

Tolkien et l'univers de l'*heroic fantasy* en jeu¹

Gilles BROUGÈRE (France)

Professeur à l'université Paris XIII

L'art les émeut, ils ne savent pas comment et l'ivresse les prend. Beaucoup de jeunes Américains ont avec ces histoires un rapport qui m'est étranger.

Tolkien²

I. Un jeu « *magic* »

Parmi les jeux de société qui ont connu ces dernières années un grand succès, on trouve un jeu de cartes, *Magic, l'assemblée*, qui a renouvelé profondément la place de la carte à jouer dans l'univers des enfants et des adolescents. S'appuyant sur de nouveaux principes ludiques, il a très vite fait des émules, telles les cartes *Pokémon* dont le déferlement a défrayé la chronique. Face à de tels succès, d'autres univers narratifs ont été mis en cartes. *Harry Potter* s'y est essayé et aujourd'hui la carte est devenue un produit dérivé incontournable pour les séries télévisées ou certains films, un support d'inscription majeur de la culture populaire destinée aux enfants et aux adolescents. À l'heure d'Internet, cela ressemble à une belle revanche pour un produit culturel et symbolique aussi ancien, apparemment éloigné des enjeux de la modernité. Le contraste n'est qu'apparent, car c'est Internet qui offre au joueur l'information dont il a besoin pour maîtriser ces univers exponentiels de cartes qui supposent également un outil informatique pour que le fabricant puisse les concevoir, les produire, les diffuser, les promouvoir. Dénuées de puces, ces cartes n'en sont pas moins des représentants d'une modernité qui, surtout sous ses formes tardives ou post-, prend souvent des airs de vieille chose, se « la joue » traditionnelle.

Revenons à notre point de départ, le jeu *Magic* et les principes ludiques qu'il propose³. À un premier niveau, il s'agit d'un duel comme nombre de jeux en connaît. Mais la radicale nouveauté est que ce duel n'est pas effectué avec un matériel de jeu partagé par les joueurs. Chaque joueur arrive dans l'arène avec son jeu de cartes qu'il a composé avant l'affrontement. Pour cela il a dû respecter des règles de combinaison, choisir parmi les cartes existantes (et possédées), et, pour optimiser ses chances de gain, développer une stratégie dès l'organisation de son paquet personnel de cartes. Cela tranche avec le principe d'un matériel partagé par l'ensemble des joueurs, offrant une égalité des chances (ou équiprobabilité) de gagner.

¹ Texte paru sous un autre titre (« De Tolkien à *Yu-Gi-Oh*. La culture populaire, du livre aux cartes ») dans la revue *Communication* n°77, printemps 2005, p. 167.

² Humphrey CARPENTER, *J. R. R. Tolkien, une biographie*, Paris, éd. Christian Bourgeois, 1980, p. 247.

³ Gilles BROUGÈRE, *Jouets et Compagnie*, Paris, éd. Stock, 2003.

Avec *Magic* des joueurs peuvent augmenter leur chance en relation avec leur capital de cartes. Cela conduit, dans certaines formes de jeu, à prendre une carte comme enjeu de la partie. On retrouve là un élément issu de certains jeux d'adresse comme les billes, mais inédit pour un jeu de stratégie. Les tournois établissent des contraintes dans la composition des paquets pour la concilier avec l'égalité virtuelle des joueurs. Le jeu à deux temps, de la constitution de son matériel (ou *deck* selon la terminologie officielle) au jeu de duel, constitue une des richesses de *Magic*. L'auteur du jeu, Richard Garfield, met en évidence le concept de paquet de cartes personnalisées comme élément original du jeu, tout son travail de conception ayant consisté à trouver la structure ludique adéquate.

Ce principe implique une interférence forte avec la logique marchande puisque pour enrichir son jeu (et appauvrir ce faisant le joueur) il faut constamment acheter de nouvelles cartes. Mettre en évidence cette dimension « marketing » n'en épuise pas pour autant l'intérêt et le sens, mais permet de comprendre pourquoi les univers de fiction vont se transformer en jeu de cartes pour stimuler l'achat constant de nouveaux produits. Reste un jeu profondément original dans son principe en instaurant un premier temps ludique qui peut être solitaire, consistant à sélectionner ses cartes ; cela suppose l'achat renouvelé, ce qui en fait un jeu prototypique de la société de consommation mais aussi le recours à Internet pour disposer des informations nécessaires à l'agencement de son paquet de cartes, connaître les nouveautés, éventuellement échanger ou acheter sur le second marché de l'occasion ses cartes.

