



HAL
open science

La réception de la fantasy dans le jeu de rôles et le jeu vidéo : comment les créateurs de manuels de jeux de rôles et développeurs de jeux vidéo transposent-ils des éléments essentiels au genre de la fantasy dans leurs œuvres ?

Anne Bravo

► To cite this version:

Anne Bravo. La réception de la fantasy dans le jeu de rôles et le jeu vidéo : comment les créateurs de manuels de jeux de rôles et développeurs de jeux vidéo transposent-ils des éléments essentiels au genre de la fantasy dans leurs œuvres ?. Littératures. 2020. hal-03998910

HAL Id: hal-03998910

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03998910v1>

Submitted on 21 Feb 2023

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.

Copyright



Année universitaire 2020-2021

LA RÉCEPTION DE LA *FANTASY* DANS LE JEU DE RÔLES ET LE JEU VIDÉO

**Comment les créateurs de manuels de jeux de rôles et développeurs de jeux vidéo
transposent-ils des éléments essentiels au genre de la *fantasy* dans leurs œuvres ?**

Présenté par **Anne BRAVO**

Numéro d'étudiant : **31912186**

Sous la direction de **Claire PLACIAL**, maîtresse de conférences en Littérature Comparée à l'Université
de Lorraine

Mémoire de Master présenté le 20 mai 2021.

Mémoire de Master 2 Littératures et Médiations à l'Université de Lorraine



Déclaration sur l'honneur contre le plagiat

(à joindre obligatoirement à tout travail de recherche ou dossier remis à un enseignant)

Je soussigné(e),

Nom, Prénom, BLAVO Anne

Régulièrement inscrit à l'Université de Lorraine

N° de carte d'étudiant : 31912186

Année universitaire : 2020-2021

Niveau d'études : L ou M

Parcours : Lettres Modernes

N° UE : UE1002

Certifie qu'il s'agit d'un travail original et que toutes les sources utilisées ont été indiquées dans leur totalité. Je certifie, de surcroît, que je n'ai ni recopié ni utilisé des idées ou des formulations tirées d'un ouvrage, article ou mémoire, en version imprimée ou électronique, sans mentionner précisément leur origine et que les citations intégrales sont signalées entre guillemets.

Conformément à la loi, le non-respect de ces dispositions me rend passible de poursuites devant la commission disciplinaire et les tribunaux de la République Française.

Fait à Metz, le 23/06/2021

Signature : 

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier ma directrice de mémoire, Madame Claire PLACIAL, maîtresse de conférences en littérature comparée, pour son soutien tout au long de ces deux années de travail, ainsi que pour ses très précieux conseils qui m'ont permis de m'améliorer au fil de ces mois de recherche et de rédaction.

J'aimerais également remercier l'équipe pédagogique entourant le Master Littératures et Médiations, qui nous a encouragés et préparés au mieux à cette expérience dans le domaine de la recherche.

J'adresse ensuite mes plus sincères remerciements à mes amies et relectrices dévouées, Mathilde SECCI et Jade BONFANTI, qui, par leur maîtrise de la langue et leurs esprits critiques m'ont évité de nombreuses erreurs, et m'ont soutenue tout au long de ce projet.

J'exprimerai enfin ma reconnaissance envers ma famille et mes amis pour leur présence au cours de ces deux années de travail.

Table des matières

Introduction	5
PREMIÈRE PARTIE : LES PROCESSUS DE CRÉATION D'UN MONDE FICTIONNEL DE <i>FANTASY</i> ADAPTÉS À LA PRATIQUE DU JEU DE RÔLES ET DU JEU VIDÉO	13
I. Conception formelle d'un monde fictionnel dans le jeu de rôles et le jeu vidéo	13
A. Le phénomène de catégorisation propre aux jeux de rôles et aux jeux vidéo	13
B. <i>Wakfu</i> , jeu vidéo dérivé d'une série animée	21
II. Des éléments de la littérature d'<i>heroic fantasy</i> devenus des structures symboliques	28
A. <i>Le Donjon de Naheulbeuk</i> , une parodie des codes de la <i>fantasy</i>	28
B. Écrire un jeu de rôles ou un jeu vidéo	34
DEUXIÈME PARTIE : LA CONCEPTION DES PERSONNAGES DANS LE GENRE DE LA <i>FANTASY</i> DANS LE JEU DE RÔLES ET LE JEU VIDÉO	42
I. Le concept de personnage dans chaque médium	42
A. Qu'est-ce qu'un personnage en littérature <i>fantasy</i> , dans le jeu de rôles et dans le jeu vidéo ?..	42
B. Jouer un personnage	49
II. L'importance du <i>background</i> des personnages	56
A. Les <i>backgrounds</i> types tirés de la littérature et inspirant les rôlistes et les joueurs	56
B. L'impact des <i>backgrounds</i> sur l'aventure	64
TROISIÈME PARTIE : LES PROCÉDÉS NARRATIFS AU SEIN DU GENRE DE LA <i>FANTASY</i>	72
I. La transposition des schémas de la narration littéraire dans le jeu de rôles et le jeu vidéo ..	72
A. Le système de quête	72
B. Partir à l'aventure	82
C. Les donjons et les énigmes	89
II. Des procédés littéraires transformés en procédés ludiques	99
A. La notion d'expérience	99
B. La communauté	108
C. La notion de choix dans le jeu de rôles et le jeu vidéo	115
Conclusion	124
Bibliographie	129

Introduction

Le jeu vidéo, apparu pour la première fois dans la sphère du grand public dans les années 1970, est un média faisant intervenir différents domaines : l'informatique, la communication, les arts visuels et plastiques ainsi que l'animation. La perspective littéraire de ce nouveau média commence, depuis quelques années, à se développer dans le milieu de la recherche : Raphaël Baroni¹ et Marc Marti² ont par exemple traité de la narratologie associée à la ludologie. Le jeu de rôles n'est lui aussi étudié que depuis peu du point de vue de ses paramètres littéraires, bien que la pratique ait déjà été traitée dans le domaine de la ludologie. Les chercheurs ayant travaillé sur ces deux types de jeux à la fois sont par ailleurs plutôt rares, bien que leur nombre augmente progressivement au fil du temps. Nous pouvons toutefois citer, en littérature, Anne Besson³, pour qui l'interactivité du jeu de rôles et du jeu vidéo permet aux joueurs d'explorer les univers littéraires au-delà des livres. Du côté de la sociologie des jeux et des médias ainsi que de la ludologie, Olivier Caïra⁴, met en avant l'impact des choix des rôlistes dans le jeu de rôles, tandis qu'Edwige Lelièvre⁵, qui dispose d'une forte expérience vis-à-vis du jeu vidéo et plus précisément du jeu de rôles en ligne, questionne la façon d'écrire une intrigue dans le cadre de ce dernier. Les études existantes sur notre sujet s'étendent donc sur plusieurs domaines, autant en littérature qu'en sociologie des jeux. Ce mémoire ne traitera cependant pas des jeux de rôles et des jeux vidéo dans une optique d'études culturelles ou d'information, mais bien en rapport avec leur dimension littéraire, par l'étude, entre autres, des schémas narratifs propres aux romans du genre adaptés dans de nouveaux médias, en s'attachant à la question de l'écriture. Afin d'interroger au mieux ce sujet, la problématique de ce travail se concentre sur la manière dont les développeurs de jeux vidéo et créateurs de manuels de jeux de rôles utilisent des structures et des schémas narratifs tirés d'œuvres littéraires de *fantasy*, tels que le fonctionnement d'une quête ou l'élaboration des personnages et du monde dans lequel ils évolueront.

La littérature *fantasy* a grandement influencé le développement et la création du jeu de rôles et du jeu vidéo. Ce genre demeure par ailleurs extrêmement large, puisqu'il englobe à la fois ce que nous définissons en français comme le merveilleux et le fantastique : le merveilleux est généralement assimilé à l'*heroic fantasy* ou à la *high fantasy*, qui présentent des univers inspirés

¹ BARONI Raphaël, MARTI Marc, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie* [En ligne, consulté le 18 février 2020], 2014. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7077>

² *Ibid.*

³ BESSON Anne, « L'arbre et la forêt : postérité de Tolkien en fantasy », *Revue de la BNF*, vol. 59, no. 2, 2019.

⁴ CAÏRA Olivier, « Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux », *Revue de la BNF*, vol. 59, no. 2, 2019.

⁵ LELIEVRE Edwige, « Gameplay et narration dans les jeux de rôles en ligne : entre standardisation et renouvellement », in *Les territoires du virtuel*, MEI – Médiation et Information n°37, L'Harmattan, 2014.

par la littérature médiévale, tandis que le fantastique relève davantage de l'*urban fantasy* ou de la *low fantasy*, mettant en scène des mondes similaires au nôtre auxquels s'ajoutent des éléments surnaturels. Il existe également d'autres sous-genres comme la *dark fantasy*, plus orientée vers l'horreur et qui ne sera donc pas évoquée précisément ici. Anne Besson explique, dans son ouvrage *La Fantasy*⁶, que ce terme anglais est relatif à l'imaginaire et qu'il est difficile de le traduire de façon juste en français. Elle le définit tout de même en avant-propos de son *Dictionnaire de la fantasy* comme :

L'ensemble des œuvres dont le monde fictionnel, qu'il s'agisse du nôtre ou d'un « monde secondaire » autonome, qu'ils communiquent ou prennent place dans un « multivers », est marqué par la présence du surnaturel magique. D'autres lois échappant à la physique y règnent. [...] D'autres créatures y vivent aux côtés des hommes, souvent inspirées par les mythologies et les folklores.⁷

Dans ce mémoire, il ne sera alors question que d'*heroic fantasy* ou de *high fantasy*. Notre corpus sera composé de trois romans, d'une bande-dessinée, de deux manuels de jeux de rôles et d'un jeu vidéo. Nous utilisons *Le Pays Creux* de William Morris ainsi que *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien. Ces ouvrages ont été sélectionnés pour plusieurs raisons, tout d'abord, pour les deux dernières œuvres, ce choix a été motivé par leur succès en *fantasy*, avec une renommée qui perdure par ailleurs encore aujourd'hui, l'écrivain a donc fortement marqué les esprits et de nombreux auteurs contemporains s'inspirent ou sont influencés par des références issues de son univers. L'association de ces trois romans nous permettra d'observer l'évolution du genre depuis l'œuvre de William Morris, considéré comme étant le créateur de la *fantasy*, jusqu'à J.R.R. Tolkien, qui a implanté dans l'imaginaire collectif certains codes propres au genre. Revenons tout d'abord sur *Le Pays Creux*, texte publié en 1856 et qui est à ce jour estimé comme étant le premier roman de *fantasy* jamais écrit. Le récit prend place dans un univers médiéval, dans lequel le personnage principal, Florian de Liliis, se réveille dans un lieu irréel et magique après une bataille contre un seigneur ennemi. Le lecteur suit ensuite Florian au cours de son voyage, en quête du Pays Creux, cet endroit de légende que personne n'a jamais atteint auparavant. Cette œuvre a été choisie dans le but de permettre une comparaison d'ouvrages plus récents avec le roman considéré comme étant à l'origine de la *fantasy*, qui pose donc les premières caractéristiques du genre. Il est également question de deux œuvres majeures de J.R.R. Tolkien : *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. La première, publiée en 1937, raconte l'histoire de Bilbo le hobbit, autrement dit un semi-homme de

⁶ BESSON Anne, *La Fantasy*, coll. « 50 questions », Klincksieck, Paris, 2007.

⁷ BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018, p. 8.

petite taille aux larges pieds. Celui-ci vivait tranquillement dans sa province, en compagnie de ses comparses hobbits, sans intérêt particulier pour les guerres et les aventures. Un jour pourtant, le magicien Gandalf et treize nains viennent le tirer de sa paisible vie en l'engageant comme cambrioleur. Bilbo se retrouve donc à parcourir la Terre du Milieu avec ses nouveaux compagnons, qui cherchent à recouvrer leur honneur en récupérant leur cité à la Montagne Solitaire, autrefois attaquée par un dragon, qui y siège depuis, empêchant quiconque d'entrer. Le héros accompagne donc les nains jusqu'à cette montagne et se retrouve face à Smaug, le dragon qu'il devra vaincre pour sauver sa vie et la cité de ses compagnons. *Le Seigneur des Anneaux* se déroule dans la continuité du *Hobbit* ; bien qu'il ne s'agisse pas réellement d'une suite, on peut très bien le lire sans avoir connaissance de l'histoire de Bilbo. On y suit donc Frodon, destiné à porter un anneau que Bilbo avait ramassé par hasard au cours de son aventure avec les nains. Il s'agit en réalité de l'Anneau unique forgé par Sauron, le Seigneur des Ténèbres, autrefois vaincu par les peuples libres de la Terre du Milieu. Dépourvu d'enveloppe corporelle, Sauron demeure en vie, son existence étant liée à l'Anneau. C'est depuis le fond fin de la Terre du Milieu, dans le Mordor, qu'il monte une puissante armée pour détruire le monde. L'Anneau doit être détruit au sein du volcan dans lequel il a été créé, afin de mettre fin aux plans machiavéliques du Seigneur des Ténèbres. Dans un élan de courage, Frodon décide de mener l'Anneau en Mordor. Il est accompagné par Aragorn, un humain roi-en-devenir, par l'elfe Legolas, le nain Gimli, trois de ses amis hobbits et Boromir, un homme guerrier. Cette œuvre a été publiée en trois tomes : *La Communauté de l'Anneau*, *Les Deux Tours* et *Le Retour du roi* de 1954 à 1955. Étant donné que notre propos traite des structures symboliques présentes dans le genre, nous avons pensé à associer les romans que nous venons de citer à une œuvre parodique, se servant précisément des éléments que Tolkien a construits et qui sont devenus des marqueurs forts de la *fantasy*. Cela nous permettant d'analyser les stéréotypes qui se sont attachés au genre, ainsi que la manière dont un auteur de parodie les met en scène pour créer une dimension humoristique au sein d'un récit organisé. Nous avons donc fait le choix d'étudier une bande-dessinée parodiant la *fantasy* en général et plus spécifiquement le jeu de rôles : *Le Donjon de Naheulbeuk*, dont le scénario a été écrit par John Lang et les dessins réalisés par Marie Poinot en 2005. Cette œuvre nous a semblé des plus appropriées, puisqu'elle relie deux des objets de nos recherches : la littérature et le jeu de rôles. On y suit une troupe d'aventuriers réalisant leur tout premier donjon, en quête d'une statuette de valeur nécessaire à l'accomplissement d'une mystérieuse prophétie. Ceux-ci explorent tout d'abord le Donjon de Naheulbeuk, puis toute la Terre de Fangh où se déroule le récit. Cette œuvre nous permettra, grâce à sa vision parodique du jeu de rôles, de relever des structures symboliques majeures propres à la pratique, ceci également dans le but d'analyser de quelle manière un auteur peut adapter une partie de jeu de rôles sous la forme d'une narration qui a pour but d'être lue.

Notre objectif étant d'étudier une forme de continuité entre les médias de notre corpus, cette bande-dessinée sert avant tout à faire le lien entre les origines littéraires du genre de la *fantasy*, et son évolution sur de nouveaux supports, en l'occurrence ici le jeu de rôles. Nous pensons que ce dernier est intimement relié aux jeux vidéo, puisqu'au départ, cette pratique vidéoludique se servait des mêmes mécanismes : un plateau et des pions pour visualiser les espaces de combats et un système d'expérience pour les personnages se retranscrivant sous la forme de niveaux à atteindre, ainsi que la présence d'une histoire par exemple. Le type de jeu vidéo traité dans cette analyse est le *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) ou « jeu de rôles en ligne massivement multijoueur ». Celui-ci est généralement doté d'un univers extrêmement conséquent ; les joueurs ne se contentent pas de vivre une histoire pré-écrite avec un personnage, car l'exploration y occupe une place prépondérante, tout comme dans les romans de *fantasy* ou les jeux de rôles. Le concept d'« exploration » est ici à entendre au sens de découverte, d'évolution dans un monde donné : les joueurs ont la possibilité de parcourir le monde fictionnel de toutes parts et sans limite, découvrant de nouveaux lieux au fur et à mesure de leur aventure. Si ce type d'œuvres propose une quête principale, faisant office de fil rouge du récit et consistant en l'intrigue majeure du jeu, l'ajout régulier de quêtes secondaires vient également renforcer la densité de l'univers fictionnel : ces quêtes constituent des objectifs pour les joueurs, il peut s'agir de vaincre un certain nombre d'ennemis, ou de récupérer des ressources particulières, celles-ci n'ont généralement pas une grande incidence sur le déroulement de l'aventure des joueurs cependant, mais servent à donner une profondeur au monde fictionnel. En outre, les MMORPG proposent un concept de progression différent d'autres jeux vidéo : le but des participants est de gagner de l'expérience en réalisant diverses tâches, et ainsi augmenter les niveaux de leurs personnages, ce qui leur confère de nouvelles compétences. Ce système donne une durée de vie considérable à ces jeux. L'œuvre vidéoludique faisant partie de notre corpus est *Wakfu*, jeu vidéo développé par l'entreprise Ankama et sorti en 2012, dans lequel les joueurs ont pour but de vaincre Ogres, un ogre noyant le monde dans ses larmes depuis le sommet du Mont Zinit. Ce jeu a pour objectif, au travers de la création et du fonctionnement de son monde fictionnel, de traiter de tous ces éléments sur un ton humoristique, en parodiant volontiers les personnages types que nous pouvons retrouver en littérature, tels les chevaliers ou les princesses, ce qui met en avant un certain nombre de stéréotypes et de structures symboliques. Le choix de cette œuvre a été motivé par son absence totale dans les travaux universitaires sur les jeux vidéo. Il est intéressant d'associer ce jeu aux ouvrages cités précédemment, afin d'observer le passage du média écrit à un support visuel bien plus récent et ce, dans le but de montrer un lien entre la narration littéraire et vidéoludique. Cette œuvre est particulière dans le sens où elle reprend des mécanismes de fonctionnement très proches de ceux du jeu de rôles, comme nous le démontrerons dans notre développement, ce qui n'est plus

courant de nos jours, les développeurs cherchant souvent à proposer des interactions rapides et dynamiques aux joueurs, là où ce jeu privilégie la réflexion et l'élaboration de stratégies poussées. De plus, les créateurs de *Wakfu* font explicitement référence à des romans de *fantasy* très connus, comme ceux de Tolkien ou du *Cycle de Terremer* d'Ursula K. Le Guin, nous amenant donc à supposer que ces ouvrages ont eu une influence dans la manière dont l'histoire et le monde fictionnel ont été développés.

Les MMORPG fonctionnent par ailleurs de la même manière que les jeux de rôles sur table, que nous allons aborder dans ce travail, afin d'associer deux pratiques ludiques différentes, qui partagent cependant un lien fort, les jeux de rôles pouvant être considérés comme les prédécesseurs des jeux vidéo. Notre choix de traiter de *Wakfu* étant intimement lié à cette question, puisqu'à l'image de cette pratique rôliste, les combats se jouent au tour par tour⁸. Les autres types de jeux de rôles, comme les *Grandeurs Natures*, où les joueurs incarnent physiquement leurs personnages, et les livres-jeux ou « livre dont vous êtes le héros » ne seront donc pas traités ici. Pour en revenir aux jeux de rôles sur table, ils consistent généralement à attribuer différents personnages à chaque personne et à désigner le maître du jeu, ce dernier devant proposer un scénario à ses rôlistes. Les parties sont, dans la plupart des cas, régies par des manuels de règles, qui présentent un univers et des créatures bien particulières et accordant plus ou moins de liberté aux joueurs. Les manuels qui seront traités dans ce mémoire seront ceux de *Dungeons&Dragons*, premiers livres de jeu de rôles, apparus au cours des années 1970 et dont de nouvelles éditions sont encore créées aujourd'hui, ainsi que les manuels de *13th Age*, publiés en 2013. Ils serviront de supports physiques lors de l'analyse des parties de jeux de rôles, qui ne laissent généralement que très peu de traces écrites. Ces manuels auront donc un rôle de soutien, afin d'illustrer par des citations ou des illustrations certains propos et arguments qui seront avancés dans ce mémoire.

Le jeu vidéo étant un médium plutôt récent et le jeu de rôles ayant une réputation un peu obscure, ils ne sont donc pas souvent mis sur le devant de la scène. Dans les travaux déjà réalisés sur ces sujets, on les retrouve généralement traités de manière individuelle. Aussi Olivier Caïra⁹ travaille-t-il plus spécifiquement sur les jeux de rôles, là où Anne Besson¹⁰ se concentre beaucoup plus sur

⁸ Les combats au tour par tour se jouent sur un plateau, avec un nombre d'actions et de déplacements définis par des points. Chaque joueur dispose de plusieurs secondes, voir minutes pour élaborer la stratégie qu'il souhaite appliquer au cours de son tour. Les combats ne sont donc pas aussi dynamiques que lorsqu'ils sont effectués en direct sans pause.

⁹ CAÏRA Olivier, « Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux », *Revue de la BNF*, vol. 59, no. 2, 2019.

¹⁰ BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018, p. 8.

la littérature *fantasy*. Il y a donc un intérêt certain dans le fait de mettre en relation ces trois médias au travers d'un même genre, car cette étude permettra de penser l'écriture littéraire au sein de supports nouveaux ou peu étudiés dans ce domaine. La question des mondes fictionnels est, par ailleurs, un point de départ hautement intéressant, puisqu'on peut imaginer que leurs conceptions respectives se mettent en lien au travers des différents supports. Ce mémoire a donc pour objectif de mettre en parallèle des médias, qui jusqu'alors n'étaient pas ou très peu considérés par les chercheurs en Lettres, avec des œuvres littéraires. Dans tous les cas, ils ne l'étaient jamais dans les détails, les pratiques ludiques étant vues comme associées au jeune public ou à des spécialistes. Cette approche comparatiste va permettre de poser un point de vue sur les relations entretenues par ces trois médias : littérature, jeu de rôles et jeu vidéo, et ce au niveau de leur dimension littéraire. Il ne s'agit pas ici de faire de la ludologie, mais bien d'aborder des œuvres ludiques et vidéoludiques avec un regard littéraire. L'une des principales difficultés qui pourrait se présenter lors de ce travail, est qu'il sera question de médias méconnus et nouveaux, ce qui signifie que les ressources universitaires qui s'y rapportent sont encore moindres. Pour pallier ce problème, il sera nécessaire de s'appuyer sur des théories littéraires, en particulier sur *La Théorie des mondes possibles* de Françoise Lavocat¹¹, mais également sur les travaux de Vincent Jouve¹² traitant des personnages et sur les ouvrages de Raphaël Baroni¹³ relatifs à la question des récits interactifs. Cela nous permettra de donner des sources fiables et qualitatives au cours des analyses et démonstrations réalisées. Il sera bien question dans ce travail de questionner la manière dont les développeurs de jeux vidéo et les créateurs de manuels de jeux de rôles se servent d'outils d'écriture issus de la littérature. Il est dès lors intéressant de se demander de quelle manière la littérature *fantasy* s'est transposée dans les nouveaux genres du jeu de rôles et du jeu vidéo. Comment certains éléments majeurs de la narration se sont-ils transformés en systèmes, devenus indispensables à l'*heroic fantasy*, dans ces nouveaux médias ? Et en quoi la création fictionnelle dans un jeu vidéo ou un jeu de rôles relève-t-elle de la même réflexion et des mêmes procédés que celle de la création littéraire ? Ce travail se situe donc dans le domaine de la littérature comparée, étant donné que le jeu de rôles et le jeu vidéo sont reliés à la littérature dans leur essence même. Il ne sera pas réellement question dans ce mémoire d'intermédialité, en tant qu'hybridation des supports, puisque nous traiterons de l'influence d'œuvres littéraires sur d'autres médias et non pas de leur association commune qui pourrait conduire à un phénomène intermédial.

¹¹ LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS, 2010.

¹² JOUVE Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Presses universitaires de France, 1998.

¹³ BARONI Raphaël, MARTI Marc, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie* [En ligne, consulté le 18 février 2020], 2014. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7077>

Afin d'avoir un cheminement clair et précis, l'ordre de nos différentes parties a été pensé pour aller du plus général au plus précis. Aussi, la première étape se concentre sur les mondes fictionnels de *fantasy* de manière globale, pour en détailler les fonctionnements principaux. La deuxième partie traite des personnages, qui représentent déjà des éléments un peu plus précis, qui viennent donc prendre place à l'intérieur de ces mondes fictionnels : il est donc nécessaire d'avoir au préalable bien développé ces derniers. Enfin, la dernière étape se concentre sur des procédés narratifs spécifiques, qui eux aussi se placent dans le cadre des univers fictionnels, mais nécessitant une approche bien plus détaillée que celle des premiers points évoqués.

Dans une première partie, nous détaillerons les processus de création d'un monde fictionnel de *fantasy*, et la manière dont ils sont adaptés à la pratique du jeu de rôles et du jeu vidéo. Il s'agira ici de prendre en compte la conception formelle d'un monde fictionnel dans ces médias, en débutant par une analyse détaillée du phénomène de catégorisation qui est propre aux jeux de rôles et aux jeux vidéo. Nous verrons ici comment des concepts issus de la littérature, sont habilement repris, mais sous une autre forme afin de s'adapter à des supports qui comportent une forme d'écriture mais qui se basent aussi sur un aspect visuel et interactif. Nous analyserons le jeu vidéo *Wakfu* en particulier, dérivé d'une série télévisée animée, afin d'observer directement ces procédés au sein d'une œuvre vidéoludique. Il s'agira également de mettre en évidence la structure du récit dans ce type de production et d'identifier quelles transformations sont survenues d'un médium à un autre. Nous analyserons ainsi les éléments de la littérature d'*heroic fantasy* devenus des structures symboliques fortes, en particulier à l'aide du *Donjon de Naheulbeuk*, qui vient mettre en avant des stéréotypes et des codes issus des romans du corpus par la parodie. Enfin, nous nous attacherons à la question de l'écriture d'un jeu de rôles ou d'un jeu vidéo. Ces activités artistiques présupposent effectivement un acte de rédaction au préalable du jeu, nous allons donc nous concentrer sur ce qu'implique l'écriture d'un récit dans des médias, dont les fonctionnements et la pratique sont fondamentalement différents d'une œuvre de littérature.

Dans un deuxième temps, il sera question des personnages dans le genre de la *fantasy*, ainsi que de leur conception et adaptation dans les deux médias ludiques au centre de notre travail. Tout d'abord, il nous faudra revenir sur le concept même de « personnage » dans chaque médium. Qu'est-ce qu'un personnage en littérature *fantasy*, dans le jeu de rôles et dans le jeu vidéo ? Cela impliquera également d'observer la distinction entre le rôliste, le joueur et l'acteur. Nous pourrons, une fois ces concepts éclairés, nous interroger sur la question du jeu des personnages, c'est-à-dire sur la manière dont, en fonction du médium, le personnage est approprié par le lecteur ou le joueur et ce que cela va avoir comme influence sur l'œuvre dont il est question. Il s'agira ensuite de traiter des *backgrounds* des personnages. Le terme *background* est utilisé dans les milieux du jeu de rôles

et du jeu vidéo, pour désigner l'histoire passée du personnage. Autrement dit, les actions ou les hauts-faits que le personnage a pu entreprendre de sa naissance à la situation présente, sa famille ainsi que ses rencontres, les contacts qu'il a pu avoir, ses études s'il y a lieu de les mentionner et tout élément qui pourrait d'une manière ou d'une autre influencer le personnage tel qu'il est dans le présent. Nous verrons donc quels *backgrounds* types ont été tirés de la littérature pour inspirer les rôlistes et les joueurs, et surtout l'impact qui en résulte sur les diverses aventures.

Dans la troisième partie, nous nous attarderons sur les procédés narratifs au sein du genre de la *fantasy*. Il s'agira donc d'observer la transposition de ces schémas de la narration littéraire dans le jeu de rôles et le jeu vidéo, en s'attachant aux éléments les plus essentiels du genre. En l'occurrence, le système de quête, le concept de « partir à l'aventure », ainsi que les donjons et les énigmes. Comme nous l'avons évoqué plus haut, une quête est un objectif essentiel au déroulement d'une œuvre de *fantasy*, surtout au sein du jeu de rôles et du jeu vidéo. Dans les types d'œuvres ludiques que nous traitons, il s'agit de la motivation principale des joueurs. La quête représente le fil rouge du récit, qui amène les personnages d'un début à une fin. Le terme « donjon » est à comprendre comme un lieu défini, dans lequel se trouvent plusieurs pièces se succédant, chacune comportant un certain nombre d'ennemis. Afin d'atteindre la salle suivante, il faut se débarrasser des adversaires se trouvant dans la première. Le but des joueurs est d'atteindre la dernière pièce, dans laquelle se trouve le « *boss* ». Il s'agit d'une créature ou d'un personnage doté d'une grande force, qui sert de dirigeant dans le donjon et qui a donc autorité sur la totalité des monstres qui s'y trouvent. Enfin, nous détaillerons des procédés littéraires, non plus simplement transposés dans d'autres médias, mais transformés en procédés ludiques. Nous verrons ici la notion d'expérience, de communauté et de choix dans le jeu de rôles et le jeu vidéo. L'expérience ici est à imaginer comme des points que les personnages gagnent en accomplissant certaines actions. Il faut en obtenir un nombre spécifique afin de franchir un palier, que l'on appelle un niveau. À chaque passage de niveau, le personnage devient plus fort, plus intelligent et plus résistant. Chaque jeu définit le palier maximum jusqu'auquel les personnages peuvent aller. Il sera donc ici question de mettre en avant ces différents procédés que l'on trouve d'une certaine manière dans les œuvres littéraires, et d'observer comment de nouveaux médias les transforment.

PREMIÈRE PARTIE : LES PROCESSUS DE CRÉATION D'UN MONDE FICTIONNEL DE *FANTASY* ADAPTÉS À LA PRATIQUE DU JEU DE RÔLES ET DU JEU VIDÉO

I. Conception formelle d'un monde fictionnel dans le jeu de rôles et le jeu vidéo

A. Le phénomène de catégorisation propre aux jeux de rôles et aux jeux vidéo

Le genre littéraire de la *fantasy* fonctionne en utilisant un système de catégorisation, c'est-à-dire la répartition en divers groupes des éléments qui composent les mondes fictionnels des auteurs. Les différents espaces sont généralement divisés en royaumes ou en clans, afin de proposer plusieurs ethnies au sein du récit, ce qui permet aux auteurs d'imaginer des systèmes politiques ainsi qu'une forme de relationnel entre des individus appartenant à des groupes différents. Il n'est pas rare de trouver des environnements très divergents dans leurs écosystèmes, dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple, La Comté est un lieu verdoyant rempli de jolies collines, là où le Mordor entoure un volcan actif, et se compose d'une terre noire où rien ne pousse. C'est cette diversité de lieux qui fait que nous retrouvons régulièrement dans ce type d'œuvres des races¹⁴, des classes¹⁵ et des nations. Ces catégories servent à régir le monde fictionnel, en associant des peuples à des environnements, comme les nains sont les maîtres des grottes et les elfes des enfants de la forêt. Nous allons évoquer spécifiquement des catégories de personnages, tout d'abord puisque ce sont les plus nombreuses : nous pouvons compter des ethnies et des classes très variées là où les lieux sont plus limités sur les cartes que proposent les auteurs. Ce type de catégorie est également intéressant dans le cadre de notre sujet, puisque si les œuvres littéraires en comptent un grand nombre, il en va de même dans le jeu de rôles et le jeu vidéo où ces catégories sont primordiales pour les joueurs afin de créer leurs personnages.

Il faut noter que les pays ou les ethnies représentés dans le genre de la *fantasy* comportent presque systématiquement des caractéristiques communes restreintes à leur population. Dans le jeu vidéo *Wakfu* par exemple, la nation de Brâkmar est composée d'un environnement très sombre,

¹⁴ Le terme de « race » dans le genre de la *fantasy* est à entendre au sens biologique d'« espèce ». Les nains et les elfes sont deux races distinctes, au même titre que les loups et les lions sont deux espèces différentes sans que l'une ou l'autre soit considérée comme supérieure. Ce terme est par ailleurs utilisé par les auteurs eux-mêmes, il est question chez Tolkien pour désigner les humains et les elfes des « deux races ». TOLKIEN J.R.R., *Le Silmarillion*, Pocket, 2001, p. 220.

¹⁵ Les « classes » sont un équivalent des métiers dans notre monde réel.

avec des paysages volcaniques, et ses habitants sont réputés pour être des voyous de la pire espèce. Son opposé direct est la nation de Bonta, aux forêts verdoyantes et aux maisons d'un blanc d'albâtre. Rien qu'au niveau de leurs noms, ces deux ethnies donnent l'impression de se démarquer, Brâkmar ayant une prononciation plutôt gutturale et agressive, tandis que Bonta rappelle le terme de « bonté ». Nous ne pouvons donc pas avancer que ce phénomène reproduit un système présent dans notre monde réel, il s'agit bien d'un trait propre au genre de la *fantasy*. Revenons à présent sur la définition de « monde » qui nous intéresse. Celui-ci est présenté dans *La Théorie littéraire des mondes possibles* comme :

Un ensemble d'états de choses ; ou plus exactement un ensemble de propositions formant des descriptions d'états consistants (c'est-à-dire non contradictoires) et complets (un monde est « complet », si on peut toujours dire de toutes les propositions qui le composent qu'elles sont soit vraies soit fausses).¹⁶

La création d'un monde fictionnel relève d'un travail important, afin que celui-ci soit cohérent selon les règles qui le définissent et le phénomène de catégorisation permet d'en penser la société. Dans *Le Hobbit* ou *Le Seigneur des Anneaux*, l'auteur nous présente plusieurs ethnies qui cohabitent sur la Terre du Milieu. Les hobbits sont décrits comme ayant « une légère tendance à bedonner »¹⁷ et sont « des personnages de taille menue, à peu près la moitié de la nôtre, plus petits donc que les nains barbus. Les hobbits sont imberbes. Il n'y a guère de magie chez eux que celle, tout ordinaire et courante, qui leur permet de disparaître sans bruit »¹⁸ ; tandis que les elfes sont dépeints comme grands et gracieux. Les nains quant à eux sont trapus et portent de longues barbes. Nous pouvons constater ici que ces trois races ne partagent que peu de points communs et leurs différences physiques sont flagrantes, tout comme leurs intérêts. Les hobbits apprécient le calme, l'herbe à pipe et un bon repas, les elfes ont une forte appréciation pour la nature et les forêts, et enfin les nains s'intéressent beaucoup à l'or, à la métallurgie et aux pierres précieuses. Ces oppositions très nettes permettent de justifier des conflits ou des alliances. Dans *Le Hobbit*, il est dit de Bilbo qu'il « adorait les elfes [...] ; mais il en avait aussi un peu peur. »¹⁹, et plus loin : « les nains ne s'entendent pas trop bien avec eux. »²⁰ toujours en parlant des elfes. Nous retrouvons effectivement dans le genre de la *fantasy* une grande diversité de peuples et de créatures, semblant illustrer des problématiques contemporaines telles que le racisme ou la misogynie. Dans *La*

¹⁶ LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS, 2010, p. 16.

¹⁷ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 9

¹⁸ *Id.*, p. 8

¹⁹ *Op. cit.*, Tolkien, p. 66

²⁰ *Ibid.*

*Théorie littéraire des mondes possibles*²¹, Françoise Lavocat met en avant le fait que les mondes fictionnels se définissent dans un rapport avec le monde réel des lecteurs. Nous pouvons cependant constater que si certaines catégories ne sont pas sans rappeler des groupes existants dans notre univers réel (les monarchies dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple), elles sont bien plus basées sur des stéréotypes souvent physiques et de caractères. Comme nous l'avons évoqué plus haut, les elfes de Tolkien ont une dimension gracieuse et un amour profond pour les forêts, en tant qu'êtres humains dans notre monde réel, nous pouvons constater que nos groupes ne sont pas faits de la même manière : un ensemble d'habitants dans un village quelconque en France ne partage pas des caractéristiques physiques absolument similaires, et les intérêts, origines, et professions de chacun sont différents. La *fantasy* semble jouer sur ces constructions stéréotypées de castes pour mettre en avant des problèmes de notre réalité de lecteurs : les nains et les elfes expriment chez Tolkien leur répulsion mutuelle à de nombreuses reprises. L'auteur écrit dans *Le Hobbit* que les elfes « n'aimaient pas beaucoup les nains »²², mais que les elfes et les humains ont formé une alliance. Nous pouvons supposer que ces catégories très nettes et stéréotypées du genre de la *fantasy* sont utiles aux écrivains pour définir clairement les différents aspects de leurs mondes fictionnels, mais permettent également de mettre en avant des schémas sociaux que nous retrouvons dans notre monde réel. Les lecteurs peuvent ainsi être pris dans l'univers inventé, se ralliant à une cause ou à une autre pour des raisons qui leur sont propres, ou encore être choqués par ce manque de tolérance entre les différentes races. La catégorisation permet donc de poser des questions d'ordre social au sein du genre et des mondes fictionnels.

Ce système de catégorisation est repris par les créateurs de manuels de jeux de rôles ainsi que par les développeurs de jeux vidéo. Dans le livre de règle de *13th Age*, les rôlistes doivent créer un personnage appartenant à une certaine race, lui choisir une classe et enfin un alignement²³. Ces choix permettent tout d'abord au joueur de personnaliser le rôle qu'il va jouer, de lui donner des indications de jeu : on n'incarne pas un nain guerrier de la même manière qu'un elfe mage ou qu'un humain nécromancien. D'un autre côté, ces différentes catégories donnent la possibilité aux créateurs de manuels de proposer un univers riche et complet qui reste cohérent. Il en va de même dans les jeux vidéo, dans lesquels les contraintes de création sont plus grandes que pour les jeux de rôles, dont l'une des grandes forces est de reposer majoritairement sur l'imaginaire des rôlistes. Les développeurs doivent prendre en considération les possibilités numériques pour créer leur

²¹ LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS, 2010.

²² TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 209

²³ Dans l'univers de *13th Age* il s'agit d'une forme de dévotion presque religieuse. Il n'y a pas de dieux, mais des icônes, qui ne sont pas des entités spirituelles inaccessibles, mais des individus ayant réellement existé dans l'univers du jeu qui ont réalisé de grandes choses et sont vénérés pour cette raison. Une de ces icônes par exemple est la reine des elfes.

univers. Celui-ci est donc forcément limité en termes de taille, et les joueurs ne peuvent pas en repousser les bordures au sein du jeu, puisque l'existence du monde fictionnel repose sur un ensemble de codes.

Dans le milieu du jeu vidéo et du jeu de rôles, il est intéressant de constater que la mémoire fictionnelle des joueurs est largement mobilisée. Ces groupes qui sont faits par les développeurs et les auteurs des manuels deviennent une base de pensée qui se calque dans l'esprit des joueurs. Dans le jeu vidéo *Wakfu* par exemple, les personnages jouables sont divisés en dix-huit classes, qui sont en réalité les dix-huit espèces humanoïdes existantes dans l'univers du jeu. Ce dernier est par ailleurs divisé en quatre nations, nous retrouvons donc un phénomène similaire à celui produit dans les romans de Tolkien, avec la question du racisme, du nationalisme et des alliances entre les peuples. Les joueurs s'approprient ensuite ce monde au cours de leur temps de jeu, et en incarnant un personnage d'une certaine race, citoyen d'une nation en particulier, ils en intègrent les caractéristiques et les mettent en avant dans leur manière de jouer pour personnaliser leur aventure. Nous devons rappeler que dans le cas du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*, tout comme dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, les auteurs présentent des groupes de personnages qui évoluent ensemble.

Aragorn dans *Le Seigneur des Anneaux* est indissociable de l'elfe Legolas ou du nain Gimli, tout comme la compagnie d'aventuriers qui reste soudée dans la bande-dessinée de John Lang. Ces compagnons sont souvent issus d'ethnies différentes, afin que les interactions entre les peuples puissent avoir lieu, donnant ainsi à observer de quelle manière les tensions entre les elfes et les nains se dissipent en affrontant ensemble des dangers par exemple. La catégorisation semble donc également être un moyen pour les écrivains de montrer une représentation d'une société parallèle qui puise ses problèmes et ses questions de notre monde réel. Elle sert donc de base à l'univers inventé.

Dans *L'Impossibilité des mondes possibles de la fiction*, Françoise Lavocat rappelle qu'Olivier Caïra « admet que le monde fictionnel lui-même doit être consistant, au risque de s'effondrer »²⁴, si les univers inventés doivent effectivement être « consistants », nous pouvons avancer qu'il est également nécessaire qu'ils soient organisés. Moins un monde est mis en place sous forme de catégories, moins il est compréhensible. Dans certaines œuvres, les groupes instaurés ne sont pas aussi nombreux ni aussi détaillés que chez Tolkien, Dans *Terremer*, Ursula Le Guin met en avant la distinction entre les non-sorciers et les sorciers. Dans *Avatar, le dernier maître de l'air*, les nations sont divisées selon la dynamique des éléments : les membres de la tribu de la terre sont présentés comme étant très têtus et leurs villes sont construites entièrement à partir de pierres, là

²⁴ LAVOCAT Françoise, « L'impossibilité des mondes possibles de la fiction », *Zeitschrift Für Französische Sprache Und Literatur*, vol. 123, no. 2, 2013, p. 117.

où les tribus de l'eau se situent sur les pôles du monde et leurs habitations sont faites de glace. Nous pouvons supposer que c'est ce phénomène de catégorisation qui donne une cohérence aux mondes fictionnels, afin qu'ils soient fonctionnels et compréhensibles, sans que le lecteur ne puisse rencontrer d'éléments fondamentalement contradictoires qui pourraient détruire l'équilibre de l'univers créé.

Nous pouvons nous interroger sur l'origine de ce phénomène de catégorisation. En étudiant les œuvres du corpus, nous avons retenu que ce système se calque très bien sur les ouvrages littéraires, mais surtout que la littérature en est à l'origine. Comme nous l'avons détaillé plus haut, nous trouvons déjà des catégories très distinctes dans les romans de Tolkien. Il est intéressant de noter que les ethnies qu'il présente sont assez largement humanisées, puisqu'elles disposent d'un langage, portent des vêtements et se déclinent en civilisations organisées. Nous ne sommes pas ici face à des créatures très éloignées des êtres humains du monde réel, ce qui permet aux joueurs et aux rôlistes de s'identifier à ces peuples.

Une certaine œuvre de *fantasy* joue majoritairement sur cet effet de catégories : il s'agit de la saga *Harry Potter* de J.K. Rowling. Dans ce récit, nous suivons le jeune Harry Potter qui vit un grand nombre d'aventures à Poudlard, une école de magie. Au sein de celle-ci, les élèves sont répartis selon quatre maisons différentes : Gryffondor, Serpentard, Poufsouffle et Serdaigle. Chacune d'entre elles est associée à des valeurs précises, Serpentard à la ruse et à l'ambition, et Serdaigle à l'intelligence et à la sagesse. Dans les ouvrages de J.K. Rowling, les jeunes sorciers passent obligatoirement par cette catégorisation, il n'existe pas d'étudiants sans maison. Ce qui est très intéressant, c'est que cette œuvre a largement marqué les esprits pour cette raison : nous pouvons trouver aujourd'hui de nombreux produits dérivés aux couleurs de chaque maison, comme des vêtements ou des accessoires. Un grand nombre de personnes portent une affection à l'une des quatre maisons en particulier, même sans avoir forcément lu les livres ou vu les films ; le phénomène de catégorisation est donc ici si fort et si marqué, qu'il perdure encore aujourd'hui en dehors des œuvres littéraires et cinématographiques. Si le processus n'est pas exactement le même pour la Terre du Milieu, l'univers de Tolkien, on en retrouve la présence en dehors des romans de l'auteur, tout d'abord dans les adaptations cinématographiques réalisées par Peter Jackson, mais aussi dans des produits dérivés inspirés des livres et des films. Certains pourraient penser que ces univers de *fantasy* sont précisément trop catégorisés, mettant en scène les relations entre des opposés, dans des dynamiques manichéennes archaïques ; cependant, le genre parle toujours à nos contemporains. Les rôlistes en particulier sont inspirés par ces œuvres littéraires, et, si beaucoup apprécient de jouer sur table, en laissant libre cours à leur imagination, certains participent à des jeux de rôles Grandeur Nature, où ils se déguisent en elfes, en nains ou en hobbits.

Dans les parties de jeux sur table, chaque participant peut se représenter son personnage dans son esprit, en décrivant son physique par des mots sur papier. Il est toutefois possible d'avoir recours à des figurines, des dessins ou autres représentations pour les illustrer, et ceux-ci sont presque toujours inspirés par les descriptions littéraires proposées dans les romans. Tolkien a effectivement forgé les caractéristiques des nains, des elfes et des hobbits en particulier, les joueurs se basent donc sur celles-ci. Certains vont même jusqu'à insister pour que leur naine soit représentée avec une barbe, comme celles-ci sont décrites dans *Le Seigneur des Anneaux* et *Le Hobbit*.

Nous avons évoqué les catégories regroupant les personnages principaux des romans de *fantasy*, et les personnages incarnés par des joueurs et des rôlistes, mais elles ne s'arrêtent pas aux individus humanoïdes détenant le titre de héros au sein des œuvres. Dans le jeu de rôles et le jeu vidéo tout d'abord, nous pouvons constater la présence de bestiaires, des manuels servant à recenser toutes les créatures considérées comme « non-civilisées »²⁵. Encore une fois, les auteurs jouent sur un ensemble de stéréotypes pour catégoriser les monstres de leurs univers inventés. Afin de mieux comprendre d'où sont issues les caractéristiques de ces créatures, entrées aujourd'hui dans l'imaginaire collectif des rôlistes, joueurs et lecteurs, nous allons nous attarder sur l'une d'entre elles : la figure du dragon. Les origines de ce reptile ailé remontent au Moyen-Âge, où le christianisme a donné l'un des premiers grands traits qui lui sont attachés : un rapport à la violence et à la cruauté. Il occupe également une place prépondérante au sein de la mythologie scandinave, notamment dans le cycle de Sigurd, qui met en avant l'une des caractéristiques principales de cet animal mythique : l'amour profond de l'or et de la richesse. Dans l'*Edda Poétique*, un recueil de poésie anonyme, le nain Fafnir et fils du roi Hreidmar, s'empare d'un trésor maudit par les dieux Odin, Loki et Hoenir. Une fois ce trésor acquis, le prince nain se transforme en un énorme lézard qui protège son butin jusqu'à sa mort, sans jamais le quitter. La figure du dragon est alors régulièrement assimilée à un trésor : dans *Le Hobbit*, qui remet sur le devant de la scène cette créature à travers Smaug, on constate que la destinée de celui-ci est du même ordre que celle de Fafnir dans la mythologie scandinave, il demeure endormi sur le trésor de la cité naine d'Erebor et ne supporte pas l'idée d'en être séparé. Bilbo le hobbit, employé par les nains en tant que cambrioleur afin de récupérer leur trésor, démontre ses talents en s'approchant du tas d'or gardé par le dragon, afin de ramener une coupe à ses commanditaires. Smaug s'éveille quelques instants

²⁵ Il faut entendre « non-civilisées » au sens où soit, elles s'éloignent des peuples constitués en sociétés organisées (les dragons ou les loups seront catégorisés plutôt comme des animaux), soit elles sont considérées comme « mauvaises » dans l'univers fictionnel (les orcs et les gobelins sont techniquement des individus humanoïdes qui s'organisent en société, mais sont définis par leur méchanceté et leur opposition aux personnages principaux). Les créatures présentes dans les bestiaires des jeux de rôles ou des jeux vidéo font généralement office d'une liste d'ennemis potentiels pour les joueurs.

plus tard, et Tolkien écrit qu'« Alors, il vit que la coupe manquait »²⁶. Cette coupe ne représente qu'une minuscule parcelle du trésor, pourtant Smaug remarque immédiatement son absence. Tout comme Fåfnir, il connaît son butin par cœur et aucun vol n'échappe à sa vigilance. Ce thème est repris dans le jeu vidéo *Wakfu*, à travers la classe de l'Enutrof. Comme chaque classe du jeu, celle-ci possède une divinité portant son nom, ici le dieu Enutrof. Les Enutrofs sont caractérisés par leur grand âge, les hommes portent la barbe, et leurs visages sont marqués par le temps, comme leurs chevelures, devenues blanches avec les années. Tout l'intérêt de cette classe est dirigé sur leur profond amour de l'or. Dans le jeu vidéo, ils sont accompagnés par des familiers, des phorreaux, utilisés pour trouver les pierres précieuses en creusant dans le sol. Ils sont considérés comme extrêmement avares et pingres, tandis qu'ils amassent leur fortune en cachette. Leur dieu n'est justement nul autre qu'un dragon, présenté recouvert d'une cuirasse entièrement faite d'or, ne laissant entrevoir que ses yeux. Ceci rappelle fortement le poitrail de Smaug dans *Le Hobbit*, où l'auteur raconte que « le hobbit pouvait voir son long ventre pâle, qu'un long repos sur sa couche somptueuse avait tout incrusté de gemmes et de parcelles d'or »²⁷. Le lien entre le dragon et son trésor est extrêmement puissant, au point que les pierres précieuses finissent par s'intégrer à la cuirasse de la créature. Le dragon est une figure majeure de l'*heroic fantasy*, comme ces exemples le soulignent : au fil du temps, cet animal a pris de l'importance dans le genre, jusqu'à devenir un monstre omniprésent dans les bestiaires de *fantasy*, décrivant en détail les bêtes peuplant les divers univers fictionnels existants.

