposant sur l'informatique et offrant une interactivité avec leurs utilisateurs et ce, tous supports techniques confondus, présents et à venir. Cette association a pour but de constituer une plate-forme d'information, de réflexion et d'échange entre la recherche universitaire, les professionnels, la presse et le public, tous quatre liés par cette technologie. Analyse des publics et des succès des jeux vidéo, étude des enjeux de l'industrie des jeux vidéo, jeux et apprentissages : voici quelques thèmes abordés.

[www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)

Oriflam

Editeur de jeux de rôles et de société  
<http://www.editions-oriflam.net/>

Annie Vuillermoz et  
Marie Guelpa