Aussi novateur soit ce principe qui a conféré à *Magic* un succès planétaire et institué certaines imitations comme les *Pokémon* en véritables phénomènes de société, ce n'est pas ce qui justifie de commencer cette exploration des nouvelles formes de la culture populaire enfantine et adolescentes par lui. Ce jeu aurait pu se passer de toute référence narrative. Les règles sous-jacentes sont totalement abstraites et impliquent des rapports de force définis par les cartes et les relations qu'elles entretiennent les unes avec les autres. Mais ce n'est pas ce qui advint. Ce qui est vendu n'est pas un système abstrait, mais un univers de magie comme l'indique le nom du jeu. Le principe abstrait est littéralement recouvert par la matérialisation d'un univers de fantaisie. Chaque carte porte une représentation et un nom qui renvoie à ce monde de conte fait de magiciens bien sûr, de créatures fabuleuses, d'êtres aux pouvoirs surnaturels, d'animaux fantastiques. Tout l'univers abstrait du jeu est traduit dans le monde de la fable comme le justifie l'auteur du jeu :

« J'ai fini par me décider pour un multivers, un gigantesque système de “mondes liés”, qui permettait toutes sortes d'interactions bizarres entre les univers qu'il contenait. Cela nous permettait de bénéficier des aspects du médiéval-fantastique, qui ajoute une telle saveur au jeu, tout en maintenant un cadre de jeu cohérent et jouable [...] J'ai donc développé l'idée de *Dominia*, un système de “plans” interconnectés où voyagent les sorciers, à la recherche de ressources pour alimenter leur magie⁴. »

Derrière le jeu se cache une histoire que certains ouvrages ont pu révéler aux joueurs intéressés. Cet univers de fiction n'est pas choisi au hasard, il renvoie à un genre qui a dominé la culture adolescente des dernières années. Appelé ici médiéval-fantastique, ailleurs *heroic fantasy*, il mélange merveilleux et histoire ancienne. Mais *Magic* ne se limite pas à une source, et l'astuce des différents plans ou mondes permet d'associer des référents imaginaires

⁴ *Magic : l'assemblée. Manuel du parfait joueur*, éd. Wizards of the Coast, 1996, p. A-13..

variés, d'emprunter à l'Égypte comme aux légendes nordiques, de mobiliser tous les univers fantastiques possibles, d'autant plus que le principe consiste à proposer régulièrement des extensions avec, chaque fois, une thématique dominante.

Magic apparaît comme un des carrefours de cette culture populaire enfantine et adolescente contemporaine, carrefour parce que lieu d'emprunts des sources ludiques, littéraires, cinématographiques préexistantes, mais aussi moteur pour des développements vers de nouveaux produits et de nouvelles histoires. *Magic* constitue un point de convergence dans notre exploration. Nous commencerons par repérer ses sources avant de voir comment il a lui-même servi de sources pour des rebonds importants de cette culture. Si nous conférons à un jeu ce rôle de point central c'est qu'il est tout autant fiction que jeu. Cela nous permet de donner toute sa place à celui-ci dans le développement de la culture populaire, dimension qui est largement occultée.

II. Au début était Tolkien...

Il ne s'agit pas de faire de cet auteur anglais le fondateur de tout. Si la façon dont il a repris ou non certaines sources est affaire de débat, on peut toutefois penser qu'il est un chaînon essentiel dans une production culturelle qui n'a pas commencé avec lui. Nous pouvons toutefois en faire légitimement le point de départ de l'histoire limitée que nous allons raconter. Il ne s'agit pas de rendre compte de l'ensemble de la culture populaire mais d'un secteur qui a eu pour caractéristique de « flirter » fortement avec le jeu.

Cependant le jeu ne semble pas présent dans le travail de Tolkien, qui apparaît avant tout comme un écrivain presque classique à ceci près que, tel un iceberg, la partie émergée ne constitue qu'une faible partie de son œuvre. Les ouvrages publiés de son vivant (pour l'essentiel *Bilbo le Hobbit* et les trois volumes du *Seigneur des anneaux*) ne sont que les aspects visibles d'une production considérable, sans cesse reprise et modifiée, que des publications posthumes comme *Le Livre des contes perdus* ou le *Silmarillion* permirent de découvrir. Tolkien, et là sans doute se situe la raison de son influence contemporaine, n'a pas écrit des livres, mais a produit un univers fictionnel complexe et large, dont les livres publiés ne sont que des aperçus partiels. Ce qui fait sa force dans le rôle de contributeur essentiel (mais non exclusif, bien entendu) à la culture populaire que nous essayons de comprendre, c'est qu'il n'est pas un auteur au sens traditionnel. Certes des livres portent son nom là où l'on a l'habitude de trouver le nom de l'auteur, mais ils sont les traces d'autres choses, la tentative de créer un univers alternatif au nôtre, un monde secondaire, pour prendre la terminologie que propose Tolkien dans son étude : « Du conte de fée⁵ ».