Revenons tout d'abord sur les caractéristiques physiques des dragons, créatures massivement utilisées de façon contemporaine dans le jeu de rôles et le jeu vidéo. Dans son ouvrage *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat rappelle que le monde fictionnel créé de toutes pièces par un auteur est influencé par la relation que ce dernier entretient avec le monde réel, avec le « monde actuel »²⁸. Par exemple, la description de Smaug dans *Le Hobbit* illustre tout à fait cette relation. Tolkien utilise en effet une métaphore filée exposant des caractéristiques d'animaux, afin de dépeindre le dragon. Le narrateur parle d'un « grondement qui faisait penser au ronronnement de quelque gigantesque matou »²⁹, d'un « énorme animal »³⁰, de ses « ailes repliées, comme une immense chauve-souris »³¹, puis il évoque son « mugissement »³² et son « regard scrutateur »³³. En quelques pages, Smaug est comparé à un chat, ses ailes à celles d'une chauve-souris et il va émettre

²⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 266.

²⁷ *Id.*, p. 263.

²⁸ LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS Editions, 2010.

²⁹ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 262.

³⁰ *Ibid.*

³¹ *Id.*, p. 263.

³² *Id.*, p. 265.

³³ *Id.*, p. 268.

un cri de bovin, tandis que ses yeux sont tels ceux des rapaces parcourant le ciel et repérant leurs proies de très loin. Un dragon n'est évidemment pas un animal du réel, que nous côtoyons dans notre quotidien ; de ce fait, l'auteur a employé un lexique animalier pour décrire cette créature fabuleuse, dans le but que chacun puisse en imaginer les attributs. Le dragon lui-même se définit comme un « lézard »³⁴ et « un loup parmi les moutons »³⁵, représentation semblant paradoxale, au premier abord, car on décrit un animal dans un univers où il a une existence réelle, en utilisant comme points de comparaison des créatures connues du monde propre au lecteur. Cependant, en nous appuyant sur *La Théorie des mondes possibles* de Françoise Lavocat, on constate que Tolkien rend son dragon vivant par l'usage du lien avec notre « monde actuel »³⁶, qui reste donc bien présent dans son œuvre. Par ailleurs, l'impact de cette accumulation de parallèles est primordial : un dragon n'est pas une créature descriptible en termes simples, il s'agit d'un être complexe qui possède à la fois des caractéristiques de félin, de canidé, de chauve-souris, de bovin, de rapace et de reptile, mais également d'humain, puisqu'il est doué de parole. L'association de toutes ces espèces animales est scientifiquement impossible, sachant qu'une créature de notre monde actuel n'a pas la capacité génétique de partager autant de traits. Ce qui est d'autant plus intéressant quand on sait que les auteurs de *fantasy* aiment confronter des opposés dans leurs catégories.

Comme nous l'avons relevé plus tôt dans cette sous-partie, les groupes façonnés dans les mondes fictionnels de *fantasy* sont souvent inspirés par des castes existantes dans notre société réelle, tout en étant plus axés sur des stéréotypes, donnant leur essence aux différentes catégories. Le dragon, à l'image d'autres créatures de la *fantasy* (comme les centaures par exemple), mélange plusieurs espèces pour obtenir une entité à part dont les caractéristiques définissent son appartenance à un groupe. Les auteurs du genre, en créant un monde fictionnel, improvisent une forme de biologie, de cycle naturel, qui donne du volume à leur univers. Là où dans les romans, ces monstres ou animaux apparaissent lors des péripéties des héros pour les mettre à l'épreuve et leur barrer la route, dans le jeu de rôles et le jeu vidéo, cette catégorisation est poussée à un stade supérieur, où la totalité des créatures sont listées dans un ouvrage prévu à cet effet. Les créateurs de manuels de jeux de rôles et les développeurs de jeux vidéo reprennent donc ce phénomène littéraire pour l'étendre à leurs propres pratiques en l'adaptant à leurs formats.

Le phénomène de catégorisation que nous retrouvons aujourd'hui dans les jeux vidéo et les jeux de rôles serait donc bien issu de la littérature de *fantasy*, dans un souci de cohérence des mondes fictionnels créés par les auteurs, qui pour fonctionner nécessitent une relation vraisemblable entre

³⁴ *Id.*, p. 273.

³⁵ *Id.*, p. 276.

³⁶ LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS Editions, 2010.

les divers éléments qui les composent. Le jeu de rôles et le jeu vidéo reprennent ce concept, qui permet tout d'abord aux joueurs de personnaliser leurs personnages et donc leur aventure, leur histoire au sein des jeux, tout en créant une toile de relations entre les différentes catégories, qui justifient les alliances, les guerres et les discours tenus par les personnages dans les œuvres ludiques ou vidéoludiques. Ces catégories permettent aussi aux développeurs de jeux vidéo et aux créateurs de manuels de jeux de rôles de quadriller leurs univers et tous les éléments que les joueurs pourraient rencontrer au cours de leurs aventures, les bestiaires n'étant finalement que des listes dans lesquelles sont catégorisées avec beaucoup de précisions les créatures des mondes fictionnels donnés. À présent que nous avons détaillé ce phénomène de catégorisation sur l'ensemble des médias du corpus, en concluant sur l'origine littéraire de celui-ci, nous pouvons nous interroger sur la manière dont le jeu vidéo en particulier l'adapte. Il s'agira donc de mettre en comparaison la littérature, un médium dans lequel le lecteur a une importance moindre sur la conception formelle du monde fictionnel et de son évolution, face au jeu vidéo, médium interactif qui met le joueur au centre de son univers.

B. *Wakfu*, jeu vidéo dérivé d'une série animée

À présent que nous avons mis en avant le caractère catégorisant du genre de la *fantasy* en général, nous allons nous concentrer plus spécifiquement sur le médium du jeu vidéo en étudiant le cas de *Wakfu*. La division d'un univers vidéoludique en races et en classes est un trait extrêmement récurrent dans ce type d'œuvres et les joueurs y sont habitués. Comme nous avons pu l'évoquer en introduction, les MMORPG (Jeux de Rôles en Ligne Massivement Multijoueur) sont « multijoueur » et présupposent donc des interactions répétées entre plusieurs joueurs différents. Cet effet de catégorisation ne se limite plus seulement à la création d'un monde fictionnel varié et cohérent, il prend également en compte les joueurs. Le premier point important est donc le choix d'une personnalisation des personnages, certains peuvent préférer jouer un magicien tandis que d'autres auront plus d'affinités avec un clerc ou un guerrier : le but est de laisser aux participants une certaine liberté de choix. Afin de mieux appréhender l'importance de ces classes dans le jeu vidéo, nous allons passer en revue chacune des grandes catégories que nous retrouvons dans ce médium.

L'un des types de classes les plus connus est celui des guerriers : dans l'imaginaire collectif, ceux-ci renvoient à des personnages dotés d'une grande force physique et d'une capacité à manier les armes. Dans le jeu vidéo, ces classes guerrières vont avoir le plus grand potentiel d'attaque et de défense : c'est-à-dire qu'elles infligent de lourdes blessures à leurs ennemis, tout en ayant la

capacité de rester en vie assez longtemps, même en subissant des coups. Les classes plus orientées vers la pratique magique sont au contraire d'assez faible constitution. Dans l'imaginaire *fantasy*, les magiciens ou sorciers sont souvent représentés par des personnages physiquement faibles, mais possédant une grande intelligence : on peut ici penser au personnage de Gandalf chez Tolkien dans *Le Hobbit* ou *Le Seigneur des Anneaux*, qui est plus largement caractérisé par sa grande sagesse que par ses capacités physiques. Dans le jeu vidéo, nous retrouvons les mêmes attributs : une défense moindre et donc une préférence pour le combat à distance, où ces personnages ont moins de chances de se prendre un coup. Ils ont, la plupart du temps, la capacité d'utiliser des sortilèges ou enchantements puissants pour blesser leurs ennemis ou leurs infliger des altérations, en les gelant sur place ou en les électrocutant par exemple. Le dernier grand type de classe est porté sur le support. Il faut entendre le terme « support » au sens de « supporter », il s'agit alors de personnages ne faisant que peu de dégâts, mais étant capables de soigner leurs alliés ou d'attribuer des malus aux ennemis (comme pour les mages, une électrocution ou un étourdissement par exemple). Ils « supportent » ainsi leurs coéquipiers en palliant tous les problèmes que ceux-ci pourraient rencontrer, afin qu'ils n'aient qu'à se concentrer sur les blessures infligées aux ennemis, sans penser à leur propre état de santé. On y retrouve les clercs, les aèdes ou les bardes. En fonction des jeux, ces classes peuvent être plus ou moins résistantes, mais elles le seront toujours moins que des guerriers. Elles peuvent également être d'une grande diversité ou au contraire n'être qu'en petit nombre : il n'est pas rare de voir des jeux vidéo qui ne proposent que des clercs soigneurs. Souvent, les joueurs ont la liberté de choisir à la fois une race et une classe, tout comme dans le jeu de rôles où l'on peut par exemple décider de jouer un nain, auquel on donnera un maximum de points en constitution³⁷, puis lui attribuer le rôle de clerc. Ses points de vie seront alors nettement plus élevés que ceux des autres membres de son équipe, lui permettant de survivre pendant une plus longue durée, ou de s'approcher des ennemis au corps à corps.

Il faut cependant savoir que cette description des grands types de classes se base sur une version plutôt classique du jeu vidéo. Aujourd'hui, de nombreuses licences ont développé des professions spécifiques à leurs œuvres, afin de personnaliser leurs univers. Ce qui est le cas sur *Wakfu*, où lors de la création de notre personnage, nous avons le choix entre dix-huit classes différentes. Bien qu'on les nomme « classes », on constate rapidement qu'il s'agit d'un mélange entre les classes et les races. Les Ecaflips, par exemple, constituent bien une classe disponible, mais ils sont incarnés par des personnages aux allures félines : ils sont couverts de fourrure et possèdent des oreilles, ainsi qu'une queue de chat. Autrement dit, il s'agit d'une classe disposant d'une apparence

³⁷ La « constitution » désigne l'état de santé général dans le jeu de rôles. Un personnage avec une constitution faible sera plus sensible aux maladies et moins résistant physiquement de manière générale.

physique toute particulière. Il semble donc évident qu'il est difficile de devenir un Ecaflip autrement qu'en venant au monde ainsi. *Wakfu* a donc fait le choix de supprimer la distinction entre « races » et « classes » pour proposer aux joueurs un plus grand choix de *gameplay*³⁸. Sur le site officiel³⁹ du jeu vidéo, nous trouvons une classification un peu différente de celle que nous avons vue plus haut. Il faut rappeler que *Wakfu* est un jeu dont les combats se jouent au tour par tour. Cela signifie que les batailles prennent place sur un plateau composé de cases et que chaque personnage ou monstre doit attendre son tour pour attaquer ou se déplacer. Pendant le tour de jeu, chacun dispose d'un temps limité pour réaliser ses actions. La stratégie a donc une grande importance et doit être réfléchie, car à chaque tour le joueur est amené à se demander de quelle manière il doit appréhender le mouvement précédent de son adversaire. Il y a de ce fait des questions supplémentaires qui se posent lors d'un combat par rapport à d'autres jeux où ils se déroulent en temps réel⁴⁰ : en premier lieu celle du placement, les participants ont la possibilité de se déplacer de cases en cases pour s'éloigner ou se rapprocher de leurs ennemis et/ou alliés. Nous pouvons souligner que cet aspect diffère totalement dans le jeu vidéo et la littérature, même si le lecteur se doute qu'un archer tire d'une certaine distance dans un roman, il n'y a généralement pas de détails particuliers par rapport au placement des différents personnages, on comprend leurs positions par les descriptions de leurs actions : « Boromir s'élança en avant et, de toutes ses forces, porta un coup d'épée au bras »⁴¹ ; « Legolas en fit tomber deux, une flèche en travers de la gorge »⁴². Dans un jeu vidéo où les personnages évoluent sur un plateau, la position de chacun est à prendre en compte. Un deuxième point s'ajoute en complément du premier dans *Wakfu*, il s'agit des invocations. Le jeu propose des classes capables d'invoquer des créatures ou des objets, qui sont également contrôlables par le joueur, qui doit donc élaborer sa stratégie en ne se basant non plus seulement sur son personnage, mais aussi sur ses invocations. Dans un combat qui prend place sur un plateau et qui est donc composé de cases, la dimension spatiale du jeu revêt une grande importance. Les joueurs sont obligés de prendre en compte l'espace afin d'évaluer les distances, ce qui les amène à réfléchir à l'endroit vers lequel ils doivent se déplacer pour pouvoir réaliser une attaque. Il faut savoir que dans *Wakfu*, ces possibilités sont limitées par la portée⁴³ de chaque personnage : un archer connaît des compétences qui s'utilisent presque exclusivement à distance,

³⁸ Le *gameplay* signifie « la façon de jouer », chaque classe ayant des compétences et attributs différents, elles ne se jouent pas de la même manière.

³⁹ ANKAMA, *Wakfu*, [en ligne, consulté le 08 février 2021], 2021. URL : <https://www.wakfu.com/fr/prehome>

⁴⁰ Dans les jeux vidéo où les combats se font en « temps réel » les actions des personnages se déroulent sans interruptions d'aucune sortes, comme lors d'un duel dans notre monde réel.

⁴¹ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 456.

⁴² *Ibid.*

⁴³ La « portée » désigne la distance à laquelle les personnages peuvent lancer leurs attaques. Un archer a une portée élevée lui permettant de tirer de loin, là où un guerrier doit être proche de ses cibles.

il est donc nécessaire pour lui d'éviter le plus possible de se trouver trop proche des ennemis. D'un autre côté, un guerrier aura une portée réduite et ne pourra frapper ses adversaires que s'il est tout à fait à côté d'eux. Dans le cas des invocations, la réflexion est double, puisque si les personnages voient leurs actions limitées par la distance qui les sépare des ennemis, il en va de même pour les créatures invoquées, il est donc nécessaire d'élaborer une stratégie prenant ce point en compte.

Le site officiel du jeu divise ses dix-huit classes en cinq catégories, la première regroupant justement les classes spécialistes du « placement »⁴⁴ en spécifiant que « les placeurs contrôlent le champ de bataille »⁴⁵. Nous avons vu plus haut des types de classes que nous avons définis comme « classiques » et étant largement inspirés par les catégories que nous pouvons retrouver dans la littérature (les guerriers, les mages, les soigneurs), *Wakfu* reprend bien ce système de groupements au sein de son univers, mais en l'adaptant au médium du jeu vidéo. En inversant le phénomène, nous pourrions nous demander ce que des classes de « placeurs »⁴⁶ pourraient apporter à un roman de *fantasy*. La réponse serait sûrement qu'ils n'auraient que peu d'utilité, puisqu'il n'y a pas dans un ouvrage littéraire de contrainte de placement liées à l'utilisation d'un plateau avec des cases pour les combats. La seconde catégorie proposée sur le site du jeu est celle des « guerriers »⁴⁷, décrits comme faisant « des dégâts »⁴⁸. Nous rejoignons ici les catégories de classes plus classiques que nous pouvons retrouver dans la littérature de *fantasy*, tout simplement parce qu'il s'agit d'un type plus que nécessaire dans les deux médias : dans *Le Seigneur des Anneaux*, les capacités d'Aragorn et du nain Gimli à infliger de lourds dommages à leurs adversaires est primordiale, puisqu'ils participent à de nombreuses batailles ; tout comme dans un jeu vidéo proposant des combats, il y a une nécessité d'avoir des personnages occasionnant des dégâts importants. Le type de classe suivant sur le site est celui des « tanks »⁴⁹ qui « encaissent les coups »⁵⁰, dans la plupart des jeux vidéo plus traditionnels comme *World of Warcraft* ou *GuildWars2*, ce type n'en est pas vraiment un et fait partie des caractéristiques de celui des « guerriers » que nous avons vus précédemment. Dans un jeu fonctionnant au tour par tour, les « tanks » restent très proches des ennemis et prennent les dégâts à la place de leurs coéquipiers qui réalisent des attaques plus puissantes qu'eux. La quatrième catégorie est celle des « soigneurs »⁵¹ qui « remettent sur pieds »⁵². Ceux-ci sont hautement indispensables dans le jeu vidéo, mais aussi dans le jeu de rôles. Le

⁴⁴ ANKAMA, *Wakfu*, [en ligne, consulté le 08 février 2021], 2021. URL : <https://www.wakfu.com/fr/prehome>

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*

principe est simple, au cours d'un combat les personnages subissent des attaques de la part de leurs ennemis et perdent des points de vie. Chacun a un nombre de points de vie différent dépendant de sa classe, mais dans tous les cas, le fait de tomber à zéro signifie pour tous la mort du personnage et donc la perte du combat. Le soigneur a le rôle clé de jauger l'état de santé de ses coéquipiers et de leur rendre des points de vie autant que nécessaire. Il est intéressant de noter que nous ne retrouvons pas d'équivalence en littérature, car les personnages de roman ne sont généralement pas dotés de points de vie, mais ils ont un état de santé plus ou moins similaire à celui d'un être humain issu de notre monde réel. Ils peuvent se couper, tomber, se faire empoisonner, se noyer ou se brûler, et le degré de leurs blessures et de leur état général ne dépend pas d'un nombre de points. Si la littérature propose des actions ayant pour conséquences la blessure ou la maladie d'un personnage, les pratiques ludiques ne peuvent pas fonctionner selon le même principe. Afin de régir la question de la défaite et de la victoire, les développeurs ou créateurs se doivent d'introduire une forme de comptabilité par rapport à la progression d'une blessure ou d'un empoisonnement. Dans ce dernier cas, la plupart des jeux décident d'une durée limite au cours de laquelle le personnage souffre du poison et perd un nombre défini de points de vie en continu. Les soigneurs sont donc une catégorie particulièrement importante dans les jeux vidéo et de rôles. Enfin, le dernier type de classe du jeu *Wakfu* est celle que nous avons mentionnée un peu plus tôt, celle des « invocateurs »⁵³ qui « rivalisent d'ingéniosité »⁵⁴. Ce modèle de classe n'est pas courant en littérature, il n'y a par exemple aucune invocation dans *Le Hobbit* ou dans *Le Seigneur des Anneaux*. Le jeu de rôles est un peu plus familier avec ce concept, mais de façon plutôt détournée ; les classes ne sont généralement pas des invocateurs en tant que tels, mais ils ont la capacité dans certains cas d'invoquer une créature, comme le nécromancien dans *13th Age* par exemple qui peut faire sortir de terre un squelette ou un zombie. L'intérêt des créatures invoquées pour un jeu vidéo comme *Wakfu*, c'est qu'elles permettent aux joueurs de contrôler d'autres éléments que leurs personnages dans un combat, et qu'elles donnent surtout une dimension originale au jeu, en proposant des classes sortant de l'ordinaire. Nous pouvons donc remarquer ici que le jeu *Wakfu* reprend des catégories que nous avons définies comme « classiques » (les guerriers par exemple) tout en créant de nouveaux types de classes plus appropriés dans un médium ludique (comme les invocateurs ou les placeurs).

Nous allons à présent nous attarder sur deux classes du jeu en particulier, qui rejoignent des catégories très présentes dans la littérature de *fantasy*, le Iop et le Crâ. Le Iop est une classe issue de *Wakfu* qui incarne les guerriers au cœur pur par excellence, se battant à l'aide d'une épée et

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ *Ibid.*

dotés d'une grande force. Le Crâ est un archer tel que nous pouvons en retrouver dans les romans de Tolkien, doté d'un arc et d'oreilles pointues.

On retrouve le Iop dans *Wakfu, la série animée*, avec le personnage de Tristepin de Percedal. Le *character design*⁵⁵ de base de la version masculine de la classe est tout à fait similaire au personnage de la série. Ankama a choisi ici de mettre en avant un cliché très répandu dans l'univers de la *fantasy* : le guerrier à la force surhumaine, cependant doté d'une intelligence plus que limitée. Le Iop est censé être un chevalier au cœur noble qui cherche à faire le bien, mais son manque de réflexion l'amène souvent à des situations désastreuses et à une absence de stratégie. Cela n'est cependant pas le cas dans le jeu *Wakfu* : le combat se jouant au tour par tour, comme dans certains jeux de rôles, le choix des sorts revêt une importance capitale. Le Iop possède des compétences des branches feu, terre et air. Les sorts feu et terre augmentent à chaque tour la puissance du Iop, lui permettant de faire de plus en plus de dégâts au fur et à mesure du combat, tandis que les sorts air lui servent presque exclusivement à repousser ou attirer des ennemis. Il s'agit donc d'un combattant chevronné, se battant au corps-à-corps de ses ennemis avec sa lourde épée, rappelant l'image d'un chevalier.

Le Crâ quant à lui est un personnage utilisant son arc pour occasionner de lourds dégâts à ses adversaires. Sa version féminine est elle aussi tirée de la série animée *Wakfu*, à partir d'Evangelyne : celle-ci est une archère chargée de protéger une princesse des dangers du Monde des Douze dans lequel évolue l'histoire de la série et du jeu vidéo. Les Crâs ressemblent physiquement à des elfes : ils ont des oreilles pointues et sont censés être proches de la nature. Ils possèdent des sorts des mêmes branches que les Iops, autrement dit feu, terre et air. Les attaques de type air sont encore une fois essentiellement utilisées pour déplacer les ennemis à la guise du joueur afin de mieux pouvoir les viser, ou alors de s'en éloigner. Les sorts des branches feu et terre occasionnent quant à eux de lourds dégâts. Même si le Crâ ne fait pas partie de la catégorie des « placeurs », nous pouvons constater que certaines de ses capacités lui servent justement à s'éloigner des ennemis, afin de rester suffisamment en retrait pour ne pas se faire blesser et pouvoir dégainer efficacement ses flèches.

Ces deux classes rappellent très fortement les guerriers et les archers qui sont très présents en *fantasy*. Les personnages guerriers sont régulièrement mis en avant dans les romans, puisqu'ils incarnent les héros idéaux, ceux qui vont faire la guerre et sachant se battre contre les menaces, pouvant ainsi survivre à leurs aventures. On peut citer les personnages de Florian dans *Le Pays Creux* de Morris, ou Aragorn dans *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, qui sont tous deux les

⁵⁵ À entendre au sens d' « apparence du personnage »

héros de leur propre aventure. Nous retrouvons donc bien, comme nous l'avons mentionné au cours de la sous-partie précédente, des éléments de catégorisation issus de la littérature, avec une séparation entre les groupes des archers, plus volontiers associés à des elfes comme Legolas dans *Le Seigneur des Anneaux*, et des guerriers, définis par leur force physique et leur capacité de combat rapproché comme chez les nains de Tolkien.

Les personnages au caractère noble, qui se battent pour les leurs ou pour des causes justes, constituent une classe aussi efficace que populaire grâce à sa puissance et à sa popularité en *fantasy*. On pourrait considérer que l'archer est l'équivalent du guerrier se battant à distance : dans beaucoup de récits d'*heroic fantasy*, il est avéré que les elfes sont presque systématiquement des archers, ou dans certains cas des mages. Mais dans la majorité de leurs représentations, ils portent un arc et un carquois, tout comme Legolas dans *Le Seigneur des Anneaux*. Dans le jeu de rôles et le jeu vidéo en général, la classe de l'archer est étendue à celle du rôdeur, qui en plus de ses compétences à l'arc se voit attribuer une facilité de repérage en milieu naturel. L'une des premières apparitions du « rôdeur » revient à Tolkien dans *Le Seigneur des Anneaux*, à travers le personnage de Legolas : celui-ci sait se battre et utilise bien un arc, mais il est également doté d'une grande compréhension de la nature et des animaux, aussi dit-il en parlant de leurs montures qu'elles « parlaient comme des chevaux à la rencontre d'un ami »⁵⁶, ou encore à propos de la forêt : « Je perçois seulement un infime écho des endroits sombres, où les cœurs des arbres sont noirs. Il n'y a aucune malveillance à proximité ; mais il y a de la vigilance, et de la colère »⁵⁷. Le personnage de Legolas donne ainsi au rôdeur des caractéristiques qui vont le suivre au fil des œuvres futures. Dans *Guildwars2*, cette classe vit ses aventures aux côtés d'un familier animal, qui l'assiste dans ses combats : on retrouve alors ici cette fusion entre une race et une classe, puisque la race des elfes est très rapidement assimilée à l'arc et à la nature, et donc à la classe du rôdeur. La reprise de ces deux figures dans *Wakfu* permet aux joueurs de retrouver des marques familières dans leur jeu.

Comme nous l'avons rappelé plus haut, le jeu vidéo *Wakfu* est un dérivé de la série animée du même nom produite par Ankama depuis 2008 et qui prépare actuellement sa quatrième saison. Le jeu se déroule dans le passé par rapport à la série, et reprend donc le même univers de référence, Le Monde des Douze. Celui-ci a été nommé de cette manière en référence à la mythologie de l'univers de *Wakfu*, où ce sont tout d'abord dix dieux, puis douze qui créèrent le monde. Nous avons également mentionné qu'à ce jour, le jeu vidéo comptait dix-huit classes et non plus douze, chacune étant dirigée par une divinité. Nous retrouvons ici un phénomène typique du jeu vidéo en ligne : la mise à jour. Afin de corriger d'une part les incohérences de codes au sein des jeux, mais

⁵⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 681-682.

⁵⁷ *Id.*, p. 685.

aussi de renouveler continuellement le contenu proposé aux joueurs, les développeurs mettent en place des mises à jour régulières comportant des nouveautés, des ajouts, des suppressions ou des modifications. Ce genre de phénomène ne se retrouve pas en littérature, où l'origine du monde fictionnel, si elle est détaillée, reste généralement immuable. Le jeu de rôles se cale plutôt du côté du jeu vidéo sur ce point, puisque s'il existe un manuel de référence pour chaque jeu, il y en a de nombreux qui sont publiés à la suite pour compléter l'univers préexistant. *13th Age* publié en 2013 par exemple est le premier manuel associé au jeu, qui comprend les règles de base, là où à sa suite en 2018 est édité *13th Age – 13 True Ways* qui ajoute de nouvelles races et de nouvelles classes. Les enjeux de catégorisation sont donc différents entre les œuvres littéraires et les œuvres ludiques, bien que nous ayons noté des similitudes : un univers cohérent et organisé qui propose une grande diversité pour les lecteurs ou les joueurs.

Nous pouvons donc constater que si le phénomène de catégorisation qui se manifeste dans la littérature ou le jeu de rôles de *fantasy* est bien avant tout une nécessité pour créer un monde fictionnel crédible et complet, le jeu vidéo s'en sert à d'autres fins. Le but étant dans un premier temps de permettre aux joueurs une personnalisation importante sur leurs personnages, en leur proposant plusieurs ethnies et diverses classes qu'ils ont la possibilité d'incarner, dans un souci de diversité. Cette catégorisation dans les pratiques ludiques a également pour fonction d'organiser efficacement les univers des jeux, en limitant le nombre de groupes possibles au sein de celui-ci, ce qui permet aux développeurs, et aux joueurs, de mieux comprendre le monde fictionnel et son fonctionnement. L'un des objectifs de ce type d'œuvres est d'amener de plus en plus de joueurs à entrer dans leurs univers, afin bien sûr que ceux-ci soient tentés d'acheter des objets ou des services dans les boutiques en ligne. Il est donc nécessaire pour les développeurs de proposer un contenu dynamique et varié pour que les joueurs ne s'ennuient pas et puissent coopérer les uns avec les autres. Nous sommes donc ici face à la reprise d'une caractéristique littéraire du genre de la *fantasy*, transposée et adaptée dans un nouveau médium interactif.

II. Des éléments de la littérature d'*heroic fantasy* devenus des structures symboliques

A. Le Donjon de Naheulbeuk, une parodie des codes de la fantasy

Nous allons à présent concentrer notre propos sur des éléments issus de la littérature de *fantasy*, qui sont devenus des structures symboliques reprises dans le jeu de rôles et le jeu vidéo dans le but

d'organiser les mondes fictionnels et de leur donner une essence qui leur est propre. Afin de mieux appréhender ces dites structures, nous allons détailler l'étude du cas du *Donjon de Naheulbeuk*, une bande-dessinée parodiant les codes du jeu de rôles et de la *fantasy*. Le but de cette sous-partie est de présenter une continuité entre le phénomène de catégorisation que nous avons développé plus haut, et les structures symboliques propres au genre. Nous avons porté notre choix sur cette bande-dessinée parce qu'elle propose une narration ayant pour but d'être lue à partir d'une pratique ludique qui repose, certes, la plupart du temps sur un scénario, mais celui-ci est généralement loin d'être aussi détaillé qu'un roman. La parodie du jeu de rôles nous permet ici de mettre en avant des structures qui sont devenues des stéréotypes pour les auteurs, et les lecteurs, d'œuvres de *fantasy*. Le support visuel nous est ici utile afin de mettre en avant des représentations visuelles d'éléments ou de personnages propres au genre ou à la pratique du jeu, par exemple le personnage de l'Elfe est dessiné avec de longs cheveux blonds soyeux et une forte poitrine, là où le Barbare arbore une chevelure hirsute et des expressions faciales supposées rendre compte de son manque d'intelligence. Notre objectif est de montrer comment se composent ses structures symboliques littéraires, et de quelle manière elles sont appliquées à de nouveaux médias qui se basent sur une expérience interactive et ludique. Commençons en rappelant ce qu'implique une parodie. Selon Daniel Sangsue, « en littérature, la parodie est un type de pratique ou d'ouvrage [...], plus circonscrit, qui a parfois des affinités avec la supercherie ou la blague, mais ne se laisse pas réduire à elles »⁵⁸ et « que la parodie est conçue originellement comme la transformation d'un texte dans une intention comique »⁵⁹. *Le Donjon de Naheulbeuk*, avant de devenir une bande-dessinée puis une série de romans, était au départ une saga audio, créée en 2001 par John Lang. Cette dernière est donc contemporaine des adaptations cinématographiques du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson, qui a largement contribué à la popularisation de l'univers de Tolkien, et dont le premier film, *La Communauté de l'Anneau*, est également sorti en 2001. Nous pouvons d'ores et déjà noter des références explicites aux ouvrages de Tolkien comme dans l'intervention du Ranger : « Faudra que j'dise à Boromir de ramener ma décolleuse »⁶⁰, qui mentionne le prénom d'un des héros du *Seigneur des Anneaux*. La pratique de la parodie suppose une bonne connaissance de l'objet utilisé, en l'occurrence ici de la *fantasy* en général, et du jeu de rôles plus spécifiquement. Ce type de

⁵⁸ SANGSUE Daniel, « De la parodie dans ses rapports avec la blague et la supercherie », *Revue de la BNF*, vol. 31, no. 1, [en ligne, consulté le 09 février 2020] 2009, pp. 32-35. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2009-1-page-32.htm>

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012, p. 9.

pratique met généralement en avant un certain nombre de stéréotypes, qui, comme nous l'avons observé plus haut, s'attache à des catégories spécifiques que met en place le genre de la *fantasy*.

En premier lieu, attardons nous sur l'intrigue principale, la quête et fil rouge du récit. Les aventuriers présents dans la bande-dessinée ont un objectif : réaliser une aventure et y gagner du profit. Dès la première case de la première page du tome 1, l'auteur nous rappelle que nous sommes face à une œuvre parodique et humoristique, n'hésitant pas à tourner en ridicule des codes majeurs des romans de *fantasy*, ici la quête : « Il est écrit dans les tablettes de Skélos que seul un gnome des Forêts du Nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuette de Gladeulfeurha enroulées dans du jambon, ouvrira la porte de Zaral Bak et permettra d'accomplir la prophétie... »⁶¹. Il semble bien évident au lecteur que ce type de prophétie ne se trouverait pas dans un roman de *fantasy* au ton sérieux, cependant celle-ci donne un but concret aux aventuriers et une intrigue aux bandes-dessinées. Elle rappelle également comment est conçue une aventure dans les romans de *fantasy* : les héros ne partent en général pas à l'aveugle explorer le vaste monde. Par son apparition en toute première case de la bande-dessinée, son importance est largement mise en avant, sous-entendant que ce serait également le cas dans un roman de *fantasy*. Il y est fait mention de plusieurs statuette comme « objet de quête » à obtenir, nous pouvons faire un parallèle avec *Le Seigneur des Anneaux* dans lequel l'enjeu est de ramener l'Anneau Unique dans le Mordor pour le détruire, celui-ci est également au centre de l'aventure de Frodon et de la Compagnie de l'Anneau, il en est un des enjeux principaux. La quête est donc un marqueur récurrent en *fantasy*, elle est souvent la raison d'être des œuvres, les héros doivent accomplir quelque chose. Dans le jeu de rôles, cette question est également primordiale : les rôlistes ne sont pas des personnages suivant une intrigue linéaire dans un roman, ils incarnent des individus inventés et doivent avoir un objectif, il n'y a pas d'intérêt à faire un jeu de rôles pour se contenter de réaliser une simulation de vie par exemple.

Nous pouvons ici nous interroger sur l'importance de la catégorisation dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, puisque nous avons démontré plus haut sa présence autant en littérature que dans le jeu de rôles ou le jeu vidéo. Nous allons reprendre l'exemple de catégories que nous avons traité, en l'occurrence la question des races et des classes. Dans l'œuvre de John Lang, nous suivons au départ sept personnages : le Ranger, le Barbare, la Magicienne, le Voleur, le Nain, l'Elfe et l'Ogre. Le premier constat que nous pouvons faire, est que nous sommes ici face autant à des classes qu'à des races. Le Nain, l'Elfe et l'Ogre sont définis non pas par leur profession, mais par leur ethnie. Une des raisons qui pourrait expliquer ce choix de l'auteur, est qu'en *fantasy*, les figures des nains

⁶¹ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 3.

et des elfes sont extrêmement marquées et surtout mises en opposition. Ces deux peuples diffèrent à tous les niveaux : physiques, de caractères et de modes de vie. Dans l'esprit des amateurs de *fantasy* et des rôlistes, ces connotations et stéréotypes sont fortement ancrés et l'elfe et le nain représentent les oppositions entre races, mais aussi le développement d'une relation d'amitié au départ difficile. Dans *Le Hobbit*, Tolkien met à plusieurs reprises les tensions entre les deux peuples en avant, puisque rappelons-le, les elfes « n'aimaient pas beaucoup les nains »⁶². Dans *Le Seigneur des Anneaux*, une relation amicale se tisse pourtant entre l'elfe Legolas et le nain Gimli, qui partent ensemble après la dernière grande bataille du roman. Ce jeu se retrouve dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, où le Nain et l'Elfe sont mis au centre de disputes n'ayant pour but que de donner une dimension comique aux dialogues en mettant en avant leur relation. L'Ogre quant à lui est considéré comme stupide et sans grande intelligence dans la bande-dessinée. Il s'exprime dans un langage qui lui est spécifique et que seule la Magicienne arrive à comprendre et à traduire. Avant d'entrer dans le donjon, l'Ogre dit par exemple « Akala miam-miam »⁶³ que la Magicienne explique aux autres membres de l'équipe comme « Il dit qu'il a faim »⁶⁴. Ce personnage, bien qu'ayant une apparence plutôt humanoïde, est celui qui s'éloigne le plus de la représentation d'un humain avec sa peau verte et sa carrure impressionnante, il est plutôt mis dans la catégorie des créatures que des peuples civilisés. Cela permet à l'auteur de mettre en avant son manque d'intelligence et sa violence incontrôlée tout en les tournant de manière humoristique. La Magicienne avance par exemple que « Les Ogres sont parfois poètes [...], Les Ogres peuvent danser et chanter [...], Un Ogre peut faire la cuisine et les papiers peints... »⁶⁵, l'aspect comique du personnage rappelle également la stupidité dont peuvent faire preuve certaines créatures dans les mondes fictionnels de *fantasy*. Si le dragon Smaug dans *Le Hobbit* rivalise d'intelligence et de ruse, les trois trolls que rencontre Bilbo plus tôt dans le roman sont loin de se montrer aussi malins : « Les trolls ont l'esprit assez lent et ils se méfient énormément de toute nouveauté »⁶⁶.

Le petit groupe d'aventuriers compte également, comme nous l'avons expliqué, le Ranger, le Barbare, le Voleur et la Magicienne. Ces quatre personnages sont, au contraire des précédents, définis par leur classe et non pas par leur race. De même que pour l'Elfe, le Nain et l'Ogre, ce choix n'est pas anodin. Le voleur et la magicienne font partie des figures les plus représentées dans les romans de *fantasy*, pensons par exemple à Bilbo dans *Le Hobbit*, qui fait office de cambrioleur de fortune ou à Gandalf et Saroumane dans *Le Seigneur des Anneaux*, incarnant des mages

⁶² TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 209

⁶³ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 3.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Id.*, p. 5.

⁶⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 51.

puissants. Les personnages maîtrisant les arts magiques sont intéressants parce qu'ils reflètent généralement la part de sagesse qui est nécessaire dans l'aventure. Dans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, Gandalf incarne le guide, et tous écoutent ses conseils. Dans le jeu de rôles, ceux-ci conservent dans leurs caractéristiques la sagesse et l'intelligence, ce qui signifie que dans une campagne de jeu, ils sont les plus à même de mobiliser une référence culturelle issue d'un livre, ou de détecter les traces de magie autour d'eux, ce qui n'est pas aussi évident pour d'autres classes. Le ranger et le barbare sont moins présents en littérature de *fantasy*, mais s'imposent dans le jeu de rôles. Le simple archer qui nous vient en mémoire lorsque nous pensons à un elfe est remplacé par le ranger. Il n'est plus seulement caractérisé par sa capacité de tir à l'arc, mais aussi par des compétences reliées à la nature, au camouflage et à tout ce qui est sauvage. Le barbare incarne le guerrier bourru, très fort et résistant, mais souvent assez peu malin. *Le Donjon de Naheulbeuk* met également ce détail en avant, par une énigme à laquelle font face les aventuriers : « Prononcez l'allocution habituelle des situations désastreuses »⁶⁷, aucun d'eux n'étant capable de trouver la solution, sauf le Barbare qui pour exprimer sa déception face à l'absence de bonne réponse de la part de ses camarades lance « Merde ! »⁶⁸ qui était la fameuse « allocution »⁶⁹ à trouver. Nous pouvons donc avancer que dans cette bande-dessinée, l'auteur a fait le choix de former un groupe d'aventuriers, chacun étant basé sur une race ou une classe, en incarnant les stéréotypes poussés à leur maximum. Il va de soi par exemple dans le jeu de rôles, que si un personnage ne possède pas un nombre de points important en intelligence, étant donné qu'il est incarné par un rôliste, il ne devient pas complètement stupide. Les catégories de classe et de race que nous avons détaillées plus tôt dans notre travail sont bien reprises dans cette œuvre parodique, en insistant délibérément sur certaines caractéristiques ou en les amplifiant.

Le Donjon de Naheulbeuk nous permet également d'observer des situations ou éléments propres spécifiquement à la pratique du jeu de rôles, qui prennent donc ici place dans une œuvre littéraire, mais qui ne vont pas de soi dans un roman de *fantasy* comme ceux de Tolkien. Rappelons tout d'abord que le jeu de rôles sur table se joue régulièrement avec des dés. Les jets principaux se font avec un dé à vingt faces, lors d'une partie si un joueur tombe sur la vingtième face on appelle cela faire un « vingt naturel » ce qui amène à un « coup critique », c'est-à-dire un coup qui occasionne le maximum possible de dégâts sans que le rôliste ait à relancer son dé. À l'inverse, si le dé tombe sur la première face, il s'agit d'un « un naturel » autrement dit, « un échec critique ». Cela signifie que le personnage n'arrive pas à toucher son adversaire, mais au contraire se blesse lui-même ou

⁶⁷ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 11.

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ *Ibid.*

l'un des membres de son groupe. Les jets de dés s'appliquent à toutes les situations, un combat, l'escalade d'une falaise, ou le crochetage d'une porte. Dans le deuxième tome de la bande-dessinée de John Lang, le Voleur tente d'ouvrir une porte fermée à clé grâce à ses compétences et à sa dextérité. Malheureusement il se retrouve réduit en cendre par un sort protégeant la porte, et à la vue de cela le Ranger explique que « ça ressemble à un échec critique ! »⁷⁰. Cet événement tourné de manière comique rappelle une situation que presque chaque rôliste a un jour pu vivre. Plus loin dans le même tome, les aventuriers rencontrent un autre personnage, « un ménestrel de niveau 3 »⁷¹. Le jeu de rôles et le jeu vidéo raisonnent en termes de « niveaux » : plus on avance dans l'aventure et plus on combat des ennemis, plus on gagne de l'expérience, ce qui amène notre personnage à augmenter de niveau. Dans les romans de *fantasy*, nous ne retrouvons pas ce système, les protagonistes deviennent plus expérimentés au fil de l'aventure, mais ne comptent jamais cela avec des points. De même lorsque les aventuriers arrivent enfin à atteindre le deuxième niveau, il est dit du Barbare qu'« on dirait aussi que tu fais des phrases plus longues ! [...] Il a dû gagner de l'intelligence »⁷². Il s'agit aussi ici d'une référence à la pratique du jeu de rôles : en passant au niveau supérieur les personnages voient leurs caractéristiques améliorées, en l'occurrence dans le cas du Barbare, son intelligence en fait partie, mais encore une fois, dans un roman de *fantasy*, les compétences de chacun ne sont pas réparties en points, et le changement n'est pas aussi drastique. Un autre exemple qui illustre bien ce gain dans les capacités des personnages est celui de l'Elfe et de son passage au second niveau : « Il est écrit dans mon manuel des niveaux... "Quand les elfes gagnent un niveau, ils ont automatiquement un point de charisme" [...] Si l'elfe est de sexe féminin, elle gagne aussi... hein ? Un bonnet de soutien-gorge ??? »⁷³. Le charisme est une compétence touchant à l'apparence physique et la capacité du personnage à charmer ses interlocuteurs, ici l'auteur parodie bien ces améliorations pour faire sourire ses lecteurs, tout en rappelant le système des jeux de rôles dans lesquels la progression des personnages est pensée par des points.

La bande-dessinée ne se contente pas de faire une parodie du genre de la *fantasy* et de cette pratique ludique, elle importe des codes propres aux jeux dans un contexte littéraire, comme le concept d'échec critique, utilisé par les rôlistes. Celui-ci consiste à obtenir le score minimal sur un dé, ce qui amène à l'échec de l'action qui était tentée par ce jet, ainsi qu'à des blessures supplémentaires pour le personnage concerné. Cette stratégie fonctionne puisqu'elle est dominée par une dimension humoristique mise au premier plan, personne ne sera donc choqué par le

⁷⁰ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012, p. 17.

⁷¹ *Id.*, p. 28.

⁷² *Id.*, p. 38.

⁷³ *Id.*, p. 44-45.

passage des niveaux des personnages. Nous pouvons supposer que *Le Donjon de Naheulbeuk* représente une partie de jeu de rôles, en ayant une vue à l'intérieur même de celle-ci dans une œuvre littéraire. Nous avons par exemple l'occasion de constater un certain nombre d'anachronismes au sein de l'aventure, avant de rentrer dans le donjon, le Ranger énumère la liste des monstres qu'ils seraient amenés à rencontrer. Il la termine par « ...des sorciers, des guerriers maudits, des rats mutants, une bouteille d'huile, du papier toilette, deux éponges et des raviolis »⁷⁴. Si la bouteille d'huile pourrait éventuellement ne pas être un élément choquant dans un univers de *fantasy*, peuplé par des chevaliers et des dragons, il n'en est pas de même pour le papier toilette ou les éponges. Ce pourrait être le lapsus d'un rôliste qui a écrit sa liste de course à la suite de sa fiche de jeu, ce qui vient lier jeu de rôles, littérature et monde réel.

Cette représentation parodique de la *fantasy* et du jeu de rôles joue sur le phénomène de catégorisation que nous avons démontré plus haut, en mettant en avant les éléments principaux du genre ainsi que des stéréotypes très marqués. La parodie reprend des structures symboliques qui se sont imposées avant, dans les romans de Tolkien ou les parties de jeux de rôles par exemple. Nous pouvons ainsi observer que celles-ci sont fortement inspirées par les différentes catégories que créent les œuvres de *fantasy*, et la bande-dessinée elle-même façonne ses propres groupes, se servant de ceux qui ont fortement marqué les esprits des lecteurs ou des rôlistes. L'auteur se plaît à intégrer de nombreuses références à des œuvres reconnues comme celles de Tolkien, ce qui permet de créer une connexion avec les lecteurs. Le plaisir de lecture de cette parodie est probablement plus grand pour un amateur de *fantasy* et/ou de jeux de rôles que pour un néophyte dans le domaine, puisque les références et les catégories qui sont mis en avant sont tout d'abord issues d'ouvrages plus « sérieux » qui les ont instaurées auparavant.

B. Écrire un jeu de rôles ou un jeu vidéo

Si les œuvres de *fantasy* partagent des points communs, cela provient également du fait que le jeu de rôles et le jeu vidéo sont fondés sur une grande part d'écriture. Comme nous l'avons spécifié dans notre introduction, nous étudions dans ce travail un type particulier de jeux vidéo, les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), qui, à la différence d'autres œuvres vidéoludiques, se composent d'un monde ouvert⁷⁵ et très souvent d'une ou de plusieurs intrigues.

⁷⁴ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 6.

⁷⁵ Le « monde ouvert » permet aux joueurs de voyager d'un bout à l'autre de la carte proposée dans le jeu, il peut en explorer tous les recoins. Ce monde a tout de même ses limites puisqu'il est impossible de créer un univers qui n'aurait aucune fin. Le jeu de rôles est plus flexible sur ce point puisqu'il est avant tout créé par l'imaginaire des rôlistes, là

Les joueurs ont un but, une quête à réaliser, il peut s'agir d'objectifs très différents : retrouver un enfant enlevé ou participer à une guerre contre les forces du mal par exemple. Les romans de *fantasy* sont eux-aussi composés d'intrigues complexes qui rythment le récit. Cependant, aux vues des éléments que nous avons dégagés plus avant dans ce travail, si littérature, jeux de rôles et jeux vidéo partagent des points communs, nous avons pu remarquer que chaque médium adapte à sa manière ces éléments. Nous pouvons donc supposer que l'écriture a une place particulière dans chacun d'eux, et qu'elle n'est pas traitée de la même manière.

Vincent Jouve, dans sa *Poétique du roman*, avance que :

La sémiotique narrative part d'un constat : quels que soient le lieu et l'époque où elles sont nées, toutes les histoires se ressemblent. Entre l'*Odyssée*, *Le Père Goriot* et *Astérix*, les parentés sont évidentes : dans les trois cas, un personnage cherche à réaliser un but et doit, pour ce faire, affronter une série d'obstacles.⁷⁶

Les histoires du jeu de rôles et du jeu vidéo ne dérogent pas à cette règle, au contraire elles se l'approprient pour proposer une expérience ludique aux joueurs. Afin de mieux appréhender cette question, nous allons tout d'abord prendre l'exemple des jeux de rôles, qui impliquent un processus d'écriture dans lequel le rôliste est placé au centre. S'il existe des scénarii écrits directement par les créateurs des manuels de jeu, beaucoup de parties comportent une intrigue fabriquée de toutes pièces par un des joueurs, qui va incarner le Maître de Jeu⁷⁷. Celui-ci doit tout d'abord définir une intrigue, une quête, un but pour ses joueurs, et placer des obstacles cohérents tout au long de leur route. En additionnant les parties de jeu se déroulant dans le même monde, avec les mêmes personnages tout au long d'une seule histoire, nous avons ce que nous appelons une « campagne » de jeu. Il s'agit d'un ensemble des différentes étapes de l'aventure, comportant un début, une fin et de très nombreuses péripéties, tout comme un roman est composé de plusieurs chapitres. Il ne faut pas oublier qu'une aventure de jeu de rôles se joue à plusieurs, afin que les parties successives se déroulent au mieux, il est nécessaire de trouver des dates auxquelles tous les participants sont disponibles, sinon il manque un ou plusieurs personnages, ce qui modifie l'équilibre de l'équipe et la continuité de la narration. Nous devons également rappeler qu'une partie de jeu de rôles est

où le jeu vidéo présente des limites techniques : il est impossible de sortir de la carte proposée pour aller explorer ce qui pourrait être au-delà.

⁷⁶ JOUVE Vincent, *Poétique du roman*, Armand Colin, 2001, p. 46.

⁷⁷ Le Maître de Jeu va avoir pour rôle de scénariser la partie, et de la diriger, il n'incarne pas un personnage comme les autres participants, mais va jouer les ennemis et les différentes personnes rencontrées dans l'aventure.

souvent très longue, nous pouvons estimer une moyenne⁷⁸ d'environ quatre à six heures pour une seule session. Les campagnes peuvent donc se dérouler sur plusieurs années, en fonction des disponibilités de chacun, et de l'intérêt des joueurs pour leur quête. De plus, les personnages de jeux de rôles fonctionnent grâce à un système de niveau : plus ils évoluent et gagnent en expérience dans l'aventure, plus leur niveau devient élevé. Il faut savoir que selon les manuels de jeux, le niveau maximum à atteindre pour un personnage varie, aussi dans *Dungeons&Dragons* les joueurs ne peuvent pas dépasser le trentième niveau⁷⁹, là où dans *13th Age*, la limite s'arrête à dix⁸⁰. Si les personnages peuvent souvent passer le premier palier après une seule partie, la suite de la progression s'avère plus ardue et il faut parfois attendre quatre ou cinq sessions pour espérer voir son personnage changer de niveau. Nous pouvons donc constater qu'étant donné la lenteur de l'avancée dans un jeu de rôles, il semble cohérent qu'une seule campagne puisse s'étendre sur plusieurs années, ce qui nous permet d'amener une nouvelle forme d'écriture du jeu de rôles : le résumé.

Comme nous l'avons évoqué plus tôt, les rôlistes n'ont, en général, pas la possibilité d'enchaîner des journées entières de jeu, aussi les diverses parties sont-elles réparties dans le temps. Nous pouvons donc nous demander comment, après plusieurs semaines sans avoir joué, les participants peuvent se rappeler les détails de leur dernière session. Pire encore, de quelle manière sont-ils capables de retenir les origines de leur aventure qui remontent parfois à plusieurs mois ou plusieurs années en arrière. Une pratique très courante dans le jeu de rôles pour ne pas oublier la progression de la campagne en cours est de réaliser un résumé au cours de chaque partie. Cette mission est généralement partagée par tous les joueurs, chacun acceptant de rédiger ledit document à tour de rôle⁸¹. Cette activité n'est pas forcément considérée comme agréable, elle réduit quelque peu le plaisir de jeu de celui auquel elle est assignée, puisqu'il a la charge de prendre des notes tout au long de la partie. Cependant, les résumés mis bout-à-bout se révèlent très utiles sur la durée : les rôlistes peuvent relire l'aventure dans son intégralité pour se souvenir de tous les détails, ou simplement rafraîchir leur mémoire de leur dernière session avant d'en entamer une nouvelle. Ce qui est très intéressant, c'est qu'une fois un certain nombre de parties réalisées, le résumé commence à avoir une certaine taille, au point de ressembler à un petit livre. Tout comme nous l'attendrions d'un roman, celui-ci est divisé en ce qui pourrait faire office de chapitres, puisque les diverses sessions sont environ de même durée à chaque fois, nous avons donc des coupures

⁷⁸ Nous nous basons ici sur notre expérience personnelle et sur celles de rôlistes très impliqués dans leurs campagnes, qui y passent donc un temps conséquent.

⁷⁹ WYATT James, *Dungeons & Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008, p. 29.

⁸⁰ HEINSOO Rob TWEET Jonathan, *13th Age*, Pelgrane Press, 2013, p. 78.

⁸¹ Ces éléments sont tirés de notre expérience personnelle et de sur celle de rôlistes impliqués dans leur pratique.

régulières et des extraits composés d'à peu près le même nombre de pages. Comme nous l'avons spécifié, ce n'est généralement pas le même joueur qui rédige ce document, nous pouvons donc considérer qu'il s'agit d'une sorte d'œuvre de collaboration entre les différents participants, le résumé étant écrit à plusieurs mains. Nous nous éloignons ici des romans de *fantasy* de notre corpus, écrits par un seul et même auteur, dans le but de proposer une intrigue dans un univers fictionnel complexe créé par l'imaginaire de l'écrivain. Le résumé, au contraire, n'a pas au départ de visée artistique, il s'agit avant tout d'un moyen pour les joueurs de se souvenir de l'histoire qu'ils vivent, et donc d'une prise de notes au cours des diverses parties de jeu. Malgré tout, il s'agit d'un acte de rédaction, qui met en scène une intrigue comportant un début, une fin et des péripéties, les intentions littéraires ne sont cependant pas mises au premier plan, et ce genre de récit rédigé n'est que très rarement publié, nous pourrions donc nous demander s'il pourrait être considéré comme une œuvre littéraire, ou comme un simple document. Cette question s'avère complexe dans la mesure où le résumé fait surtout office de compte-rendu, malgré tout, il est le plus souvent rédigé et non pas composé d'une liste d'actions qui ont été entreprises, le but étant de prendre du plaisir en suivant une narration simple mais fluide lors de la lecture de celui-ci. Il reste difficile de se procurer ce type d'écrit, beaucoup de rôlistes les conservant dans leur sphère de jeu privée, au contraire des scénarii de campagnes qui sont plus volontiers partagés sur internet. Nous considérons ce type de récit comme un apport littéraire extérieur issu d'une pratique ludique, qui, par la nature du texte, appartient tout de même au média du jeu de rôles, puisque les rôlistes qui jouent sont les mêmes que ceux qui rendent compte de leurs aventures. Il y a donc bien une dimension littéraire derrière cette pratique.

Le résumé n'est cependant qu'une retranscription de l'aventure qui se déroule avec les joueurs, et nous devons rappeler que c'est bien le Maître de Jeu qui est auteur de l'intrigue⁸². Il est par ailleurs intéressant de noter que nous ne parlons pas en général d'« histoire » mais de « scénario », ce terme renvoyant plus volontiers à l'univers du théâtre ou du cinéma, qui ne sont pourtant pas aussi proches du jeu de rôles que nous pourrions le croire. Les scénarii cinématographiques servent forcément à suivre le fil rouge du récit qui est filmé, cependant ils ne sont généralement composés que par des suites de dialogues, entrecoupées par des passages descriptifs très détaillés, n'ayant pas pour but de rendre compte d'un lieu ou d'une situation dans une magnifique langue, mais de permettre aux acteurs de comprendre la suite de gestes ou les placements qui leur sont demandés. Ces textes servent aussi aux accessoiristes et aux scriptes qui s'assurent que tous les éléments du scénario sont bien en place afin d'éviter les faux-raccords (l'alliance qu'un acteur oublie d'enlever

⁸² Dans le cas où il est celui qui invente l'histoire, nous ne parlons pas des parties au cours desquelles un scénario pré-écrit par quelqu'un d'autre est utilisé.

avant de tourner sa scène par exemple). Le scénario de jeu de rôles n'a pas les mêmes fonctions. Tout d'abord, dans la plupart des cas, seul le Maître de Jeu en a connaissance : celui-ci comporte toutes les issues possibles, les monstres éventuellement rencontrés, les détails des personnes que les rôlistes risquent de croiser, ainsi que les réponses aux énigmes potentielles. Les scénarii de jeux de rôles doivent avant tout laisser aux joueurs l'impression de contrôler leur environnement, de prendre leurs propres décisions pouvant avoir des issues diverses. Dans certains cas, le scénario peut avoir une forme en arborescence, si le Maître de Jeu a décidé d'y inscrire la totalité des possibilités : les rôlistes peuvent par exemple avoir le choix entre atteindre un point de la carte en passant par la montagne ou la forêt. Cependant, le Maître de Jeu a forcément en tête les différentes étapes de l'aventure, les choix des joueurs ne sont finalement qu'une forme d'illusion, puisque la fin est déjà écrite : ils peuvent par exemple finir leur partie en arrivant dans une certaine ville, ou en tuant un monstre en particulier. Le but du Maître de Jeu est donc de les diriger obligatoirement vers l'issue qu'il a écrite, quand bien même les joueurs pourraient tout faire pour s'en éloigner.

Nous pouvons ici faire le lien entre le jeu de rôles et le jeu vidéo en termes d'intrigue. Si beaucoup d'œuvres vidéoludiques proposent une aventure linéaire au travers d'une quête dont chacune des péripéties, ainsi que la fin, sont déjà écrites, certains développeurs font le choix de se lancer dans des configurations en arborescence comme le permet le jeu de rôles. Dans la saga de jeux des *Dragon Age*, le joueur a une grande liberté dans ses choix, qui ont un impact réel dans le monde fictionnel où il se trouve. Il peut par exemple décider de sacrifier un groupe allié à sa cause pour atteindre l'objectif de sa mission, ou au contraire sonner la retraite pour les sauver mais perdre la bataille. Ces ramifications dans l'intrigue permettent aux joueurs de vivre une aventure qui leur semble personnalisée, bien qu'en réalité, les jeux aient tout de même des limites. *Wakfu* par exemple propose une intrigue plutôt linéaire, les objectifs se suivent sans que le joueur ait vraiment l'occasion de prendre des décisions réelles. Nous retrouvons donc ici un élément que nous ne relevons pas systématiquement dans les œuvres littéraires : les limites. Nous pouvons effectivement rappeler que l'imaginaire des lecteurs peut dépasser de loin les barrières de l'œuvre physique, surtout en considérant la présence importante de nos jours de produits dérivés divers et variés issus d'une œuvre. Nous pouvons citer les figurines, poupées ou affiches qui reprennent et étendent les univers de certaines œuvres comme *Harry Potter* de J.K. Rowling ou les mondes de Tolkien. Cependant les intrigues présentes dans les œuvres littéraires ne peuvent pas, elles non plus, s'étendre à l'infini, l'œuvre en tant qu'objet physique pose des limites, et le jeu vidéo en particulier est contraint aux mêmes règles.

Dans tous les cas, l'écriture des jeux de rôles et des jeux vidéo sont assez similaires, elles s'éloignent un peu plus de la rédaction littéraire. Nous avons noté par la citation de Vincent

Jouve⁸³, que les histoires comportent systématiquement des objectifs et des péripéties, ce que tous les médias de notre corpus partagent. Qu'en est-il cependant lorsque ce n'est plus la littérature qui inspire le jeu de rôles et le jeu vidéo, mais l'inverse ? Nous allons à présent nous intéresser à des types d'écrits un peu différents, hybridant les univers et les techniques de plusieurs médias en une seule œuvre.

Nous avons évoqué plus tôt la bande-dessinée de John Lang, *Le Donjon de Naheulbeuk*. Comme nous l'avons montré, celle-ci reprend de manière parodique l'univers du jeu de rôles et de la *fantasy* en général. Or, sans l'existence de cette pratique ludique, l'œuvre de John Lang n'aurait jamais vu le jour, les codes qui y sont mis en place proviennent directement du jeu de rôles, en en faisant une œuvre lue et non plus jouée. Bien qu'il s'agisse d'une parodie, nous sommes bien face à une œuvre littéraire à part entière, *Le Donjon de Naheulbeuk* a été édité autant sous forme de bande-dessinée que de roman, le but de l'auteur était donc bien de proposer des livres à lire et non pas simplement un compte-rendu de plusieurs parties de jeu de rôles. Sans entrer forcément dans la parodie, certains auteurs se sont lancés dans l'écriture de romans inspirés par le jeu de rôles, nous pouvons citer la série des *Forgotten Realms*, commencée en 1987 par Ed Greenwood. Il s'agissait au départ d'une partie du monde des jeux de rôles *Dungeons&Dragons*, utilisée par les rôlistes pour y élaborer leurs campagnes. Ed Greenwood a, par la suite, décidé d'en faire une adaptation littéraire, reprenant la géographie du monde de *Dungeons&Dragons*. Il n'est pas exceptionnel de voir ce phénomène se produire, particulièrement aujourd'hui avec les jeux vidéo : les créateurs de ces jeux, et surtout leurs admirateurs se font un plaisir de se réapproprier ces mondes fictionnels pour y intégrer des intrigues nouvelles et personnelles. Aujourd'hui, de nombreuses personnes choisissent d'écrire des *fanfictions*, où ils incarnent leurs personnages en leur faisant vivre une aventure différente dans le monde. Nous pouvons citer le cas de *Fortnite*, jeu vidéo créé par l'entreprise de développement Epic Games en 2017, qui a connu depuis une grande popularité, et dont une histoire alternative a été écrite par Cara J. Stevens en 2019 : *Fortnite – Battle Royale – Les Secrets de l'Île*. Cette pratique de la *fanfiction* donne l'occasion aux développeurs de jeux vidéo ou aux créateurs de manuels de jeux de rôles, d'augmenter d'une part leur popularité, puisque des œuvres alternatives leur donnent plus de visibilité, et d'autre part, d'étendre les mondes fictionnels qu'ils ont créés. Cela permet également de mettre en avant certains personnages qui finissent par être très connus, dans le cas du jeu de rôles, le personnage de l'elfe noir Drizzt a acquis une grande renommée après avoir vu une trilogie créée en son nom au sein de la saga des *Forgotten Realms*. Nous pouvons supposer que ce type de romans se fait en continuité de la pratique du jeu de rôles ou du jeu vidéo, puisque les joueurs sont régulièrement

⁸³ JOUVE Vincent, *Poétique du roman*, Armand Colin, 2001.

acteurs de leur propre aventure, qu'ils vivent en tant que personnages, et certains souhaitent donc repousser les limites de ces médias pour s'en approprier l'univers mais aussi le populariser. Il y a donc une forme d'extension des mondes fictionnels de la part des joueurs, qui choisissent le support littéraire pour recréer les aventures vécues par leurs personnages. Nous pouvons donc avancer que si le jeu de rôles est avant tout une pratique ludique, l'écriture y est présente de toute part et sous diverses formes : le scénario de la partie est souvent écrit de manière plus pratique que littéraire, il sert de support visuel pour le Maître de Jeu qui incarne la totalité des individus rencontrés par les joueurs et qui doit décrire l'espace pour eux. Le résumé est une production plutôt rédigée comme pourrait l'être un roman à plusieurs mains, et les œuvres littéraires inspirées des univers de jeux de rôles qui sont publiées servent d'extension à la pratique ludique en imaginant un récit au sein d'un monde qui a déjà été conceptualisé par des auteurs dans un manuel de règles. Si toutes ces formes relèvent bien de la pratique du jeu, nous pouvons affirmer qu'elles sont tout autant affiliée à l'écriture, chacune dans un aspect distinct. Il ne s'agit donc pas seulement d'un jeu, mais d'un procédé de rédaction spécifique qui s'est adapté à une pratique ludique.

Il y a un dernier point concernant le jeu de rôles que nous n'avons pas évoqué plus tôt : la question des manuels. Ceux-ci sont des livres de règles, établies par leurs créateurs, qui sont propres à chaque jeu. Nous ne trouvons pas les mêmes informations et manières de jouer dans deux manuels différents. En plus de ces règles, nous trouvons un grand nombre d'informations sur le monde fictionnel qui est proposé aux rôlistes. Les créateurs de manuels de jeux de rôles créent un univers spécifique à leur jeu, avec une carte, des divinités, des races, des classes et des créatures qui lui sont propres. Nous pouvons donc nous interroger sur l'essence de l'œuvre de jeu de rôles. Nous avons montré que le Maître de Jeu est libre de créer sa propre aventure complètement inédite, qui de ce fait lui appartient, les joueurs de leur côté pratiquent l'écriture dans le but de sauvegarder des informations afin de les avoir à disposition plus tard, lorsqu'ils auront besoin de se rafraîchir la mémoire, mais qu'en est-il des manuels à proprement parler ? Ceux-ci sont édités sous la forme de livres physiques, où les auteurs sont mentionnés, donc ces œuvres leur appartiennent. Cependant pour faire jeu de rôles, il semblerait qu'il faille associer les différents types d'écriture que nous avons évoqués : le manuel sert de base à l'existence du monde fictionnel, il lui donne ses caractéristiques, sa géographie et son histoire ; le scénario rédigé par le Maître de Jeu prend donc comme point de départ pour son récit tout cet univers décrit dans le livre de règle pour y mettre en scène une intrigue. Il n'a donc pas le rôle de créateur de monde fictionnel, il en reprend un qui existe déjà. Enfin, les rôlistes participant à la partie et/ou à la campagne prennent successivement en notes toutes les étapes de l'aventure, qui est donc au départ écrite par le Maître de Jeu. Ce qui est intéressant ici, c'est que des trois types d'écriture que nous avons relevés, le résumé s'avère être le plus proche de l'œuvre littéraire, puisqu'il est généralement rédigé sous la forme d'un texte,

là où le scénario du Maître de Jeu est plutôt composé de notes reliées les unes aux autres par des flèches, agrémentées d'images ou de schémas. Les manuels de jeux de rôles n'ont quant à eux rien de similaire avec des romans tels *Le Seigneur des Anneaux* ou *Le Hobbit*, il s'agit d'un condensé énorme de règles associées à diverses situations, d'illustrations, de calculs, de listes et de tableaux. Nous pouvons avancer que la pratique du jeu de rôles procède donc en partant du support le moins littéraire (les manuels), en passant par la mise en forme d'une intrigue (le scénario du Maître de Jeu), pour finir par devenir un texte rédigé (le résumé). Bien que nous ayons plus tôt noté que l'écriture d'un jeu de rôles et d'un jeu vidéo sont relativement similaires dans leur construction, et qu'ils s'éloignent plutôt du modèle littéraire, cette analyse de la rédaction progressive d'un jeu de rôles peut nous amener à reconsidérer cette question. Dans le cas d'un roman de *fantasy*, il semble évident qu'avant d'écrire, les auteurs doivent se mettre d'accord avec eux-mêmes sur les caractéristiques de leur monde fictionnel, en effectuant des recherches, en réalisant des descriptions ou encore des images. La mise en forme du scénario de jeu de rôles pourrait faire écho à la création d'une trame, détaillant les différentes scènes ou étapes d'un roman. Enfin, le résumé serait la rédaction de cet ensemble que l'auteur a créé au préalable.

Il semblerait alors, que les écritures des trois médias de notre corpus ne soient pas aussi éloignées dans leur conception que nous aurions pu le penser. Ce qui diffère largement, c'est le moyen d'arriver au support rédigé : dans le jeu de rôles, le but n'est pas forcément d'écrire, mais bien de jouer, de vivre l'aventure. L'aspect ludique s'ajoute donc au processus de rédaction, celui-ci n'étant pas présent au départ dans les œuvres littéraires, dont les personnages sont inventés par les écrivains. Les similitudes entre écriture littéraire et écriture de jeux de rôles ou de jeux vidéo semblent donc être plutôt nombreuses, et l'évolution ne va pas forcément toujours de la littérature aux médias ludiques, mais prend parfois le chemin inverse, en mobilisant des procédés d'écriture adaptés à la pratique ludique. Dans le cas des bandes-dessinées, il y a également un travail primordial qui est fait au niveau du visuel, ce qui joue un rôle important dans la fixation par écrit de ce type de pratique, puisque ces deux médias fonctionnent par des images mentales (pour les jeux de rôles) ou réelles (dans les jeux vidéo). Nous pouvons donc avancer que l'écriture est placée au centre du genre de la *fantasy*, et ce dans tous les médias de notre corpus, mais en prenant diverses formes.

DEUXIÈME PARTIE : LA CONCEPTION DES PERSONNAGES DANS LE GENRE DE LA *FANTASY* DANS LE JEU DE RÔLES ET LE JEU VIDÉO

I. Le concept de personnage dans chaque médium

A. Qu'est-ce qu'un personnage en littérature *fantasy*, dans le jeu de rôles et dans le jeu vidéo ?

Nous allons à présent nous attarder sur la question des personnages dans le genre de la *fantasy*. Il est important de rappeler en premier lieu que ce concept n'est pas tout à fait similaire dans chacun des médias de notre corpus. Vincent Jouve met en avant le fait qu'en sémiotique, on ne parle pas de personnages, mais d'« acteurs »⁸⁴, « actants »⁸⁵ et de « rôle thématique »⁸⁶. L'« acteur » « intervient au niveau *de la manifestation*. Un récit a besoin d'un certain nombre d'actions pour fonctionner. L'acteur est l'instance chargée de les assumer. »⁸⁷, l'« actant » est le « terme utilisé pour décrire la composante *narrative* du niveau *de surface*. [...] L'actant se définit comme un rôle nécessaire à l'existence du récit (rôle que les acteurs ont pour fonction de prendre en charge) »⁸⁸ et le « rôle thématique » qui va nous intéresser ici « renvoie ainsi à des catégories psychologiques (la femme infidèle, l'hypocrite, le lâche, etc.) ou sociales (le banquier, l'ouvrier, l'instituteur, etc.) qui permettent d'identifier le personnage sur le plan du contenu. »⁸⁹. Nous pouvons tout d'abord constater que les personnages issus de nos différents médias partagent ces mêmes caractéristiques. En effet l'« acteur » est forcément nécessaire dans un jeu, puisqu'il doit réaliser une suite d'actions tout au long de l'aventure, tout comme l'« actant ». Le « rôle thématique » est également bien présent puisque les personnages incarnés par les joueurs se voient souvent créer une histoire et une personnalité par ceux-ci, et les personnages non-joueurs sont par avance écrits par les développeurs qui leur donnent des caractéristiques particulières. Malgré les différences que nous avons relevées qui éloignent la conception des personnages entre chaque média, il semble tout de même y avoir des similitudes assez nettes dans l'essence de leur création.

⁸⁴ JOUVE Vincent, *Poétique du roman*, Armand Colin, 2001, p. 51.

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ *Ibid.*

⁸⁸ *Id.*, p. 52.

⁸⁹ *Id.*, p. 53.

Nous pensons que la manière dont les héros sont formés en littérature, en particulier dans les œuvres de Tolkien, ont profondément marqué le genre de la *fantasy*, au point que les nouveaux médias que sont les jeux vidéo et de rôles en ont repris la nature en l'adaptant à la présence de joueurs dans leurs pratiques. Ces deux types d'œuvres ont tous deux un rapport très particulier aux personnages, puisque ce sont des participants qui vont, la plupart du temps⁹⁰, les incarner. Pourtant les rôlistes ne sont pas pour autant similaires à des comédiens, entrant dans la peau des personnages d'une pièce de théâtre ou d'un film. Premièrement, les rôlistes sont rarement des professionnels du jeu, ils jouent souvent entre eux pour le plaisir. Il faut par ailleurs noter que dans certaines parties, l'aspect premier du « jeu de rôles » est parfois mis de côté : les joueurs se contentent d'incarner leurs personnages en leur faisant réaliser une série d'actions pendant l'aventure, mais ne s'appliquent pas à faire ressortir leur personnalité dans leurs paroles. La partie reste alors plus technique et ne se concentre pas sur le « jeu » des personnages. Nous nous devons de rappeler que ce type d'activités relève avant tout d'une grande réflexion et l'élaboration de stratégies tout au long de l'aventure. Ce sont donc bien les joueurs qui sont amenés à réfléchir pour trouver des solutions, ce qui peut parfois mettre du temps. Par exemple si l'équipe est confrontée à un ravin sur lequel ne se trouve aucun pont, et qu'elle doit passer de l'autre côté car poursuivie par un groupe d'ennemis, les joueurs ont la possibilité de réfléchir pendant plusieurs minutes à la solution idéale, là où dans un œuvre littéraire, l'auteur ferait en sorte que ses personnages prennent instantanément une décision. Il peut également ne leur faire effectuer aucun choix, en fonction du but recherché dans l'intrigue, mais il laisserait moins volontiers de nombreuses pages dans lesquelles les lecteurs verraient le héros chercher en vain une solution à un problème immédiat. Il ne faut donc pas oublier que dans le cas du jeu de rôles ou du jeu vidéo, le personnage va de pair avec le joueur et qu'ils sont indissociables. Un autre point intéressant dans le jeu de rôles en particulier, est qu'en fonction de la race et de la classe du personnage, celui-ci acquiert des caractéristiques qui peuvent être simplement physiques ou concerner des aptitudes spécifiques. Dans *Dungeons&Dragons*, les membres du peuple des elfes héritent d'une compétence « Précision elfique »⁹¹, décrite comme suit : « En vous concentrant, vous visez avec précaution votre adversaire et frappez avec la légendaire précision des elfes »⁹². L'identité du personnage a donc un rôle au cours de la partie même si les joueurs ne choisissent pas d'en incarner la personnalité.

⁹⁰ Afin de proposer un univers vaste et une interaction au sein de celui-ci, il existe dans le jeu de rôles et le jeu vidéo ce que nous appelons des « Personnages Non-Joueurs » incarnés par l'intelligence artificielle de l'œuvre vidéoludique ou par le Maître de Jeu dans un jeu de rôles.

⁹¹ WYATT James, *Dungeons& Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008, p. 40.

⁹² *Ibid.*

Dans le jeu vidéo, la question de l'incarnation des personnages pose encore plus question. Dans le cas de ces œuvres vidéoludiques, la plupart du temps les joueurs se trouvent chez eux, seuls devant leurs écrans. Nous pourrions donc supposer qu'ils n'ont aucune interaction orale les uns avec les autres, ce qui n'est pas tout à fait exact. Aujourd'hui certains logiciels ou applications permettent d'échanger à plusieurs sur un seul serveur, au même moment. Il est donc courant que plusieurs joueurs se donnent rendez-vous à une certaine heure, où chacun se connecte sur le jeu et sur le logiciel de discussion vocale. Le plus utilisé de nos jours est Discord, qui permet donc d'avoir des échanges à la fois écrits, dans des chats de discussion, et oraux dans des salons vocaux spécifiquement destinés aux *gamers* au départ. Il y a donc bien des possibilités d'interaction entre les joueurs, qui peuvent se parler de vive voix pendant leurs parties, ce qui a pour but la plupart du temps d'échanger sur les stratégies à adopter en jeu pour atteindre la victoire, mais aussi d'avoir l'occasion de discuter les uns avec les autres. Qu'en est-il donc du lien entre les personnages et les joueurs ? En réalité, ce système de discussion vocale n'encourage pas spécialement l'incarnation des caractères et personnalités des personnages. Premièrement, dans un jeu vidéo, tout l'aspect de personnification est différent du jeu de rôles : dans certains cas, les joueurs peuvent choisir le physique de leurs personnages dans les détails, allant de leur couleur de cheveux à la taille de leurs chevilles. Cependant, la plupart du temps, comme dans *Wakfu* par exemple, la personnification est bien plus limitée : le corps reste le même, tout comme les vêtements, les joueurs ne peuvent que modifier la couleur de leur peau, des yeux, de leurs cheveux et leur coupe. Si nous mettons donc à côté trois personnages issus d'une même classe, ils seront tout de même très ressemblants. De plus, dans le cas précis de *Wakfu*, il est possible sous certaines conditions de jouer en même temps jusqu'à trois personnages, puisque les combats fonctionnent au tour par tour. Il n'est donc pas rare qu'un seul joueur ait huit personnages sur un seul compte, entre lesquels il alterne. Le héros n'est par ailleurs pas une équivalence à son créateur, celui-ci a le pouvoir sur lui, il dépend de lui, mais ils ne peuvent se confondre l'un avec l'autre.

De plus, dans la plupart des jeux vidéo, si nous pouvons sélectionner les détails de l'apparence de nos personnages, il est souvent impossible de leur construire une personnalité. Contrairement aux jeux de rôles qui demandent aux rôlistes de répartir un certain nombre de points dans diverses aptitudes qui modifieront la personnalité du personnage (comme l'intelligence, la force ou le charisme), ce n'est généralement pas le cas dans les jeux vidéo. Si les joueurs souhaitent vraiment créer un caractère et une histoire à leur personnage, ils devront le faire en dehors du jeu en instaurant ce que l'on appelle un *background*, que nous évoquerons en détails plus tard. Quoiqu'il en soit, l'aspect « jeu de rôles » dans lequel les joueurs entrent dans la peau de leurs personnages n'est pas spécialement mis en avant au départ dans les jeux vidéo. Rappelons que ces œuvres vidéoludiques donnent avant tout pour but aux joueurs d'avancer dans une quête, une histoire, ou

de gagner de l'expérience et donc des niveaux pour affronter des adversaires de plus en plus puissants. Il est effectivement courant de trouver dans ce genre d'œuvres des « événements » organisés entièrement par les joueurs, qui vont proposer un lieu et une heure pour se rassembler et jouer une discussion entre leurs personnages. Ce genre de jeux de rôles sont assez fréquents et le héros reprend donc de l'importance par rapport au joueur. Ce sont donc encore une fois les participants, plutôt que les développeurs qui sont amenés à inventer des histoires au sein du jeu. Les véritables créateurs seraient plutôt les joueurs des jeux que les équipes de développement, qui, elles, fournissent un monde fictionnel ayant une existence tangible, dans lequel les participants sont libres de faire réaliser des actions à leurs personnages. Nous pouvons noter ici une différence assez nette avec la littérature, où les personnages sont, certes créés par les écrivains qui leur inventent une personnalité et une apparence, mais ils agissent d'un point de vue extérieur, là où les participants aux œuvres vidéoludiques voient leurs héros évoluer en fonction des actions et missions qu'ils choisissent de leur faire entreprendre.

Il nous faut rappeler que le genre de la *fantasy* met régulièrement en avant un grand nombre de personnages différents, ce qui est plutôt sensé si nous repensons au phénomène de catégorisation que nous avons évoqué dans la première partie et qui est omniprésent dans la création d'un monde fictionnel. Dans le cas du *Hobbit* par exemple, le groupe d'aventuriers se compose de treize nains, de Bilbo le hobbit, personnage principal du récit et du magicien Gandalf. Ces deux derniers membres sont bien plus facilement identifiables pour les lecteurs que leurs compagnons nains, puisque chacun d'eux appartient à une ethnie différente et arborent des caractéristiques physiques spécifiques. Bilbo en sa qualité de hobbit est de petite taille, mais contrairement aux nains, il n'est pas trapu et lourd mais plutôt léger et délicat, et possède de très grands pieds. Gandalf, qui est humain, est le plus grand personnage de la compagnie et se distingue par sa longue barbe et son chapeau par exemple. De l'autre côté, il est intéressant de noter qu'en interrogeant plusieurs lecteurs du *Hobbit*, beaucoup ne sont pas capables de citer successivement les treize nains sans en oublier au moins un. Nous pourrions nous interroger sur le but qu'avait Tolkien de proposer une compagnie aussi importante en nombre, et nous pouvons supposer que dans le cas du *Hobbit*, qui est au départ une histoire destinée au jeune public et joue sur une touche d'humour assez importante, l'écrivain souhaitait ajouter une dimension comique dans le groupe d'aventuriers. Ceci en mettant en avant un nombre important de personnages, difficilement distinguables car très ressemblants et dont les noms sont également très proches les uns des autres :

« Dwalin »⁹³, « Balin »⁹⁴, « Kili »⁹⁵, « Fili »⁹⁶, « Dori, Nori, Ori, Oin et Gloin »⁹⁷, « Bifur, Bofur, Bombur »⁹⁸ et « Thorin »⁹⁹. Nous pouvons d'ores et déjà constater en observant les prénoms des nains que le plus singulier est celui de Thorin, présenté comme « le grand Thorin Oakenshield »¹⁰⁰ par l'auteur. Il nous faut préciser qu'il est le seul à être désigné à la fois par son prénom et son nom, et cela fait sens dans le roman, puisque Thorin est le roi d'Erebor, la Montagne Solitaire, il est donc cohérent qu'il ait un rôle plus important que les autres dans l'intrigue. Le seul autre nain qui est décrit plus précisément dans le récit est Bombur, qui « était énormément gros et lourd »¹⁰¹. En observant plus attentivement certaines de ses apparitions, nous pouvons supposer que Tolkien souhaitait le mettre en avant dans un but encore une fois comique : « Il était gros, et irrité aussi d'avoir été laissé pour la fin »¹⁰².

Si nous nous attardons sur certaines autres œuvres du corpus, nous constatons à nouveau la présence d'un nombre important de personnages, dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple, la Compagnie de l'Anneau est au départ composée de neuf aventuriers. Celle-ci perd deux de ses membres, Gandalf et Boromir, au cours de l'aventure et se scinde ensuite en trois parties : Frodon et Sam, se faisant accompagner par Gollum jusqu'au Mordor, Aragorn, Legolas et Gimli qui prêtent main forte au souverain du Rohan pendant une bataille, et enfin Merry et Pippin qui rencontrent les Ents dans une forêt. Cela permet à l'auteur de diviser ses intrigues en mettant chaque groupe de personnages à l'œuvre dans une activité différente basée sur leurs capacités : Frodon en tant que porteur de l'Anneau a forcément la tâche d'aller le détruire, Aragorn et ses compagnons sont les plus expérimentés en combat, et Merry et Pippin arrivent à discuter avec les Ents et à les motiver à se rebeller.

Nous pouvons donc avancer que Tolkien a marqué le genre de la *fantasy* par ses romans, en proposant de nombreux personnages dans ses œuvres, ceux-ci étant répartis dans des catégories raciales et de classes¹⁰³, ce qui pourrait expliciter le lien entre littérature et jeu de rôles. Comme nous avons pu le montrer plus avant, le jeu de rôles est une pratique presque obligatoirement collective, il faut systématiquement un Maître de Jeu, qui sert d'organisateur pour l'aventure, et

⁹³ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 15.

⁹⁴ *Id.*, p. 16.

⁹⁵ *Id.*, p. 17.

⁹⁶ *Ibid.*

⁹⁷ *Id.*, p. 18.

⁹⁸ *Id.*, p. 19.

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ *Ibid.*

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² *Id.*, p. 154.

¹⁰³ « Classe » est à entendre au sens de « profession ».

au moins un joueur, qui n'a donc aucune connaissance des événements que son ou ses personnages vont vivre. Il est donc envisageable que le genre de la *fantasy* se soit forgé sa propre conception des personnages, en accord avec le processus de création de monde fictionnel qui lui est nécessaire. Ce phénomène aurait donc influencé la pratique du jeu de rôles en premier lieu, puis, par la suite, celle du jeu vidéo puisque ces deux types d'activités restent assez proches dans leurs fonctionnements. La dimension collective des œuvres ludiques permet précisément la présence d'un nombre important de personnages, destinés à faire équipe et à se soutenir les uns les autres au cours d'une aventure, un procédé que nous retrouvons chez Tolkien avec sa Communauté de l'Anneau, dans laquelle plusieurs héros servent un seul et même but, mais de différentes manières. Il est donc cohérent de penser que ce modèle, tourné vers une dynamique de groupe, s'est transposé dans les jeux vidéo et de rôles, dans lesquels les participants sont souvent suffisamment nombreux pour former une équipe équilibrée, telle que nous pouvons en trouver dans les romans de Tolkien.

Nous pouvons constater ce phénomène en sens inverse, en prenant une nouvelle fois pour exemple la saga du *Donjon de Naheulbeuk* de John Lang, qui parodie le jeu de rôles en particulier et l'*heroic fantasy* en général. Si Tolkien a instauré cette manière de concevoir des personnages dans les œuvres du genre, et que les créateurs de manuels de jeux de rôles se sont largement inspirés de leurs aventures, *Le Donjon de Naheulbeuk* reprend les choses dans l'autre sens, en mettant la pratique ludique du jeu de rôles au centre d'une œuvre littéraire. Comme nous l'avons déjà évoqué au préalable, cette bande-dessinée compte plusieurs personnages dès le départ, chacun étant distinct par sa classe, et beaucoup étant issus de races différentes. Le but de l'auteur était probablement de rendre compte d'un groupe de personnages tel que nous pouvons en trouver dans une partie de jeu de rôles classique. Ce qui peut nous amener à penser que ce modèle issu des ouvrages de Tolkien a perduré jusqu'à des auteurs bien plus récents, et que s'il est important de distinguer le concept de personnage dans chaque média, il semble tout aussi primordial de s'interroger sur ce même concept au sein du genre de la *fantasy* en particulier.

Nous pouvons donc affirmer que cette manière d'appréhender les personnages au départ dans la littérature a eu plusieurs impacts dans le jeu de rôles puis le jeu vidéo. Nous détaillerons ce point plus en détails dans la sous-partie suivante, cependant nous nous devons de rappeler que dans ces œuvres ludiques les personnages ne sont pas seulement, voire pas du tout, les créations des auteurs des manuels ou des jeux, mais bien des individus inventés par les joueurs à partir de l'univers de référence qui leur est donné, et qui sont précisément joués. Ce qui est intéressant dans le cas du type d'œuvres vidéoludiques que nous traitons dans ce mémoire¹⁰⁴, c'est que les développeurs produisent un monde fictionnel et une très grande partie de son contenu, qu'il s'agisse des quêtes,

¹⁰⁴ MMORPG (jeux de rôles massivement multijoueur)

des monstres ou des personnages non-jouables. Cependant, ce sont tous les joueurs en même temps qui vont prendre place dans ces univers, et ainsi pouvoir interagir les uns avec les autres, former des groupes ou des guildes par exemple. Dans les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), les développeurs sont généralement obligés de prévoir plusieurs serveurs, c'est-à-dire plusieurs versions différentes de l'exact même univers. Ce type de jeu permet comme nous l'avons avancé plus tôt, à tous les joueurs de partager ensemble un même espace, cependant ce système possède ses inconvénients, si un trop grand nombre de personnes sont connectées sur le même serveur et donc dans le même monde, le jeu n'a plus la capacité de tourner au maximum de ses capacités et peut finir par s'arrêter de fonctionner. Malgré tout, il est possible sur chacun de ces serveurs d'être suffisamment nombreux pour avoir l'impression d'évoluer dans un univers bien rempli. Cela rejoint d'une certaine manière le caractère riche et complexe des mondes fictionnels de *fantasy* en littérature, où, comme dans les romans de Tolkien, il y a beaucoup de personnages, qu'ils soient principaux ou secondaires. Le jeu de rôles n'a pas le même dynamisme, puisque les rôlistes sont forcément limités en nombre, et que c'est le Maître de Jeu qui décide ou non de créer des personnages annexes que les joueurs pourraient rencontrer.

Nous pouvons donc avancer que si le concept de personnage se présente différemment dans les œuvres ludiques qu'en littérature, en mettant le joueur au centre de leur invention et de leur évolution, le procédé de leur création reste similaire selon les médias. Nous avons montré que le modèle laissé par Tolkien, selon lequel les héros de *fantasy* forment des groupes, dans lesquels chacun des membres a des capacités ou des savoirs à apporter qui viennent compléter ceux des autres, est devenu une véritable institution dans les jeux vidéo et de rôles. Les joueurs se trouvent face à des possibilités de choix impressionnantes, leur permettant de personnaliser leurs héros, de choisir leur forme physique, mais surtout leurs compétences et leur ethnie. Ces options peuvent mener vers de longues réflexions, afin de définir quelles décisions sont les plus judicieuses afin que le personnage puisse intégrer une équipe, les joueurs étant donc amenés à réfléchir sérieusement aux atouts que leurs héros pourraient posséder. Comme nous l'avons vu avec Vincent Jouve, au niveau des fonctions des personnages au sein d'un récit, mais également dans la manière de concevoir ce concept dans un genre particulier qui est celui de la *fantasy*, qui semble avoir été fortement marqué par les mécanismes de construction appliqués par Tolkien, ce qui représenterait un fil rouge de la littérature au jeu vidéo, en passant par le jeu de rôles.

B. Jouer un personnage

À présent que nous avons détaillé le concept de personnage dans chacun des médias de notre corpus, nous allons démontrer que la présence des joueurs dans les œuvres ludiques modifie l'histoire que les héros vivent en fonction de la manière dont chaque participant choisit d'incarner son personnage. Nous partons cependant encore une fois de la littérature, en nous basant sur les propos de Vincent Jouve dans *L'effet-personnage dans le roman*¹⁰⁵, qui spécifie que « Le rôle du texte se borne donc ici à actualiser les traits du personnage considérés comme essentiels »¹⁰⁶, justifiant l'importance de la présence du lecteur qui complète lui-même dans ses représentations mentales les éléments absents des descriptions des personnages. Vincent Jouve rappelle bien que : « Un roman où chaque personnage serait entièrement décrit des pieds à la tête (sans oublier son être affectif et moral) à chacune de ses apparitions serait non seulement oiseux, mais illisible »¹⁰⁷, il semble effectivement complexe de réaliser des descriptions les plus détaillées possibles pour chaque personnage apparaissant dans le récit. Les lecteurs visualisent ceux-ci à partir des éléments qui leur sont donnés dans le texte, mais chacun adapte sa représentation. Ceci nous amène donc à nous interroger sur la manière dont les joueurs et les rôlistes matérialisent dans leurs esprits leurs personnages. Il nous faut rappeler que le jeu de rôles sur table, bien qu'il puisse comporter certains éléments visuels pour soutenir l'imagination des joueurs¹⁰⁸, ne passe pas spécialement par l'image, les rôlistes se doivent d'imaginer leurs personnages en fonction des éléments de description qu'ils leur ont donnés. De l'autre côté dans le jeu vidéo, nous basculons précisément sur un support beaucoup plus axé sur le visuel : les participants voient leurs héros. Comme nous l'avons évoqué précédemment, certains jeux poussent au maximum la personnalisation des caractéristiques physiques de ces personnages, il est possible de modifier les plus fins détails, comme l'écartement entre les yeux ou l'inclinaison des sourcils sur le visage. Les joueurs sont donc libres de créer leurs personnages au plus proche de ce qu'ils imaginent, ce qui limite par la suite les représentations mentales possibles, puisque le héros a une forme d'incarnation « physique » au sein du jeu et peut être décrit aussi précisément qu'un être humain réel. Ce qui nous amène à affirmer que la manière de jouer un personnage dans le jeu de rôles et dans le jeu vidéo n'est pas aussi similaire que nous pourrions le croire.

¹⁰⁵ JOUVE Vincent, « Le personnage comme produit de l'interaction texte/lecteur », in. *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 1998, p. 25-39. URL : <https://www.cairn.info/1-effet-personnage-dans-le-roman--9782130442707-page-25.htm>

¹⁰⁶ *Ibid.*

¹⁰⁷ *Ibid.*

¹⁰⁸ Il s'agit le plus souvent de cartes ou de plateaux de jeux permettant aux rôlistes d'appréhender la spatialité des combats et les positionnements qu'ils doivent opérer.

Fanny Georges explique que « Dans les jeux traditionnels, les pions que le joueur manipule sont la trace de son avancement dans le jeu. Ils ne sont pas spécialement investis de signification identitaire, ni incarnés »¹⁰⁹. Nous devons rappeler qu'il n'existe pas qu'un seul et unique profil type de joueur, chacun se dirige vers les pratiques ludiques du jeu de rôles, et surtout du jeu vidéo qui est fortement populaire de nos jours, pour des raisons qui lui sont propres. Aussi il ne faudrait pas oublier que certains participants apprécient ces pratiques ludiques dans le seul but de gagner des points, d'atteindre le plus haut niveau ou de réunir les objets les plus rares du jeu. Un grand nombre d'œuvres vidéoludiques permettent de ne s'intéresser qu'à cet aspect de la pratique, dans *Wakfu* par exemple, la quête principale est loin d'être réalisée par tous les joueurs, elle n'était d'ailleurs au départ accessible qu'à ceux qui payaient un abonnement spécifique. Un participant peut donc très bien avoir atteint le meilleur niveau possible, avoir perfectionné sa stratégie de combat au maximum, et n'avoir jamais prêté attention à l'histoire. Dans un jeu plus récent, *Genshin Impact*, sorti en septembre 2020, les développeurs ont mis l'accent sur les ressources à récolter qui permettent d'améliorer les personnages ou leurs capacités. Ces collectes peuvent s'avérer particulièrement longues, et sont donc susceptibles d'occuper un temps de jeu conséquent, sans que les joueurs n'aient eu l'opportunité de s'intéresser à l'histoire. La quête principale nécessite par ailleurs, pour en continuer les étapes, d'obtenir un niveau suffisant dans le jeu, ainsi de nombreuses périodes sont pour les joueurs, dénuées de toute narration et concentrées sur la collecte de ressources et l'amélioration des personnages. La conception de ceux-ci en tant que « pions »¹¹⁰ comme les désigne Fanny Georges, est donc encore d'actualité dans des jeux qui proposent des mondes fictionnels et des intrigues élaborées.

Il n'en demeure pas moins cependant qu'une grande partie des joueurs de MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) ne se contente pas de cet aspect très technique des personnages en tant que simple « pions » permettant d'évoluer dans un monde fictionnel. L'attrait de ce genre de jeux repose souvent sur une histoire se plaçant au centre de l'œuvre, à laquelle les héros participent, souvent avec un objectif important permettant de sauver le monde. Il est alors plus intéressant de suivre le récit plutôt que de se contenter d'explorer l'univers fictionnel à l'aide d'un avatar. Par ailleurs, comme au cinéma, les spectateurs peuvent éprouver de l'affection et de l'empathie envers les personnages qu'ils voient à l'écran, cela pouvant leur faire ressentir de la tristesse lors de la mort de l'un d'eux par exemple, le même phénomène se retrouve dans les jeux vidéo, dont les intrigues ne sont pas dénuées d'émotions. Le fait de suivre un héros que nous avons nous-même créé, de le voir et de le faire évoluer au rythme de l'aventure, peut amener les joueurs

¹⁰⁹ GEORGES Fanny, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n° 62), p. 33-40. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>

¹¹⁰ *Ibid.*

à ressentir un attachement à cet avatar. Il faut savoir que les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) sont composés de récit longs, ne pouvant souvent pas être terminés en une seule journée pour des joueurs se connectant quelques heures quotidiennement, il se passe donc suffisamment de temps entre le début de l'aventure et sa fin pour que les participants aux jeux se sentent touchés par leurs propres personnages. Fanny Georges met en avant le fait que dans la plupart des cas « L'avatar, en tant qu'identité projective, est le produit de l'interprétation du joueur et, en tant que système technosémiotique, est conditionné par l'interface »¹¹¹, et que « L'avatar est un système de signes qui se substitue au corps dans les mondes virtuels »¹¹². Comme nous l'avons évoqué plus haut, les joueurs sont donc maîtres de la création de leurs personnages, et peuvent les modéliser selon la vision qu'ils ont d'eux. Cependant ceux-ci n'ont pas pour seule utilité d'être personnalisables selon les bons vouloirs de chacun, Fanny Georges avance bien que le personnage « se substitue au corps dans les mondes virtuels »¹¹³, il a donc pour rôle de permettre au joueur d'avoir une incarnation réelle dans le jeu vidéo pour l'explorer, tout comme notre corps nous aide à évoluer dans notre monde réel.

En dehors des caractéristiques physiques des héros, se pose forcément la question de leurs personnalités. En littérature, même si celles-ci ne sont pas forcément décrites en détail, il devient de plus en plus évident au fil de la lecture que tel personnage a un cœur noble ou que tel autre est fortement égoïste. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk* par exemple, les personnages ne sont pas détaillés par le biais de l'écriture, puisque nous nous trouvons dans une bande-dessinée, leurs physiques sont donc visuellement identifiables. Leurs personnalités cependant ne transparaissent pas forcément par l'image, mais plutôt par l'évolution des événements dans le récit. Nous apprenons par exemple que l'Elfe est plutôt stupide et niaise en la voyant toquer à la porte du donjon ou marcher dans un piège que tout le monde avait identifié, tandis que l'Ogre qui est le personnage s'exprimant le moins, car parlant une langue étrangère, aime la musique, ce que l'auteur nous montre en le faisant se lier d'amitié avec le Ménéstrel et jouer de la guitare. La bande-dessinée semble ici renverser les clichés qui se sont imposés au genre de la *fantasy* avec le temps, en exagérant les traits de caractères ayant été attribués à certaines catégories de personnages. L'auteur s'amuse également à briser ces stéréotypes, en intégrant un baiser échangé entre l'Elfe et le Nain, mettant en avant des éléments considérés comme improbables pour beaucoup de lecteurs, et se moquant ainsi de ces stéréotypes. Nous pouvons avancer que ce renversement du cliché permet de discerner d'autant plus les catégories instaurées par le genre, en rendant leurs caractéristiques plus visibles, et en montrant une volonté de renverser la tendance en créant des

¹¹¹ *Ibid.*

¹¹² *Ibid.*

¹¹³ *Ibid.*

personnages s'éloignant de ces stéréotypes. Qu'en est-il cependant du jeu de rôles et du jeu vidéo ? Pour ce qui est du premier cas, la personnalité des personnages est considérée comme plutôt importante. Comme nous l'avons montré précédemment, le jeu de rôles sous-entend que les rôlistes sont amenés à incarner leurs personnages en réagissant à diverses situations selon le caractère de ceux-ci. Un exemple très simple, imaginons un nain très bourru, qui n'aime pas la discussion et adore se battre, si le groupe d'aventuriers fait face à une situation où les deux options sont la diplomatie et le combat, il serait logique que le rôliste jouant ce nain réagisse par la force. Le caractère des personnages est donc important dans les prises de décisions, et ce sont encore une fois les joueurs qui ont le loisir de forger la personnalité qu'ils souhaitent à leurs personnages. Cela permet également aux rôlistes d'avoir des discussions au sein du groupe. Si nous reprenons l'exemple du nain peu diplomate et prompt à la bagarre, dans le cas où un autre personnage de l'équipe serait un humain magicien respectant les préceptes de ses maîtres en ne faisant pas de la violence la seule solution, ce dernier pourrait raisonner le personnage du nain, en lui expliquant pourquoi sa décision n'est pas la meilleure à prendre. Le magicien pourrait tout aussi bien s'imposer en tant que chef et avancer que c'est lui qui gère ce genre de problème. Dans une partie de jeu de rôles, la personnalité de chaque personnage permet de mettre en place des interactions similaires à celles que nous pouvons trouver en littérature ou même dans le monde réel.

Ce qui nous amène une fois encore à nous demander comment ce phénomène est reproduit dans les jeux vidéo. Comme l'a expliqué Fanny Georges, le personnage est « conditionné par l'interface »¹¹⁴ dans ce type d'œuvres, et si les développeurs n'ont pas prévu de permettre aux joueurs de façonner un caractère pour leurs personnages, cela n'est effectivement pas possible dans le jeu. Dans *Wakfu* par exemple, il n'y a aucun moyen d'intégrer à l'aventure des prises de décisions ou une influence quelconque de la part des personnages, ils peuvent seulement être personnalisés au niveau de leur apparence. Dans *Dragon Age* au contraire, les joueurs sont régulièrement stimulés par des réponses à choix multiples, leur permettant d'affirmer le caractère de leurs personnages. Ce système donne la sensation aux joueurs de maîtriser leur aventure et de ne pas vivre une histoire écrite à l'avance pour tout le monde, même si, évidemment, toutes les possibilités de réponses de leur part ont été prévues par les développeurs. Dans l'exemple de *Genshin Impact* que nous avons cité plus haut, les joueurs ne créent pas leur propre personnage, mais en incarnent plusieurs que les créateurs du jeu ont mis en place, en fonction de leur affinité avec chacun d'eux ou de leurs compétences. Dans ce cas précis, les personnages ont bien une personnalité assez élaborée ainsi qu'une histoire, mais ce ne sont pas les joueurs qui en sont à l'origine.

¹¹⁴ *Ibid.*

La question du « jeu » se pose également au niveau de l'écriture du récit, en particulier dans le jeu vidéo. Le monde fictionnel a été créé par les développeurs, tout comme l'intrigue qui y est présente, cependant dans les jeux comme *Dragon Age*, les joueurs peuvent faire des choix, et ainsi influencer la progression du récit. Si nous retrouvons ce type de système dans les livres « dont vous êtes le héros », les œuvres vidéoludiques vont plus loin, les participants au jeu ont par exemple la possibilité de développer des relations amicales, sentimentales mais également de rivalités avec les autres personnages. Toutes leurs décisions sont jugées par chacun de ceux-ci, en fonction de ses convictions personnelles. L'issue du récit de *Dragon Age* repose donc en partie sur une structure en arborescence de l'intrigue, comprenant de nombreuses possibilités, mais également sur les interactions avec les autres personnages du jeu ainsi que sur les diverses décisions politiques prises par les joueurs, ce qui modifie l'état du monde fictionnel et la fin de l'histoire. Nous avons évoqué plus haut le fait que ce type d'œuvres ludiques est très populaire aujourd'hui, en partie auprès du jeune public mais pas uniquement, le nombre de pratiquants aux jeux vidéo est assez largement supérieur à celui des amateurs de jeux de rôles. Tout comme nous l'avons spécifié précédemment, certains joueurs ne prêtent qu'une importance minimale à tous l'univers de l'œuvre, et souhaitent simplement atteindre le plus haut niveau ou faire partie des meilleurs si le jeu propose un classement. Nous avons avancé que la pratique du jeu de rôles se différencie du travail des acteurs dans des représentations théâtrales ou cinématographiques, mais que malgré cela, un pourcentage d'incarnation des personnages était important dans la mesure où les caractères de ceux-ci peuvent influencer les décisions qui sont prises. Au théâtre cependant, les acteurs n'ont pas pour but, par leur jeu, de modifier le récit ayant été écrit par le dramaturge, ils doivent incarner les rôles de leurs personnages tels qu'ils ont été définis au préalable, là où les joueurs de jeux vidéo et de rôles sont totalement libres dans leurs interprétations, aussi étranges qu'elles puissent paraître. Si un rôliste jouant un nain décide que celui-ci adore courir en forêt et décorer sa barbe avec des fleurs, il en a la possibilité. Les joueurs n'ont donc pas un rôle prédéfini qu'ils doivent suivre, mais sont libres des choix réalisés par leurs héros et ceux-ci peuvent modifier le récit. Si nous reprenons notre exemple du nain amoureux de la nature, il est possible qu'au cours de l'aventure, si celui-ci rencontre des membres de sa race, et qu'ils ne soient pas très enclins à l'aider puisqu'ils estiment qu'il fait honte à leur ethnie, là où ils auraient été tout à fait disposés à venir au secours d'un nain guerrier très bourru et buvant de la bière. Cependant qu'en est-il du jeu vidéo ? Nous sommes ici face à un médium qui reprend bien des codes littéraires dans sa manière de forger un univers fictionnel, mais il ne faudrait pas oublier l'aspect visuel et surtout les limites posées par l'usage d'une machine. Contrairement au jeu de rôles, les joueurs disposent d'un monde très précis dans lequel ils peuvent évoluer, et au sein même de l'œuvre il est normalement impossible d'en dépasser les limites : l'espace est codé et les joueurs n'ont pas d'emprise sur cela.

Dans le cas de *Wakfu*, ceux-ci suivent une intrigue linéaire, ils ne prennent pas de réelles décisions qui pourraient la modifier. Les caractères des personnages ne sont donc pas au centre de l'œuvre.

La question de la personnalité n'est donc pas aussi centrale dans le jeu vidéo que dans le jeu de rôles. Nous pouvons cependant avancer que le lien entre personnages et joueurs dans des œuvres ludiques est bien au centre du propos, et que l'aspect « jeu » revêt une importance particulière et nous allons à présent y revenir. Comme nous l'avons évoqué plus haut, les rôlistes ou joueurs dans leur manière d'incarner les personnages, se distinguent des acteurs, ils ne lisent pas un texte écrit au préalable par un metteur en scène. Dans le cas du jeu de rôles en particulier, il faut noter que le contexte prête à l'usage de la parole et à l'échange avec les autres participants. D'un point de vue matériel, ce type de pratique peut sembler moins immersif qu'un jeu vidéo où le support visuel est capital, ici, les rôlistes se basent presque exclusivement sur leur propre imagination pour faire « vivre » la partie. Le but étant d'incarner leur personnage, ils doivent réfléchir à leurs répliques, les imaginer et les exprimer pour échanger avec les autres et ainsi permettre à l'aventure d'avancer. Dans une partie de jeu de rôles, il peut y avoir de longs moments creux, au cours desquels les membres débattent d'une stratégie à adopter ou essayent de résoudre une énigme. Il s'agit là de pauses qui sont souvent nécessaires au cours d'une campagne, le but étant de donner à réfléchir aux joueurs. Il en va de même lors des discussions avec les Personnages Non-Joueurs, que le Maître de Jeu incarne. Il y a souvent dans ce genre de situation des apartés entre les rôlistes qui s'interrogent sur les meilleures questions à poser à ces personnages ou aux informations qu'ils souhaitent leur divulguer. Il faut rappeler que pendant tout ce temps, le Maître de Jeu reste bien présent à la table et ne se déplace pas dans une autre pièce en attendant que le débat soit terminé, celui-ci ayant d'une certaine manière la fonction d'une métaphore incarnée. Il semble assez évident que dans notre monde réel, cette situation serait tout à fait absurde. Le jeu de rôles contrairement à la littérature propose ce genre de moments de creux, au cours desquels ce ne sont pas forcément les personnages qui interviennent, mais plutôt les joueurs qui réfléchissent aux mots qu'ils veulent mettre dans la bouche de ceux-ci, là où dans un roman comme ceux de Tolkien, les personnages s'adressent directement à leurs interlocuteurs, ou se retrouvent entre eux au préalable pour échanger sur ce qu'ils vont dire.

Dans le jeu vidéo, nous ne retrouvons pas les mêmes phénomènes. Premièrement il est rare d'avoir des joueurs incarnant réellement leurs personnages en développant un caractère spécifique, et dans la plupart des cas, si certains souhaitent se prêter au « jeu de rôles » cela se fera par le biais de l'écrit, dans le chat présent en jeu. Nous avons évoqué plus tôt que de nombreux joueurs se retrouvent ensemble sur une application tierce permettant de réaliser un appel audio à plusieurs, cependant ce genre de pratique est plutôt répandue dans le but d'élaborer plus facilement des

stratégies sans perdre du temps à taper au clavier de longues explications, ou sert simplement à discuter de choses et d'autres pour se divertir au cours de la partie. Le héros a donc plutôt comme intérêt celui d'un avatar quelconque dans un monde fictionnel donné. Pour ce qui est des échanges avec les Personnages Non-Joueurs, ils sont bien plus limités que dans le jeu de rôles. Dans ce dernier, c'est le Maître de Jeu qui a créé ces personnes et qui les incarne brièvement pour donner de la vie à la campagne et permettre aux rôlistes de rencontrer des personnalités importantes de l'univers dans lequel ils évoluent, leur donnant généralement des indices pour la poursuite de leur quête. Ils sont donc limités en nombre, le Maître de Jeu peut évidemment décrire une grande place fourmillante de monde, mais il ne joue pas la totalité des personnes qui y sont présentes, pour des raisons pratiques, c'est donc aux rôlistes d'imaginer la scène en se représentant une foule importante. Les personnages joués par le Maître de Jeu sont donc forcément utiles au récit d'une manière ou d'une autre, certains ont des rôles mineurs, comme les aubergistes qui ne servent généralement qu'à commander un repas et à réserver une chambre, tandis que d'autres ont une importance capitale pour l'aventure. Dans le jeu vidéo, les choses sont présentées différemment : tout d'abord pour donner de la vie au monde, il est nécessaire qu'il y ait un minimum d'individus y vivant. Il arrive donc régulièrement que les développeurs créent des personnages ayant une existence physique dans l'univers, mais avec lesquels les joueurs n'ont aucune possibilité d'interagir. Dans les grandes villes de *Wakfu* par exemple, il y a un nombre important d'individus qui se promènent dans les rues selon un schéma de déplacement qui leur a été attribué et qu'ils vont répéter à l'infini. Cela donne aux joueurs l'impression d'être réellement immergés dans une ville de taille conséquente, qui compte forcément un grand nombre d'habitants, ceux-ci ne servant cependant, dans ce cas précis, que de décorations. Il n'y a bien sûr pas uniquement des personnages de ce type dans une œuvre vidéoludique. Le but des MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) est de faire vivre une aventure aux participants dans la plupart des cas, ce qui nécessite forcément l'intervention de personnages extérieurs. Dans *Wakfu*, l'objectif ultime des joueurs est de battre Ogrest, qui noie le monde des Douze dans ses larmes. Sans la présence de cet ogre, l'histoire du jeu n'aurait plus de réel intérêt, et sur la route pour le vaincre, les joueurs rencontrent de très nombreux personnages, qui peuvent s'avérer utiles pour une étape ou revenir à plusieurs reprises dans l'aventure. Ush, le fils du Dieu Ecaflip¹¹⁵, apparaît par exemple très rapidement dans un combat au cours de la quête principale, sans que son rôle ne soit réellement explicité, d'un autre côté Ullu, servant d'ambassadeur divin auprès du joueur apparaît de manière très régulière pour donner des directives ou des conseils.

¹¹⁵ Divinité caractérisée par un corps humanoïde associé à une apparence féline comprenant un pelage, des oreilles et une queue de chat. Tous les membres du peuple Écaflip ont les mêmes caractéristiques.

Nous pouvons donc constater que la question du « jeu » d'un personnage dans le jeu de rôles et le jeu vidéo s'avère plutôt différente d'un média à un autre, et ne partage pas les mêmes codes que nous pourrions retrouver dans le théâtre ou le cinéma. La présence des joueurs a un impact non négligeable dans ces pratiques ludiques qui nécessitent l'existence de ceux-ci pour faire vivre les héros des œuvres. Tout comme en littérature, nous retrouvons des personnages secondaires, moins détaillés, mais tout de même présents, qui vont cependant plutôt servir le récit au niveau pratique : en relançant la quête principale, en donnant des indications aux joueurs ou en divulguant des informations qui pourraient leur être utiles. Ils servent également à donner vie aux mondes fictionnels créés par les développeurs, en simulant des univers actifs dans lesquels les joueurs peuvent croiser d'autres personnes dans les rues des villes, même sans forcément leur adresser la parole. Si ces personnages visent à donner du dynamisme aux mondes, il ne faut pas oublier que la plupart, même parfois les plus secondaires, sont dotés d'une histoire passée créée par les développeurs ou le Maître de Jeu. Le concept de *background* est en effet au centre du genre de la *fantasy*, et ce depuis la littérature. Tolkien a créé d'une part des personnages possédant eux-mêmes un passé spécifique justifiant leur apparition dans le récit et leur donnant certaines caractéristiques, c'est le cas pour Aragorn, décrit au départ comme un rôdeur avant que nous ne découvriions ses origines royales qui le mènent dans le récit à devenir roi du Gondor. Sans la présence de cet élément de *background*, il n'aurait pas été possible de justifier sa position de chef au sein de groupe, et surtout sa place de dirigeant des armées à la fin de l'aventure. Cet auteur a aussi mis en place, par le phénomène de catégorisation présent dans ses œuvres, les caractéristiques des races qu'il a créées, faisant de ses romans une référence pour les écrivains, mais également les rôlistes et joueurs.

II. L'importance du *background* des personnages

A. Les *backgrounds* types tirés de la littérature et inspirant les rôlistes et les joueurs

À présent que nous nous sommes arrêtés sur la nature des personnages dans chaque média et plus largement dans le genre de la *fantasy*, nous allons nous attarder sur la question des *backgrounds*, autrement dit les histoires passées des personnages. Il faut savoir qu'en littérature, il est plutôt courant de trouver ce genre d'informations sur les personnages, dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple, lors du conseil qui aboutit à la création de la Communauté de l'Anneau, Gimli est présenté par filiation avec son père « À côté de Gloin était assis un Nain plus jeune : son

filis Gimli »¹¹⁶, et Legolas est désigné comme « messager de son père Thranduil, le Roi des Elfes du nord de Grand'Peur »¹¹⁷. Bien que ces éléments puissent paraître assez anodins, ils permettent d'ores et déjà d'identifier les toutes premières origines des personnages à travers leurs parents qui se trouvent être en l'occurrence des personnalités importantes, il y a une différence entre être fils de roi et de paysan. Le personnage de Thranduil apparaît par ailleurs dans *Le Hobbit*, dont le récit précède celui du *Seigneur des Anneaux*, les lecteurs ayant lu le premier ouvrage savent donc, dans les grandes lignes, comment le roi est représenté et quel est son caractère. Tolkien a justement réalisé les arbres généalogiques des hobbits présents dans *Le Seigneur des Anneaux*. Tous ces éléments donnent une identité aux personnages, les lecteurs pouvant clairement identifier leur naissance, leurs parents, s'ils en ont, et leur passé de manière générale. Un individu sans le moindre passé peut sembler soit mystérieux, soit vide, puisqu'il semble cohérent dans notre monde réel que lorsque nous rencontrons une personne, celle-ci ait vécu ses propres expériences auparavant. Ce qui est intéressant dans le genre de la *fantasy*, c'est que les auteurs cherchent à créer des mondes de toutes pièces. Ces univers doivent donc forcément avoir une géographie, des peuples, mais également une histoire, au sens historique du terme. Dans le cas du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*, nous nous trouvons face à deux ouvrages qui se suivent, et dont les personnages du premier ont un impact sur ceux du deuxième. En l'occurrence si Bilbo n'avait pas trouvé l'Anneau lors de son aventure, Frodon n'aurait jamais eu à se rendre jusqu'au Mordor pour le détruire. Il s'agit pourtant d'un élément qui n'est pas vraiment au centre du premier livre, où l'Anneau n'est que brièvement utilisé par Bilbo sans pour autant que son histoire ne soit révélée. Il y a donc ici une idée de généalogie, de filiation entre les deux œuvres, tout comme nous trouvons dans notre monde réel une succession des générations depuis nos arrière-grands-parents ou avant jusqu'à nous aujourd'hui, ce qui donne une structure à l'univers fictionnel. Il en va de même par exemple dans *Wakfu*, s'il s'agit bien d'un jeu vidéo, Ankama avait auparavant réalisé une série animée se déroulant dans l'univers du Monde des Douze, et le jeu s'avère prendre place dans le passé par rapport à celle-ci. Nous pouvons y retrouver certains des personnages principaux de la série comme Evangelyne et Amalia, mais à leur âge d'enfants. Cela permet aux joueurs de se placer dans une forme de chronologie, et d'observer les changements qui s'opèrent au fil du temps dans ce monde.

Afin de mieux comprendre ce concept de *background*, nous allons à présent détailler l'exemple de l'elfe et du nain, deux figures régulièrement mises en opposition dans les œuvres de *fantasy*. Il s'agit ici de mettre en avant des personnages issus de la littérature, qui influencent encore aujourd'hui des joueurs et des rôlistes pour créer des identités propres aux personnes qu'ils vont

¹¹⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 341.

¹¹⁷ *Ibid.*

incarner. Le *background* ne fait pas réellement partie de la narration, au sens où il sert à construire les héros, mais n'est pas raconté dans les œuvres, les auteurs y faisant ponctuellement référence pour justifier certains éléments. Le fait qu'Aragorn soit l'héritier du trône du Gondor dans *Le Seigneur des Anneaux*, n'est par exemple qu'évoqué, afin que les lecteurs et autres personnages comprennent la nature présente du personnage. Il arrive parfois que les *backgrounds* de certains héros soient détaillés dans d'autres œuvres de l'auteur, dans *Le Hobbit* par exemple, nous avons un aperçu de la jeunesse de Bilbo, bien que celui-ci ne soit pas un des personnages principaux de sa suite, *Le Seigneur des Anneaux*.

Les elfes tolkienniens seraient inspirés de la mythologie nordique, dans laquelle ils sont des créatures liées aux esprits de la nature, mais aussi par les légendes irlandaises, où les elfes sont assimilés à un peuple féérique et donc associés aux fées, petites créatures censées vivre dans les forêts. Ceux que l'on retrouve dans l'*heroic fantasy* sont généralement décrits comme grands et fins, avec de longues oreilles pointues et des cheveux blonds d'une propreté irréprochable. Ils sont assimilés aux forêts et à la nature et souvent proches des animaux. Les peuples elfiques se déclinent traditionnellement en trois grandes familles : les elfes sylvains, vivant dans les bois et dont les armes de prédilection sont les arcs. Leurs modes de vie sont généralement simples et ils restent entre eux dans leurs cités ; les hauts-elfes, faisant partie de la haute société et se mêlant plus facilement aux humains. Ils occupent des postes importants et vivent en ville, ne manifestant aucun intérêt pour la guerre ou pour l'aventure. Enfin les elfes noirs, ou les drows, qui contrairement aux deux premières catégories ont la peau noire et les cheveux blancs ou argentés. Ce sont des voleurs et des assassins, privilégiant l'usage de dagues et dans l'imaginaire d'*heroic fantasy*, ils incarnent fréquemment des personnages mauvais.

Les origines des nains remontent quant à elles à l'Antiquité, en lien avec la mythologie et le dieu Héphaïstos, décrit comme étant laid et boiteux, ainsi qu'au Moyen-Âge, où ils sont présentés comme hostiles et monstrueux. Dans *Yvain ou le Chevalier au lion* par exemple, le personnage principal affronte un géant et un nain qui retiennent des prisonniers. Les membres de ce peuple étaient dépeints comme trapus et laids, souvent difformes, ce qui constituait la raison de leur mise en marge de la société. Très peu de nains étaient considérés comme bons, ils jouaient souvent des rôles d'ennemis, mais certains échappent cependant à cette règle, comme le nain Aubéron dans *Huon de Bordeaux*. Leur représentation a changé après leur passage dans les œuvres de Tolkien, auteur qui reste aujourd'hui l'inspiration la plus prononcée pour les auteurs d'*heroic fantasy* souhaitant parler de nains. Ils sont désormais plus souvent évoqués comme faisant partie d'un peuple de petite taille, trapu et d'une grande force, vivant dans des mines ou des souterrains.

L'intérêt pour l'or et les pierres précieuses devient une de leurs caractéristiques principales, associée à leurs grandes compétences de forgerons.

Les elfes et les nains sont, dans la majorité des œuvres de notre corpus, des piliers de la fonctionnalité des mondes imaginaires où ils évoluent et mettent en valeur les communautés dans lesquelles ils sont présents. Dans ses œuvres, Tolkien oppose justement ces deux peuples dans leurs mœurs, créant alors des relations difficiles. Dans *Le Hobbit*, durant la rencontre entre le roi des nains et certains elfes des forêts, on apprend que les elfes « n'aimaient pas les nains et ils le prenaient pour un ennemi. Dans les temps anciens ils avaient été en guerre avec certains des nains, qu'ils accusaient de voler leur trésor. »¹¹⁸. Ces deux peuples sont antagoniques : tandis que les elfes vivent dans des forêts et se distinguent par leur élégance et leurs capacités de tir à l'arc, les nains établissent leurs maisons dans des cavernes souterraines, sont trapus et se battent avec des armes lourdes, telles que des haches ou des marteaux.

L'intérêt de cette dualité prend donc tout son sens : à cause de leurs différences, ces deux peuples refusent de se faire confiance, mais surtout ils créent un équilibre parfait en s'associant, ce que le nain Gimli et l'elfe Legolas, vont devoir accomplir dans *Le Seigneur des Anneaux*. Dans cette œuvre de Tolkien, l'accent est mis sur le trio d'Aragorn, le roi en devenir du Gondor, Gimli et Legolas. Aragorn va être le pilier de ce groupe, respectueux à la fois du peuple des elfes et de celui des nains. Tolkien va ainsi créer une structure symbolique forte, qui pourra aisément être reprise par des auteurs plus récents. Les personnages de l'elfe et du nain vont donc conserver au fil des œuvres cette dynamique qui est devenue la leur dans *Le Seigneur des Anneaux*, ce qui explique que cette dualité symbolique soit reprise dans les ouvrages futurs, aussi bien en littérature que dans le jeu de rôles et le jeu vidéo, puisque les rôlistes et joueurs ont généralement conscience de ces phénomènes culturels au sein de l'*heroic fantasy*. Avant même d'atteindre le niveau de ces nouveaux supports, qui proposent majoritairement des activités nécessitant la coopération des participants, le roman d'*heroic fantasy*, et ceux de Tolkien en particulier, met en avant des peuples aux caractéristiques très spécifiques qui sont faits pour fonctionner ensemble de manière optimale, afin d'accomplir une quête ou tout autre objectif. Les personnages d'elfe et de nain sont très présents dans *Le Seigneur des Anneaux*, qui marque une première définition de leurs deux ethnies. Les éléments les caractérisant sont donc plus facilement repris par les rôlistes et joueurs puisque simples : l'elfe est associé à la forêt et à la délicatesse, le nain aux mines, à l'or et à un comportement bourru, il devient dès lors facile de créer des héros s'inspirant de ces modèles.

¹¹⁸ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, op. cit., p. 209.

Le concept de *background* s'adapte sans trop de difficulté aux autres médias du corpus, parce qu'il n'a pas nécessairement vertu à être rédigé, aussi les joueurs peuvent-ils se contenter d'en imaginer les éléments principaux sans écrire un livre entier sur le passé de leurs personnages. Il s'agit le plus souvent d'une volonté de personnalisation des héros qui pousse les participants à créer une histoire de leurs origines, puisque s'ils savent que ceux-ci n'ont officiellement commencé leur existence que lorsqu'ils les ont créés, il semble peu probable qu'un individu adulte, ayant atteint un certain âge lui permettant de se battre et d'avoir conscience des événements qui se passent autour de lui, n'ait rien vécu avant. Pour régler ce problème, certains développeurs choisissent de rendre les héros amnésiques, laissant ainsi une forme de mystère autour d'eux tout en n'ayant pas à justifier pourquoi ils se trouvent là où ils sont, ni comment ils y sont arrivés. Si le *background* est souvent présent en littérature, sans forcément être spécialement mis en avant, puisque le lecteur comprend bien que l'auteur de *fantasy* a créé tout un univers et les personnages qui y vivent ainsi qu'un semblant de repères historiques et géographiques propres à celui-ci, ce phénomène est spécialement présent dans les jeux de rôles et jeux vidéo, auprès des participants qui souhaitent réellement donner une existence à leurs personnages.

La vision du relationnel entre nains et elfes a, par ailleurs, perduré dans l'imaginaire de l'*heroic fantasy* jusqu'à aujourd'hui, tout comme la nécessité d'avoir un ou plusieurs personnages équilibrant ou entourant le duo nain et elfe. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, bande dessinée parodiant l'*heroic fantasy* et spécifiquement le jeu de rôle, le groupe d'aventuriers compte une elfe et un nain, qui s'affrontent verbalement tout au long de leur périple. Il se compose aussi d'un ranger, d'un barbare et d'une magicienne tous trois humains. L'existence même de la relation entre le personnage de l'elfe et celui du nain repose sur ceux qui les entourent, puisque sans personnes extérieures pour les contraindre à se supporter, ils ne partiraient jamais ensemble à l'aventure. Dans le premier tome de la bande dessinée, les aventuriers se retrouvent face à un croisement et hésitent quant à la direction à prendre. L'elfe souhaite aller à droite, le nain tout droit, le ranger, chef de groupe, décide d'aller à droite. Le nain exprime donc son mécontentement par un « Je suis pas d'accord ! Tu as choisi la direction de l'elfe ! J'irai pas à droite ! »¹¹⁹, ce à quoi le barbare répond au nain par un grand coup d'épée sur le crâne, l'amenant à accepter la direction choisie. La réaction de médiation du barbare semble évidemment ridicule, mais il tempère en réalité la relation de l'elfe et du nain. Un autre exemple de ce même phénomène, tiré de la bande-dessinée *Reflets d'Acide* : lors d'une altercation entre le Zarakai le nain et Enoriel l'elfe, c'est Zehirmahnn le génie du feu qui doit les séparer afin d'éviter une bagarre physique. Les disputes entre ces deux

¹¹⁹ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 8.

personnages se justifient par le modèle littéraire qui leur donne un *background* particulier, un passé au cours duquel ceux-ci ont évolué en se méprisant mutuellement. Ceci n'est pas forcément explicité dans l'œuvre, mais le lecteur peut, en observant leurs comportements dans l'aventure, comprendre que leurs rancœurs leur viennent de bien plus loin que le jour de leur rencontre. Le *background* est donc ici sous-entendu : les deux personnages se détestent parce que leurs ethnies et familles respectives leur ont appris à le faire dès leur naissance.

Cette relation finit par évoluer vers une appréciation mutuelle plus ou moins assumée à la fin des récits. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Gimli le nain se trouve profondément épris de la Dame de Lorien, Galadriel, qui est pourtant une elfe. À la fin de l'histoire, Gimli échange avec un autre personnage sur la beauté de cette femme et lui dit : « Vous avez choisi le Soir ; mais mon amour est voué au Matin. Et mon cœur m'avertit qu'il passera bientôt à jamais de ces terres. »¹²⁰, le « Soir »¹²¹ faisant référence à une autre elfe, Arwen, amante d'Aragorn et le « Matin »¹²² se rapportant à Galadriel. La présence de cette dualité entre elfes et nains dans le récit rend leur affection à terme plus puissante. La même situation se présente dans *Le Hobbit* : si les elfes détestent les nains, ils se joignent tout de même à eux lorsqu'une bataille éclate devant la cité naine à l'appel du roi nain : « Tous les nains de Daïn se ruèrent à son aide. Descendirent aussi les Hommes du Lac en grand nombre, [...] et de l'autre côté surgirent maintes lances des elfes »¹²³.

On retrouve ici un schéma que l'on pourrait définir comme celui des « frères ennemis », selon lequel des personnages au départ adversaires, finissent par entretenir des relations amicales ou romantiques. Cependant dans ce cas précis, nous sommes plutôt face à deux populations à part, dont certains individus, au contact les uns des autres, apprennent à dépasser leurs différences pour devenir des amis, les frères ennemis relevant plutôt des rapports entre les personnes issues du même peuple. Dans le cas de Gimli et Legolas, nous pouvons supposer que l'évolution de leur relation est plus difficile à définir, puisque si chacun d'eux provient d'une race différente, ils sont réunis au sein d'un même groupe dans lequel ils sont supposés s'entraider dès le départ pour servir un but commun. On peut s'interroger sur l'intérêt de ce procédé, que l'on ne rencontre pas seulement dans le genre de la *fantasy*. Il est possible qu'il serve à ajouter une tension dramatique au récit, en présentant des personnages avec des passés et opinions différentes qui vont, en s'affrontant, les confronter. Le conflit au sein du groupe des personnages principaux renforce également leur existence, en leur donnant une consistance. Dans une optique différente, ce schéma peut aussi amener la question des différences entre les peuples, qui semblent au départ empêcher

¹²⁰ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, op. cit., p. 1352.

¹²¹ *Ibid.*

¹²² *Ibid.*

¹²³ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 349.

toute possibilité d'amitié, mais qui au cours du récit se voient balayées par la relation qui s'est construite entre les personnages au cours de leur aventure. Ce schéma selon lequel le duo part d'une forme de haine au début des œuvres et termine sur une acceptation, voire un amour, est lui aussi repris dans des œuvres plus récentes.

Dans le onzième tome du *Donjon de Naheulbeuk*, l'elfe ayant malheureusement péri en se noyant dans la rivière, doit être ressuscitée par un mage très puissant en ville. À l'annonce de son retour à la vie par ce même mage, la compagnie saute de joie, y compris le nain qui entonne un chant heureux, à la grande surprise de ses compagnons. Ces deux personnages relèvent donc souvent d'un intérêt comique pour les œuvres. Les auteurs vont jouer sur leur dualité pour apporter une touche d'humour au récit, et dans des parodies comme le *Donjon de Naheulbeuk*, ce trait est largement exagéré pour ridiculiser les personnages et créer une constante : le nain et l'elfe ne sont jamais d'accord et se critiquent mutuellement dès que l'occasion se présente, au point que leurs disputes deviennent similaires à celles de jeunes enfants qui ne s'apprécient pas. Ils n'en viennent généralement jamais à se battre de façon sérieuse et se contentent de ce que l'on pourrait qualifier de « chamailleries » qui font rire les lecteurs. Mais leur présence dans les récits sert également à assurer l'univers dans lequel ceux-ci prennent place. Le phénomène de racisme est, encore aujourd'hui, présent dans nos sociétés, et le roman de *fantasy* l'inscrit souvent à travers les elfes et les nains, qui depuis les œuvres de Tolkien, ont donné le modèle idéal des peuples incapables de s'apprécier à cause de leurs très grandes différences. L'affection finale qui apparaît par la suite peut symboliser un progrès à petite échelle – celle de deux personnages – d'une paix entre les peuples et l'acceptation des différences d'autrui. À la fin du *Seigneur des Anneaux*, dans les appendices, il est par ailleurs écrit qu'« on entendit raconter que Legolas emmena Gimli fils de Gloin avec lui en raison de leur grande amitié, plus forte que toutes celles qui ont pu exister entre Elfe et Nain »¹²⁴. Le monde de *fantasy* se doit d'être très détaillé pour sembler le plus vraisemblable possible, une amitié universelle des différents peuples n'est donc que peu présente, puisque notre monde se compose d'alliances, de trahisons, de non-dits entre des pays qui sont, malgré tout, en paix. Dans les œuvres d'*heroic fantasy*, il semble toutefois que le racisme et la xénophobie coexistent puisque les elfes et les nains sont bien hostiles les uns avec les autres, mais chacun de ces peuples s'estime généralement comme étant le meilleur, considérant les coutumes du camp opposé comme ridicules et sans fondement. La question du métissage entre nains et elfes n'est pas évoquée dans les œuvres d'*heroic fantasy*, mais il est cependant intéressant de constater que le métissage entre elfes et humains est très fréquent. Celui-ci crée même un peuple à part entière, appelé les « demi-elfes » et dans *Le Seigneur des Anneaux*, le représentant des humains, Aragorn,

¹²⁴ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 1502.

épouse une elfe, Arwen. La seule exception d'une romance entre nain et elfe viendrait de l'adaptation cinématographique du *Hobbit* par Peter Jackson, dans le deuxième film de la trilogie : *La Désolation de Smaug* sorti en 2013. Le réalisateur a fait le choix d'ajouter une elfe, Tauriel, qui va tomber amoureuse d'un des nains de l'expédition, Kili. Cette relation sera sous-entendue mais n'aboutira jamais, à cause de la mort du nain au cours d'une bataille. Cette romance n'existe cependant pas dans le roman de Tolkien, où les nains restent en communauté. Les deux peuples parviennent tout de même à interagir, comme le montrent *Le Seigneur des Anneaux* ou *Le Donjon de Naheulbeuk*, mais leurs relations ne dépassent pas l'amitié. On peut penser que cette absence de métissage provient des différences entre les environnements respectifs de chacun de ces peuples : un elfe aurait du mal à vivre dans des cavernes tout comme un nain serait réticent à l'idée de résider dans une forêt. Ces personnages très différents sont précisément présents pour souligner la dualité dans leur monde imaginaire. Cette initiative de Peter Jackson a peut-être été issue d'une volonté de prendre du recul par rapport au modèle littéraire de Tolkien, en l'adaptant au regard contemporain des spectateurs au moment de la sortie de l'œuvre cinématographique.

Dans les manuels de jeux de rôles du corpus : *Dungeons&Dragons* et *13th Age*, aux pages décrivant les races elfiques et naines, on ne trouve aucun détail concernant les relations qu'ils entretiennent. Cette liberté d'interprétation est laissée aux joueurs et aux Maîtres de Jeu, qui peuvent, s'ils le désirent, faire perdurer cette tradition. En observant plusieurs parties entre rôlistes, on constate cependant que cette tendance est très ancrée dans l'imaginaire des joueurs qui n'hésitent pas à s'en servir. Nous avons dans ce cas une transposition du modèle du *background* littéraire vers la pratique du jeu de rôles, et ce par l'intervention des rôlistes, qui peuvent s'inspirer librement des divers personnages qu'ils ont pu rencontrer en littérature. Il est logique pour des rôlistes que les nains et les elfes ne s'entendent pas, alors même qu'il n'existe pas un texte officiel spécifiant que tous les personnages issus de ces peuples doivent impérativement se détester. Alors que certains joueurs décident de créer une dynamique similaire, pour suivre directement l'exemple de Tolkien, d'autres préfèrent jouer sur ce modèle en le renversant, souvent par volonté d'humour, afin de façonner un personnage complètement atypique, un elfe ayant un penchant pour la bière et les haches par exemple. Certains éléments plus discrets encouragent toutefois cette opposition : un personnage nain peut rechigner à l'idée de séjourner dans une taverne elfique sous prétexte que la boisson est insipide ou la nourriture trop végétale à son goût, tout comme un personnage elfe ne peut pas forcément apprécier une chopine de bière et un cochon rôti dans une taverne naine. Ces choix restent malgré tout parfaitement subjectifs. Il faut cependant noter que dans une campagne de quatre à six joueurs, il n'est pas rare de trouver dans l'équipe au moins un nain et un elfe, les caractéristiques de leurs races les rendant très attrayants pour le jeu en équipe. Dans le manuel des joueurs de *Dungeons&Dragons*, on dit des elfes qu'ils sont « particulièrement discrets, ils utilisent

des flèches mortelles »¹²⁵, et des nains qu'ils sont « considérés comme les plus vaillants défenseurs, face aux ténèbres qui menacent d'envahir le monde »¹²⁶. Les rôlistes sont donc légèrement incités par le guide à jouer d'une certaine manière leurs personnages, mais le plus souvent les joueurs connaissent les œuvres majeures de l'*heroic fantasy*, puisqu'il s'agit d'univers qu'ils apprécient. Ils vont donc adapter les structures symboliques qu'ils retrouvent dans ces œuvres pendant le jeu de rôles, qui leur semblent évidentes.

B. L'impact des *backgrounds* sur l'aventure

Nous allons à présent davantage nous attarder sur les impacts que ce système produit sur les récits. Revenons dans un premier temps à la littérature. Comme nous l'avons montré plus haut, le fait que les auteurs créent un passé à leurs personnages donne de la profondeur à ceux-ci, permettant de construire leur personnalité. Cela amène également le lecteur à ressentir de l'empathie envers eux ou à se représenter dans les personnages. Si le héros d'un roman s'avère être particulièrement antipathique, la lecture pourrait s'en trouver influencée. Il nous faut cependant rappeler un point commun à tous les médias de notre corpus, dans le genre de la *fantasy* : les personnages principaux sont souvent des néophytes en aventures avant de se lancer dans l'une d'elles. Dans *Le Hobbit* par exemple, le récit aurait pris un tout autre tournant si Bilbo avait été un aventurier chevronné dès le départ, rendant toute sa progression moins impressionnante. Dans le récit nous suivons un hobbit au départ très casanier, qui se satisfait des petits plaisirs de la vie sans forcément chercher à découvrir l'inconnu, il est au début très réticent à l'idée de quitter son foyer mais se découvre au fur et à mesure un goût pour l'aventure et un courage dont il n'aurait jamais cru être capable. Nous voyons donc le personnage grandir, évoluer au cours de sa quête. Il en va de même dans *Le Seigneur des Anneaux*. D'un côté, Frodon, qui, à l'image de Bilbo, est un jeune hobbit vivant une vie ordinaire, et de l'autre Aragorn, destiné à devenir le roi du Gondor. Même si les objectifs de leurs quêtes sont différents, nous pouvons constater qu'au début du récit, ni l'un ni l'autre ne s'avère proche de l'accomplir, Frodon ne s'attend pas du tout à débiter son voyage, et Aragorn est un rôleur qui semble bien éloigné au départ du titre de roi. *Le Donjon de Naheulbeuk*, à l'image du jeu de rôles, nous présente un groupe d'aventuriers n'ayant jamais pris part à une aventure. Dans cette pratique ludique, l'intérêt est aussi de voir des personnages évoluer depuis un niveau assez bas, avec peu de capacités et d'expérience, jusqu'à un stade où ceux-ci deviennent des héros redoutables. Le jeu vidéo reprend lui aussi ce procédé : il ne faut pas que les

¹²⁵ WYATT James, *Dungeons & Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008, p. 40.

¹²⁶ *Id.*, p. 46.

joueurs débutent leur aventure avec des personnages qui ont déjà vécu un grand nombre d'évènements. Le but des développeurs étant d'amener ceux-ci à évoluer progressivement en devant plus compétents et plus forts, ceci s'ajoutant à une difficulté croissante au fur et à mesure de l'avancée des héros : l'objectif n'est pas que les épreuves deviennent trop faciles pour les joueurs, s'ils débutent souvent en se battant contre quelques gobelins désorganisés, dont les actions n'ont pas une grande importance pour l'intrigue, leur intérêt est d'affronter des ennemis de plus en plus forts, et surtout plus dangereux, afin que le fait de les vaincre relève de l'exploit.

Nous pouvons supposer qu'il s'agit là de toute la complexité de ce concept de *background*, il s'agit de donner une essence aux personnages, tout en leur laissant la possibilité de vivre une évolution importante au cours de leur aventure présente. Nous avons mentionné plus tôt le fait que dans le jeu de rôles, les participants se reposent essentiellement sur leurs images mentales pour se représenter les individus qu'ils rencontrent ainsi que les lieux dans lesquels ils évoluent. Cette pratique ludique nécessite la création de personnages, qui vont servir d'avatar dans l'univers du jeu. Il faut avant tout noter que ce processus est souvent complexe et assez long, les rôlistes doivent sélectionner une race, une classe mais également leurs capacités. Afin de proposer un système de niveau évolutif, les créateurs des manuels proposent pour chaque niveau des indications à suivre, en limitant par exemple le nombre de sortilèges que peuvent apprendre un magicien ou un sorcier. Cela s'explique au sein du jeu par la connaissance limitée des personnages en début d'aventure, qui ne sont donc pas encore capables de maîtriser pleinement plus de trois ou quatre sorts en fonction de leur profession. Les rôlistes doivent également adapter les aptitudes de ceux-ci, comme la force¹²⁷ et le charisme¹²⁸, les ethnies et classes en favorisant certaines en particulier. Dans *Dungeons&Dragons*, les nains sont par exemple dotés d'une constitution¹²⁹ et d'une sagesse¹³⁰ naturellement supérieure aux autres races, là où les halfelins sont plutôt orientés vers la dextérité et le charisme.

Il est d'usage d'attribuer un certain nombre de points dans chacune de ces caractéristiques. Si cette partie de la conception des personnages peut sembler plus mathématique que littéraire, il n'en demeure pas moins qu'au sein de l'aventure, ces compétences vont permettre aux joueurs de réaliser des actions. Ces éléments doivent être cohérents avec le *background* que les participants

¹²⁷ À entendre au sens de « force physique ».

¹²⁸ Le « charisme » se réfère aux capacités de séduction et de diplomatie d'un personnage, il est surtout utile dans le cadre de négociations.

¹²⁹ Le terme de « constitution » se réfère ici à la résistance physique, à la santé. Les personnages ayant une constitution élevée ont plus de points de vie et sont donc supposés survivre plus longtemps lors d'un combat.

¹³⁰ La « sagesse » désigne dans le jeu de rôles tout ce qui va toucher au rapport avec le divin, le spirituel, mais également à l'intuition. Un personnage sage est plus apte à réaliser des rituels, à chercher des traces de magie ou à observer les environs.

désignent pour leurs héros : un chasseur ayant vécu toute sa vie dans les montagnes sans croiser d'autres êtres vivants que des ours et des orignaux, qui aurait une force ridiculement basse mais un charisme impressionnant n'aurait aucun sens. En l'absence d'inspiration pour créer un *background*, les joueurs peuvent justement se baser sur les compétences qu'ils souhaitent privilégier pour leurs personnages, et imaginer après, selon leurs caractéristiques, celui qui serait le plus approprié. Le principe d'un jeu de rôles sur table est de travailler avec des dés pour valider ou invalider une action. Par exemple, si un personnage souhaite sauter au-dessus d'une crevasse pour atteindre l'autre côté, le Maître de Jeu lui demandera de lancer un dé, en général à vingt faces, et de lui indiquer son score. Dans la plupart des campagnes, il est préférable d'avoir au minimum dix dans ce genre de lancer, la face une représentant l'échec critique et donc l'impossibilité pour le personnage de réaliser son action, avec un malus en prime. Dans le cas de notre saut au-dessus d'une crevasse, le héros pourrait non seulement ne pas atteindre l'autre côté, mais en plus se casser une jambe en tombant au fond de celle-ci et donc perdre des points de vie. Le nombre vingt étant à l'opposé le plus fort et permettant généralement aux personnages de réaliser leur action avec brio. Ce fonctionnement paraît encore une fois assez peu dirigé vers un aspect littéraire, cependant il faut rappeler que peu importe le nombre obtenu sur le dé, un héros ayant naturellement une compétence élevée a déjà d'une part, moins de chance d'échouer dans ses actions en rapport avec celle-ci, mais surtout cela appartient à sa personnalité. Dans le cas d'un magicien par exemple, sa sagesse et son intelligence¹³¹ ne servent pas seulement à lui faire lancer le dé, mais caractérisent aussi sa personne. Il semble évident qu'un mage ait étudié dans une école quelconque et par conséquent, qu'il y ait lu un grand nombre de livres lui ayant permis de développer sa culture. Il serait au contraire très étonnant d'avoir un personnage de magicien aux capacités de sagesse et d'intelligence réduite avec une force physique dépassant l'entendement. La plupart du temps, dans les campagnes qui ont pour but d'être sérieuses en tout cas, les rôlistes choisissent d'un commun accord de jouer des personnages cohérents et de ne pas les handicaper avec des caractéristiques ne correspondant pas à leurs classes.

Les manuels de *13th Age* ont ajouté un élément qui nous est essentiel dans leur manière de concevoir les personnages. Pour chaque classe, ils proposent une catégorie « *backgrounds* »¹³², dans laquelle sont listés plusieurs éléments pour donner de l'inspiration aux rôlistes afin de compléter la personnalité de leurs personnages. Pour les barbares par exemple on y trouve

¹³¹ L'« intelligence » désigne généralement dans le jeu de rôles les connaissances acquises dans des livres et des écoles en tant que savoirs appris.

¹³² HEINSOO Rob TWEET Jonathan, *13th Age*, Pelgrane Press, 2013, p. 77.

« gladiateur »¹³³ ou « trappeur de fourrures »¹³⁴, et pour les clercs, « archiviste »¹³⁵ ou « gardien du temple »¹³⁶. Encore une fois, ces éléments ne semblent pas essentiels au déroulement d'une aventure, cependant par ce système, les Maîtres de Jeu se servant des manuels de *13th Age* sont amenés à prendre en considération ces *backgrounds* afin que les rôlistes puissent en tirer profit lors de la campagne. Un personnage ayant vécu auparavant comme trappeur dans un village de montagne peut s'avérer très utile pour fabriquer des couvertures en fourrure pour ses compagnons lors d'un de leurs passages dans une région froide, et un ancien archiviste est forcément habitué à chercher des informations dans des archives, celles-ci pouvant s'avérer utiles pour les autres aventuriers. Les histoires passées des personnages ont donc bien un impact sur le récit des jeux de rôles, donnant une profondeur aux héros ainsi que certaines expériences forgeant leur caractère.

Nous n'avons pour le moment évoqué que les éléments des *backgrounds* qui étaient, d'une manière ou d'une autre, présentés dans les manuels de jeux de rôles. Il ne faut pas oublier qu'encore une fois, les joueurs sont aussi à prendre en considération dans le processus : s'ils doivent choisir certaines caractéristiques parmi celles proposées dans les manuels, ils peuvent également pousser la création de leurs personnages plus loin. Nous avons donné plus haut l'exemple de l'elfe et du nain, s'il est assumé dans certaines œuvres littéraires, comme celles de Tolkien ou du *Donjon de Naheulbeuk*, que les deux peuples ne s'apprécient que très peu, la plupart des manuels de jeux de rôles ne spécifient pas les relations entre chaque races. Les rôlistes ont donc la liberté, si leur équipe se compose d'un elfe et d'un nain, de créer une rivalité au cours de la campagne, en refusant d'écouter les idées de l'un ou en lui faisant régulièrement des remarques moqueuses. Il en va de même pour d'autres traits de caractère : certains peuvent incarner un personnage extrêmement gourmand, de mauvaise foi ou qui déteste les individus féminins par exemple. Cela permet lors d'une partie de donner du poids aux héros en les rendant uniques et donc plus intéressants à jouer. Il pourrait sembler ennuyeux de se contenter uniquement des caractéristiques plus « formelles » qui visent à décrire les compétences des personnages, leur peuple et leur profession, ces éléments de *background* servent donc à étoffer les héros, tout comme les auteurs de romans s'appliquent à le faire.

Le jeu vidéo n'est pas en reste pour ce qui est des *backgrounds* des personnages, qui interviennent à plusieurs niveaux. Tout d'abord au sein de l'œuvre elle-même, dans le processus de création que les développeurs exercent, même si le jeu se passe à une époque précise, dans un univers spécifique, il est nécessaire pour donner une profondeur à l'univers de lui attribuer une

¹³³ « gladiator », *Ibid.*, ma traduction.

¹³⁴ « fur trapper », *Ibid.*, ma traduction.

¹³⁵ « temple guard », *Id.*, p. 92, ma traduction.

¹³⁶ « archivist », *Ibid.*, ma traduction.

histoire et une géographie. Si les joueurs doivent se trouver face à un terrible ennemi menaçant le monde, il est plus intéressant de connaître son passé ainsi que les raisons qui l'ont poussé à en arriver à ce point. Nous avons évoqué plus tôt que le jeu vidéo *Wakfu* se place dans la chronologie des autres jeux de l'entreprise, mais également de la série animée qu'ils ont réalisée. Une des premières œuvres vidéoludique d'Ankama a été *Dofus*, sortie en septembre 2004. Celui-ci prend place au cours de l'Âge des Dofus, précédent de plusieurs siècles l'époque du jeu *Wakfu* qui se déroule au temps de l'ère du Wakfu. Enfin la série animée du même nom ajoute sa temporalité après ce jeu, nous retrouvons donc les personnages de l'œuvre télévisuelle dans le jeu vidéo, mais à leurs âges d'enfants. Il faut savoir cependant que l'ordre de production a été différent de la chronologie présente dans l'univers, il y a d'abord eu *Dofus*, puis la série animée et enfin *Wakfu*, la plupart des joueurs connaissant donc déjà le futur du jeu en ayant vu l'œuvre télévisuelle. Ce procédé au cours de l'écriture permet aux développeurs de justifier certains rites ou traditions établis dans leurs mondes fictionnels, tout en donnant une plus grande importance aux personnages non-joueurs qui ont un passé qui influence leur présent.

Toujours dans le jeu vidéo *Wakfu*, les joueurs rencontrent au cours de leur quête le personnage de Kabrok, un marchand tenant une brocante avec sa femme Miranda. Les marchands de la zone sont terrorisés par celui qu'ils appellent le Corbeau Noir, qui s'en prend à leurs livraisons, ne leur laissant plus la possibilité de vendre et donc de faire des bénéfices, seule la brocante de Kabrok et de sa femme arrive réellement à subsister sans trop de problèmes. Les joueurs découvrent par la suite que Kabrok est ce Corbeau Noir, terrorisant les marchands afin de se rappeler sa vie d'antan remplie de combats. Ce même personnage est présent dans la série animée, où le petit groupe d'aventuriers fait face au même problème que dans le jeu et se retrouve à affronter Kabrok qui se réjouit de revivre les combats de sa jeunesse. Ils restent malgré tout en bons termes et apparaissent lors de plusieurs autres épisodes comme les amis des personnages principaux. Les joueurs sont donc amenés à rencontrer des personnages préexistants dans d'autres œuvres, créant une forme de continuité telle que nous pouvons la vivre dans notre monde réel : au fil du temps certaines personnes prennent de l'âge mais sont toujours présentes.

Ce procédé de *background* sur les personnages secondaires des œuvres permet de créer un univers cohérent dans lequel les joueurs ont l'impression de voir grandir et vieillir les individus qui s'y trouvent, bien qu'ils ne restent que des entités programmées. Cela vient également renforcer le monde fictionnel, en mettant en avant des personnages aux mœurs plus ou moins discutables, chacun ayant une histoire s'inscrivant dans le passé de l'univers. Il ne faudrait toutefois pas oublier les joueurs. Nous avons évoqué dans le cas du jeu de rôles, le fait que les éléments caractérisant les héros de l'aventure, surtout au niveau de leurs personnalités, pouvaient

se révéler très importants tout au long du récit. Dans le jeu de rôles, les rôlistes sont ceux qui prennent les décisions, même si le Maître de Jeu a un contrôle quasiment total sur l'histoire puisque le but reste avant tout de mener les joueurs d'un début à une fin étant déjà écrite, il y a tout de même une forme de liberté dans les choix d'actions possibles. Qu'en-est-il du jeu vidéo ? Bien que les deux médias partagent incontestablement des caractéristiques communes, les œuvres vidéoludiques sont beaucoup plus limitées, du point de vue matériel et physique dans un premier temps. Le monde fictionnel d'un jeu vidéo ne peut dépasser les limites établies par l'ordinateur, il est réalisé sous la forme de codes mêlés à des éléments graphiques. La plupart du temps, les joueurs disposent d'une carte, et l'univers se restreint aux lieux présents sur celle-ci. Parfois elle s'arrête à une chaîne de montagne ou à un océan, au-delà desquels il pourrait vraisemblablement y avoir une autre terre, mais le jeu vidéo ne permet pas un monde infini, là où dans le jeu de rôles, les limites sont celles de l'imaginaire du Maître de Jeu et des rôlistes. Le même problème se pose au niveau du contrôle des joueurs sur leurs personnages. Nous avons évoqué le fait que dans ce type de média, il est souvent possible de modifier la totalité des caractéristiques physiques de ceux-ci, de la couleur des cheveux à la taille des hanches par exemple. Cela est régulièrement le cas dans des jeux aux graphismes plutôt réalistes, dont *Wakfu* ne fait pas partie. Dans cette œuvre, pour chaque classe les développeurs proposent un avatar prédéfini dont il est uniquement possible de modifier la coupe de cheveux, leur couleur ainsi que celle de la peau et des yeux, et les vêtements. Lorsque nous nous plongeons dans cet univers vidéoludique, nous avons donc un ensemble d'individus vaguement différents mais tout de même très ressemblants. Au niveau de la personnalité, il n'y a aucun choix possible, cela ne fait pas partie des éléments de caractérisation des personnages du jeu.

Il pourrait donc sembler au premier abord, que ce type d'œuvre ludique se contente de donner un avatar aux joueurs qui s'en servent pour explorer le monde. Ce qui en soit fait partie du rôle du personnage comme le rappelle Vincent Jouve pour le cas de la littérature : « Tout lecteur, d'une façon ou l'autre, accepte de voir dans le personnage un instrument textuel au service de l'intrigue »¹³⁷, et il semble en aller de même dans un jeu vidéo, le personnage sert au joueur afin de découvrir l'intrigue, de la vivre, il en est « l'instrument vidéoludique ». Certains joueurs, comme nous avons déjà pu l'évoquer, ne vont se contenter que de cet aspect, cela leur convient de n'attacher à leur personnage aucune personnalité, aucune forme d'affection quelle qu'elle soit. D'autres cependant, vont aller chercher plus loin dans leur manière de jouer. Il n'est pas inhabituel de voir des joueurs dialoguer par écrit au sein du jeu en incarnant leurs personnages, avec un

¹³⁷ JOUVE Vincent, « Le personnage comme pion (l'effet-personnel) », in. *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 1998, p. 92-107. URL : <https://www.cairn.info/l-effet-personnage-dans-le-roman--9782130442707-page-92.htm>

caractère et une histoire leur étant propres. Ces temps de jeu font souvent office de pause, il s'agit de réunir plusieurs personnes dans un lieu et à une heure spécifiques, ne se conformant pas forcément au déroulé de la quête créée par les développeurs. Dans certains groupes de joueurs, il s'agit même d'une activité relevant d'une organisation au préalable, où plusieurs personnes s'inscrivent pour participer au jeu de rôles. Ce phénomène ne relève pas d'une activité pensée au préalable pour être incluse dans le jeu, dans *Wakfu* par exemple, il n'y a en soit, pas d'éléments créés spécialement pour cette pratique, cependant les joueurs sont libres de faire interagir leurs personnages avec l'environnement, en s'asseyant sur un tabouret, où en leur permettant de rire, de pleurer ou de jouer du banjo à travers des commandes spécifiques. Ce sont donc les joueurs et non pas les développeurs qui créent ces espèces de réunions au sein de l'œuvre vidéoludique, et, au contraire du jeu de rôles, cela se passe le plus souvent par écrit. Les chats de discussion ont au départ pour but de permettre aux joueurs de dialoguer entre eux afin de former des groupes ou de vendre certains objets par exemple. Malgré la grande portion de joueurs qui utilisent aujourd'hui des serveurs vocaux sur des applications tierces, dans le jeu *Wakfu*, nous constatons toujours un usage favorisé de l'écrit plutôt que de l'oral pour ces petites séances de jeu de rôles. Cela peut s'expliquer par les actions qui sont assez limitées au sein de l'œuvre, un personnage ne peut pas en prendre un autre dans ses bras par exemple, ni lui serrer la main, les joueurs se contentent alors de décrire leurs actions afin que tous comprennent ce qu'il se passe du point de vue de leur petite narration et en dépit du support visuel qui ne permet donc pas toutes ces actions. Les joueurs forment donc une extension de la fiction, afin de se créer un semblant de liberté quant aux événements qui la composent. Dans la mesure où certains participants inventent des intrigues assez complexes entre eux, ce processus pourrait s'apparenter à l'écriture des fanfictions, dont la rédaction est généralement motivée par une volonté de faire vivre à son personnage des aventures qui n'ont pas été inventées par les développeurs des jeux.

D'un point de vue plus personnel également, les joueurs aiment donner une personnalité à leurs personnages, celle-ci restant le plus souvent personnelle puisque non visible au sein du jeu. À force de regarder ce même héros qui réalise des séries d'actions au cours des diverses quêtes du jeu, les joueurs semblent se forger une image mentale du caractère de celui-ci. Cela peut être impacté par des éléments issus de l'œuvre vidéoludique, si un personnage ne réalise que de bonnes actions, il semble logique qu'il ne soit pas le mal incarné par exemple. D'autres détails peuvent être pris en compte comme la race ou la classe des personnages : dans *Wakfu* il existe les Eniripsas, des guérisseurs dotés de petites ailes qui sont par nature portés sur les soins, une autre classe est celle des Sacrieurs, des guerriers berserkers qui apprécient de prendre des coups et se sentent galvanisés par la douleur, il pourrait donc sembler naturel qu'un personnage Eniripsa soit la douceur incarné

là où un Sacrieur serait plutôt considéré comme bourru voir dangereux, même si bien sûr les joueurs peuvent casser ces codes pour imaginer leurs personnalités.

Nous pouvons donc avancer que les personnages, peu importe les médias, sont au centre des aventures, permettant aux lecteurs ou aux joueurs de prendre part à ces quêtes. Le jeu de rôles donne tout de même l'impression de pousser plus loin ce rapport aux héros, qui ne sont plus créés par des écrivains pour des romans, mais imaginés par des individus qui sont amenés à les jouer au cours de nombreuses heures. Ce désir d'incarnation semble également être présent dans le jeu vidéo, où ce sont les joueurs eux-mêmes qui repoussent les limites établies par le support pour implanter leur propre vision de leur histoire et de leurs personnages. Tout comme en littérature « La relation aux personnages a des prolongements dans l'univers quotidien. La frontière est mince entre fiction et réalité »¹³⁸, et nombreux sont les joueurs qui se prennent d'affection pour les personnages qu'ils jouent, au point qu'ils semblent presque avoir une existence réelle dans leurs vies. Tout comme un lecteur peut éprouver de la peine et de la tristesse à la mort du héros ou de la joie lors de sa victoire. Il ne faut pas oublier que dans le cas des jeux, les personnages ne sont pas seulement des entités inventées par quelqu'un d'autre, que nous découvrons au fil des pages, mais bien des « avatars » d'un individu dans un monde donné, créé par celui-ci parfois jusque dans ses moindres détails, certains allant jusqu'à les représenter par le dessin afin de leur donner un corps.

¹³⁸ JOUVE Vincent, « Les expériences du lecteur », dans : , *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 1998, p. 193-205. URL : <https://www.cairn.info/l-effet-personnage-dans-le-roman--9782130442707-page-193.htm>

TROISIÈME PARTIE : LES PROCÉDÉS NARRATIFS AU SEIN DU GENRE DE LA *FANTASY*

I. La transposition des schémas de la narration littéraire dans le jeu de rôles et le jeu vidéo

A. Le système de quête

À présent que nous avons traité des questions propres à la création des mondes fictionnels et aux personnages, nous allons démontrer que des schémas narratifs issus de la littérature de *fantasy* sont repris et transformés par les médias du jeu de rôles et du jeu vidéo, et ce en analysant les enjeux de ces modifications. Comme nous avons pu le démontrer plus haut dans notre travail, ces deux types d'œuvres nécessitent une part importante d'écriture, tant au niveau du monde fictionnel qui est construit que des personnages, mais également dans le récit en tant que tel. Raphaël Baroni décrit l'intrigue comme suit :

Il ne suffit pas de brandir le schéma d'une action planifiée pour rencontrer la temporalité humaine, il faut encore mettre en évidence son caractère inédit ou incertain : le futur ou le passé nous habitent, le présent lui-même attire notre attention, dans la mesure où nos schémas sont débordés par l'histoire elle-même, par le surgissement d'une impureté qui nous affecte et qui prend la forme du suspense, de la curiosité ou de la surprise.¹³⁹

La quête dans le genre de la *fantasy* se superpose à l'intrigue, devenant l'élément provoquant toutes les émotions par ses épreuves et obstacles en littérature. Ce procédé se retrouve dans les autres médias du corpus, se basant sur le modèle littéraire. Il faut noter cependant que les jeux ont un potentiel d'interactivité supérieur aux œuvres romanesques et qu'« alors que la narrativité est un type de construction du sens, l'interactivité, lorsqu'elle est mise au service du divertissement, est un type de jeu »¹⁴⁰. Le jeu de rôles et les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), se situent précisément dans un entre-deux, favorisant l'interactivité avec les participants par le biais de l'incarnation d'un personnage, celui-ci ayant la possibilité de réaliser

¹³⁹ BARONI Raphaël, « Le temps de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie*, n°18 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 2010. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6085>

¹⁴⁰ RYAN Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (n° 11), p. 37-50. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-37.htm>

des actions dans le monde fictionnel, et mettant au premier plan la narrativité par l'écriture préalable de l'aventure des joueurs. Marie-Laure Ryan détaille cette question en opposant les « jeux abstraits »¹⁴¹ et les « jeux narrativisés »¹⁴². La première catégorie concerne plutôt les jeux de sociétés où les joueurs déplacent des pions dans le but de gagner la partie et « visent un but qui n'est motivé que par les règles du jeu (dans la vie réelle, qui trouverait de l'intérêt à tirer un ballon dans un filet ou à déplacer des pions sur un plateau ?) »¹⁴³. De l'autre côté dans le « jeu narrativisé »¹⁴⁴,

Le joueur poursuit le genre d'objectifs que les gens peuvent viser dans la vie de tous les jours ou dans leur imagination : des objectifs comme sauver le monde des envahisseurs et secourir des personnes en danger, si l'on veut être gentil, ou voler des voitures et tuer des gens, si l'on préfère les rôles de méchants.¹⁴⁵

En nous intéressant aux jeux de type MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), nous sommes bien en présence de jeux narrativisés, où les joueurs sont amenés à vivre une aventure, dans laquelle ils peuvent être aussi bien bons que mauvais en fonction du scénario écrit par les développeurs. Dans le cas de certaines œuvres, comme *Dragon Age* par exemple, le fait de donner la possibilité aux participants de faire des choix dans les dialogues peut transformer leur personnage aussi bien en tyran sanguinaire qu'en diplomate apprécié de tous. Marie-Laure Ryan précise également que « pour rivaliser avec la richesse narrative des autres médias, un système de récit interactif doit être capable de mobiliser à la fois des actions physiques qui modifient le monde fictionnel, et des actes verbaux qui affectent l'esprit de ses habitants et les incitent à agir »¹⁴⁶. Ce genre de procédé dans un jeu vidéo multijoueur relève d'une certaine difficulté, puisque tous les participants évoluent dans un seul et même monde fictionnel. Une personne peut par exemple avoir passé toutes les étapes de la quête principale et tué l'adversaire principal du récit, tandis qu'une autre n'aura même pas commencé celle-ci, elles pourront malgré tout se rencontrer au sein du monde et échanger l'une avec l'autre comme si leurs personnages se trouvaient dans la même temporalité. Dans le cas de *Wakfu* par exemple, il semble assez évident que si un personnage arrive à vaincre Ogrest, l'ogre noyant le monde dans ses larmes, les îles ne devraient pas continuer à être englouties, et progressivement l'eau devrait finir par disparaître,

¹⁴¹ *Ibid.*

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ *Ibid.*

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ *Ibid.*

cependant cela n'est pas le cas, puisque cela nécessiterait le remodelage complet du monde fictionnel pour les développeurs, à un niveau presque impossible. Comment deux joueurs dont la progression dans la quête principale serait différente pourraient-ils se croiser au même endroit sachant que la géographie du monde de chacun serait personnalisée ? Les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) proposent donc très rarement des récits modifiant réellement le monde fictionnel, cependant il n'en demeure pas moins qu'il y a dans ces jeux tout un pan narratif qui prend une place principale au sein de ceux-ci. Certaines œuvres vidéoludiques destinées à être jouées uniquement par une personne à la fois, en revanche, comme *Dragon Age*, permettent aux joueurs de prendre des décisions, influençant la vie des personnages secondaires ainsi que le respect et l'affection que ceux-ci leur portent.

Ce type de jeux, conçus pour être solitaires, met en avant une possibilité pour les joueurs de faire des choix, mais Marie-Laure Ryan rappelle qu'alors :

Le système est capable de répondre de façon cohérente à n'importe quel choix, mais il le paye par une perte de fluidité, car le temps narratif doit s'interrompre jusqu'à ce que le choix soit arrêté. En outre, le menu encombre l'écran d'une fenêtre supplémentaire qui entrave l'immersion du joueur dans le monde fictionnel.¹⁴⁷

Il est vrai que le fait de pouvoir décider des phrases que le personnage prononce ralentit l'intrigue, les joueurs pouvant être tentés de s'arrêter quelques minutes pour réfléchir à la solution la plus adéquate, voire d'aller vérifier sur internet quelle réponse est attendue en fonction de leurs objectifs. Les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) ne permettent généralement pas de faire ce genre de choix, mais la narration reste alors linéaire et relativement ininterrompue, ils favorisent plutôt l'usage de cinématiques¹⁴⁸, où le joueur n'a aucun contrôle sur les événements. Ce système permet de conserver une certaine fluidité dans l'enchaînement des différentes étapes de l'intrigue, le joueur n'ayant pas à prendre de décisions au fil du récit, il se laisse porter par des dialogues qui ont été écrits au préalable, tout comme cela peut être le cas en littérature, nous lisons les phrases qui ont été rédigées par un auteur. En littérature cependant, le relationnel entre les personnages à une grande importance dans l'aventure, dans *Le Hobbit* par exemple, cette question est omniprésente et suit le personnage principal tout au long du récit. Au début de l'histoire, Thorin, le roi des nains, n'a que très peu de respect et d'affection pour Bilbo, et se plaint à plusieurs reprises

¹⁴⁷ *Ibid.*

¹⁴⁸ Les cinématiques sont des vidéos ponctuellement intégrées à l'aventure dans les jeux vidéo, elles servent à montrer dans les détails des scènes importantes de l'intrigue. Les joueurs ne peuvent pas interagir avec celles-ci, et doivent attendre qu'elles terminent pour reprendre le contrôle de leurs personnages.

de l'avoir amené avec eux, pourtant à la fin du roman, celui-ci lui annonce sur son lit de mort vouloir le « quitter en ami »¹⁴⁹ en lui vouant bien plus d'estime qu'à leur rencontre. Le jeu de rôles semble bien jouer sur la question des relations, puisque comme nous avons pu le voir au sujet des *backgrounds*, les personnalités de ceux-ci sont mises en avant au cours de l'aventure, les rôlistes ne sont même pas limités à des énoncés prédéfinis proposés par un ordinateur, ils sont libres de choisir chacun de leurs mots, et le Maître de Jeu, étant lui aussi un être humain, a le pouvoir de leur répondre en prenant en considération leurs paroles, là où dans le jeu vidéo, l'ordinateur ne peut pas réagir à une phrase n'ayant pas été codée dans son système au préalable. Marie-Laure Ryan évoque justement ce point dans son ouvrage, rappelant que les narrations des œuvres ludiques sont souvent construites comme suit : « un héros se voit confier une mission, l'accomplit en réalisant diverses tâches, et reçoit une récompense à la fin »¹⁵⁰ et que « le scénario se prête à d'importantes variations dans le cadre et la nature des tâches, et la nature solitaire de la quête du héros rend les relations interpersonnelles superflues »¹⁵¹. Cette citation nous amène à relever un point important, bien que les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) soient, comme leur nom l'indique, « multijoueur » il n'en demeure pas moins que chaque personnage vit l'histoire indépendamment de tous les autres individus présents dans le jeu.

Nous allons donc nous attarder plus spécifiquement sur ce fil principal rythmant les récits d'*heroic fantasy* : la quête. Il s'agit d'un concept propre au genre, sans lequel son existence est impossible. Toute l'histoire est dirigée par cette notion, ce qui amène à s'interroger sur sa nature et sur la manière dont le jeu de rôles et le jeu vidéo la reprennent et la déclinent, puisque comme nous venons de le voir, il semblerait que chacun de ses médias, bien que proches dans leurs fonctionnements, ne reprennent pas les mêmes éléments de la quête en littérature, et surtout la modèlent différemment. Ces nouveaux supports ne se contentent par ailleurs pas seulement de retranscrire une quête représentant un objectif principal, autour de laquelle se forme tout le récit, mais ils en étendent les possibilités. Notre but sera ici d'interroger ce concept en littérature et la façon dont les nouveaux médias le modifient, démontrant des objectifs différents.

Dans l'imaginaire d'*heroic fantasy*, la quête est un élément d'une importance capitale : les héros se retrouvent face à un objectif à accomplir, celui-ci pouvant être de différentes natures. Dans *Le Hobbit*, Bilbo doit aider une bande de nains à récupérer leur trésor, dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, les aventuriers cherchent à accomplir une étrange prophétie et dans *Légende*, de David Gemmeil,

¹⁴⁹ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 354.

¹⁵⁰ RYAN Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (n° 11), p. 37-50. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-37.htm>

¹⁵¹ *Ibid.*

un ancien guerrier, devra défendre son pays contre les conquêtes ennemies. Les quêtes peuvent avoir un but collectif, en sauvant ou protégeant le monde comme dans *Le Seigneur des Anneaux*, dans lequel le héros doit détruire un anneau pour protéger les Terres du Milieu du mal. Mais elles peuvent aussi être individuelles : il s'agit alors pour le ou les personnages principaux d'accomplir une mission quelconque, c'est ce que l'on retrouve dans *Le Hobbit*, où l'objectif principal des héros est avant tout de récupérer un trésor et une cité. Comme cela est par ailleurs souligné dans le *Dictionnaire de la fantasy*, dirigé par Anne Besson, à propos de la quête : « Sa récurrence dans les titres souligne que l'on a bien affaire à un topos de la *fantasy* »¹⁵².

La quête est un concept qui a été repris autant dans le jeu de rôles que dans le jeu vidéo. Les joueurs, qui incarnent des aventuriers ou des héros, ont besoin d'accomplir quelque chose. Contrairement à la littérature *fantasy*, ces jeux vont définir plusieurs types de quêtes : la première grande catégorie comporte les objectifs principaux de l'aventure, ceux qui font que l'histoire va exister, à laquelle seront associées de nombreuses péripéties. Elle est généralement très longue, afin de permettre aux joueurs de profiter de l'œuvre vidéoludique pendant une longue durée. À celle-ci, les développeurs vont ajouter des quêtes dites « secondaires », celles-ci n'auront en général aucun impact sur le déroulement du récit, il s'agira essentiellement d'un moyen pour les joueurs de récupérer de l'argent, ou des pièces d'armement rares. Ces quêtes vont se décliner en plusieurs sous-catégories en fonction des jeux vidéo : sur *Wakfu* par exemple, certaines sont spécifiques à l'environnement, les joueurs devant s'assurer que les zones dans lesquelles ils se trouvent ne comportent pas trop de monstres. Cette typologie des quêtes va participer au phénomène de catégorisation que l'on retrouve dans le jeu de rôles et le jeu vidéo, qui vont séparer de manière claire certains éléments, en l'occurrence les peuples, les classes mais aussi les quêtes. On retrouvera donc une quête dite « principale » et dans *Guildwars2* celle-ci est appelée « Histoire personnelle »¹⁵³, qui sera différente en fonction des choix du joueur. Cette quête est présente dès le début du jeu et perdure au fil de l'évolution de ce dernier. Une fois celle-ci terminée, il est possible d'enchaîner sur l'« Histoire du Monde Vivant »¹⁵⁴, qui en est la suite. Cette nouvelle quête a pour but de continuer à faire vivre une aventure aux joueurs, mais en les encourageant plutôt à former des groupes pour jouer ensemble, en se focalisant moins sur l'évolution personnelle de leurs personnages. Comme leurs noms l'indiquent par ailleurs, l'« histoire personnelle »¹⁵⁵ se réfère aux actions et décisions réalisées par le héros, qui vit une aventure le concernant lui

¹⁵² BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018, p. 337.

¹⁵³ ARENET, *Guildwars2*, « Histoire personnelle », [en ligne : consulté le 28/03/2020], 2012. URL : <https://www.guildwars2.com/fr/the-game/personal-story/>

¹⁵⁴ *Ibid.*

¹⁵⁵ *Ibid.*

spécifiquement, là où l'« histoire du Monde Vivant »¹⁵⁶ sous-entend une dimension plus globale, centrée sur l'univers fictionnel créé par les développeurs plutôt que sur les personnages des joueurs. Cette quête est divisée en saisons, qui sortent régulièrement dans le jeu afin que l'histoire continue, ceci permettant de motiver les joueurs à en apprendre toujours plus sur l'univers du jeu et à faire évoluer leurs personnages. À propos des histoires racontées dans les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), Marc Marti rappelle que celles-ci ne possèdent pas de fins en soi, puisqu'elles prennent place dans des univers en constante évolution¹⁵⁷. Les MMORPG sont effectivement actualisés très régulièrement, afin de corriger dans un premier temps certains problèmes de conception, mais également d'ajouter ou de modifier du contenu. En prenant l'exemple de *Wakfu*, on constate que les mises à jour régulières qui ont été réalisées depuis sa création ont eu d'énormes impacts sur le jeu. Le monde de *Wakfu* est composé de plusieurs petites îles, chacune ayant sa spécificité. Les mises à jour les plus importantes en ont fait apparaître de nouvelles, comme l'île de Moon, une zone aux allures tropicales, apparue en 2016. Contrairement aux aventures des romans tels que *Le Hobbit* ou *Le Seigneur des Anneaux*, qui, une fois le livre terminé, sont arrivées à leur terme, les jeux vidéo proposent des quêtes de très longue durée, dont l'objectif n'est pas tant d'arriver au bout, que de passer du temps à les vivre. Dans *Wakfu*, l'objectif final de la quête dite « principale » est, à ce jour, de tuer Ogrest, l'ogre qui noie le monde de ses larmes. Bien qu'au premier abord, cet objectif semble simple, plusieurs conditions sont nécessaires pour y arriver : les joueurs gagnent de l'expérience tout au long de leur aventure, ce qui leur permet de passer des niveaux. Pour avoir la possibilité d'affronter Ogrest, les héros doivent être au niveau maximum possible dans l'œuvre, c'est-à-dire au niveau 200. Il faut un temps de jeu considérable pour atteindre ce niveau, et très peu de joueurs ont eu l'occasion de participer à cette bataille. En parallèle, les jeux vidéo se servent des saisons et des fêtes pour ajouter des quêtes temporaires, dédiées au printemps, à Noël, à Pâques ou à Halloween, ce qui confère un aspect dynamique aux œuvres.

Dans les jeux de rôles, la quête est au centre des campagnes des rôlistes. Bien que l'aventure soit définie par le Maître du Jeu, qui est totalement libre de ses actions, une quête principale va généralement relier les différentes campagnes, pour faire voyager les aventuriers et ainsi proposer un objectif motivant, leur permettant de développer les capacités et le caractère de leurs personnages. À ce fil rouge de l'aventure peuvent s'ajouter ce que l'on appellera des « quêtes annexes »¹⁵⁸ ou « quêtes secondaires », celles-ci peuvent être de tous genres, mais sont souvent

¹⁵⁶ *Ibid.*

¹⁵⁷ MARTI Marc, « Jeux vidéo et logiques narratives », in *Espaces et temps des jeux vidéo*, Editions Questions théoriques, Paris, 2012.

¹⁵⁸ BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018, p. 337.

assez peu constructives par rapport à l'histoire principale. Le *Donjon de Naheulbeuk* parodie justement ces quêtes secondaires à travers le personnage du Ranger, qui raconte ses débuts en tant qu'aventurier à ses compagnons : « Mais j'ai déjà fait une quête avant ! J'ai dû chercher dans tout le village pour retrouver les poules de mon grand-père qui s'étaient enfuies. »¹⁵⁹, bien que cette phrase puisse faire sourire, il n'en demeure pas moins qu'elle décrit typiquement une quête secondaire parmi les plus courantes, qui apporte bien peu de prestige, mais parfois quelques pièces ou un peu d'expérience. Le terme « quête » est ici employé comme étant un élément présent dans la vie de tous les jours, dans ce cas précis, il remplace ce que nous pourrions plus volontiers désigner comme un service rendu ou une simple requête : un grand-père qui demande à son petit-fils de retrouver ses poules. Il n'y a pas ici une dimension héroïque de la quête, le personnage cherche simplement à justifier d'une prétendue expérience, comme si ce semblant d'exploit le rendait plus qualifié que d'autres pour une aventure. Dans le genre de la *fantasy* en général, avoir réalisé, et surtout réussi, plusieurs quêtes, donne de la valeur aux personnages, les plaçant au-dessus des autres individus par leurs hauts-faits. La parodie joue ici sur cet élément, en reprenant un phénomène très présent dans les jeux vidéo et de rôles, qui mettent en place des quêtes qui n'ont rien d'héroïque et servent plutôt de remplissage afin de justifier le gain d'expérience ou d'objets des personnages, les joueurs ayant donc eu l'impression de devoir faire un effort pour obtenir quelque chose. Il n'y a cependant aucune référence à ces petites missions dans l'aventure des personnages, puisqu'elles n'ont pas d'impact sur celle-ci. Dans le cas présent, nous suivons des personnages au cours d'un récit, et la référence du Ranger à sa quête a spécifiquement pour but de faire sourire les lecteurs, d'une part grâce au caractère comique de celle-ci : elle n'a rien d'héroïque et ne justifie finalement aucune expérience particulière, et d'autre part en appelant à la mémoire des joueurs et des rôlistes, qui eux ont bien conscience de l'existence de ce genre de quête dans les médias ludiques. Les quêtes sont donc bien au centre des préoccupations en *heroic fantasy*. On ne se contente pas seulement de raconter une histoire, il faut que les personnages aient un objectif à accomplir, et, dans le cas des œuvres ludiques, il faut parfois donner des missions n'ayant pas d'intérêt réel pour les héros et leur histoire, mais justifiant que ceux-ci gagnent de l'argent, de l'expérience ou divers objets.

Le genre de la *fantasy* dessine une trajectoire pour les héros qui se retrouve dans la plupart des œuvres du genre : on y rencontre des personnages, souvent originaires de petits villages tranquilles, qui vont devoir quitter leur confort pour aller remplir un quelconque objectif. Ce schéma n'est pas spécifiquement propre aux romans de *fantasy*, nous le retrouvons également dans les romans

¹⁵⁹ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012, p. 32.

picaresques, comme *La Vie de Lazarillo de Tormes*, où le personnage principal débute dans un environnement misérable et, développant de plus en plus son intelligence au fil du récit, arrive à atteindre une situation sociale plus favorable. Il en va de même dans *Candide*, mettant en scène l'évolution du héros, celui-ci trouvant sa mentalité complètement transformée après ses diverses expériences. En *fantasy*, ces aventures ne sont d'ailleurs pas systématiquement synonymes de gloire, par exemple dans *Le Seigneur des Anneaux*, on découvre que Bilbo, à cause de ses aventures, n'est pas apprécié par tous les autres hobbits, profitant d'une vie bien plus calme : « pour l'heure, l'ensemble du voisinage était d'avis que Bilbo, qui avait toujours été un peu fêlé, avait fini par perdre complètement la raison et avait disparu dans la nature »¹⁶⁰. Les quêtes ne sont en effet pas toutes glorifiantes pour ceux qui y participent, en tout cas pas à tous les niveaux. On apprend toutefois, à la fin du *Hobbit*, que Bilbo a gagné le respect des nains et de leur roi, qui lui adresse ces quelques mots sur son lit de mort : « Il y a plus de bon en vous que vous ne le soupçonnez, fils de l'aimable Ouest. Un mélange de courage et de sagesse, en juste proportion. »¹⁶¹, à savoir que le roi des nains avait, pendant toute l'aventure, douté des capacités du hobbit. À l'image des romans de formation, ou de *Candide*, le héros du récit perçoit un gain qui n'est pas physique, celui-ci consistant en une appréciation morale de la part de ses compagnons de route. L'intérêt de la quête ne réside donc pas tant dans sa résolution que dans sa progression, permettant de montrer une réelle évolution chez les héros. La transformation que vit Bilbo au cours de son aventure met en avant des qualités qu'il possédait déjà, et d'autres qu'il découvre en prenant part à des événements spécifiques, sa lutte contre les araignées dans la forêt de Mirkwood pour sauver ses compagnons par exemple.

Une quête n'est donc pas seulement une histoire ni un récit de voyages, les quêtes de la *fantasy* sont des épreuves, elles sont douloureuses, puisque les héros souffrent souvent physiquement, au cours de batailles, mais aussi psychologiquement et moralement, en voyant des camarades périr. Elles ne se déroulent pas non plus tranquillement, les aventuriers étant souvent sales et affaiblis, tandis qu'ils parcourent de longues distances. On peut penser les quêtes comme des trajectoires de vies ou comme des récits initiatiques : au cours d'un voyage, les héros se retrouvent face à eux-mêmes, contraints de survivre pour atteindre leurs objectifs. Il est possible ici de faire un parallèle avec le roman picaresque ainsi qu'avec les romans d'apprentissage ou de formation, très présents au XVIII^{ème} siècle, dans lesquels le lecteur suit un héros, souvent jeune, qui va au cours du récit réaliser de nombreuses expériences, bonnes ou mauvaises. Celles-ci vont permettre au héros de mûrir et de découvrir la signification de la vie ainsi que ses responsabilités. Parmi ces romans, on

¹⁶⁰ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 74.

¹⁶¹ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 354.

peut citer *Les Années d'apprentissage de Wilhelm Meister* de Goethe ou *David Copperfield* de Charles Dickens, dans lesquels deux jeunes garçons vont vivre des aventures houleuses pour trouver leurs vocations. Dans les œuvres d'*heroic fantasy*, on retrouve cette notion d'initiation, sous-entendant la progression d'un héros dans ou vers la vie adulte. L'aventure de Bilbo dans *Le Hobbit* n'est par ailleurs pas faite pour être glorieuse, pas plus que celle de Frodon dans *Le Seigneur des Anneaux*, ce sont justement de parfaits exemples des héros de quête, puisque les personnages sont devenus complètement différents de ceux qu'ils étaient au départ. Bilbo était un hobbit amoureux de sa vie tranquille, qui, au cours de son voyage s'est transformé en un aventurier passionné, qui chérit ses souvenirs auprès des nains ; et Frodon, lui qui a affronté un destin bien plus sombre, était au début un jeune hobbit guilleret, mais qui a vu son esprit brisé après avoir porté pendant de si longs jours l'anneau maléfique qu'il devait détruire. La quête sert donc avant tout de prétexte, afin de voir les héros évoluer au cours de leur aventure, sans forcément présenter une même résolution : Bilbo et Frodon ne terminent pas leur voyage de la même manière, bien qu'ils soient tous deux amenés à voir leur personnalité changer, le premier obtient une issue plutôt favorable, sa quête n'ayant été qu'une parenthèse dans sa vie, lui permettant de se découvrir lui-même, tandis que le deuxième voit son esprit détruit à cause de sa mission, lui laissant à jamais une marque douloureuse dans le cœur. La quête, si elle suit un schéma assez similaire en *fantasy*, prenant des héros jeunes et inexpérimentés pour les faire évoluer au contact de divers événements et difficultés, nous pouvons constater qu'en fonction des héros qui sont choisis, l'issue n'est jamais la même. Nous retrouvons cela dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, dont l'écriture n'est à ce jour toujours pas terminée, la quête étant avant tout un prétexte pour voir le groupe d'aventuriers se transformer, et elle est tournée en ridicule par l'auteur. Les personnages ne suivent, en revanche, pas la même trajectoire que les deux héros du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*, leur évolution personnelle est plutôt tournée vers leurs capacités, tandis que ce sont les relations qu'entretiennent les différents membres du groupe qui sont mises sur le devant de la scène, l'amitié se développant entre l'Elfe et le Nain par exemple. La prophétie sur laquelle repose leur quête, telle qu'elle est énoncée dans le premier tome du *Donjon de Naheulbeuk* est la suivante : « Il est écrit dans les tablettes de Skélos que seul un gnome des Forêts du Nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuettes de Gladeulfeurha enroulées dans du jambon, ouvrira la porte de Zaral Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie... »¹⁶², cette prédiction semble déjà avoir un ton plutôt humoristique, en particulier à cause de la présence du jambon et de la complexité de trouver un gnome unijambiste. Mais cette prophétie est justement éclairée dans une œuvre annexe de l'auteur qui décrit le monde de la Terre de Fangh, où se déroule l'histoire du donjon. Il est écrit

¹⁶² LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 3.

au sujet des prophéties que leur compréhension est parfois douteuse, à cause d'une mauvaise lecture des langues anciennes : « Les célèbres tablettes de Skélos, par exemple, sont dans un dialecte pré-menzorien, et les exégètes se demandent si le terme "jambon" que l'on retrouve de façon récurrente dans les textes n'aurait pas plutôt dû être traduit par la locution "parchemin sur lequel la prophétie a été écrite" »¹⁶³. On constate ici que le traitement parodique de la quête va mener à une absence d'accomplissement de celle-ci, puisqu'il semble évident qu'enrouler les statuettes dans du jambon comme indiqué dans la prophétie officielle, ne permettra pas sa réalisation. La question du but d'une aventure est par ailleurs développée dans ce même tome des *Arcanes de Naheulbeuk* : « il semble que chaque race intelligente ou apparentée définisse sa propre vision du "But Aventureux" »¹⁶⁴, il n'existe donc pas de « but universel » de quête, l'intérêt qui s'y trouve est propre à chaque personnage. On peut penser au *Seigneur des Anneaux*, avec d'un côté Frodon qui doit jeter l'anneau unique dans le volcan où il a été créé afin de le détruire, ce qui va être une quête plutôt solitaire, et de l'autre côté Aragorn, qui va lui réunir les peuples libres contre la menace des forces du mal, et devenir à terme, roi des Hommes. Les buts et les destinées de chacun de ces personnages ne sont en aucun cas similaires.

La quête est donc un élément récurrent dans le genre de la *fantasy*, qui constitue d'une certaine manière l'un de ses attributs principaux. C'est ce sur quoi la totalité du récit va reposer, qu'elle aboutisse sur une réussite ou un échec. Les buts des personnages pour prendre part à ces quêtes sont quant à eux divers et restent spécifiques à chacun en fonction des œuvres dans lesquelles ils apparaissent. En observant les divers types de quêtes, ainsi que leurs finalités, on remarque qu'elles vont avant tout avoir un impact sur les personnages, qui vont changer parfois malgré eux au cours de leurs aventures. Elles représentent surtout des rites de passages pour les héros, qui servent aux auteurs à décrire des formes de destinées et de vies humaines, en passant par une mise à l'épreuve de leurs personnages. Cela nous amène à considérer la quête comme étant un élément narratif essentiel à l'*heroic fantasy*, qui va définir la structure interne de ce type de récit. Le jeu de rôles et le jeu vidéo se voient donc dans l'obligation de transposer à leurs œuvres ce mécanisme de quête, puisque même si le support est différent, le genre reste le même, et ses caractéristiques principales doivent être reprises. Cette structure narrative interne est non seulement primordiale, mais également transposable à ces nouveaux médias. Les quêtes sont par ailleurs souvent réalisées en groupe, en particulier dans le jeu de rôles sur table, qui implique forcément plus d'un joueur, et dans la littérature, dont les récits pourraient être moins riches s'il n'y avait que peu de personnages.

¹⁶³ LANG John, POINSOT Marie, *Les arcanes de Naheulbeuk : l'arrière-boutique de la terre de Fangh, tome 3 : La Vie d'Aventurier*, Clair de Lune, 2010, p. 42.

¹⁶⁴ *Id.*, p. 32.

B. Partir à l'aventure

Si les héros des œuvres de *fantasy* suivent l'objectif de leur quête au sein des récits, il ne faut pas oublier que celle-ci a un début et une fin. Dans les ouvrages de notre corpus, nous retrouvons de manière significative un rapport des personnages à un voyage initiatique qui va modifier leurs mœurs ainsi que leurs personnalités. Dans *Le Hobbit* de Tolkien, nous suivons le personnage de Bilbo, un hobbit sans prétention attaché à son foyer et à son confort. Celui-ci se découvre des talents cachés tout au long de son aventure avec les treize nains et le magicien Gandalf. Le roman propose de séparer dans le personnage son côté casanier et sa part aventureuse par ses origines, « son côté Took »¹⁶⁵ était avide de voyages et de découvertes, là où son « côté Baggins »¹⁶⁶ se délectait de la tranquillité de sa maison. Contrairement à ce que nous pourrions croire, la *fantasy* ne considère pas l'aventure comme une passion innée pour tous ses personnages. Là où certains genres définissent ce concept par la vie de manière générale, au sens où chacun vit forcément une aventure, celle de sa vie, qu'elle soit dangereuse, palpitante ou bien parfaitement calme, la *fantasy* donne une autre signification à ce concept. L'aventure semble être, en prenant l'exemple du *Hobbit*, souvent caractérisée par un voyage en dehors de son foyer, sur un chemin inconnu dont personne ne connaît réellement l'issue. Il peut tout arriver au cours de ces aventures, des événements aussi heureux que désastreux, comme des rencontres, des alliances, mais aussi des guerres et des morts. *Le Seigneur des Anneaux* reprend également ce modèle, en mettant en avant deux aventures différentes dans le récit, qui s'entrecroisent l'une avec l'autre. Celle de Frodon, équivalent de Bilbo dans le roman, qui n'est qu'un jeune hobbit curieux qui n'a jamais quitté sa Comté natale. Son aventure se résume à une ligne plus ou moins droite de son point de départ, son foyer, à son point d'arrivée, le Mordor. Lorsque nous nous penchons plus avant sur cette intrigue, nous constatons qu'elle n'a en soit, rien d'exceptionnel, dans les faits, un jeune hobbit se doit de marcher jusqu'à un volcan en portant un anneau pour l'y détruire. De l'autre côté, nous avons l'aventure d'Aragorn, héritier du trône du Gondor, qui s'attribue la noble tâche de protéger la race des Hommes face aux forces maléfiques de Sauron et de ses suivants. Nous retrouvons chez ce personnage une dimension épique rappelant les épopées d'Homère ou de Virgile, dans lesquelles un héros tente d'accomplir un objectif en usant de ses compétences intellectuelles et guerrière, dans un rapport particulier au destin et aux dieux, entités supposées décider de l'avenir des êtres humains. Nous pouvons par ailleurs relever que ces deux modèles antiques, dans leurs épopées comme *l'Odyssée* et *l'Énéide*,

¹⁶⁵ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 362.

¹⁶⁶ *Ibid.*

mettent en avant des hommes qui voyagent, partant d'une certaine zone pour en atteindre une autre. Ces observations nous permettent d'avancer que l'aventure du genre de la *fantasy*, ne se résume pas à un modèle épique selon lequel le héros est un personnage naturellement doté de compétences exceptionnelles, ou d'un titre, qui par le biais des arts de la guerre va atteindre son objectif. Si nous observons le cas de Frodon dans *Le Seigneur des Anneaux*, il est plus qu'évident que son périple de se constitue pas du tout de ces éléments, pas plus que celui de Bilbo dans *Le Hobbit*, qui n'a pour seuls grands talents qu'une capacité à être discret grâce à ses grands pieds et à avoir un penchant pour les énigmes.

Jean-Baptiste Frossard définit l'aventure selon plusieurs caractéristiques, se rapportant spécifiquement à la temporalité puisqu'il avance que :

Le futur s'oppose frontalement au passé, dans lequel il n'y a aucune place pour l'aventure puisque tout est déjà écrit, « déterminé et définitif », et que l'aventure n'est rien d'autre qu'un rapport au monde sous l'angle du possible, où je comprends que ce qui va venir est entièrement ouvert, suspendu à l'acte créateur de ma liberté.¹⁶⁷

Il serait donc cohérent d'avancer que l'aventure, par définition, est un « voyage » ou un cheminement dont les participants n'ont pas de conscience réelle de son issue. Cette manière de concevoir l'aventure ne commence par ailleurs pas avec Tolkien, puisque nous retrouvons une intrigue similaire chez Morris dans *Le Pays Creux*, où l'objectif de Florian de Liliis est justement de trouver ce pays creux, supposant un voyage puisque ce lieu n'est pas celui dans lequel il se trouve. Il en parle au début du récit, disant : « depuis longtemps, maintenant, j'en suis à la recherche, j'essaye de le retrouver – le Pays Creux – car c'est là que j'ai vu mon amour pour la première fois »¹⁶⁸. Nous retrouvons donc bien la question du but présent dans la quête, mais également le rapport à l'aventure, propre à la *fantasy* qui semble encourager ses héros au voyage, au déplacement. À la fin du roman, Florian avance : « je continuai donc, seul mais heureux, jusqu'à atteindre le Pays Creux »¹⁶⁹, confirmant donc l'atteinte du point d'arrivée qu'il s'était fixé au début du récit, qui ne semblait pas une tâche facile au départ. Dans *Le Hobbit*, l'intrigue arrive également à une forme de conclusion qui ponctue le voyage de Bilbo, puisque l'auteur écrit de son personnage

¹⁶⁷ FROSSARD Jean-Baptiste, « « L'aventure », in *L'Aventure, l'ennui, le sérieux* Jankélévitch », dans : , *L'aventure. Homère, Jankélévitch, Conrad*, sous la direction de Frossard Jean-Baptiste. Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, « Hors collection », 2017, p. 105-145. URL : <https://www.cairn.info/l-aventure--9782130795278-page-105.htm>

¹⁶⁸ MORRIS William, *Le Pays Creux*, trad. Maxime Massonat, Aux Forges de Vulcain, 2012, p. 3.

¹⁶⁹ *Id.*, p. 49.

qu' « il tourna le dos à son aventure »¹⁷⁰. Nous pouvons avancer que l'aventure se caractérise bien par un début et une fin, entre lesquels les péripéties rencontrées ne sont pas connues des héros, ce qui rend leur départ très intéressant dans la mesure où ils ne sont pas conscients des épreuves qui les attendent et dont ils ne sortiront pas indemnes. À la fin du *Hobbit* par exemple, Gandalf dit à Bilbo : « vous n'êtes pas le hobbit que vous étiez »¹⁷¹, tandis que des membres de sa famille, motivés par l'héritage qui leur serait parvenu si sa disparition définitive avait été avérée « n'admirent jamais que le Baggins qui était revenu fût le Baggins authentique »¹⁷², ce qui nous amène à considérer que les voyages qu'entreprennent les héros ne sont pas sans conséquence sur leur personnalité.

Qu'en est-il exactement de ce départ à l'aventure ? Dans le cas du *Hobbit*, en nous appuyant sur les dires des personnages, il semblerait que le jeune Bilbo n'ait pas été choisi par hasard pour accomplir sa quête, comme l'avance Gandalf quelques temps après la fin de leur voyage : « vous ne pensez tout de même pas que toutes vos aventures et vos évasions ont été le résultat d'une pure chance à votre seul bénéfice ? »¹⁷³. Cette phrase peut fortement nous rappeler le concept de destinée qui est au centre des textes antiques, dont les héros sont choisis par les dieux pour accomplir une quête en particulier, avec pour seul argument que cela devait se dérouler ainsi. Ce qui nous permet de soulever un point intéressant : pourquoi certains personnages en particulier sont-ils sélectionnés pour partir à l'aventure ? Dans les épopées antiques, ces décisions proviennent des divinités, mais il n'en va pas de même dans les œuvres de *fantasy*. S'il est assuré que les auteurs y sont pour beaucoup dans ces choix, puisqu'ils créent eux-mêmes les héros de leurs récits, il n'en demeure pas moins intéressant d'analyser les profils de ces personnages. Si nous partons du principe que dans les œuvres de *fantasy*, les écrivains fabriquent des mondes fictionnels ayant pour but de sembler « réel » ou au minimum « cohérent »¹⁷⁴, nous pouvons nous interroger sur la nature des héros qui sont désignés pour accomplir les quêtes et quitter leurs foyers. Nous avons pu observer dans *Le Seigneur des Anneaux* que chaque aventure peut être très différente tout comme les individus qui y prennent part, Frodon et Aragorn étant par exemple deux personnages n'ayant pas beaucoup de points communs, que ce soit au niveau de leurs caractéristiques qu'au niveau de leurs destinées. Parmi les similitudes, se dégage dans notre corpus le cœur noble des héros, qui se retrouvent généralement du côté du « bien », ce qui exclut d'ores et déjà un certain nombre de races. Les gobelins ou les orques par exemple sont souvent au service des antagonistes principaux

¹⁷⁰ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 362.

¹⁷¹ *Id.*, p. 369.

¹⁷² *Id.*, p. 370.

¹⁷³ *Id.*, p. 372.

¹⁷⁴ Au sens où le fonctionnement d'un monde fictionnel doit sembler cohérent selon les règles et principes de celui-ci.

des héros, il est plutôt rare de croiser des récits dans lesquels le personnage principal provient d'une de ces ethnies, exception faite du jeu de rôles sur lequel nous reviendrons plus tard. *Le Hobbit* nous amène d'autant plus nous poser la question du choix des héros, puisque, comme Gandalf le dit à Bilbo dans les dernières lignes du roman : « vous êtes une personne très bien, monsieur Baggins, et je vous aime beaucoup ; mais vous n'êtes, après tout, qu'un minuscule individu dans le vaste monde »¹⁷⁵, une aventure ne restant au fond, qu'une parcelle infime au sein d'un monde fictionnel bien plus immense, bien que le principe même de la fiction soit de centrer son propos sur un protagoniste. Nous pouvons supposer que Bilbo avait pour but de représenter avant tout l'évolution d'un individu ordinaire se trouvant face à des épreuves qu'il n'aurait jamais imaginé rencontrer.

Malgré les différences marquantes qui opposent certains héros de romans de *fantasy*, comme Frodon et Aragorn chez Tolkien, ils partagent tout de même un ensemble de caractéristiques reliées au concept d'aventure, qui en font les héros tout désignés des récits. Selon Joseph Campbell, les aventures des héros partagent une structure commune qu'il désigne sous le nom de « monomythe », un concept que définit Laureline Amanieux comme :

Le héros (ou l'héroïne) se sent mal à l'aise dans sa vie ordinaire, ou inadapté, il reçoit un appel de l'aventure, il part, voyage et traverse de multiples épreuves pour trouver l'élixir qui manque à sa vie. Il se sacrifie, mais a parfois la possibilité de renaître pour recevoir cet élixir qu'il partagera ensuite avec sa société d'origine. La mythologie se présente donc comme l'amplification d'un rite d'initiation : séparation de la société – épreuves – retour dans la société en hommes ou femmes transfigurés.¹⁷⁶

Il semble en effet qu'il manque aux personnages principaux quelque chose au début de leur voyage, non pas au sens où ils ont une quête à accomplir ; celle-ci est souvent plutôt intéressante parce qu'elle sert d'autres individus que les héros. Frodon porte l'Anneau au Mordor pour sauver le monde, Aragorn se bat pour rallier la race des Hommes tout en créant une diversion en attirant Sauron et ses forces sur leur armée, laissant ainsi suffisamment de temps au jeune hobbit pour se débarrasser de l'Anneau en toute discrétion et surtout s'en risquer d'y perdre la vie. Par ailleurs, lors de la mort de l'un des personnages de la Compagnie de l'Anneau, celui-ci s'adresse à Aragorn en lui disant : « allez à Minas Tirith et sauvez mon peuple »¹⁷⁷. La quête relève plus volontiers du

¹⁷⁵ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 372.

¹⁷⁶ AMANIEUX Laureline, « La puissance des mythes : les travaux du mythologue américain Joseph Campbell (1904-1987) », *Revue de littérature comparée*, (n° 346), [en ligne, consulté le 20 avril 2021] 2013. p. 167-176. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2013-2-page-167.htm>

¹⁷⁷ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 578.

collectif, là où l'aventure au contraire est personnelle. Nous pourrions associer les périple des héros de *fantasy* à des voyages initiatiques, au cours desquels ils ont à apprendre sur le monde et sur eux ; l'aventure sert précisément cette introspection, ce qui est intéressant n'est pas vraiment la conclusion, comme c'est le cas pour la quête, mais plutôt toute la progression entre le départ et l'arrivée. Les héros des romans ont bien pour but de se voir eux-mêmes évoluer, au point parfois de ne plus totalement s'intégrer dans leurs ethnies de départ. Comme dans *Le Hobbit*, où, après l'aventure de Bilbo, « tous les hobbits du voisinage le tenait pour "bizarre" »¹⁷⁸.

Nous pouvons imaginer que ces trajectoires personnelles permettent aux auteurs de faire passer des messages implicites sur leurs conceptions du monde, un personnage de race elfique devenant ami avec un nain comme c'est le cas pour Legolas et Gimli dans *Le Seigneur des Anneaux*, pourrait symboliser le fait que les amitiés dépassent les conflits ethniques, même si ceux-ci sont fortement ancrés dans les mœurs. Ce thème est par ailleurs repris dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, où l'Elfe et le Nain se méprise dès le départ, mais au fil de leurs aventures ils développent une forme d'affection, au point que ce dernier se mette à chanter de joie lorsqu'un mage parvient à la ressusciter après sa mort prématurée. Nous pensons également possible, en particulier chez Tolkien à travers les personnages des hobbits, une volonté de l'auteur de mettre en avant des individus qui sont similaires à Bilbo, « un minuscule individu dans le vaste monde », un héros sans prétention qui finit par réaliser des actes exceptionnels. Cela permet également de montrer un personnage principal réellement touché par les diverses péripéties qui viennent jaloner son voyage, ce qui donne une dimension plus humaine à celui-ci. Comme l'avance justement Vincent Jouve, « l'effet de vie d'un personnage s'impose parfois avec tant de force que certains lecteurs en arrivent à inférer une existence autonome de l'être romanesque »¹⁷⁹ et « qu'on les trouve drôles, touchants, héroïques, lâches ou odieux, les personnages de fiction nous émeuvent souvent davantage que nos voisins de palier »¹⁸⁰, les réactions des héros au cours de leurs voyages et leurs évolutions selon celles-ci seraient donc l'essence même du concept d'« aventure ».

Si la littérature conçoit le départ des personnages d'une manière particulière, il en va de même pour le jeu de rôles et le jeu vidéo. Nous devons rappeler que dans un cas comme dans l'autre, les joueurs vont généralement créer les avatars qui fouleront les mondes fictionnels pour eux, il ne tient donc qu'à eux de leur inventer un passé, comme nous avons pu le voir en traitant des

¹⁷⁸ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 370.

¹⁷⁹ JOUVE Vincent, « Le personnage comme personne », dans : *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 1998, p. 108-149. URL : <https://www.cairn.info/l-effet-personnage-dans-le-roman--9782130442707-page-108.htm>

¹⁸⁰ JOUVE Vincent, « Quand les personnages vibrent en nous », *Sciences Humaines*, 2020/1 (N° 321), p. 6-6. URL : <https://www.cairn.info/magazine-sciences-humaines-2020-1-page-6.htm>

backgrounds. Cependant, il faut savoir que très peu de jeux vidéo, les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) n'étant pas une exception, ont tendance à ne pas proposer une grande personnalisation du passé des personnages incarnés par les joueurs, puisque le jeu se concentre sur une aventure présente. Les jeux de rôles offrent plus de liberté, au sens où, si les rôlistes le souhaitent, il est tout à fait possible d'écrire un *background* très détaillé pour son personnage en demandant au Maître de Jeu de le prendre en compte dans son scénario en permettant au joueur de mobiliser des informations issues de celui-ci¹⁸¹. Cela n'est malgré tout pas systématique, et les rôlistes se contentent d'un passé assez vague pour leurs personnages, justifiant généralement leurs classes, un clerc nain peut avoir fait ses études auprès des prêtres de la capitale naine par exemple. Lors de leur grand départ à l'aventure, les héros n'ont donc généralement pas d'existence. Ils ne sont réellement « vivants » qu'à partir du moment présent où le voyage se profile devant eux.

Les deux pratiques que nous étudions conçoivent les personnages d'une manière assez similaire, en imaginant un système de niveau et d'expérience qui permettent de montrer l'évolution de ceux-ci. Contrairement à la littérature cependant, il n'y a pas une nécessité absolue d'étoffer les personnalités des héros, sachant que certains rôlistes et joueurs se contentent de « jouer » leurs personnages à travers leurs compétences sans forcément leur attribuer un caractère spécifique, l'avatar servant donc d'intermédiaire. Dans les romans de *fantasy* en revanche, il est nécessaire de donner une profondeur aux héros qui vivent leur aventure afin de les rendre attachants ou au moins marquants pour les lecteurs. Les jeux vidéo et de rôles ne sont pas soumis à cette nécessité, et cela ne perturbe pas les joueurs de débiter leur partie sans que la moindre référence à l'histoire de leur personnage ne soit faite. Ces deux médias privilégient l'action présente qui se trouve au centre de leurs supports, là où il peut être appréciable dans un roman de lire des passages dans lesquels l'auteur explicite la rencontre entre deux époux dans le passé, les œuvres ludiques n'ont que rarement recours à ce genre de procédés. Il faut savoir que le jeu de rôles est une activité limitée dans le temps, les parties peuvent durer en moyenne entre une et six heures. En prenant en considération le fait que les groupes de rôlistes n'ont souvent pas la possibilité de se réunir toutes les semaines et qu'il faut donc attendre parfois un ou plusieurs mois pour reprendre la campagne, il semble évident que tous les participants souhaitent passer un maximum de leur temps au centre de l'action afin de faire avancer l'histoire. Le but est avant tout d'agir, dans une forme d'interaction dynamique, en alternant des phases de dialogues, de réflexion mais également de combats. Si le Maître de Jeu incarne un personnage et raconte aux rôlistes pendant trente minutes les éléments

¹⁸¹ Admettons qu'un rôliste crée un personnage ayant vécu une enfance sombre au cours de laquelle il était enfermé par ses parents dans une cave sombre, le joueur peut choisir de mobiliser ces informations en faisant en sorte que son personnage ait des réactions de panique lorsqu'il se trouve dans un espace fermé ou trop sombre.

de son passé, il est fort probable que ceux-ci finissent par s'ennuyer, là où dans un roman cela n'aurait rien de choquant et serait peut-être au contraire vu comme appréciable. Il n'y a donc pas une grande place pour le passé dans cette pratique, et le départ à l'aventure des participants sert d'amorce dans le monde fictionnel, afin de permettre à chacun d'appréhender celui-ci et les éléments qui le composent. Le début d'une partie se déroule généralement dans un lieu simple, souvent un village dans lequel vivent les divers personnages du groupe. À l'image de Bilbo dans *Le Hobbit*, ils vivent d'une manière assez simple, soit dans certains cas avec leurs familles, soit en tant qu'adultes ayant emménagé dans une zone rurale tranquille. L'objectif est de présenter les personnages comme inexpérimentés, voire presque incapables puisqu'ils débutent au tout premier niveau, limitant largement leurs capacités. Si le Maître de Jeu les faisait commencer dans une grande ville avec des statuts sociaux exceptionnels et des pouvoirs incroyables en ayant déjà sauvé le monde plusieurs fois, la progression ne serait pas aussi intéressante, puisque comme dans les romans de *fantasy*, les personnages se transforment au fil de leur aventure, gagnant certes des niveaux et de nouvelles compétences, armes et armures, mais à force d'être joués par les rôlistes, ceux-ci développent aussi leurs caractères et personnalités en accord avec les actions qu'ils auront entreprises dans la campagne.

Le jeu vidéo fonctionne d'une manière relativement similaire, mais les contraintes sont plus nombreuses. Le format des œuvres vidéoludiques joue beaucoup sur cette question : les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) accueillent énormément de joueurs en même temps dans leurs mondes fictionnels. Si chacun a l'opportunité de suivre une quête pré-écrite en solitaire, il n'en demeure pas moins que beaucoup de participants forment des groupes pour affronter leurs ennemis ensemble et se croisent régulièrement sur les terres du jeu. Il serait donc bien trop complexe de permettre à tous les joueurs, qui se comptent parfois en millions, de personnaliser dès le départ leur personnage afin de modifier la manière dont il appréhendera l'aventure. Donner trop de détails de son passé pourrait également être lourd au début du jeu, et ne permettrait plus aux joueurs de réellement créer leur avatar de manière libre. C'est un système qui est utilisé dans beaucoup de jeux vidéo n'étant pas multijoueur, dans *Assassin's Creed Odyssey* par exemple, le joueur peut choisir entre deux personnages : Cassandra ou Alexios et il est impossible de modifier leur apparence physique, tout comme dans *The Legend of Zelda*, les joueurs incarnent Link et ne peuvent pas toucher au personnage. Dans ces cas-ci il est intéressant de parler à l'avance du passé des héros avant que les participants ne se lancent dans leur aventure, le début du jeu permettant alors d'apprendre à mieux les connaître, tandis que leur histoire personnelle est généralement approfondie tout au long de leur quête. Mais les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) ne peuvent pas vraiment utiliser ce système, puisqu'ils proposent des races et des classes très différentes donc il n'existe pas de personnage « de base », aussi beaucoup

ont trouvé une alternative tout à fait séduisante : l'amnésie. Ce procédé est en réalité extrêmement pratique, les joueurs, dès les premières secondes du jeu, apprennent que leur avatar ne se souvient d'absolument rien, et souvent, personne ne le connaît. Cela permet aux joueurs d'imaginer librement la manière dont ils perçoivent leur personnage, et évite aux développeurs de créer plusieurs longues minutes de cinématiques pour expliquer qui est le héros, ce qu'il fait là et pourquoi.

Le départ à l'aventure est donc une question épineuse dans les médias ludiques, il ne faut pas tomber dans une narration trop détaillée au risque d'ennuyer les joueurs, mais il est tout de même nécessaire de donner un minimum de substance aux personnages, au risque qu'ils ne paraissent trop ennuyeux. Dans toutes les œuvres du corpus, nous pouvons constater que les héros partagent des points communs : il manque quelque chose à leur personnalité, à leur identité profonde, et le processus d'aventure les fait grandir et évoluer. Dans *Le Hobbit*, Bilbo n'a au départ aucun goût pour l'aventure et se plaît très bien chez lui, cependant son voyage lui donne une forme de « valeur ajoutée » en lui faisant découvrir des talents qu'il ne se connaissait pas, ainsi que des vertus comme le courage, la pitié ou la générosité. Le début des intrigues relève donc d'une importance capitale, puisqu'il présente des personnages encore vierges d'expériences, ce qui justifie que ce soient eux, qui aient la tâche de mener à bien une certaine quête et pas d'autres.

C. Les donjons et les énigmes

Nous allons à présent nous attarder sur deux éléments présents dans la littérature de fantasy, les donjons et les énigmes, qui sont repris par les jeux vidéo et de rôles en les transformant en procédés ludiques interactifs. Commençons par les donjons, dont la connaissance dans l'imaginaire collectif se rattache à la définition issue du *Trésor de la Langue Française informatisé* de « tour maîtresse d'un château fort, généralement isolée de la construction, ayant ses fortifications particulières, et servant de dernier refuge aux défenseurs »¹⁸², celui-ci est également associé à un lieu faisant office de prison dans un château fort. Nous allons devoir nous détacher de cette définition, qui ne s'adapte pas totalement aux « donjons » que nous trouvons dans le jeu de rôles et le jeu vidéo. Le terme renvoie en effet, à l'origine, à un élément de l'architecture médiévale, faisant partie d'un ensemble d'autres bâtiments pour former les châteaux forts, les créateurs de manuels de jeux de rôles y ont vu les lieux idéaux pour imaginer de longues explorations. Les donjons médiévaux sont

¹⁸² Centre national de ressources textuelles et lexicales, « Donjon », dans : *Trésor de la Langue Française informatisé*, 2012. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/donjon>

généralement de hautes tours avec plusieurs étages, il est donc facile pour les auteurs d'imaginer plusieurs pièges, adversaires ou trésors qui pourraient s'y trouver. Le fait que ces donjons se divisent en étages favorise également une idée de progression : si un créateur de jeu de rôles fait entrer les rôlistes à la base de la tour, il serait logique pour lui de placer leur ennemi final tout en haut de celle-ci, rendant l'ascension suffisamment difficile pour que les joueurs prennent le temps d'explorer et d'apprécier l'expérience. Nous devons cependant mettre en avant le fait qu'aujourd'hui le terme de « donjon » s'est éloigné de cette représentation purement architecturale. Dans les médias ludiques de notre corpus, nous ne pouvons pas prétendre que les donjons ont gardé ce rapport aux constructions médiévales, ils s'en sont au contraire beaucoup éloignés. Ces lieux ont perdu leur dimension de constructions physiques pour devenir une espèce de « fonction donjon » : ainsi, ils désignent un espace délimité, dans lequel les héros rencontrent des personnes qui leurs sont plutôt hostiles, avec lesquelles ils sont amenés à se battre, mais un donjon peut, dès lors, désigner aussi bien une tour qu'une forêt par exemple. N'importe quel lieu peut faire office de donjon dans les œuvres ludiques, peu importe que ses caractéristiques rappellent les bâtiments médiévaux. Nous pouvons mettre cette évolution sur le compte d'une volonté de diversité pour les joueurs dans les jeux : si les donjons ne se limitaient qu'à des tours en tous points similaires se succédant, les participants pourraient rapidement éprouver de l'ennui en répétant inlassablement les mêmes mécaniques et en affrontant les mêmes types d'adversaires. Le fait de créer des donjons prenant place dans divers environnements justifie de changer régulièrement les ennemis mis face aux joueurs, les forêts permettant de leur opposer des loups par exemple, ou les cimetières les amenant à combattre contre des squelettes.

Prenons l'exemple du jeu vidéo en particulier, ces derniers ne se limitent pas à une tour présente dans un château, il s'agit plutôt d'une « fonction donjon » comme nous l'avons évoquée plus haut, un espace avec des limites préétablies, séparant ce lieu du reste du monde fictionnel : il y a une porte spécifique avec laquelle les joueurs doivent interagir pour y entrer, ils ne peuvent donc pas y pénétrer par erreur, et dans ce donjon se suivent plusieurs salles. Celles-ci sont habitées par des monstres, opposants que les héros doivent vaincre. Le principe est assez simple : lorsque nous avançons depuis la première salle jusqu'à la dernière, où se trouve le seigneur du donjon, le nombre d'ennemis augmente progressivement. Il peut n'y en avoir que trois dans l'entrée, puis cinq, dix, etc. Le « boss final » est, la plupart du temps, l'entité qui contrôle le donjon et tous les monstres qui s'y trouvent, il s'agit de l'ennemi le plus résistant, généralement doté de capacités plus impressionnantes et puissantes que celles de ses sbires. Le but des participants est de survivre à chaque combat pour arriver dans la pièce finale et affronter le seigneur des lieux. Il faut noter que pour qu'un donjon soit réussi, les participants ne doivent pas en sortir, il n'est par exemple pas possible de faire la première salle, de partir pour faire une pause et reprendre après dans la

deuxième. Dans le cas où un ou plusieurs joueurs choisissent de quitter les lieux, ils devront recommencer depuis le début. La progression au sein de ces donjons reste fondamentalement la même peu importe les divers espaces investis par cette « fonction donjon », ainsi qu'il s'agisse d'une forêt ou d'un château, les joueurs ont toujours le même objectif : vaincre le seigneur des lieux.

Si les chercheurs ne parlent pas forcément de ces donjons, Marie-Laure Ryan propose une analyse des espaces dans les jeux vidéo, formant des catégories dont l'une d'elles pourrait se rapprocher des lieux que sont les donjons. Il s'agit de « la conception stratégique de l'espace »¹⁸³, dont elle explique que celle-ci :

peut être représentée par un échiquier. Les cases de l'échiquier n'ont pas de valeur émotionnelle pour le joueur, leur importance réside exclusivement dans les actions qu'elles permettent d'accomplir. Si un joueur veut déplacer un pion d'une case à l'autre, ce n'est pas parce que cette case présente un attrait intrinsèque, mais parce qu'elle représente une position à partir de laquelle le joueur pourra exécuter un certain coup.¹⁸⁴

Comme le montre très bien cette citation, dans les jeux vidéo en particulier, ces parcours n'ont pas un grand impact sur l'intrigue, ils servent essentiellement à mettre les joueurs au défi en leur permettant de gagner une quantité d'expérience importante en vainquant beaucoup d'ennemis, ainsi que de récupérer des récompenses plus rares et plus chères que celles qu'ils trouvent sur les monstres « normaux » qui peuplent les terres du monde fictionnel. Le but ici est également de favoriser le développement de groupes de joueurs, puisque les donjons sont conçus pour être difficiles à terminer en étant seul. Le jeu de rôles partage la conception spatiale de ces espaces : le Maître de Jeu a généralement sous les yeux une carte détaillée du donjon, comprenant les trésors, les pièges ainsi que l'emplacement des ennemis. La différence étant que dans cette pratique ludique, qui comme nous l'avons dit est limitée dans le temps par rapport aux jeux vidéo auxquels il est possible de jouer plusieurs heures et jours à la suite, la question de l'intrigue est au centre, puisqu'il n'y a pas d'intérêt à faire entrer les personnages dans un donjon juste pour gagner de l'expérience, le jeu de rôles mettant au premier plan l'histoire.

La littérature n'est pas non plus en reste, mais il est évident que ces types d'environnements ne sont pas présentés de la même manière que dans des médias ludiques. Nous pouvons cependant

¹⁸³ RYAN Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n° 27 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 2014. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>

¹⁸⁴ *Ibid.*

considérer certains lieux de romans comme des donjons, d'une part en tant qu'espaces délimités, d'autre part parce que les héros y rencontrent des individus ou créatures hostiles. Dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple, la Communauté de l'Anneau se voit contrainte sur sa route de passer par les mines de la Moria, supposées être le foyer d'un seigneur nain. Il s'avère malheureusement que les derniers habitants de ces lieux ont été tués, ne laissant aucun survivant derrière eux. Nous retrouvons donc le donjon sous sa forme de lieu hostile, peuplé par des ennemis, comprenant des limites physiques. Les mines sont par ailleurs décrites comme « les profondeurs du monde »¹⁸⁵ et des « ténèbres mortelles »¹⁸⁶ par le personnage de Boromir. Il est également écrit plus tard qu'« il était facile de s'y perdre sans garder le moindre souvenir du chemin parcouru »¹⁸⁷, ce qui nous met face à une caractéristique du donjon plutôt propre aux jeux de rôles qu'aux œuvres vidéoludiques : la question du plan. Les jeux vidéo ne peuvent pas proposer des lieux aux dimensions infinies, et puisque leur but principal est de permettre aux joueurs de gagner beaucoup d'expérience rapidement, il n'y a pas vraiment d'intérêt à les mettre face à des labyrinthes. Le jeu de rôles au contraire a plus volontiers tendance à créer des donjons complexes dans lesquels il est facile de se perdre. *Le Donjon de Naheulbeuk* parodie justement cet aspect de la pratique à de nombreuses reprises. Au début de la bande-dessinée, la Magicienne avance que « quelqu'un devrait faire un plan pour noter nos déplacements... »¹⁸⁸, ce à quoi elle obtient de tous ses compagnons la réponse suivante : « j'ai pas envie »¹⁸⁹. Il faut savoir que ce n'est pas sans raison que les rôlistes sur table ont quelques feuilles blanches préparées avant le début de la partie, à l'instar du résumé qui est écrit par les participants, devant donc prendre des notes tout au long de la session, la responsabilité du plan fait partie de ces éléments qui sortent les rôlistes de leur jeu, les obligeant à se concentrer pour reproduire sur papier les indications verbales qu'annonce le Maître de Jeu pour décrire les lieux. John Lang met donc en avant ce stéréotype typique du jeu de rôles dans son œuvre, l'évoquant à plusieurs reprises, la Magicienne disant par exemple « je m'occupe du plan. Nous sommes dans un couloir secret creusé dans la roche, à priori c'est du grès mais par endroit... »¹⁹⁰, « pas facile de faire le plan en courant »¹⁹¹ ou encore lorsqu'il s'avère qu'elle a oublié de continuer son schéma : « il suffit de faire un autre plan »¹⁹². Nous sommes ici face à un procédé de l'auteur,

¹⁸⁵ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 436.

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ *Id.*, p. 473.

¹⁸⁸ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 6.

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ *Id.*, p. 33.

¹⁹¹ *Id.*, p. 35.

¹⁹² LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012, p. 14.

visant à rendre compte dans une narration d'un élément propre à la pratique du jeu de rôles, à savoir que ce ne sont pas les personnages qui font le plan, mais bien les rôlistes.

Dans cette même bande-dessinée, qui semble plus que pertinente à évoquer dans cette sous-partie étant donné son titre « *Le Donjon de Naheulbeuk* », les aventuriers se trouvent bien dans un donjon, en tant que lieu composé d'un enchevêtrement de pièces, dans lesquelles se trouvent des pièges ainsi que des récompenses. Avant de pénétrer à l'intérieur, le groupe reste quelques instants posté devant la porte, le Nain demandant « c'est ça, le donjon ? Il a pas l'air terrible... »¹⁹³, l'endroit n'est donc pas présenté comme en littérature, où les héros se retrouvent de manière fortuite dans un lieu dangereux, soit comme dans le cas des mines de la Moria du *Seigneur des Anneaux*, parce qu'il s'agit d'un obstacle quelconque sur leur chemin, soit parce que pour une raison ou une autre ils doivent visiter un bâtiment en particulier pour y chercher quelque chose. Ici le but même de l'aventure est de pénétrer dans ce donjon afin d'en tuer le maître et de récupérer une récompense. Nous sommes donc plus dans une adaptation d'un procédé ludique par la narration que dans la présentation d'un lieu de passage quelconque par lequel les aventuriers doivent continuer leur route. Le donjon n'est donc pas un élément annexe à la quête qui se trouve sur le chemin à suivre, mais bien l'objectif principal des aventuriers au départ. Dans *Les Arcanes du Donjon de Naheulbeuk*, nous pouvons justement trouver le plan précis du donjon légendé par l'auteur et précisant bien qu'« il faut bien considérer le fait que les aventuriers, de faible niveau, sont passés à côté de nombreuses salles, voir même de niveaux entiers »¹⁹⁴ et que « le chemin d'un niveau à l'autre peut être très tortueux, car il s'agit d'un donjon, et pas d'une maison de retraite »¹⁹⁵, le concept même de « donjon » dans le jeu de rôles renvoie donc à cette dimension labyrinthique, de la même manière dont sont décrites les mines de la Moria dans *Le Seigneur des Anneaux*, il y a donc une forme de continuité dans l'évolution du concept dans plusieurs médias : pour rendre les choses lisibles, Tolkien décrit les mines comme un endroit où il est facile de se perdre sans s'étendre sur le sujet, le jeu de rôles par la suite reprend cette idée en la poussant plus loin, dans le but d'amener les rôlistes à réfléchir et à utiliser des stratagèmes comme l'usage de plans pour s'en sortir.

Nous avons précisé que les donjons de *fantasy* ne sont pas forcément similaires aux bâtiments médiévaux du même nom, souvent construits sous forme de tours, nous pouvons en effet en trouver qui s'éloignent totalement de cet aspect. Dans *Le Hobbit* par exemple, un passage en particulier attire notre attention, celui de la forêt de Mirkwood que Bilbo et ses compagnons nains doivent

¹⁹³ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012, p. 4.

¹⁹⁴

¹⁹⁵

traverser. Il s'agit d'un bois immense, si bien qu'il leur prendrait trop de temps de le contourner. Gandalf s'adresse au hobbit en ces termes : « ou vous devez traverser Mirkwood, ou vous devez renoncer à votre quête »¹⁹⁶, laissant penser qu'il s'agit d'une étape absolument essentielle à leur voyage, la forêt représenterait ainsi un donjon faisant office de palier, une épreuve supplémentaire à laquelle sont confrontés les aventuriers pour obtenir le droit de continuer. Avant de quitter le groupe, le magicien leur lance par ailleurs « NE QUITTEZ PAS LE SENTIER ! »¹⁹⁷, rappelant que la forêt ne devient réellement dangereuse que lorsque l'on s'éloigne du chemin. N'écouter pas suffisamment les conseils de Gandalf, le hobbit et les nains se font attaquer par des araignées géantes, souhaitant les prendre pour repas. Nous pouvons donc constater ici la présence d'ennemis pour les héros, contre lesquels ils devront se battre, tout cela dans un environnement hostile où ils ne pourront compter que sur eux-mêmes, et, bien qu'une forêt ne dispose pas des mêmes limites physiques qu'une tour composée de murs, nous pouvons avancer que les arbres qui fabriquent la frontière entre les bois et l'extérieur font de cette forêt un lieu composé de bordures physiques, tout comme les donjons de jeux vidéo et de rôles. Dans *Wakfu* par ailleurs, nous trouvons précisément ce genre de lieu : l'Autel de la lune étant un ensemble de « pièces » prenant place dans une forêt, dans laquelle les joueurs affrontent des créatures semblables à des loups-garous.

En évoquant ces espaces, nous sommes obligés d'aborder le sujet des énigmes, omniprésentes dans les donjons de jeux de rôles. Raphaël Baroni évoque dans l'une de ses conférences le fait que « l'énigme, en suscitant un questionnement chez le lecteur, contient également la promesse d'une réponse »¹⁹⁸, en littérature, il semble effectivement naturel que les lecteurs ne soient pas amenés à attendre éternellement la solution d'une énigme, celle-ci étant plus destinée aux personnages. Nous avons parlé plus tôt des mines de la Moria que traversent les personnages dans *Le Seigneur des Anneaux*, celles-ci sont d'autant plus intéressantes que la porte permettant d'y entrer est protégée par une énigme affichée en elfique sur la paroi de la roche : « *Les Portes de Durin, Seigneur de Moria. Parle, ami, et entre* »¹⁹⁹. Cette phrase suscite au sein du groupe un grand nombre d'interprétations diverses et variées, tout comme une forme d'inquiétude. La personne qui se voit réfléchir à cette tâche n'est autre que le magicien Gandalf, puisqu'il avait déjà autrefois pénétré dans ses mines, et probablement parce qu'avec le statut de sage que lui confère sa profession, tout le monde le pense le mieux désigné pour accomplir cette mission. Gandalf précise qu'« il ne faudra

¹⁹⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 171.

¹⁹⁷ *Id.*, p. 172.

¹⁹⁸ BARONI Raphaël, *Tension narrative, curiosité et suspense : les deux niveaux de la séquence narrative*, Conférence au CRAL : La narratologie aujourd'hui [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 6 janvier 2004. URL : <http://www.vox-poetica.org/t/lna/baronilna.html>

¹⁹⁹ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 431.

que quelques essais »²⁰⁰, pourtant celui-ci échoue à de nombreuses reprises. Il arrive finalement à trouver la solution qui s'avère « simple comme bonjour, comme la plupart des énigmes quand on découvre la réponse »²⁰¹, qu'il explique au groupe : « la formule d'ouverture se trouvait inscrite sur l'arche depuis le début ! Il aurait fallu traduire : *Dites "ami" et entrez*. Je n'ai eu qu'à prononcer le mot elfique pour *ami* et les portes se sont ouvertes. Rien de plus simple »²⁰². Nous retrouvons ici la nature même de l'énigme, qui s'avère toujours bien plus simple une fois que la réponse est connue, mais qui peut torturer les esprits les plus brillants. Nous pouvons également constater que dans ce cas précis, les lecteurs auraient eu du mal à connaître la solution de cette énigme, celle-ci ne pouvant être résolue que par des individus ayant une maîtrise suffisante de la langue elfique. Les lecteurs ne sont donc pas spécialement amenés à y réfléchir, d'autant plus que la réponse arrive au bout de quelques pages. Si ce passage donne une pause au récit le temps de trouver la solution, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit plus d'une énigme que d'un réel mot de passe, car pour quelle raison écrire la solution à l'endroit où la réponse doit être trouvée, alors qu'il aurait été plus simple de dissimuler tout indice ? Tolkien nous propose un autre type d'énigmes dans son *Hobbit*, lors d'un échange entre Bilbo et Gollum, une créature devenue folle à force d'avoir possédé l'Anneau de Sauron. Ce dernier demande au hobbit « ça aime peut-être les énigmes, peut-être oui ? »²⁰³, s'ensuit une espèce de concours entre les deux personnages à l'issue duquel Bilbo espère sortir vivant en se servant de Gollum comme guide. Tolkien met donc en avant deux types d'énigmes distincts : le premier étant gravé dans la pierre, le second étant posé de vive voix par une créature humanoïde intelligente.

Le jeu de rôles a grandement repris ce genre d'éléments, permettant ainsi aux joueurs d'être stimulés intellectuellement en réfléchissant en groupe à la solution. Dans la plupart des cas dans cette pratique, ce n'est pas un individu qui pose une question, il s'agit le plus souvent d'inscriptions étranges écrites ou dessinées à côté d'une porte fermée. Ce système a pour atout de laisser un peu respirer le Maître de Jeu, qui peut en profiter pour faire une petite pause, et de donner matière à réflexion aux rôlistes. Comme nous avons déjà pu l'évoquer, le jeu de rôles est plaisant pour la plupart des participants en raison de son dynamisme : trop de combats peuvent être lassant, tout comme le fait de n'en avoir que très peu dans une partie. Le but du Maître de Jeu étant de garder l'intérêt de ses joueurs du début à la fin, il arrange généralement son scénario en alternant les parties narratives, les moments de voyages, les dialogues avec d'autres personnages, les combats et les énigmes. Il n'y en a pas forcément une dizaine dans chaque session, mais une ou deux

²⁰⁰ *Id.*, p. 432.

²⁰¹ *Id.*, p. 434.

²⁰² *Ibid.*

²⁰³ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 94.

permettent de ralentir l'intrigue et de réaliser un changement d'activité, laissant une pause de réflexion en attendant de repartir dans la suite de l'aventure. Si les Maître de Jeu choisissent plutôt les énigmes inscrites sur des murs ou bloquant le passage, c'est également dans un souci de temporalité : si une personne nous pose une énigme, il semble logique d'essayer d'y répondre directement, puisque celle-ci ne tient pas forcément à attendre la réponse pendant plusieurs heures, donc le fait d'avoir une énigme statique permet de ne pas trop casser la narration, puisqu'il est envisageable dans un roman que le groupe d'aventuriers prenne du temps pour la résoudre, comme c'est le cas devant les mines de la Moria chez Tolkien.

Dans le jeu vidéo, les énigmes sont tout de même moins présentes, puisque dans la plupart des cas les joueurs n'ont pas la patience de les résoudre. Nous retrouvons cependant un élément qui se rapproche de ce temps de réflexion accordé aux personnages dans les romans et le jeu de rôles de *fantasy* : les puzzles. S'il existe une catégorie entière de jeu consacrée à faire réfléchir les joueurs²⁰⁴, d'autres œuvres vidéoludiques aiment en incorporer quelques éléments pour ajouter une plus-value à leurs histoires. Ces puzzles peuvent se décliner sous plusieurs formes, mais dans *Wakfu*, ils sont imaginés en prenant en compte le système de plateau et de cases. Les joueurs ont un objectif quelconque, comme aller récupérer une bille dorée sous l'eau avec un scaphandre, ils ont un nombre de déplacements limités et doivent faire face à des courants marins qui les éloignent ou les rapprochent de leur but. Les joueurs doivent donc réussir cette prouesse en une durée prédéfinie par les développeurs qui est chronométrée, à l'issue de celle-ci, s'ils ne sont pas arrivés au bout, ils devront recommencer. L'intérêt des énigmes résulte encore une fois dans le fait qu'elles laissent un temps de réflexion aux joueurs, afin de faire une pause dans l'intrigue et surtout de les amener à interagir avec le monde fictionnel dans lequel ils évoluent pour créer du dynamisme.

Le Donjon de Naheulbeuk propose une vision parodiée des énigmes, qui reprend les éléments que nous avons évoqués plus haut. Au sein du donjon dans un premier temps, les aventuriers se trouvent face à des issues bloquées par des murs ou des portes fermées. Y sont accrochés des panneaux contenant des ensembles de phrases ayant l'apparence d'un semblant de poésie : « jamais je ne suis loin de mon autre jumelle, on m'associe souvent au parfait vomitif d'une partie du corps qui n'est pas vraiment belle, localisée fort loin de l'organe olfactif »²⁰⁵, la réponse étant « chaussette »²⁰⁶, trouvée par le Barbare, pourtant supposé être le moins malin du groupe, ce qui lui fait gagner un niveau. L'énigme sert donc aussi à justifier le gain d'expérience des aventuriers en attribuant une grande importance à la personne qui la résout. Plus tard dans leur aventure en

²⁰⁴ Cette catégorie est désignée par le nom de « *puzzle games* » ou « jeu vidéo de réflexion ».

²⁰⁵ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012, p. 37.

²⁰⁶ *Ibid.*

visitant une autre tour, les héros se retrouvent face à un visage fait de pierre encastré dans un mur. Celui-ci leur pose une énigme, et si ceux-ci lui donnent la bonne réponse, ils peuvent traverser une salle dont le plafond est tapissé de pics en acier susceptibles de les transpercer de part et d'autre. Celle-ci est la suivante :

Si neuf chèvres ont chacune trois petits qui ont besoin de lait. Si le lait est réparti dans douze cruchons d'un litre tous les jours. Si le boiteux du village transporte le lait sur une jambe et en renverse le tiers... Si le perceur a trois fils qui veulent chacun dix pour cent du lait de la moitié des chèvres. Si le renard vole un cruchon à chaque voyage et qu'on ne remplace le cruchon volé qu'un jour sur deux. Quelle quantité de lait boira chaque petite chèvre au septième jour ?²⁰⁷

En dehors du fait que cette énigme semblerait assez absurde dans un récit de *fantasy* traditionnel, et qu'elle rappelle plutôt un problème de mathématiques qu'une interrogation plus noble et cohérente comme celle des mines de la Moria chez Tolkien, celle-ci a le mérite de mettre en avant le fait que certaines énigmes peuvent être un peu trop poussées. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, la solution est relativement évidente une fois que nous avons sous les yeux la bonne traduction des inscriptions, qui indique exactement la marche à suivre, jouant donc sur un détail qui peut sembler minuscule pour les lecteurs, mais donnant tout de même ce temps de réflexion aux personnages, laissant le magicien réfléchir seul en s'aidant du nain. « J'avais tort, tout compte fait, dit Gandalf, et Gimli aussi, Merry, en revanche, était sur la bonne piste »²⁰⁸, nous pouvons constater par ces mots que ce n'est ni le personnage le plus sage du groupe, ni celui qui, issu du peuple nain, est supposé en avoir le mieux connaissance qui résout l'énigme, mais un des jeunes hobbits sans histoire n'ayant pas lus des bibliothèques entières comme le magicien. Nous remarquons qu'il en va de même dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, où c'est le Barbare qui trouve la réponse. Ce qui est intéressant lorsque nous nous intéressons au jeu de rôles, puisque ce ne sont pas les personnages qui trouvent les solutions, mais bien les rôlistes. Un héros magicien dont l'intelligence et la sagesse sont au maximum peut très bien être joué par une personne qui n'a aucune affinité avec les énigmes. Ces éléments permettent dans tous les cas de faire interagir les joueurs avec des éléments du récit, qu'il leur est en l'occurrence nécessaire de comprendre et résoudre pour poursuivre leur aventure. L'énigme en elle-même possède une dimension ludique en dehors même de jeux vidéo et de rôles, elle sert souvent à divertir tout en offrant une forme de réflexion. En littérature elle met les héros au défi, mettant en avant leurs capacités intellectuelles et culturelles, dans les œuvres ludiques ce

²⁰⁷ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 17 : Cinquième saison, partie 4*, Clair de Lune, 2015, p. 23.

²⁰⁸ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 434.

sont les joueurs qui doivent réussir cette épreuve, entrant dans la peau des personnages qu'ils se sont créés.

Revenons à présent à notre énigme sur les chèvres. Il pourrait sembler évident qu'un tel calcul se révélerait fastidieux pour les aventuriers, mais ils arrivent à s'en tirer à très bon compte grâce à la Magicienne, qui, s'adressant au visage de pierre avance que « votre énoncé comporte une faille »²⁰⁹ ; « vous avez donné trois cas de figure, mais vous n'avez pas dit ce qui se passerait si on refusait de répondre à l'énigme ! »²¹⁰ ; « notre destin est lié à l'énoncé des modalités, c'est vous qui l'avez dit ! »²¹¹ ; « c'est indiqué à la page 28 du traité sur les lois des énigmes »²¹². Nous pouvons en déduire que l'auteur joue à la fois sur la complexité de ces énoncés sur lesquels peuvent tomber les aventuriers, tout en allant jusqu'à inventer un livre de règles dédié à la gestion des énigmes, implantant à nouveau un élément de la pratique du jeu de rôles dans une narration destinée à être lue.

L'énigme est donc bien, au départ, un concept dont la littérature de *fantasy* se sert afin de laisser des temps de pause et de réflexion aux héros, tout en les mettant en face d'une épreuve plus intellectuelle que physique. Nous pouvons supposer que les auteurs du genre veulent montrer des personnages principaux ayant des capacités diverses afin qu'ils soient des héros à part entière, dans le sens où leurs compétences personnelles leur permettent de se sortir de toutes les situations, parfois sans avoir recours à la violence. Tolkien met par ailleurs en avant une joute entre Bilbo et Gollum basée sur l'usage d'énigmes, dans son roman *Le Hobbit*, montrant bien que la ruse peut être une qualité des plus louables au cours d'une aventure. Cette dimension est conservée par les médias ludiques de notre corpus, puisque les joueurs sont bien mis au défi lorsqu'ils rencontrent une énigme au cours du périple de leurs personnages : ce procédé permet d'une part de renforcer l'interaction avec les participants, mais également de placer les joueurs au centre de leur aventure, les amenant à vivre les mêmes instants de réflexions que les héros des romans de *fantasy*.

Nous pouvons avancer que les donjons comme les énigmes sont donc probablement issus au départ de la littérature, Tolkien en livrant des exemples très parlant, qui sont d'autant plus connus aujourd'hui grâce aux adaptations cinématographiques de Peter Jackson, leur donnant une large portée et ayant donc vraisemblablement influencé des rôlistes, créateurs de manuels et développeurs de jeu vidéo. Ces deux concepts se sont forgé une place dans le genre de la *fantasy*, en s'adaptant à de nouveaux supports qui mettent en avant l'interaction entre les joueurs et les

²⁰⁹ LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 17 : Cinquième saison, partie 4*, Clair de Lune, 2015, p. 24.

²¹⁰ *Ibid.*

²¹¹ *Ibid.*

²¹² *Ibid.*

mondes fictionnels, et, bien que des différences nettes soient visibles d'un média à un autre, l'essence des donjons et des énigmes semble bien avoir perduré, simplement en prenant des formes un peu éloignées pour s'adapter aux publics ciblés.

II. Des procédés littéraires transformés en procédés ludiques

A. La notion d'expérience

Au cours d'un récit les personnages sont destinés à évoluer, à changer suite aux péripéties qui se sont dressées entre eux et leurs objectifs, à gagner en quelque sorte de l'expérience. Nous avons pu observer que les héros des romans de *fantasy* n'étaient plus les mêmes à la fin de leurs aventures, leurs personnalités ayant été influencées par leurs rencontres et leurs actions. Nous allons revenir plus précisément dans cette sous-partie sur ce concept « d'expérience », qui s'avère plus attaché aux jeux vidéo et de rôles, mais qui trouve ses origines dans la littérature sous une forme différente. Ce terme peut rappeler le roman d'apprentissage ou de formation, comme *David Copperfield* de Charles Dickens, ou *Les Années d'apprentissage de Wilhelm Meister* de Goethe. Xavier Garnier définit celui-ci comme : « le récit initiatique écrit a besoin d'inscrire la perte de repères susceptible de mettre en condition le lecteur et de solliciter cette dimension préindividuelle qu'il porte en lui »²¹³. Dans le cas du *Hobbit* par exemple, nous retrouvons cette « perte de repères » que subit le personnage au début de son aventure, qui l'amène par la suite à évoluer et à gagner en compétences. Nous avons évoqué à plusieurs reprises le principe de niveaux et de gain d'expérience en parlant des œuvres ludiques de notre corpus. Dans ce type de médias il s'agit avant tout de données chiffrées, permettant aux joueurs de visualiser la progression de leurs personnages au sein des jeux et pour beaucoup d'entre eux, ces paliers ont une importance capitale dans leur pratique. Il faut savoir que dans les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), plus que dans d'autres jeux, le niveau des personnages joue un rôle important, servant à la fois de limite et d'ouverture aux joueurs. La plupart de ces jeux divisent leurs mondes fictionnels en plusieurs zones distinctes, chacune étant dédiée à une tranche de niveaux particulière. Dans *Wakfu* par exemple, l'île de Kelba qui est peuplée de monstres plus ou moins semblables à des corbeaux, est une zone recommandée aux personnages de niveaux soixante à quatre-vingts environ. Les joueurs n'ayant pas atteint ces paliers peuvent s'y rendre, mais rencontreront des difficultés considérables

²¹³ GARNIER Xavier, « A quoi reconnaît-on un récit initiatique ? », *Poétique*, n° 140 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], p. 443-454, 2004. URL : <https://www.cairn.info/revue-poetique-2004-4-page-443.htm>

pour combattre leurs ennemis. Les choses fonctionnent également dans le sens inverse, un personnage de haut niveau se rendant dans une zone pour débutant se débarrassera extrêmement rapidement des monstres. Il faut savoir que ce sont bien les avatars des joueurs qui évoluent au cours de l'aventure, ils gagnent en force et en compétence au fur et à mesure, alors que les participants au jeu, s'ils peuvent, certes, élaborer des stratégies de plus en plus efficaces au fil de leur pratique, ne gagnent pas réellement en compétences. Il est donc important pour les joueurs de faire progresser leurs héros s'ils souhaitent explorer d'autres parties du monde fictionnel. Le système de niveau dans le jeu vidéo, contrairement à la littérature, est pensé sous la forme d'une capitalisation de points d'expérience. Chaque œuvre vidéoludique définit le nombre de paliers que les joueurs peuvent atteindre, et ils décident du nombre de points qu'ils doivent gagner pour accéder à chaque nouveau niveau, sachant que plus on augmente de palier, plus il faut obtenir de points pour passer au suivant, cela permettant d'augmenter progressivement la difficulté. Pour les personnages, le fait d'augmenter en niveau est important, cela leur permet d'augmenter leurs capacités, qu'il s'agisse de leur force, de leurs points de vie ou encore des dégâts qu'ils peuvent infliger. Pour faire évoluer un héros, il est donc nécessaire d'avancer dans l'échelle des niveaux. Il faut également savoir que dans la plupart des MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), si la quête principale, faisant office d'intrigue du jeu, est accessible à tous, elle est divisée en différentes étapes se succédant, et chacune d'entre elle demande aux personnage d'avoir un niveau spécifique pour continuer cette quête. Il faut imaginer cette aventure comme une succession d'étapes, dont chacune nécessite de rassembler des conditions précises, par exemple si vous êtes au début de l'histoire et que vous venez de terminer une étape, le jeu vous demandera d'atteindre au moins le dixième niveau pour avoir accès à la suivante. Cela permet d'augmenter la durée de vie du jeu : les joueurs sont obligés de gagner de plus en plus d'expérience pour connaître la suite de l'aventure. Ainsi l'expérience gagnée par les joueurs ne leur sert pas seulement à combattre avec succès les monstres de certaines zones, mais également de progresser dans l'intrigue principale du jeu.

Les jeux vidéo qui sont, comme nous avons déjà pu l'évoquer, limités par leur support technique, décident d'un niveau maximal que peuvent atteindre les joueurs. Ce palier est différent pour chaque œuvre vidéoludique, en fonction des objectifs de celle-ci, certains jeux comme *Guildwars2* proposent les contenus les plus intéressants une fois que les personnages ont atteint le niveau final, tandis que pour d'autres c'est la progression qui est importante. À titre de comparaison, *Wakfu* permet aux joueurs de gagner de l'expérience jusqu'au niveau deux-cent-quinze, là où *Guildwars2* n'en propose que quatre-vingts. Le premier encourage donc fortement les combats à la chaîne contre les ennemis, permettant de récupérer un grand nombre de points d'expérience, il est par ailleurs tout à fait courant dans ce jeu de croiser des joueurs passant plusieurs jours d'affilés dans

la même zone en se battant contre les mêmes monstres. *Guildwars2* met de son côté plutôt l'accent sur l'intrigue et les diverses quêtes secondaires qui permettent de découvrir les divers personnages du jeu. Nous avons donc ici deux types d'exploration du monde fictionnel qui sont mis en avant, l'un par un grand nombre de combats, l'autre par le lien avec l'histoire.

Il faut également noter que certains joueurs ne prennent du plaisir dans les jeux que par le gain de niveaux, dans le but d'être parmi les meilleurs. Par ailleurs, ce système influence beaucoup le relationnel entre les divers participants, puisqu'il est rare de voir un joueur de haut niveau former un groupe avec un débutant, sauf cas particulier lorsque les personnes se connaissent dans la vraie vie et souhaitent jouer ensemble, ou si une âme charitable accepte d'aider un nouveau joueur. Certains proposent justement leurs services aux débutants, en échange d'une somme importante de la monnaie du jeu. Les joueurs expérimentés ont plutôt tendance à se regrouper entre eux, d'autant qu'à partir d'un certain niveau il est plus difficile, voire impossible d'évoluer seul comme dans *Wakfu* par exemple. Contrairement à la littérature où, nous le verrons, cette notion d'expérience semble certes, orientée sur des techniques ou compétences apprises au cours de l'aventure, mais également et surtout sur le développement personnel des héros qui se découvrent des valeurs ou des capacités qu'ils ne s'imaginaient pas avoir, le jeu vidéo se base beaucoup plus sur les chiffres. En plus de cela, dans les œuvres vidéoludiques, les joueurs interagissent avec celle-ci, peuvent y effectuer un certain nombre d'actions ayant une incidence sur le déroulement du récit, ce qui n'est pas le cas en littérature. Au bout d'un certain temps, le gain d'un niveau à un autre ne rapporte plus grand-chose, mais les joueurs les plus motivés trouvent la volonté de continuer, pour le plaisir. Une des conséquences de ce système est le « *rush* » d'expérience, présent dans un très grand nombre de MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), qui consiste tout simplement à demander à un joueur de haut niveau de nous accompagner pendant nos combats contre des ennemis beaucoup plus puissants, afin que celui-ci les combatte seul et que nous récupérions une expérience très élevée à la fin de chaque combat. Il va de soi que nous ne retrouverions pas ce même procédé en littérature, puisqu'il n'y a aucun intérêt à ce qu'un personnage passe directement du début à la fin dans toutes les péripéties qui se trouvent au milieu de l'histoire, et que la place du lecteur est différente. Celui-ci se contente de suivre l'aventure des héros, telle qu'elle a été écrite par un auteur, le but de la lecture étant surtout d'avancer dans un récit, tout en voyant progressivement les personnages évoluer. Un roman qui raconterait directement la fin de son histoire au bout d'une dizaine de pages ne serait pas aussi intéressant qu'un autre qui prendrait le temps de la développer.

Le jeu de rôles a une conception plus ou moins similaire de l'expérience et des niveaux, puisqu'ici également, il s'agit de données chiffrées qui permettent aux personnages de développer

de meilleures aptitudes, de voir leurs points de vie augmenter et d'avoir la possibilité d'équiper des armes et des armures plus puissantes. Il y a cependant des différences à relever, puisque cette pratique n'est pas dirigée automatiquement par une machine, mais par un être humain. Tout d'abord, il arrive qu'un Maître de Jeu n'ait pas envie de s'embêter à compter toute l'expérience que les rôlistes ont gagnée, c'est alors à lui d'estimer à quel moment leurs personnages augmenteront de niveau. Il arrive également que certaines parties de jeu ne soient pas destinées à devenir de réelles campagnes sur plusieurs séances, mais uniquement une petite session pour le plaisir, dans ce cas-ci, il est évident qu'il n'y a pas trop d'intérêt à compter l'expérience gagnée au fil de l'aventure puisqu'il n'y aura pas de suite, à moins de ne choisir un système évolutif au cours de la partie où les joueurs gagnent progressivement des points, mais sur une durée limitée ce système serait plutôt compliqué voir complètement inutile. Au cours d'une partie classique cependant, il est possible de se référer au guide du maître, expliquant à celui-ci de quelle manière il est supposé dispenser des points d'expérience. Dans le manuel de *Dungeons&Dragons* il est écrit que :

Les pj²¹⁴ gagnent des px²¹⁵ à chacune des rencontres qu'ils surmontent. Leur nombre correspond à la somme des valeurs en px des monstres, PNJ²¹⁶, pièges et dangers qui la composent. C'est vous-même qui avez déterminé ce nombre quand vous avez conçu la rencontre afin d'évaluer la difficulté qu'elle représentait pour vos joueurs. [...] Divisez ensuite ce total par le nombre de joueurs ayant contribué à la réussite de la rencontre et vous obtenez le nombre de px que reçoit chaque aventurier.²¹⁷

Le Maître de Jeu est donc amené à calculer au préalable les points d'expérience récupérés par les rôlistes, afin de surveiller à quel moment leurs personnages vont gagner un niveau. Tout comme dans les jeux vidéo, la quantité d'expérience à obtenir est assez variable d'un palier à un autre, dans *Dungeons&Dragons*, « vous avez besoin de 1 000 px²¹⁸ pour atteindre le niveau 2 quand il vous en faut 2 250 pour atteindre le 3 »²¹⁹. À la différence des œuvres vidéoludiques, le jeu de rôles propose un nombre de niveaux beaucoup plus restreint. Il n'est pas rare dans un jeu vidéo, que les personnages puissent évoluer jusqu'au deux-centième niveau, ce qui sous-entend que la progression des héros est extrêmement longue. Le jeu de rôles ne fonctionne pas sur le même principe. Comme nous avons déjà pu l'évoquer, les parties sont souvent très espacées dans le temps,

²¹⁴ Personnages Joueurs.

²¹⁵ Points d'expérience.

²¹⁶ Personnages Non-Joueurs.

²¹⁷ WYATT James, *Dungeons&Dragons 4 – Guide du Maître*, Play Factory, 2008, p. 120.

²¹⁸ Points d'expérience.

²¹⁹ WYATT James, *Dungeons& Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008, p. 259.

et contrairement à un jeu vidéo, il n'est pas possible d'enchaîner des heures de pratique pendant plusieurs jours d'affilés. Il est cependant plus intéressant pour les rôlistes de voir leurs personnages évoluer, cela pourrait être frustrant pour eux de rester bloqués au premier niveau, sous prétexte qu'ils n'ont pas suffisamment de temps pour jouer, et n'arrivent donc pas à avoir suffisamment de points d'expérience en une partie. Les créateurs de manuels de jeux de rôles se limitent donc souvent à une trentaine de niveaux, ce qui permet de justifier un gain d'expérience lent : il y a moins de paliers à franchir, mais il faut plus de temps pour les atteindre. Toujours dans *Dungeons&Dragons*, il est spécifié dans le manuel des joueurs que « quand vous totalisez 1 000 000 px²²⁰, vous atteignez le niveau 30, l'apogée de votre accomplissement »²²¹. Ce choix a très probablement été fait à cause de la durée d'une partie, qui peut donc aller en moyenne d'une à six heures, et d'une campagne, qui peut s'étaler sur plusieurs mois voire sur plusieurs années. Le gain de niveau est donc lent principalement parce que les rôlistes n'ont pas l'occasion de se rassembler toutes les semaines, sauf exceptions, il est donc très difficile en respectant le nombre de points d'expérience à attribuer, d'atteindre le niveau maximal dans un jeu de rôles. *Dungeons&Dragons* fait par ailleurs le choix de diviser en trois échelons la succession des paliers ; « l'échelon héroïque (des niveaux 1 à 10), l'échelon paragonique (des niveaux 11 à 20) et l'échelon épique (des niveaux 21 à 30). Lorsque vous passez à l'échelon supérieur, vous bénéficiez d'un gain notable de puissance qui se répercute sur les menaces que vous allez affronter. »²²². Si le jeu vidéo n'attache pas forcément une grande importance à la signification du gain d'expérience au sein de l'intrigue, puisqu'il ne s'agit finalement que d'un moyen de viser des monstres plus puissants ou de débloquent des quêtes, le jeu de rôles prend les gains de niveaux en considération. Chacun des échelons qui est cité voit son sens explicité à la suite afin de montrer aux joueurs les enjeux de leur évolution : « à l'échelon héroïque, votre personnage est déjà un héros, un être hors du commun du fait de ses dons naturels, de sa formation et de certains présages qui annoncent la grande destinée à laquelle il est promis »²²³. Nous retrouvons ici la nature des personnages principaux des romans de *fantasy*, si Bilbo dans *Le Hobbit* décide de quitter son foyer, c'est entre autre parce qu'il n'est pas tout à fait comme les autres, et l'appel de son destin est plus ou moins incarné par Gandalf qui lui impose d'une certaine manière de sortir de son quotidien. Dans même dans *Le Seigneur des Anneaux*, le sort veut que l'oncle de Frodon ait trouvé l'Anneau unique par hasard, ce qui amène le jeune hobbit à vivre son aventure. « À l'échelon paragonique, votre personnage respire l'héroïsme, ce qui le distingue largement du commun des mortels. [...] La mort

²²⁰ Points d'expérience.

²²¹ WYATT James, *Dungeons & Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008, p. 259.

²²² *Id.*, p. 28.

²²³ *Ibid.*

est devenue un obstacle surmontable, et le destin d'une nation et même du monde se joue peut-être lors de vos quêtes »²²⁴, les personnages ayant atteint cet échelon sont donc amenés à avoir un véritable impact au sein du monde fictionnel imaginé par les créateurs, bien que ces changements ne soient propres qu'à la partie en cours et n'influencent pas les éléments présents dans le manuel. « À l'échelon épique, les capacités de votre personnage deviennent réellement stupéfiantes. [...] L'issue de vos aventures a des conséquences d'une portée incalculable, le sort de millions de personnes vivant sur ce monde et même sur d'autres plans en dépend peut-être »²²⁵. Le terme « épique » fait ici référence au genre de l'épopée, qui, si nous nous basons sur le modèle homérique, relève d'une narration longue, dans laquelle un héros réalise de hauts-faits. La reprise de ce mot dans le jeu de rôles pour désigner un niveau élevé, rappelle cette dimension héroïque, assimilant les personnages l'ayant atteint aux héros des épopées antiques, ou des chansons de geste médiévales, mettant en scène des individus courageux se démarquant par leurs capacités et leurs valeurs. Nous avons donc à travers ce palier une image du héros ultime en littérature, celui dont les capacités ne sont plus à prouver et qui se charge des missions les plus périlleuses, nous pourrions associer Aragorn issu du *Seigneur des Anneaux* à ce type de personnage. Les jeux vidéo et de rôles s'approprient donc un phénomène présent en littérature, en le transformant complètement : aucun héros de roman ne voit son évolution définie par un nombre de points, et ce n'est pas l'aspect au centre de sa progression.

Les œuvres littéraires présentent les choses sous un autre angle, s'attachant plus au développement personnel des personnages qui vivent une aventure. Nous avons constaté que dans *Le Hobbit*, Bilbo est transformé par son voyage, l'ayant marqué à vie. À la fin du récit, il n'est pas décrit comme ayant gagné une incroyable expérience ou des talents exceptionnels, son ami Gandalf lui dit simplement : « vous n'êtes pas le hobbit que vous étiez »²²⁶, l'évolution des personnages en littérature implique donc des formes de changements, les jeux de rôles et vidéo représentant ces modifications par des gains chiffrés aux capacités des héros. Les lecteurs peuvent tout de même constater que Bilbo s'est en quelque sorte amélioré tout au long de son aventure, son ingéniosité ayant permis de délivrer ses compagnons nains des prisons elfiques, mais également de sauver sa propre vie face à Gollum ou à Smaug. Si le personnage peut sembler ordinaire et très peu approprié à un tel voyage au début du récit, les lecteurs se rendent progressivement compte de ses talents, tout comme lui, les épreuves qu'il affronte le rendant plus fort. Il n'y a donc aucune nécessité de décliner sous la forme de données chiffrées la progression du personnage qui s'impose d'elle-même à chaque fois qu'il arrive à outrepasser un obstacle. Bilbo

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ *Id.*, p. 29.

²²⁶ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995.

a cependant un parcours plutôt linéaire, avec une issue positive, ses aventures l'ayant amené à se découvrir et à reconnaître sa propre valeur, Frodon, dans *Le Seigneur des Anneaux*, à l'opposé ne vit pas le gain d'expérience de la même manière.

Il faut avant tout noter que les deux personnages, s'ils ont des similitudes, ont des personnalités très différentes : Bilbo ne souhaitait absolument pas partir à l'aventure, tandis qu'il s'agissait du rêve de Frodon. Nous pouvons avancer que dans le cas de ce dernier, le voyage qu'il entreprend est plus sombre, ce qui influence également sa relation à l'expérience qu'il a gagnée au cours de son périple. Le but de sa quête a tout d'abord une portée plus grande que celle de son oncle, puisque l'avenir de toute la Terre du Milieu repose sur ses épaules, là où dans *Le Hobbit*, les préoccupations de Thorin le roi des nains n'a qu'une influence minimale sur le monde, et bien entendu un élément qu'il nous est impossible d'occulter est la présence de l'Anneau pour Frodon. Gandalf le décrit au début du *Seigneur des Anneaux*, comme ayant « un pouvoir malsain qui agissait aussitôt sur son détenteur »²²⁷, même si le jeune hobbit se trouve face à de épreuves qui l'endureissent, tout comme son oncle, l'Anneau le ronge de plus en plus à mesure qu'il avance vers le Mordor, l'affaiblissant et torturant son esprit, étant « un fardeau pour le corps et un tourment pour l'esprit »²²⁸. La personne que nous retrouvons à la fin du récit est en partie brisée, comme il l'affirme lui-même avant son départ pour les Havres, lorsque son ami Sam, attristé lui dit qu'il pensait le voir rester dans leur Comté : « Je l'ai cru aussi, il fut un temps. Mais ma blessure est trop profonde, Sam. J'ai voulu sauver le Comté, et il l'a été, mais pas pour moi »²²⁹. Nous sommes donc face à un personnage qui a sombré dans une forme de folie pendant son périple, au point qu'il a failli ne pas accomplir la quête pour laquelle il avait quitté son foyer, puisqu'au moment d'arriver dans le volcan et de détruire l'Anneau, il refuse consciemment de le faire : « je suis venu, dit-il. Mais je ne choisis pas maintenant de faire ce pour quoi je suis venu. Je n'accomplirai pas cet acte. L'Anneau est à moi ! »²³⁰. Même si l'objet finit par être détruit, ce n'est pas grâce à la volonté de Frodon, dont l'esprit a été rongé par l'Anneau. C'est Gollum, ayant été plus perverti encore par l'artefact, qui le vole au personnage principal en lui arrachant un doigt, et qui tombe dans la lave suite à une perte d'équilibre. Si dans *Le Hobbit*, Bilbo rentre de son aventure avant tout en héros, ce n'est pas tout à fait le cas de Frodon, celui-ci ayant été blessé à vie par sa tâche et n'ayant pas réellement atteint son objectif, nous avons donc ici un exemple d'évolution de personnage vers le côté sombre, dont l'expérience ne le mène pas à la gloire ou au gain de capacité, mais à la folie, risquant de laisser le monde se faire détruire. C'est pour cette raison que Frodon finit par quitter la Terre du Milieu,

²²⁷ TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018, p. 82.

²²⁸ *Id.*, p. 1298.

²²⁹ *Id.*, p. 1427.

²³⁰ *Id.*, p. 1312.

rongé par son traumatisme et ne parvenant pas à reprendre sa vie d'avant, contrairement à son oncle qui après son voyage a tranquillement vieilli dans son foyer.

Le concept d'expérience va de pair avec celui du départ à l'aventure et de la quête, tous ces éléments étant surtout centrés sur les personnages principaux des romans. Ces œuvres mettent en avant toute une entreprise au cours du récit, afin de permettre aux héros de devenir plus forts, que ce soit au niveau physique, intellectuel ou psychologique, proposant ainsi des personnages complexes qui ne sont plus les mêmes à la fin de leurs aventures. Le principe de « gagner de l'expérience » dans le genre de la *fantasy* pourrait fortement s'apparenter à notre monde réel, dans lequel nous utilisons cette expression à propos des enfants qui grandissent et passent par de nombreuses étapes et épreuves dans leurs vies. Il est par ailleurs courant de dire qu'une personne est plus appropriée pour telle tâche parce qu'elle a « plus d'expérience », la *fantasy* reprend cela pour montrer des voyages souvent initiatiques pour les personnages principaux, mettant en avant leurs progrès et leurs erreurs, « l'expérience » gagnée n'étant pas forcément bonne. Dans le cas de Frodon par exemple, celui-ci fait « l'expérience » de porter l'Anneau jusqu'au Mordor et en retire une blessure profonde à l'esprit. Les jeux de rôles et vidéo se servent de ce concept pour désigner spécifiquement la progression des personnages incarnés par les joueurs et cette portée négative n'y est pas présente : lors d'un gain de niveau, les héros ne voient pas leurs capacités ou leurs points de vie diminuer parce que ce n'est pas le but d'une œuvre ludique, dans laquelle il est attendu des personnages qu'ils deviennent forcément plus forts et plus expérimentés au cours de leurs périples. Il est en revanche tout à fait possible pour les héros de perdre des points de vie, voire de mourir au cours d'une partie. Dans le jeu vidéo, cela arrive de façon récurrente, aussi existe-t-il systématiquement un moyen pour les personnages de revenir à la vie, en revanche dans le jeu de rôles, si les participants s'en tiennent aux règles, il n'y a que très peu de moyens de ramener un héros d'entre les morts. Si un personnage perd la vie, le rôliste devra s'en créer un nouveau.

Le Donjon de Naheulbeuk présente un système d'expérience fonctionnant sur le même principe, tout en y ajoutant des similitudes avec le modèle littéraire. Les héros gagnent bien des niveaux, en accumulant des points d'expérience à travers diverses actions comme les combats ou les énigmes, mais leurs personnalités sont également affectées par leur aventure. Le Nain par exemple, déteste l'Elfe dès leur première rencontre, mais au fil de leur voyage, il finit par éprouver de l'amitié pour celle-ci malgré leurs différents de départ. L'auteur propose une vision de la progression de chaque personnages dans *Les Arcanes de Naheulbeuk*, ce qu'il est intéressant de constater, c'est qu'au fur et à mesure que le Ranger augmente de niveau, il devient physiquement plus robuste, plus grand, plus barbu et gagne un air sévère et mature. La Magicienne de son côté, est elle aussi représentée comme ayant des traits plus adulte au niveau maximum sous-entendant donc que l'expérience est

un phénomène lié au temps, puisque les personnages sont censés mûrir mentalement et physiquement en prenant de l'âge. Contrairement au Ranger, elle ne devient pas physiquement plus impressionnante, mais le nombre de livres qu'elle possède augmente considérablement, allant d'un petit grimoire à une charrette pleine. Cette représentation parodique a pour but de montrer, de manière humoristique, la quantité de connaissances qu'obtiennent les magiciens ou les sorciers dans un jeu de rôles. Il faut savoir que dans le cadre de cette pratique ludique, les classes de ce type peuvent apprendre beaucoup de sortilèges, mais chaque rôliste ne peut en choisir qu'un nombre restreint par jour pour son personnage. Les manuels de règles justifient cela en expliquant qu'il est logique qu'un magicien ne puisse pas connaître par cœur la totalité des incantations qu'il a pu maîtriser dans sa vie, et que par conséquent, il n'en retient qu'un nombre limité dans une journée. Ces classes magiques utilisent par ailleurs souvent des grimoires ou bréviaires pour stocker leurs sortilèges, d'où la représentation qui est faite de l'évolution de la Magicienne dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, puisqu'il est évident qu'au bout d'un certain temps, il n'est plus possible de conserver la totalité de ses sorts dans un seul livre.

Après avoir observé la conception de l'expérience dans les différents médias de notre corpus, nous pouvons avancer que celle-ci, même si elle est très nettement modifiée dans chacun de ces supports, conserve une identité similaire, désignant d'une manière générale la progression des héros, qu'elle soit positive ou négative, au regard des obstacles et épreuves qu'ils ont rencontrés et de la manière dont ils ont réussi à s'en sortir. Les personnages principaux en *fantasy* sont donc sujet à une évolution, peu importe la direction que celle-ci prend dans le récit, les amenant à modifier leur perception du monde dans lequel ils évoluent, mais aussi d'eux-mêmes. L'intérêt de débiter une intrigue avec un personnage n'ayant eu que très peu d'expérience dans sa vie permet aux auteurs de façonner leurs personnalités : un héros ayant déjà vécu un nombre incalculable d'épreuves ne réagira pas aussi fortement à certains événements, là où un jeune hobbit naïf n'ayant jamais quitté sa contrée paisible sera forcément beaucoup plus marqué par ceux-ci. Ce processus permet donc aux auteurs de mettre en avant des personnages ordinaires qui se transforment complètement entre le début et la fin du récit. Les jeux vidéo et de rôles se servent de ce même procédé pour adapter à des pratiques ludiques cette idée de progression, montrant que les personnages gagnent en capacités après avoir affronté certaines épreuves, et ce tout au long de leur aventure, tout comme c'est le cas en littérature. Le concept d'expérience semble donc être primordial au genre, puisqu'il se place au centre des voyages entrepris par les personnages, et ce peu importe le média dans lequel ils prennent place.

B. La communauté

Un autre élément attire l'œil dans les œuvres du corpus, l'un de leurs points communs résidant dans l'aspect communautaire de l'aventure qui y est racontée. Nous pouvons constater que les héros sont généralement accompagnés par des personnages secondaires, cela permettant de constituer une équipe équilibrée, composée d'individus aux capacités différentes, qui sont donc, en théorie, plus à même de gérer des situations difficiles. Dans *Le Hobbit* par exemple, la présence de Bilbo dans le groupe de nains est capitale pour leur survie, puisque sa discrétion permet à plusieurs reprises de les sauver. Il est intéressant de s'interroger sur cette omniprésence de la dimension de communauté, qui semble propre à l'*heroic fantasy*. Il s'agira également dans cette sous-partie, d'observer comment, dans le jeu vidéo et le jeu de rôles, les auteurs font perdurer cette notion de communauté à travers de nouveaux moyens.

Un autre des traits particuliers du genre de l'*heroic fantasy* est celui de la communauté : en effet, les aventures qui y sont racontées sont rarement solitaires. Comme nous avons pu le voir plus tôt au sujet des quêtes, les héros des récits doivent atteindre des objectifs qui sont généralement d'une grande difficulté. Aussi l'aventure est une activité qui se pratique à plusieurs, comme le développe Lang dans ses *Arcanes du Donjon de Naheulbeuk* : « le groupe est un concept indissociable de l'Aventure. Les Aventuriers solitaires sont une quasi-légende. La plupart du temps, il s'agit juste d'individus ayant accompli une seule Aventure en solitaire avant de mourir »²³¹. Dans la bande-dessinée, les personnages vivent effectivement leurs aventures en groupe, et l'on peut relever plusieurs éléments intéressants : au cours de leur découverte du Donjon de Naheulbeuk, leur compagnon voleur meurt suite à une erreur de crochetage sur une porte ensorcelée. Un ménestrel se joint plus tard à leur troupe, mais se fait écraser par un troll dans le tome suivant, et enfin, un paladin décide de les suivre dans leur quête, avant de les abandonner, car il est tombé éperdument amoureux d'une elfe des forêts. Cette question va tarauder l'esprit des aventuriers, ne comprenant pas pourquoi chaque fois qu'ils accueillent un nouveau membre celui-ci disparaît très rapidement. Ils finiront par interroger un vieux sage à ce sujet, qui leur répondra : « Quand vous aurez compris le sens de mes mots, vous aurez également compris pourquoi vous êtes peut-être assez nombreux dans cette compagnie »²³². Si cette révélation semble de moindre importance, elle est pourtant primordiale pour les rôlistes et les joueurs de MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur), pour lesquels la victoire repose sur l'équilibre du groupe de combat. Ces deux types

²³¹ LANG John, POINSOT Marie, *Les arcanes de Naheulbeuk : l'arrière-boutique de la terre de Fangh, tome 3 : La Vie d'Aventurier*, Clair de Lune, 2010, p. 33.

²³² LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 6 : Deuxième saison, partie 4*, Clair de Lune, 2012, p. 21.

de jeux se pratiquent à plusieurs, pour la même raison que dans la littérature d'*heroic fantasy* : les joueurs vont se trouver confrontés à des obstacles bien trop importants pour une seule personne, la coopération est donc de mise. Dans le jeu vidéo *Wakfu*, un groupe se constitue au maximum de six personnages. Il est préférable que chaque personnage soit d'une classe différente, le terme « classe » pouvant être considéré comme un équivalent de « profession » dans ce cas. Elles se déclinent en plusieurs catégories : celles que l'on appellera les tanks, dont tout l'intérêt repose sur le corps à corps pour encaisser les coups, ils doivent donc posséder un grand nombre de points de vie ; viennent ensuite les soigneurs, restant en retrait au cours des combats et assurant la survie de leurs coéquipiers grâce à leurs soins ; et les classes concentrées sur les dégâts, dont le but est d'occasionner des dommages conséquents à leurs adversaires. Ces trois éléments doivent être équilibrés dans une équipe, on ne va par exemple pas monter un groupe contenant six soigneurs, puisque celui-ci n'aura pas un bon ratio de défense et d'attaque. Il en va de même dans les jeux de rôles, où le meilleur groupe de joueurs se compose d'un soigneur pour assurer les guérisons ; d'un guerrier, capable d'encaisser les coups ; d'un archer, occasionnant de nombreux dégâts à distance ; et d'un mage, dont les puissants sortilèges sauront détruire les rangs ennemis. En fonction du nombre de rôlistes, il faut bien sûr adapter cet agencement, mais les deux premiers types de classes sont les plus essentiels.

Cette notion de communauté s'est toutefois implantée dans le genre de l'*heroic fantasy* bien avant ces œuvres très récentes. Dans *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, la compagnie joue un rôle d'une grande importance, « *The Fellowship of the ring* » étant d'ailleurs le titre du premier tome de la trilogie. Afin de sauver le monde et de détruire l'Anneau maudit de Sauron, le mal incarné, Frodon, un jeune hobbit sans histoire prend la décision d'amener lui-même cet objet jusqu'au volcan où il doit être détruit. Plusieurs personnages vont alors se joindre à lui pour le protéger contre les dangers du monde, dont Aragorn, roi-en-devenir et guerrier, le magicien Gandalf, le nain Gimli, l'elfe Legolas, l'homme du Gondor Boromir, et les amis hobbits de Frodon : Sam, Merry et Pippin. On peut dès à présent noter la diversité présente dans le groupe avec deux guerriers hommes, un combattant nain, un elfe archer, un magicien et quelques hobbits. Tout comme dans le jeu de rôles ou le jeu vidéo, il y a un équilibre des forces dans le groupe, permettant l'application d'une stratégie de combat idéale, avec des guerriers en avant et un archer et un mage à l'arrière. Dans ce roman, l'intérêt de la communauté se trouve aussi dans le fait que celle-ci va être amenée à se séparer : d'un côté Frodon et son ami Sam qui feront chemin jusqu'au volcan, de l'autre Aragorn, Gimli, Legolas et Gandalf qui iront mener des guerres militaires contre les forces obscures ; enfin, Merry et Pippin qui détruiront la tour sombre du sorcier Saroumane, allié de Sauron. La compagnie est donc ici à la fois physique, puisque les personnages vont parcourir tous ensemble un bout de la route vers leur objectif, mais il s'agit surtout d'une alliance

symbolique, reliant des personnages aux destinées et aux compétences différentes. Dans *Le Hobbit*, c'est Bilbo, accompagné de treize nains et du magicien Gandalf, qui devra mener à bien une quête. Les prénoms des nains étant très ressemblants, on peut avoir une certaine difficulté à tous les retenir, ils seront d'ailleurs régulièrement appelés dans le roman « Thorin et Cie »²³³, mais tout l'intérêt de leur nombre est qu'ils représentent ensemble une famille et un royaume, que Bilbo va intégrer progressivement au cours de leur longue aventure. Le fait qu'ils soient treize est intéressant puisqu'ils sont nombreux et forment donc un groupe important. On peut également supposer que le nombre impair était volontaire, puisque l'on a Thorin, le dirigeant souverain, et ses douze compagnons qui le suivent tels une minuscule armée derrière son roi. Il s'agit cependant d'une des seules aventures à laquelle prennent part autant de personnages.

Dans *Le Pays Creux* de Morris, on retrouve indirectement ce rapport fort à la communauté : lorsqu'Arnald, le frère du personnage principal, se prépare à donner la mort à la reine Swanhilda, celui-ci lui dit : « Je tiens mon droit des hommes »²³⁴. Il était effectivement accompagné au cours de son opération par plusieurs hommes qui avaient choisi de le suivre. La notion de communauté a donc plusieurs raisons d'exister, la toute première étant la réunion de plusieurs personnes se battant pour une cause commune. On peut y voir une apologie de l'entraide et des valeurs communautaires, puisque la réussite des quêtes des personnages dépend totalement de ce travail en équipe. En réponse à cette présence importante de la compagnie, se pose la question de l'intégration dans celle-ci. Dans *Le Hobbit*, le roi des nains émet à plusieurs reprises des doutes par rapport à Bilbo le hobbit, qu'il regrette d'avoir emmené puisqu'il n'a aucune capacité spéciale et qu'il s'avère être, selon lui, un poids pour eux. Au fur et à mesure de l'œuvre, on constate que ce point de vue va considérablement évoluer dans le bon sens, ainsi le roi adressera sur son lit de mort des remerciements au hobbit. Celui-ci aura effectivement contribué à la survie de leur groupe plus d'une fois, comme lorsque le dragon observe les alentours de sa montagne après avoir découvert qu'on lui avait volé une partie de son trésor : « À ce moment, ils auraient tous été tués sans l'intervention, une fois de plus, de Bilbo »²³⁵. La communauté va par ailleurs souvent être composée par des membres ne se connaissant pas au préalable, dans *Reflets d'Acide* par exemple, Wrandrall le personnage principal, brandit une pancarte dans une taverne indiquant : « Recherche désespérément des compagnons de route pour ma quête »²³⁶ ou dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, où les aventuriers se sont rencontrés par hasard. Au cours de l'aventure, des liens forts se créent entre les divers personnages, tout comme cela est possible dans le jeu de rôles et le jeu vidéo. Ce schéma

²³³ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 41.

²³⁴ MORRIS William, *Le Pays Creux*, trad. Maxime Massonat, Aux Forges de Vulcain, 2012, p. 13.

²³⁵ TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995, p. 266.

²³⁶ JBX, LEFAB, *Reflets d'Acide, Tome 1 : La Quête Sans Nom*, Clair de Lune, 2010, p. 12.

de communauté tiré de la littérature d'*heroic fantasy* s'est fait totalement transporter dans ces nouveaux médias, où on retrouve ses caractéristiques principales : la réalisation d'un objectif impossible pour un personnage seul, l'acceptation dans une compagnie et l'équilibre d'une équipe de combat. Nous avons en effet déjà parlé des « classes » en tant que professions, celles-ci étant divisées en différentes catégories s'harmonisant les unes avec les autres. Dans une aventure, il est toujours intéressant de voir les héros être mis face à des épreuves variées, cela permettant d'accrocher l'attention du lecteur. Le fait d'avoir des personnages issus de classes différentes permet de justifier la résolution de ces épreuves : Gandalf dans *Le Seigneur des Anneaux*, en tant que magicien, a la charge de gérer la recherche d'informations dans des livres, ou de rompre les charmes qui affectent d'autres personnages, là où le rôdeur Legolas est capable d'indiquer la direction prise par les ennemis et la distance à laquelle ils se trouvent en écoutant les sons produits par la terre. Cette complémentarité permet donc d'associer les compétences de tous les membres d'une équipe, afin de mener au mieux la quête qui leur a été assignée.

Cependant, cette notion s'avère plus proche de la guilde que du simple groupe dans les jeux vidéo. Les guildes sont des rassemblements permanents de joueurs, dirigés par un ou plusieurs chefs. Les membres se voient attribuer un grade, ceux-ci ayant été établis par le dirigeant de la guilde, offrant des droits particuliers en fonction de leur niveau. Les modalités de création d'une guilde vont varier d'un jeu à un autre, *Wakfu* ne demande par exemple pas de conditions particulières, mais dans *Guildwars2* les joueurs doivent amasser une certaine quantité d'argent pour payer la création. L'évolution des guildes demande du temps et de l'investissement. Dans *Wakfu*, celles-ci peuvent gagner des niveaux, tout comme les joueurs, et chaque passage de niveaux donne des avantages permanents supplémentaires aux membres, comme des bonus à l'attaque ou à la défense. Pour passer ces niveaux, les joueurs doivent gagner ce que l'on appelle des points de guilde. Il est possible d'en obtenir en réalisant des combats en groupe avec d'autres membres de la guilde, ou bien en réalisant des quêtes spécifiques. Ils sont ensuite cumulés et stockés, et le chef peut décider de les utiliser pour augmenter les niveaux de sa guilde. Les membres sont amenés à jouer le plus souvent possible ensemble, en évoluant simultanément et en participant à des événements organisés par les chefs. La communauté demeure au centre des préoccupations dans les récits d'*heroic fantasy*, peu importe le support. Cet esprit de cohésion est d'une importance primordiale et donne son essence au genre, qui se définit en partie par la présence des compagnies d'aventuriers.

À la différence de la littérature, cet esprit communautaire intervient différemment dans le jeu de rôles et dans le jeu vidéo, à travers l'implication des joueurs. Les œuvres littéraires d'*heroic fantasy* proposent en effet des compagnies d'aventuriers, avec leurs propres compétences et

caractères, cependant il s'agit là de personnages imaginés par un auteur, et le lecteur n'agit pas à leurs côtés. Dans le jeu de rôles, les participants se réunissent généralement autour d'un commun accord, il s'agit la plupart du temps d'un groupe d'amis qui définissent d'une date et se rejoignent autour d'une table pour jouer. Ils vont ensuite créer leurs personnages en se concertant, afin que chacun incarne un héros qui lui plaise et qui soit en harmonie avec le reste du groupe. Pour les œuvres vidéoludiques, le processus de création de groupe est différent : les jeux en ligne hébergent un nombre impressionnant de joueurs, chacun possédant un ou plusieurs personnages. La technique la plus courante consiste à s'adresser aux autres sur un canal de discussion relatif au recrutement, en précisant l'objectif visé, par exemple l'exploration d'un donjon, le niveau des personnages qui est attendu et les classes qui composent déjà le groupe. N'importe qui peut alors répondre à la proposition et le chef d'équipe décidera si la personne peut les rejoindre ou non. Bien que cela puisse sembler complexe, c'est un procédé plutôt naturel pour les joueurs, et parce qu'ils sont très nombreux, ils arrivent toujours à trouver un groupe pour les accompagner. La dimension communautaire dans ces jeux relève donc d'une réelle implication des joueurs, qui doivent apprendre à fonctionner en groupe avec des personnes différentes, contrairement à la littérature où le lecteur lit une œuvre sans s'y impliquer de la même manière, puisqu'il suit l'aventure de certains personnage, les accompagnant par l'esprit, mais restant tout de même un observateur du récit.

Il y a presque une nécessité à former des communautés dans les œuvres de *fantasy*, cela pouvant s'expliquer par la présence des mondes fictionnels, ayant souvent des inspirations médiévales et une technologie limitée. Là où tout un attirail guerrier moderne comme les tanks permettent parfois d'obtenir la victoire avec un nombre d'hommes moindre, l'absence de cette technologie dans les univers fictionnels incite les joueurs ou les personnages à se regrouper, afin de faire profiter le groupe des aptitudes de chacun. Nous pouvons justement avancer que pour le bon déroulement des récits en littérature, un nombre important de personnages est primordial, au sens où chacun d'eux maîtrise des compétences spécifiques. Dans *Le Hobbit*, si les héros réussissent à atteindre le but de leur quête, c'est en grande partie parce que Bilbo dispose d'aptitudes qu'aucun des nains ne possède. Il est d'une personnalité discrète, et les grands pieds poilus que lui confère son ethnie lui donne un avantage physique lors de ses déplacements lui permettant de faire le moins de bruit possible, là où les nains sont plus brutaux et moins délicats. L'inclinaison pour les énigmes du personnage lui permet également de se sortir de nombreuses situations, comme lors de ses confrontations avec Gollum ou Smaug. Les héros n'auraient probablement pas atteint leur objectif sans l'aide de Bilbo, malgré le fait qu'ils étaient au nombre de treize, et accompagnés pendant une partie du chemin par un magicien. Ce n'est en effet pas la quantité de membres d'un groupe qui compte réellement lorsque nous parlons de « communauté », mais plutôt la complémentarité qui se crée entre les différents personnages, leur laissant plus de chances de sortir victorieux des

épreuves présentes sur leur route. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, nous avons un rapport primordial à la « compagnie », comme nous avons pu le voir plus haut, d'autant plus que le groupe dans ce roman est destiné à se séparer pour permettre l'accomplissement de la quête. Il y a d'un côté Frodon et Sam, marchant vers le Mordor, faisant face à un combat plus psychologique que physique, puisque le porteur de l'Anneau voit son esprit tourmenté par celui-ci et manque de flancher à plusieurs reprises. Merry et Pippin, de leur côté, rallient les Ents, des arbres géants, à leur cause pour défaire l'entreprise de Saroumane, mage au service de Sauron ; et enfin, Aragorn, Legolas et Gimli agissent au niveau militaire en rejoignant les armées du Rohan. Le seul élément solitaire de la communauté est Gandalf, incarnant une forme de guide pour l'ensemble des héros, partie intégrante de l'équipe au début du récit, il se sépare du groupe dans la Moria, et alors que tous le croient mort, il revient auprès d'Aragorn et de ses deux compagnons, puis accompagne Pippin et se joint aux batailles auxquelles prennent part la race des hommes. Nous pouvons noter que chaque ensemble de personnages joue un rôle différent en fonction des compétences de chacun, aucun héros n'est donc mis de côté. Merry et Pippin pourraient sembler assez peu utiles au début du voyage de la communauté, mais l'auteur leur donne un rôle essentiel dans la bataille qui fait rage dans la Terre du Milieu. Il est intéressant de constater que si les personnages se séparent au bout d'un moment, ils se trouvent réunis à l'issue du récit, chacun ayant servi leur objectif commun mais de différentes manières. Cela permet de sensibiliser le lectorat à l'intérêt des alliances entre des individus issus d'environnements divers, qui pouvaient même ne pas s'entendre au début. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, malgré les tensions qui peuvent exister dans le groupe, chacun reste concentré sur leur mission, celle-ci ayant pour but de sauver le monde entier, ce qui justifie le soutien mutuel dont les membres font preuve. Dans ce roman, les relations entre les peuples elfiques et nains ne sont pas vraiment bonnes, mais l'auteur met en avant une amitié naissante entre deux membres de ses races avec Legolas et Gimli, des personnages qui choisissent de continuer à se fréquenter même une fois leur quête terminée. Nous pouvons tout à fait imaginer que leur association puisse changer les relations entre leurs deux ethnies, ou tout du moins faire réfléchir les membres de leurs peuples à une entente potentielle, partant du principe que si un nain et un elfe ont pu un jour devenir proches, il n'est pas exclu qu'une alliance soit envisageable. Ces interactions, telles qu'elles sont représentées en littérature, peuvent également sensibiliser les lecteurs, les amenant vers une réflexion sur ce qu'il est possible d'accomplir en s'associant avec quelqu'un qui est extrêmement différent d'eux.

Les jeux de rôles et vidéo reprennent le concept de communauté d'une façon similaire. Comme nous l'avons évoqué plus haut, l'essentiel dans un groupe de combat est d'avoir une forme d'équilibre entre les différents membres afin de favoriser la victoire. C'est pour cette raison que les joueurs organisent d'instinct leur équipe en fonction de la classe de leur propre personnage,

certains ayant besoin de soigneurs tandis que d'autres cherchent des personnages occasionnant de nombreux dégâts. Les jeux vidéo, et en particulier les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) restent plus pragmatiques, certains participants ne jouant pas forcément pour l'histoire, mais pour le plaisir des combats ou l'intention d'atteindre le niveau maximal, il ne s'agit donc pas de créer des groupes équilibrés pour mieux appréhender le récit, mais simplement pour être certain de gagner les batailles en perdant le moins de membres possibles. Il n'y a donc pas de réel message éthique derrière ce type d'association, même si nous pouvons tout de même avancer que ce procédé de groupe permet aux joueurs de rencontrer des personnes inconnues avec lesquelles ils sont capables de servir un objectif commun, voire de développer une forme d'amitié. Les jeux de rôles, de leur côté, sont plus sensibles à l'intrigue et les héros ne sont pas utiles uniquement en tant qu'avatars pour les joueurs dans un monde fictionnel. Si les aptitudes de chacun servent, bien entendu, à s'assurer de rester en vie le plus longtemps possible et de survivre aux divers affrontements amenés par le Maître de Jeu, il ne faut pas oublier que certaines capacités, comme le charisme ou la sagesse sont bien plus utiles au récit qu'aux combats, ces compétences étant utilisées lors des dialogues avec d'autres personnages par exemple. Avoir des héros de différentes races et classes est donc d'un grand intérêt pour les rôlistes, leur permettant, à l'image de la littérature, de pallier un maximum de situations. Un nain aura plus de facilité à négocier avec les membres de son peuple, tout en ayant de meilleures capacités de négociation et d'endurance que les autres individus de son groupe, et, s'il était un mage par exemple, il pourrait assumer le rôle de professionnel de la magie en faisant valoir sa culture et sa sensibilité aux énergies à son équipe. Si un groupe ne comptait que ce même type de personnage, cela n'aurait pas un grand intérêt puisque chacun d'entre eux aurait des forces et des faiblesses similaires. C'est aussi en cela que la diversité au sein des équipes est importante : un mage ayant une constitution physique très faible doit rester à distance des ennemis pour attaquer, au risque de mourir très vite, d'où l'importance d'avoir un personnage plus robuste dans le groupe, pouvant maintenir les adversaires près de lui et ainsi éviter que le mage ne prenne des coups.

La coopération est au centre du genre de la *fantasy*, et ce indépendamment des supports. Nous pourrions même dire que les médias du jeu de rôles et du jeu vidéo ont non seulement repris ce concept présent en littérature, mais l'ont poussé à son maximum, obligeant dans la plupart des cas les joueurs à former des groupes, des alliances, afin de progresser dans l'œuvre ludique. Dans le cas de *Wakfu* par exemple, il est presque impossible après un certain niveau, de jouer seul, les monstres étant trop puissants pour un seul personnage. Les développeurs ont proposé un système permettant aux participants de jouer trois de leurs héros en même temps, et de former ainsi une petite équipe, mais malgré ce procédé, les joueurs de hauts niveaux se voient contraints de créer des groupes avec d'autres personnes, puisque trois personnages ne suffisent plus passé un certain

stade. Ces médias ludiques ont donc compris l'importance des communautés qui sont présentées dans les romans de *fantasy*, faisant du groupe une force afin d'atteindre les objectifs fixés par le récit. Il est intéressant de constater que dans le cas des jeux vidéo, beaucoup de personnes supposent que cette pratique implique une grande solitude, pourtant les MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueur) de *fantasy* sont au contraire caractérisés par un besoin primordial de communauté, celui-ci amenant forcément son lot d'interactions entre les joueurs.

C. La notion de choix dans le jeu de rôles et le jeu vidéo

Les procédés narratifs mis en place en *heroic fantasy* relèvent d'un traitement bien particulier, ce sont par ailleurs eux qui vont donner aux œuvres contemporaines, aux jeux de rôles et aux jeux vidéo, un schéma à suivre, composé de certains éléments incontournables. Afin de mieux cerner cela, en particulier dans le jeu vidéo, nous allons nous appuyer sur l'article de Richard Bartle, « Alice and Dorothy Play Together », qui met en avant deux manières d'appréhender les trames narratives dans les œuvres vidéoludiques. Tout comme le nom de l'article le laisse penser, l'auteur se base sur deux récits : *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll et *The Wonderful Wizard of Oz* écrit par Lyman Frank Baum. Richard Bartle utilise ces exemples pour comparer deux systèmes d'écriture différents : le premier issu d'*Alice's Adventures in Wonderland* est, selon lui, représentatif du personnage d'Alice, qui se déplace dans un univers donné en laissant le hasard guider ses pas. Elle se retrouve en opposition avec Dorothy, dans *The Wonderful Wizard of Oz*, qui suit une route précise parsemée de briques jaunes, sans s'éloigner du chemin. Dans les deux cas, les héroïnes parviennent au terme de leurs voyages, mais le processus s'avère différent. C'est en utilisant pour base ces deux schémas distincts que nous observerons comment les œuvres vidéoludiques d'aujourd'hui mettent en place leur propre manière de créer une narration.

Les jeux de rôles en ligne se composent systématiquement d'une trame narrative : pourtant, si Richard Bartle a divisé en deux les types de mondes possibles dans ces jeux, en séparant les univers « types Dorothy »²³⁷, sous-entendant la mise en scène d'une intrigue complexe qui limiterait les libertés du joueur, des univers « types Alice »²³⁸, qui eux ne comporteraient qu'un *background* ou une histoire de fond générale offrant aux joueurs plus de choix, cette distinction est nuancée dans les jeux de rôles en ligne. Les jeux de « types Dorothy » entraveraient les actions des joueurs pour les limiter à un cadre particulièrement contraignant dont il est impossible de sortir. Cependant, le

²³⁷ BARTLE Richard, "Alice and Dorothy Play Together", In. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, MIT Press, 2019.

²³⁸ *Ibid.*

principe même des jeux de rôles en ligne repose sur des nécessités semblables au genre de la *fantasy* en littérature : il s'agit d'une forme de vraisemblance. Anne Besson dans son *Dictionnaire de la fantasy*, définit cette notion comme le fait que : « la présence des dieux, des héros ou des fées ne constitue en rien une anomalie ou une bizarrerie dans leur contexte, apparaissant au contraire non pas banale mais concevable, voire "normale" – conforme aux normes alternatives, aux possibles de ces mondes-là »²³⁹, la vraisemblance relève donc d'une cohérence des faits et des événements par rapport aux normes établies dans un monde fictionnel donné. Les univers de Tolkien dans *Le Seigneur des Anneaux*, ou *Le Hobbit*, sont tout à fait vraisemblables compte tenu de l'univers dans lequel l'intrigue se déroule, puisque tous les éléments qui entrent en scène, tels que la pratique de la magie ou les monstres divers et variés font partie intégrante de ce monde fictionnel et de ses normes. Cette mécanique est similaire dans les jeux de rôles en ligne : l'existence même du monde dans lequel les joueurs sont censés évoluer, dépend d'une forme de vraisemblance et de cohérence des différents éléments formant cet espace. La présence d'une intrigue ou d'un cadre de jeu est nécessaire à leur existence. Pour donner un contre-exemple, nous pouvons citer le jeu vidéo en ligne *Fortnite* (2017) : celui-ci consiste en un jeu de survie et de bataille royale. Ce concept de « *battle royale* » a vu le jour avec les jeux vidéo *PlayerUnknown's Battlegrounds* et *Fortnite*. Le principe est simple : plusieurs joueurs vont se retrouver dans une zone délimitée, le but étant de garder son personnage en vie jusqu'à la fin du temps imparti, tout en neutralisant tous les autres, afin d'être le dernier survivant. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur sur la carte. Ce type d'œuvre vidéoludique ne requiert pas une narration particulière : il s'agit avant tout d'un jeu servant de distraction. Si les joueurs souhaitent cumuler les victoires, il n'y a cependant pas d'idée de progression de personnages ou d'évolution d'une histoire, parce que cela n'est pas nécessaire. Au contraire dans les jeux de rôles en ligne, la création d'un univers tangible et d'une histoire cadre ne peut pas être évitée. Voilà pourquoi on retrouve cette opposition stricte entre deux types d'univers : soit « Dorothy » soit « Alice » qui se révèle être assez limitative. Prenons l'exemple de *Wakfu* (2012) où l'on retrouve une reconstruction quasiment à l'identique des codes de notre monde réel, associés à l'univers et à l'histoire du jeu : un système politique, la présence de métiers, un écosystème, etc. Ces éléments permettent de créer un univers tangible, régi par des codes que nous acceptons et avons incorporés au fil du temps. Il y a par exemple un système de punition pour les joueurs qui dérogeraient aux lois en vigueur, les amenant en prison pour une durée plus ou moins longue en fonction de l'importance de leurs méfaits : les agressions d'autres joueurs ou le non-respect des politiques de territoire font partie des fautes graves. Les nations en elles-mêmes sont donc très poussées dans

²³⁹ BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018, p. 8.

leur conception, ce qui permet aux joueurs de ressentir une réelle identification à celles-ci et à en défendre les lois, ajoutant un degré d'implication supplémentaire pour le joueur et accentuant l'aspect « réel » que ce « faux-monde » cherche à donner. Certains jeux sont beaucoup plus généreux que d'autres en termes de choix. C'est le cas de *Dragon Age Inquisition*, dont l'intrigue a été pensée différemment selon les décisions des joueurs. Il est évident que ceux-ci arrivent forcément à une fin qui a été écrite au préalable par les développeurs, mais il y en a plusieurs, ce qui donne une dimension plus personnalisée à l'intrigue pour les joueurs. Le joueur incarne dans cette histoire l'Inquisiteur ou Inquisitrice, dirigeant une Inquisition, ayant pour but de fermer une brèche démoniaque qui risque d'engloutir le monde entier. Si le personnage principal meurt avant d'atteindre cet objectif, la brèche grandit et permet à de nombreux démons de détruire l'univers du jeu, tandis que si le héros survit, il peut par exemple être banni de l'Inquisition. Le joueur peut également choisir d'exécuter un personnage souhaitant usurper le trône de l'Impératrice du pays, et ainsi faire en sorte que cette dernière reste dirigeante, ou s'arranger pour qu'elle perde sa place et doive la céder à celui qui tente de s'en emparer. Dans ce jeu, les choix qui sont effectués par le joueur ont une répercussion sur l'état du monde à la fin de l'histoire. Il faut par ailleurs savoir que cet opus est le troisième *Dragon Age*, et que les développeurs ont fait en sorte que les joueurs puissent renseigner les décisions qu'ils avaient prises dans les opus précédents afin de modifier l'état du monde dans leur nouvelle partie.

Les choix dans les univers « types Dorothy » ne sont donc pas aussi réduits que ce que l'opposition de Bartle avance. Il est toutefois véridique que les joueurs ne sont jamais totalement libres : malgré l'aspect vaste des mondes de jeux vidéo, on y trouve forcément des limites, en particulier techniques. Il nous faut rappeler que si les développeurs d'œuvres vidéoludiques ont la capacité de créer un univers immense, celui-ci doit avoir une fin. Il y a donc forcément des frontières que les joueurs ne pourront jamais dépasser, et ce contrairement à notre monde réel : si nous nous tenons devant une chaîne de montagne, nous savons très bien qu'il y a forcément quelque chose derrière, tout comme nous sommes conscient qu'au-delà des mers et océans se trouvent des îles ou d'autres continents. Dans le jeu vidéo, ce n'est pas le cas. Les développeurs placent ce type de frontières infranchissables : des montagnes, des étendues d'eau, et aucun joueur n'a la possibilité de s'aventurer au-delà avec ses personnages. Les nouvelles technologies, comme la réalité virtuelle, permettent cependant d'envisager une liberté supplémentaire au moment du jeu, en particulier la capacité à être libre des mouvements de son personnage : décider de bouger son bras ou de réaliser une certaine suite d'actions n'est effectivement pas possible, mais cela relève du domaine technique relié au jeu vidéo et non à l'impact de la narration, la question de ces choix est donc à exclure de cette analyse.

Les jeux de rôles en ligne ont pour la plupart une formidable capacité à créer une trame narrative qui sait s'adapter à chaque joueur : dans *Wakfu* le but ultime de la quête principale est de vaincre l'ennemi majeur du monde : Ocrest qui a causé le chaos. L'histoire reste donc relativement similaire pour chaque joueur, mais cet objectif « ultime » généralisé, leur permet tout de même de faire des choix stratégiques quant à la meilleure manière de vaincre ce mal. Un autre exemple dans *Guildwars2* (2012), où l'intrigue propose directement des choix au joueur à la fois dans les dialogues et dans les actions, rendant chaque aventure unique. En fonction de la race, de la classe ou des affiliations que l'on choisira pendant la personnalisation du personnage, puis en avançant dans l'aventure, l'histoire va peu à peu se séparer du chemin par défaut. Pour réussir à vivre toutes les ramifications de l'intrigue, cela nécessiterait de recommencer le jeu un grand nombre de fois en modifiant chaque détail ; sur un échantillon de joueurs, il est donc très peu probable de trouver deux personnes ayant réalisé deux histoires parfaitement identiques.

De plus, dans la plupart des jeux de rôles en ligne, l'univers mis en place permet d'exercer une liberté d'ordre moral qui devient importante : si dans certains jeux vidéo non multijoueur, le personnage tend souvent à faire le bien sans que le joueur ait la possibilité de faire autrement, les jeux de rôles en ligne permettent généralement de créer des personnages aux mœurs plus ou moins malhonnêtes. Pour reprendre l'exemple de *Wakfu*, il y avait auparavant la possibilité de choisir entre cinq nations : Amakna, Sufokia, Bonta, Brâckmar ou le Clan Riktus. Ce dernier était spécifiquement réservé aux joueurs souhaitant incarner des personnages aux mœurs peu respectables, vivant à l'écart des autres en qualité de mercenaires ou de malfrats. Cette nation a été supprimée au cours d'une refonte par l'entreprise Ankama en raison du fait que les joueurs intéressés par cette pseudo-nation n'étaient pas assez nombreux. Celle-ci n'a donc pas eu le temps de s'intégrer réellement à l'univers du jeu, en l'occurrence parce que les joueurs n'étaient pas motivés par sa présence. Les développeurs n'ont donc pas pu l'intégrer à l'histoire de leur monde, contrairement aux royaumes mis en place plus avant qui sont au centre du récit. Dans ces autres nations on trouve également une notion forte d'identité : Brâckmar « la violente », est une nation où l'on retrouve des Personnages Non-Joueurs (PNJ) versés dans les mutineries, les complots, les violences, des actions très souvent guidées par des élans de nationalisme. On y retrouve des rues entièrement rouges, des terres calcinées ainsi que des coulées de lave en abondance. En nette opposition, on peut placer la nation de Bonta dite « la divine », prônant la justice et l'honneur, valeurs symbolisées par des routes faites de pavés blancs et par des forêts abondantes. Si ces deux nations rappellent les images de l'enfer et du paradis hérités d'un imaginaire chrétien, leurs valeurs sont également similaires, ce qui permet aux joueurs de faire un choix : jouer un personnage affilié au monde de la nuit, ou opter au contraire pour un personnage baignant dans une énergie de lumière. Les noms de ces deux nations sont par ailleurs représentatifs de leurs valeurs : « Bonta » rappelant

fortement la « bonté », là où « Brâckmar » suggère une symbolique bien moins sympathique. Pour résumer, les joueurs disposent donc dès le départ d'une liberté de mouvement dans la création de leur personnage, au-delà de simples critères de personnalisation physique. Cette implication dans les nations va ensuite impacter fortement l'univers préalable du jeu : toutes les nations possèdent un gouverneur et des ministres, une prison ainsi que des lois qui sont modifiables par le joueur au pouvoir, lui-même élu par les autres joueurs à travers des élections et des alliances ou des états de guerre avec les autres nations. Dans ce cas précis, les participants aux jeux ont un rôle très important, puisqu'au départ les états sont tous plutôt neutres, et ce sont les joueurs qui décident de les faire entrer en guerre ou former des alliances. Si les nations sont opposées, les personnages appartenant à un état ennemi sont considérés comme des hors-la-loi, et n'importe qui peut les agresser pour les tuer. En dehors de cela, ces états n'interagissent pas vraiment entre eux, il n'y a pas vraiment de système d'échange de marchandises, ce sont réellement les joueurs qui créent des interactions entre eux.

La notion d'appartenance à un « clan » apparaît très souvent dans le jeu de rôle et dans les récits d'*heroic fantasy*. La communauté de l'anneau, dans *Le Seigneur des Anneaux*, se positionne de façon générale du côté du Bien, opposée aux armées de Sauron, celui-ci incarnant la figure du Mal. Dans cette communauté il existe également une appartenance propre à chaque individu : les personnages de Gimli et de Legolas sont particulièrement représentatifs de cette appartenance à un groupe, puisqu'ils vont régulièrement opposer les façons de faire qui sont propres à leurs races, tout comme dans le jeu de rôles où l'on retrouve toujours une nécessité de choix : quelle race choisir, quelle classe, quelle divinité, etc. Les concepteurs se servent des modèles qui ont été mis en place dans la littérature pour créer des catégories et ainsi permettre aux joueurs de faire des choix parmi des options variées. Ces questions vont automatiquement orienter différemment la création des personnages : les rôlistes cherchent le plus souvent à identifier des traits propres à leur race ou leur classe, qu'ils vont extrapoler à travers le « jeu de rôles » qui prendra place au cours de la partie.

La littérature ne permet généralement pas aux lecteurs de réaliser des choix pouvant influencer le récit, exception faite des livres « dont vous êtes le héros » où il est possible d'arriver à une fin différente en fonction des décisions que nous faisons prendre aux personnages. Les lecteurs n'ont de contrôle que sur la perception qu'ils se font des descriptions des lieux et des individus par leurs images mentales, ce qui implique tout de même une forme d'interaction. Chacun se matérialise ces éléments d'une manière personnelle, puisque comme le précise Vincent Jouve, « un roman où chaque personnage serait entièrement décrit des pieds à la tête (sans oublier son être affectif et

moral) à chacune de ses apparitions serait non seulement oiseux, mais illisible »²⁴⁰ et « le narrateur ne pouvant décrire le personnage totalement et sous tous ses angles, le rôle de lecteur s'avère essentiel »²⁴¹. Le lectorat joue effectivement un rôle primordial au cours de la lecture, puisque comme l'avance Vincent Jouve, l'auteur ne peut pas donner tous les détails physiques caractérisant les héros, parce que cela prendrait énormément de temps, et qu'il est difficile de décrire trait pour trait le corps ou le visage d'un individu. Le lecteur a donc pour mission de combler les vides de l'écriture, en se représentant mentalement l'image que l'auteur cherche à décrire. Nous ne pouvons donc pas avancer que la littérature ne permet aucune interaction, même si les œuvres ludiques de notre corpus supposent une implication supérieure de la part des joueurs que les romans des lecteurs. Il y a tout de même des éléments qui ne relèvent que de la perception de ces derniers : s'ils apprécient ou non certains personnages, s'ils considèrent leurs actions comme justes ou contraires à la morale, etc. Cependant dans tous les cas, la narration suit son cours sans être influencée par ces perceptions qui ne sont propres qu'à la réception des œuvres par les lecteurs.

Contrairement à ce que nous pourrions penser en revanche, les jeux vidéo et de rôles ne sont pas les lieux d'une absolue liberté. Nous l'avons déjà évoqué, mais les mondes fictionnels de ces supports sont forcément délimités : les jeux vidéo dépendent d'une machine, capable de matérialiser un ensemble d'espaces codés par des développeurs, mais sa capacité n'est pas infinie. Il s'agit par ailleurs d'un problème que peuvent rencontrer plusieurs types de consoles de jeux : l'univers fictionnel étant trop fourni, elles ont du mal à représenter de manière visuelle les différents éléments qui le composent, donnant lieu à des dysfonctionnements dans le jeu, voire dans leur système. Le jeu de rôles, de son côté, est moins nettement fermé, les frontières des mondes fictionnels ne sont définies que par l'imaginaire des Maîtres de Jeu et des rôlistes, bien que chacun perçoive les descriptions qui lui sont données de manière différente. Il est en revanche tout à fait possible de créer un monde fictionnel sans fin, avec pour seule limite l'imagination des participants. Ces deux médias ludiques ne se présentent pas de manière totalement similaire, chacun arborant des faiblesses et des forces, le jeu vidéo permettant d'offrir un support visuel incroyablement détaillé, mais devant respecter une certaine limite dans les décors à matérialiser, tandis que le jeu de rôles ne se repose pas autant sur le visuel, mais peut pousser plus loin la création.

Dans les trois cas, que ce soit en littérature ou dans des œuvres ludiques, les auteurs sont les créateurs principaux, ils posent un monde et une histoire qu'ils ont eux-mêmes imaginés. Les

²⁴⁰ JOUVE Vincent, « Le personnage comme produit de l'interaction texte/lecteur », dans : , *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 1998, p. 25-39. URL : <https://www.cairn.info/1-effet-personnage-dans-le-roman--9782130442707-page-25.htm>

²⁴¹ *Ibid.*

individus interagissant par la suite avec leurs travaux n'ont pas réellement la possibilité d'en modifier l'essence. Chacun serait libre d'écrire une nouvelle intrigue se déroulant dans la Terre du Milieu de Tolkien, mais cela ne modifierait jamais les éléments que l'auteur a créés. Dans les œuvres ludiques, les joueurs sont soumis aux mêmes limites : pour changer réellement un univers fictionnel ou un récit, il faut pouvoir réaliser des modifications à la source. Cela est également valable dans le cas de jeux permettant volontairement aux participants de choisir entre plusieurs propositions. Dans *Dragon Age*, ce système est valorisé, les joueurs pouvant ainsi recommencer plusieurs fois une partie sans pour autant vivre l'exacte même aventure que la fois d'avant. Cependant, il ne s'agit que d'une structure narrative en arborescence, c'est-à-dire que l'histoire est divisée en plusieurs branches en fonction des choix effectués par les joueurs, chacune d'elle menant à une fin différente. Les développeurs ont bien réglé chaque détail pour que l'ensemble du récit reste cohérent et mène à diverses conclusions, qui ont été écrites au préalable. Les joueurs ne peuvent donc pas avoir tous les pouvoirs, ils n'ont la possibilité de choisir qu'entre plusieurs propositions, ce qui leur donne un sentiment de liberté, et une impression de s'éloigner des narrations linéaires sur lesquelles ils n'ont aucun contrôle. Il ne s'agit malgré tout que d'une illusion, destinée à faire valoir la dimension personnalisée de l'aventure pour motiver les joueurs, tout en les impliquant plus personnellement dans l'intrigue. Lorsqu'il faut choisir entre perdre une bataille importante en sauvant une équipe ou remporter la victoire en sacrifiant ses hommes, les joueurs peuvent ressentir une forme de responsabilité, de la même manière que dans nos vies réelles nous sommes parfois amenés à faire des choix qui s'avèrent difficiles dans tous les cas. Les jeux comme *Dragon Age* semblent vouloir reproduire cela, en favorisant l'interaction avec leurs joueurs, mais comme nous l'avons avancé, cela ne représente qu'une infime possibilité de contrôle sur les événements.

Le jeu de rôles n'est pas en reste à ce niveau là non plus. Le Maître de Jeu a un rôle similaire à celui d'un écrivain. Si son scénario n'est pas forcément aussi rédigé qu'un roman, ni composé des mêmes éléments que ceux utilisés pour l'écriture d'œuvres cinématographiques, il reste un plan, une trame lui permettant d'avoir en tête la ligne directrice du récit que doivent suivre les personnages. Le rôle du Maître de Jeu, c'est de faire arriver les héros à un point qu'il avait déjà prévu dès le départ, en leur donnant l'impression qu'ils ne l'ont atteint que grâce à leurs choix. Cela est absolument essentiel au bon déroulement d'une partie, il est extrêmement rare, voire inimaginable, qu'un Maître de Jeu décide de diriger une session sans la moindre préparation. Rappelons que ce type de pratique repose sur la progression des personnages, afin que ceux-ci deviennent meilleurs au fur et à mesure, et ce en gagnant de l'expérience en fonction des épreuves qu'ils affrontent, chacune rapportant un certain nombre de points détaillés dans les manuels de règles. Il faudrait donc être capable, en dirigeant sans scénario, de calculer les apports de chaque

événement en direct, tout en s'assurant que les héros rencontrent des obstacles, qu'il faudrait par ailleurs imaginer sur le vif, et ce pendant parfois plusieurs heures d'affilée. Cela semble assez peu réalisable, le but d'une campagne étant tout de même de donner une aventure à vivre aux rôlistes, de leur proposer divers objectifs au cours de leurs quêtes, tout en gardant une ligne directrice permettant au récit de faire sens du début à la fin.

Les œuvres ludiques ne sont donc pas, contrairement à ce que beaucoup pourraient croire, en particulier avec l'apparition de jeux vidéo proposant des « mondes ouverts »²⁴², des lieux permettant des choix illimités. Comme en littérature, les créateurs préparent une histoire, une trame, qui d'une manière ou d'une autre est suivie par les lecteurs ou les joueurs qui ne peuvent pas sortir de ces schémas prédéfinis. Dans *Dragon Age* par exemple, s'il est possible de choisir entre deux options différentes, il n'y a pas de possibilité permettant de prendre une décision personnelle qui n'aurait pas été incluse dans le jeu. Chacun des médias de notre corpus est donc bien composé de limites, que personne ne peut outrepasser au sein des œuvres, ce qui, en soit, a aussi son charme, puisqu'il est agréable de suivre ou de vivre une aventure ayant été longuement pensée par ses créateurs pour comporter la juste dose de rebondissements et de péripéties. Il n'en demeure pas moins que tous les auteurs passent par l'écriture à un moment ou à un autre. Même si dans certains jeux, l'histoire n'est pas la partie privilégiée par les joueurs, elle existe et définit le monde fictionnel par son existence, puisque c'est elle qui influence son évolution. Dans *Wakfu*, les joueurs évoluent dans un monde noyé par des larmes, parce que les créateurs ont imaginé Ogrest, l'antagoniste principal qui pleure à n'en plus finir depuis ses montagnes. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, la forêt de Fangorn est abîmée par le mage Saroumane parce que celui-ci a besoin de bois pour alimenter ses forges. Le rapport à l'écriture des œuvres de notre corpus est donc primordial, mettant en avant des intrigues prenant place dans des mondes fictionnels eux aussi créés de toutes pièces. Les choix proposés aux joueurs dans les œuvres ludiques ne restent finalement que des illusions servant à augmenter leur implication dans l'aventure. Les créateurs des œuvres ludiques restent liés à un processus d'écriture, leurs jeux reposant avant tout sur une histoire qui doit être palpitante pour les joueurs, qui eux, ne sont pas auteurs de ces aventures qu'ils vivent. Les développeurs ne pourraient pas se contenter de laisser un monde permettant une totale liberté aux joueurs, d'une part cela serait bien trop compliqué à réaliser, puisque nous nous devons de rappeler que ce type d'œuvres existe par le biais d'une machine. Celle-ci est capable de faire réagir l'univers ou les personnages créés par les auteurs grâce à un ensemble de programmes et de codes, aussi, chaque action potentielle des joueurs a été intégrée aux possibilités du jeu : le fait de

²⁴² Il s'agit de jeux qui matérialisent l'entièreté du monde fictionnel imaginé par les développeurs, dans lequel les joueurs sont censés pouvoir explorer chaque recoin sans limites, en dehors des frontières fermant l'univers.

pouvoir cueillir telle plante à tel endroit n'est possible que parce que cela est inscrit dans un programme. Malgré tout, le but des œuvres ludiques réside dans une volonté d'interaction avec les participants, et, en leur donnant une impression de contrôle sur leur aventure. Cela permet de renforcer leur intérêt dans l'histoire, puisque le fait d'avoir le choix sur le déroulement des événements, même s'ils ont déjà été écrits à l'avance par un auteur, donne une forme de responsabilité aux joueurs et les motive à continuer parce qu'ils ont la sensation d'être les héros de leur propre aventure.

Conclusion

Nous avons souhaité questionner le lien entre littérature de *fantasy* et jeux vidéo et de rôles, ce en nous interrogeant sur la manière dont ces nouveaux supports reprennent des éléments littéraires dans le but de les adapter à des types d'œuvres différents. Le rapport à l'écriture s'est révélé être un fil conducteur de ces créations, pourtant largement plus tournées que la littérature vers un aspect ludique et interactif. Nous avons démontré que la présence des joueurs dans ces médias modifiait la manière dont les créateurs appréhendaient leurs œuvres, puisque ceux-ci détiennent un rôle primordial dans l'évolution d'un jeu et de son histoire. Cette implication diffère de manière significative avec le rapport qu'entretiennent les lecteurs avec la littérature, et nous avons pu montrer que les interactions entre les œuvres vidéoludiques et les joueurs n'étaient pas seulement présentes pour donner un pseudo-sentiment de liberté à ces derniers, mais bien pour permettre la mise en place d'histoires personnalisées.

Notre première partie traitait spécifiquement de la question des mondes fictionnels, en interrogeant les enjeux de leur création en littérature tout d'abord, puis dans les autres médias du corpus, ceux-ci associant une partie d'écriture à des éléments visuels et interactifs. Cela nous a permis de démontrer que le genre de la *fantasy*, que ce soit en littérature ou sur d'autres supports, fonctionne par un système de catégorisation, permettant la création d'univers aussi variés qu'organisés. Les jeux vidéo et de rôles se servent cependant de ce procédé à d'autres fins comme nous avons pu le montrer, en particulier pour donner plus de possibilités à leurs joueurs, afin que chacun d'entre eux ait la capacité de personnaliser son aventure.

Nous avons ensuite concentré notre propos sur les personnages, rappelant tout d'abord les distinctions qui s'imposaient entre ce concept dans chacun des médias de notre corpus. Il était nécessaire de mettre en avant le fait que le personnage de littérature s'éloigne dans sa création et son existence des héros de jeux, incarnés par les joueurs, qui ne sont malgré tout pas similaires à des comédiens de théâtre ou de cinéma. Cela nous a permis de démontrer que cette notion de personnage, si elle possède des caractéristiques qui lui sont propres dans chacun des médias, est composée d'éléments qui lui ont été attribués au départ dans la littérature de *fantasy*, et qui sont restés présents dans chaque support. Nous avons également montré que les « *backgrounds* », des éléments présents dans tous les médias du corpus de différentes manières, permettaient d'une part aux héros des œuvres d'avoir une profondeur ainsi qu'un impact plus fort sur le récit, et d'autre part de donner une liberté aux joueurs dans la conception de leurs personnages, tout en s'inspirant de modèles créés en littérature.

La dernière partie était plus orientée vers les procédés narratifs spécifiques que nous retrouvons dans le genre de la *fantasy* en littérature, et de leur adaptation à de nouveaux supports. Nous avons fait le choix de nous concentrer sur une série d'éléments qui nous semblaient les plus essentiels au genre ainsi qu'aux médias de notre corpus. Nous avons montré que la quête servait de fil rouge au récit, suivant des étapes précises lui donnant l'aspect d'un voyage initiatique pour ses héros. L'omniprésence des donjons et des énigmes en *fantasy* et spécifiquement dans nos pratiques ludiques nous a fait nous interroger sur les origines de ce concept, semblant lui aussi au centre des préoccupations du genre. Nous avons alors démontré que ces notions se sont modifiées en évoluant dans de nouveaux médias, mais tout en gardant l'essence que leur avait donnée la littérature. Le rapport à l'expérience et à l'évolution des personnages étant souvent mis en avant dans les œuvres que nous traitons, il nous a semblé cohérent d'en réaliser une analyse en fonction des différents supports, démontrant que malgré une différence marquante dans la manière d'appréhender ces concepts, ceux-ci restaient au centre du genre, autant dans des œuvres littéraires que ludiques. La question de la communauté était également primordiale, notre travail se concentrant en partie sur des jeux se pratiquant plus généralement à plusieurs, et sur des ouvrages littéraires mettant en avant la coopération et la notion d'équipe. Nous avons donc pu montrer que les jeux vidéo et de rôles cherchaient à fabriquer avec les joueurs un équivalent aux communautés des romans, en favorisant l'esprit d'équipe et la nécessité d'être à plusieurs pour atteindre certains objectifs. Enfin, nous avons décidé de terminer notre travail sur les possibilités qui étaient laissées aux joueurs, en particulier dans les œuvres ludiques, afin de montrer de quelle manière ceux-ci s'intégraient aux mondes fictionnels et aux récits à travers leurs personnages. Nous en avons conclu que la tendance consistant à inclure le plus possible les joueurs au sein des jeux se développe de plus en plus, ces derniers ne souhaitant non plus seulement vivre une histoire, mais bien leur propre aventure.

Nous avons démontré que la création d'un monde fictionnel, dans les jeux vidéo et de rôles, suivait une logique de conception similaire à celle que nous pouvons trouver en littérature, à savoir qu'une part importante d'écriture se trouvait au centre de ce processus, peu importe qu'il s'agisse de médias plus orientés vers l'aspect ludique. Nous en avons conclu que, si l'apport visuel ne doit pas être négligé lorsque nous évoquons le jeu vidéo, il n'en demeure pas moins que les mondes fictionnels sont pensés de la même manière qu'en littérature. La question de la catégorisation reste, selon nous, au centre du travail de création d'univers, elle permet de maintenir une forme d'équilibre et de cohérence entre les éléments composant ces mondes, tout en assurant une diversité très intéressante. La présence de nombreuses ethnies permet d'évoquer des problématiques sociétales contemporaines, comme le racisme. Cela met en avant dans les œuvres de notre corpus une interrogation autour des interactions entre individus, ce qui donne une crédibilité à leurs univers, les guerres et les alliances apportant une profondeur à ces lieux, qui

restent avant tout des inventions. Le travail des auteurs de *fantasy* les amène par ailleurs à s'inspirer de notre monde réel, comme le montre *La Théorie des mondes possibles* de Françoise Lavocat, créant donc des univers très élaborés, semblant plutôt éloignés de ce que nous connaissons au premier abord, mais qui sont en réalité influencés par ce monde réel. Les pratiques ludiques du corpus se servent du même procédé, s'inspirant de leurs prédécesseurs écrivains, mais aussi de la vie réelle. Nous pouvons dès lors avancer que ces processus d'adaptation se sont produits de manière chronologique, le jeu de rôles s'inspirant très fortement des univers littéraires, et le jeu vidéo ayant reçu des influences de ce dernier dans sa conception formelle, tout en s'attachant également à la littérature. La question de l'écriture est par ailleurs primordiale, puisque nous avons pu observer que créer un roman, un scénario de jeu de rôles ou une intrigue de jeu vidéo, ne relevait pas du même système. Le jeu de rôles en particulier se distingue des deux autres médias, puisqu'il laisse une part très importante aux joueurs, ayant pour responsabilité de rédiger des résumés de leurs aventures, s'associant au Maître de Jeu qui met en place le fil rouge de leur histoire au préalable. Si écrire relève bien de pratiques différentes en fonction des supports, la conception du monde fictionnel montre une organisation similaire, mettant en place un système de catégorisation dans chaque média, seul le moyen d'arriver au résultat diffère, proposant des systèmes d'écriture différents où, dans le cas des jeux, l'aspect ludique vient s'y superposer.

Les personnages de *fantasy* ont un rôle primordial dans l'élaboration des intrigues, et ce peu importe le support. Si les pratiques ludiques permettent aux joueurs de créer eux-mêmes un héros qu'ils vont incarner, il n'en demeure pas moins que ceux-ci sont des avatars servant essentiellement aux individus à fouler le sol des mondes fictionnels de jeu, tout comme en littérature les personnages donnent l'occasion aux lecteurs de découvrir un univers inventé. Le facteur « jeu » a cependant un impact important dans les pratiques ludiques : le joueur est au centre de l'aventure, il la vit par procuration à travers son personnage, et peut, dans certains cas, faire lui-même des choix influençant le récit. Dans le cas du jeu de rôles, donner une histoire aux personnages est devenu un élément important pour les joueurs, prenant exemple sur la littérature, où beaucoup de héros sont dotés d'un passé parfois rempli de nombreuses péripéties. Le *background* est, dès lors, un composant à part entière du genre de la *fantasy*, puisqu'il est presque systématiquement présent. Dans les jeux vidéo et de rôles, trouver une histoire passée aux héros relève de l'imagination des joueurs, ils peuvent ainsi s'inspirer très fréquemment d'œuvres littéraires pour les créer. L'univers de Tolkien a profondément marqué le genre, à tel point qu'il est à présent courant de retrouver dans divers jeux les ethnies qu'il avait mises à l'honneur dans ses romans, donnant ainsi au public une sorte de liste des caractéristiques et caractère de chaque race, ainsi que ses interactions avec les autres. Ce modèle est toujours suivi par les joueurs, qui n'hésitent pas à mettre en place une rivalité entre un nain et un elfe. Les participants aux œuvres

ludiques eux-mêmes font ces choix, considérant les œuvres littéraires comme des références leur permettant de créer des personnages cohérents et intéressants. Le concept de *background* se trouve bien au centre de chacune des pratiques de notre corpus, servant à justifier le caractère et la destinée héroïque des personnages principaux.

La *fantasy* en tant que genre littéraire vient forcément avec des procédés narratifs qui lui sont propres, et les jeux vidéo et de rôles les reprennent en les adaptant à leurs supports ludiques et interactifs. L'aventure est au centre de ce genre, les héros étant forcément amenés à voyager d'un endroit à un autre, faisant de leur quête le fil rouge de l'intrigue, l'essence-même de toute l'histoire. Afin de rendre compte d'un récit palpitant, les auteurs mettent des obstacles sur la route des personnages principaux, permettant de justifier leur évolution dans une sorte de voyage initiatique, destiné à véhiculer des valeurs et à interroger les mœurs humaines. Nous avons pu constater que cette organisation de l'intrigue est reprise presque à l'identique par les œuvres ludiques, leur but étant de proposer aux joueurs une aventure dynamique, tout comme dans les romans, mais également de les stimuler, de les faire interagir avec le récit et de mettre en scène suffisamment de rebondissements pour susciter une envie de continuer l'aventure auprès des participants. Les auteurs de *fantasy* cherchent à faire ressentir des émotions à leurs lecteurs, alternant des phases calmes avec des événements inattendus et dynamiques, faisant monter la pression et suscitant l'inquiétude, la peur, la tension ou le soulagement. Les jeux reprennent ces procédés, afin que les joueurs ressentent ces mêmes émotions, s'intégrant d'autant plus dans l'œuvre. Les donjons et les énigmes font partie des éléments perturbateurs par excellence en littérature, et les œuvres ludiques semblent avoir bien compris leur intérêt. Le genre de la *fantasy* s'est par ailleurs montré comme étant tout à fait approprié à l'adaptation dans ces médias, les romans mettant en scène des groupes de héros, où chaque individu a un rôle à jouer. Les pratiques ludiques de notre corpus impliquent justement une grande part d'interaction entre les joueurs, qui reproduisent, parfois inconsciemment, les communautés des œuvres littéraires. Chacun étant tout de même amené à faire évoluer son personnage dans une aventure individuelle, au cours de laquelle ce dernier gagne en expérience, à l'image d'un récit initiatique. Les jeux permettent aux participants de mettre un pied dans un monde fictionnel et de vivre réellement l'intrigue, en n'étant plus simplement le lecteur suivant les héros de son roman. Celui-ci peut faire des choix, influençant sa manière de percevoir le récit ainsi que son évolution dans certains cas. Les œuvres ludiques sont donc un gage de liberté pour les joueurs, qui peuvent avoir un impact réel dans l'intrigue en y participant.

Après nos recherches, nous pouvons avancer que les œuvres ludiques sont une sorte de transposition du genre de la *fantasy* tel qu'il a été inventé en littérature. Ces nouveaux médias ne s'éloignent pas de son essence, ils cherchent au contraire à la conserver le plus possible. La *fantasy*

n'est pas dénaturée dans ces supports ludiques, nous pourrions plutôt dire que le genre s'est étendu, commençant au départ dans la littérature, laquelle a permis d'établir ses codes principaux, donnant ainsi l'occasion aux auteurs plus récents de les repérer puis de les incorporer dans leurs propres œuvres. Nous considérons également que ce genre littéraire en particulier a laissé une forte impression auprès de ses lecteurs, créant un imaginaire collectif très fourni et surtout particulièrement bien organisé avec son système de catégorisation. Constaté qu'aujourd'hui encore des rôlistes s'inspirent des personnages de Tolkien pour créer leurs propres héros de jeu démontre bien l'influence massive de la littérature de *fantasy* tant auprès des créateurs et développeurs qu'auprès des joueurs et lecteurs. Là où il serait possible de voir des univers loufoques, parfois dénués de sens et trop complexes pour être compréhensibles, nous sommes face à des mondes savamment organisés par leurs créateurs, lesquels ont réalisé la prouesse de créer un univers tout entier, à la fois cohérent et vraisemblable, avec une dynamique fonctionnelle. Ces lieux sont, qui plus est, reliés à notre monde réel, en reprenant des éléments pour créer des créatures ou situations imaginaires. Les jeux vidéo et de rôles se sont servi de ces bases posées par la littérature, afin de perpétuer le genre sur de nouveaux supports, permettant ainsi aux joueurs de prendre part à des aventures dans des mondes les faisant rêver, qui n'existaient au départ que sur le papier.

Bibliographie

I. Sources

Sources primaires :

ANKAMA, *Wakfu*, 2012.

HEINSOO Rob TWEET Jonathan, *13th Age*, Pelgrane Press, 2013.

HEINSOO Rob, TWEET Jonathan, D LAWS Robin et MOYER Lee, *13th Age – 13 True Ways*, Pelgrane Press, 2018.

LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2012.

MORRIS William, *Le Pays Creux*, trad. Maxime Massonat, Aux Forges de Vulcain, 2012.

MORRIS William, *The Hollow Land*, Ozymandias Press, 2016.

TOLKIEN J.R.R., *The Lord of the Rings*, HarperCollins U., 1998.

TOLKIEN J.R.R., *The Hobbit*, HarperCollins U., 2000.

TOLKIEN J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Francis Ledoux, Le Livre de Poche, 1995.

TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux l'intégrale*, trad. Daniel Lauzon, Pocket, 2018.

WYATT James, *Dungeons&Dragons 4 – Guide du Maître*, Play Factory, 2008.

WYATT James, *Dungeons& Dragons 4 – Manuel des joueurs*, Play Factory, 2008.

Sources secondaires :

ANKAMA, *Wakfu, la série*, 2008.

HEINSOO Rob, *13th Age – Bestiary 2*, Pelgrane Press, 2018.

JBX, LEFAB, *Reflets d'Acide, Tome 1 : La Quête Sans Nom*, Clair de Lune, 2010.

JOHANSON Colin, FLANNUM Eric, *Guildwars2*, ArenaNet, 2012.

LANG John, *Le Donjon de Naheulbeuk*, 2001.

LANG John, POINSOT Marie, *Les arcanes de Naheulbeuk : l'arrière-boutique de la terre de Fangh, tome 1 : Bière, Monstre et Bière*, Clair de Lune, 2008.

LANG John, POINSOT Marie, *Les arcanes de Naheulbeuk : l'arrière-boutique de la terre de Fangh, tome 2 : Des Boudins et des Elfes*, Clair de Lune, 2009.

LANG John, POINSOT Marie, *Les arcanes de Naheulbeuk : l'arrière-boutique de la terre de Fangh, tome 3 : La Vie d'Aventurier*, Clair de Lune, 2010.

LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 2 : Première saison, partie 2*, Clair de Lune, 2012.

LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 6 : Deuxième saison, partie 4*, Clair de Lune, 2012.

LANG John, POINSOT Marie, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 17 : Cinquième saison, partie 4*, Clair de Lune, 2015.

TOLKIEN J.R.R., *Le Silmarillion*, Pocket, 2001.

TURBINE INC, MIDWAY GAMES, CODEMASTERS, *Le Seigneur des Anneaux Online*, 2007.

WYATT James, SCHUBERT Stephen, MEARLS Mike, *Dungeons&Dragons – Bestiaire fantastique*, Play Factory, 2009.

II. Bibliographie critique :

Théories littéraires :

AMANIEUX Laureline, « La puissance des mythes : les travaux du mythologue américain Joseph Campbell (1904-1987) », *Revue de littérature comparée*, (n° 346), [en ligne, consulté le 20 avril 2021] 2013. p. 167-176. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2013-2-page-167.htm>

BANFIELD Ann, « Décrire l'inobservé : des événements groupés autour d'un centre vide », *Po&sie*, vol. 120, no. 2, 2007, pp. 315-334.

BARONI Raphaël, *Tension narrative, curiosité et suspense : les deux niveaux de la séquence narrative*, Conférence au CRAL : La narratologie aujourd'hui [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 6 janvier 2004. URL : <http://www.vox-poetica.org/t/lna/baronilna.html>

BARONI Raphaël, *La tension narrative*, Paris, Seuil, 2007.

BARONI Raphaël, « Le temps de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie*, n°18 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 2010. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6085>

BARONI Raphaël, MARTI Marc, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie* [En ligne, consulté le 18 février 2020], 2014. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7077>

BOILEAU Nicolas, *Œuvres diverses du sieur D***, avec le Traité du Sublime ou du merveilleux dans le discours, traduit du grec de Longin*, D. Thierry, 1674.

DUMOUCHEL Daniel, « Le sublime et les limites du sensible. Perception scientifique et subjectivité esthétique chez Addison et Kant », *Dix-huitième Siècle*, n°31, Mouvement des sciences et esthétique(s), dir. Christine Rolland, François Azouvi et Michel Baridon, 1999, p. 61-75.

FROSSARD Jean-Baptiste, « « L'aventure », in *L'Aventure, l'ennui, le sérieux* Jankélévitch », dans : , *L'aventure. Homère, Jankélévitch, Conrad*, sous la direction de Frossard Jean-Baptiste. Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, « Hors collection », 2017, p. 105-145. URL : <https://www.cairn.info/l-aventure--9782130795278-page-105.htm>

GARNIER Xavier, « A quoi reconnaît-on un récit initiatique ? », *Poétique*, n° 140 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], p. 443-454, 2004. URL : <https://www.cairn.info/revue-poetique-2004-4-page-443.htm>

GEFEN Alexandre, « L'usage des mondes », dir. Françoise Lavocat. *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS éditions, 2010, p. 293-306.

GENETTE Gérard, *Figures III*, Editions du Seuil, Paris, 1972.

JOUVE Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Presses universitaires de France, 1998.

JOUVE Vincent, *Poétique des valeurs*, Presses Universitaires de France, 2001.

JOUVE Vincent, *Poétique du roman*, Armand Colin, 2001.

JOUVE Vincent, « Quand les personnages vibrent en nous », *Sciences Humaines*, vol. 321, no. 1, 2020, pp. 6-6.

KANT Emmanuel, *Histoire générale de la nature et théorie du ciel*, Vrin, 1984.

LAVOCAT Françoise, *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS, 2010.

LAVOCAT Françoise, « L'impossibilité des mondes possibles de la fiction », *Zeitschrift Für Französische Sprache Und Literatur*, vol. 123, no. 2, 2013, p. 113-129.

MADELÉNAT Daniel, *L'épopée*, Presses Universitaires de France, 1986.

PATRON Sylvie, « Sur l'épistémologie de la théorie narrative. (Narratologie et autres théories du récit de fiction) », *Les Temps Modernes*, vol. 635-636, no. 1, 2006, p. 262-285.

RYAN Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 11, no. 1, 2013, p. 37-50.

RYAN Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n° 27 [en ligne, consulté le 12 avril 2021], 2014. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>

SANGSUE Daniel, « De la parodie dans ses rapports avec la blague et la supercherie », *Revue de la BNF*, vol. 31, no. 1, [en ligne, consulté le 09 février 2020] 2009, pp. 32-35. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2009-1-page-32.htm>

SIGE-YUKI Kuroda, « 2 - Grammaire et récit », *Pour une théorie poétique de la narration*. Dir. Kuroda Sige-Yuki, Armand Colin, 2012, pp. 81-92.

Fantasy :

BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Éditions Vendémiaires, 2018.

BESSON Anne, « Le retour du thaumaturge : la guérison comme pouvoir en fantasy », in. *L'imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction*, dir. Jérôme Goffette et Lauric Guillaud, Bragelonne "Essais", 2011, p. 157-175.

BESSON Anne, *La Fantasy*, coll. « 50 questions », Klincksieck, Paris, 2007.

BESSON Anne, « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy contemporains », in. *Tolkien, trente ans après*, dir. Vincent Ferré, Christian Bourgois, 2004. p. 357-379.

CNRTL, « Donjon », dans : *Trésor de la Langue Française informatisé*, 2012. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/donjon>

PALOU Jean, *La sorcellerie*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France, [en ligne, consulté le 13 avril 2020], 2002, p. 6-15. URL : <https://www.cairn.info/la-sorcellerie--9782130524991-page-6.htm>

PRIVAT Jean-Marie, *Dans la Gueule du dragon*, Pierron, 2000.

RIBEMONT Bernard, « Anne Martineau, *Le Nain et le chevalier. Essai sur les nains français du Moyen Âge* », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, [en ligne, consulté le 13 avril 2020], 2003. URL : <http://journals.openedition.org/crm/239>

VERCHERE Chantal, « Périphérie et croisement : aspect du nain dans la littérature médiévale », In : *Exclus et systèmes d'exclusion dans la littérature et la civilisation médiévale*, Presses Universitaires de Provence, [en ligne, consulté le 13 avril 2020], 1978. URL : <http://books.openedition.org/pup/3216>

Jeux de rôles :

BESSON Anne, « De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines. », *Belphegor*, [en ligne, consulté le 22 novembre 2019], 2016. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/650>

BESSON Anne, « L'arbre et la forêt : postérité de Tolkien en fantasy », *Revue de la BNF*, vol. 59, no. 2, 2019, p. 12-21.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS Éditions, Paris, 2007, 311 pages.

CAÏRA Olivier. « Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux », *Revue de la BNF*, vol. 59, no. 2, 2019, p. 89-95.

COLLINS Andy, SKIP Williams, WYATT James, *Draconomicon, The Book of Dragons*, Dungeons&Dragons, 2003.

COLOMBANI Jean, *Les Relations entre l'univers du jeu de rôle et l'univers du livre*, Formation continue emplois jeunes filière Métiers du livre, Université René Descartes, 2001.

DAVID Coralie, *Le jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*, Littératures. Université Sorbonne Paris Cité, 2015.

GYGAX Gary, *Role-playing Mastery*, Perigree Books, New York, 1987.

MACKAY Daniel, *The fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001.

ROCHEBOUET Anne, SALAMON Anne, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », in *Cahiers de recherches médiévales* [en ligne, consulté le 06 novembre 2019], 2011. URL : <http://journals.openedition.org/crm/11092>

VOELCKEL Anne-Christine, « jouer ensemble, approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », in *Sociétés contemporaines*, n°21, Presses de Sciences Po, Paris, 1995, p.66.

Jeux vidéo :

BARTLE Richard, « Alice and Dorothy Play Together », In. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, MIT Press, 2019.

CAÏRA Olivier, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* [En ligne, consulté le 18 février 2020], 2016. URL : <http://sdj.revues.org/671>

GEORGES Fanny, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n° 62), p. 33-40. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>

LELIEVRE Edwige, « Gameplay et narration dans les jeux de rôles en ligne : entre standardisation et renouvellement », in *Les territoires du virtuel*, MEI – Médiation et Information n°37, L'Harmattan, 2014.

MARTI Marc, « Jeux vidéo et logiques narratives », in *Espaces et temps des jeux vidéos*, Editions Questions théoriques, Paris, 2012.

Œuvres citées :

ANKAMA, *Dofus*, 2004.

Anonyme, *Aventures merveilleuses de Huon de Bordeaux*, Libretto, 2019.

Anonyme, *L'Edda poétique*, trad. Régis Boyer, Fayard, 1992.

Anonyme, *La Vie de Lazarillo de Tormes*, 1554.

BAUM Lyman Frank, *The Wonderful Wizard of Oz*, Cideb Black Cat 2006.

BIOWARE, *Dragon Age*, Electronic Arts, 2009.

CARROLL Lewis, *Alice's adventures in Wonderland*, Penguin Group, 1994.

COWELL Cressida, *How to Train Your Dragon*, Hodder Children's Books, 2010.

DE TROYES Chrétien, *Yvain, le Chevalier au lion*, Gallimard, 1944.

DICKENS Charles, *David Copperfield*, Le Livre de Poche, 2001.

DIMARTINO Michael Dante, KONIETZKO Bryan, *Avatar, le dernier maître de l'air*, Nickelodeon Productions, 2005.

EHASZ Aaron, RICHMOND Justin, *The Dragon Prince*, Bardel Entertainment, 2018.

EPIC GAMES, *Fortnite*, 2017.

GEMMEL David, *Légende*, Bragelonne - Milady, 2010.

GOETHE Johann Wolfgang, *Les Années d'apprentissage de Wilhelm Meister*, Folio, 1999.

GREENWOOD Ed, *Forgotten Realms*, TSR, 1987 - 2021

GRISCOM Acton, *The Historia regum Britanniae of Geoffrey of Monmouth*, Longmans, 1929.

HOMÈRE, *Odyssée*, trad. Victor Bérard, Gallimard, 2016.

LE GUIN K. Ursula, *Terremer*, Le livre de poche, 2018.

LOUIS René, *Tristan et Iseult*, Le Livre de poche, 1972.

MIHOYO, *Genshin Impact*, 2020.

MIYAMOTO Shigeru, *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986.

RAPHAËL, *Saint Michel et le Dragon*, 1505.

ROWLING J.K., *Harry Potter*, 1997 – 2007.

STEVENS Cara J., *Fortnite Battle Royale – Les Secrets de l'Île - Tome 1 : Braver la tempête*, Mana Books, 2019.

UBISOFT, *Assassin's Creed Odyssey*, 2018.

UCCELLO Paolo, *Saint Georges et le dragon*, 1470.

VIRGILE, *Énéide*, trad. Jacques Perret, Gallimard, 2015.

VOLTAIRE, *Candide ou l'Optimisme*, Gabriel Cramer, 1759.