Il y fait l'éloge d'une littérature marginalisée sous le nom de conte de fées, abandonnée à tort aux enfants. Il y voit au contraire l'expression la plus haute de l'art littéraire qui devient alors une activité de sous-crétation. Pour ce catholique fervent et pratiquant, le seul créateur ne peut être que Dieu, responsable du monde primaire. L'auteur ne peut faire qu'œuvre de sous-crétation en produisant un monde secondaire dont la réussite se traduit par la créance que lui accorde le lecteur. Il apparaît comme vrai parce qu'il est cohérent, parce que tout s'y accorde

⁵ John Ronald Reuel TOLKIEN, *Faërie*, Paris, éd. Christian Bourgeois, 1996.

aux lois de ce monde créé. Il produit l'enchantement qui permet d'adhérer sans restriction à l'univers. Il faut considérer l'ensemble de sa production comme la sous-crédation d'un monde secondaire qui se doit d'être autosuffisant. Cela explique les reprises qui ont pour but d'harmoniser les productions antérieures avec les éléments nouveaux, en particulier ceux qui ont fait l'objet d'une publication qui n'est pas sans impliquer des concessions à la logique éditoriale. Reste que les notes, les appendices, les histoires à l'intérieur de l'histoire produisent l'effet de profondeur qui permet à Tolkien de montrer au lecteur que derrière l'histoire racontée il existe un univers dont les traces sont sans cesse visibles. Mais, chez cet auteur, l'effet de profondeur n'est pas un effet littéraire, il renvoie à la construction, œuvre de toute une vie, d'un monde secondaire auquel il a donné une existence. Il y a là un côté Facteur Cheval, culture populaire dans sa systématisation et son extrémisme développés hors des logiques de la reconnaissance artistique ou académique. Ce n'est qu'à l'âge de 62 ans que la publication du *Seigneur des Anneaux* rendit partiellement visible la création de Tolkien.

Ce principe, qui ne renvoie pas la littérature à la transcription réaliste du monde, mais au témoignage sur des univers de fiction, confère à Tolkien une place aussi bien chez les écrivains que chez les concepteurs, parfois anonymes, de la culture populaire. Il offre un univers de référence à qui veut produire des œuvres imaginaires, comme peuvent le faire les mythes, légendes et contes de nos traditions : « Ne riez pas ! Mais il y eut jadis un jour (depuis mon panache s'est bien rabaissé) où j'eus l'idée de construire un corps de légendes plus ou moins étroitement reliées, allant des vastes cosmologies jusqu'aux contes de fées romantiques – les plus larges basées sur les plus proches de la terre, les plus étroites tirant quelques splendeurs des grandes toiles de fond – et que je pourrais dédier simplement : à l'Angleterre, à mon pays...] je développerais en détail certains récits parmi les plus importants, et pour beaucoup je ne ferais que les esquisser, leur donner leur place dans l'ensemble. Leurs cycles seraient reliés à un ensemble plein de majesté tout en laissant place à d'autres esprits, d'autres talents, qui viendraient apporter la couleur, la musique et le drame. Absurde⁶. »

La création est travestie en tradition immémoriale, mais réciproquement toutes les traditions mythiques disponibles sont mobilisées pour faire œuvre de création ; Tolkien offre au sein de la modernité une posture de « faiseur de monde⁷ ». Cette littérature s'assume en conséquence comme littérature de divertissement, renversant les jugements de valeur en valorisant les notions d'Évasion et de Consolation. La principale fonction du conte de fées et donc des œuvres de Tolkien, de ce qu'il appelle la Fantaisie (combinaison de l'Imagination, de l'irréalité ou dissemblance avec le monde primaire, de la distance avec le fait observé) est de se divertir au sens premier, de s'évader de la mort⁸. La consolation est celle qu'apporte la fin heureuse, la bonne catastrophe⁹ indispensable à ce qui est plus qu'un genre. Cela ne signifie pas que ce divertissement ne puisse nous apprendre quelque chose sur le monde, par le décentrement qu'il permet, par le regard de traverse qu'il propose. Tolkien parle ici de

⁶ Propos de Tolkien, reportés par Humphrey CARPENTER, *J. R. R. Tolkien, une biographie*, Paris, éd. Christian Bourgeois, 1980, p. 108.

⁷ Laurent TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, éd. PUF, 2001.

⁸ John Ronald Reuel TOLKIEN, *op. cit.*, p. 80.

⁹ *Ibid.*, p. 89.

recouvrement, mais il ne s'agit que d'un effet second de tels textes dont il a refusé toujours une lecture allégorique ou satirique¹⁰.

On peut retrouver chez Tolkien le geste romantique, qui, contre les Lumières, va rechercher l'obscurité des contes, d'une fiction qui ne craint pas le merveilleux. Et ce même mouvement romantique va valoriser l'enfant et ses jeux, associant poésie et jeu de l'enfance¹¹. Il existe une filiation avec le romantisme qui passe sans doute par les mouvements d'opposition à l'industrie, de valorisation de l'art et de l'imaginaire auxquels appartient un William Morris par ailleurs auteur de fictions médiévalisantes où certains ont vu une des sources d'inspiration de Tolkien¹². Alors que le courant dominant de la littérature, bien analysé par Auerbach¹³, explore les voies du réalisme, ancre la littérature dans la modernité scientifique et technique, un autre courant contestataire, parfois réactionnaire au sens strict (marqué par une volonté de revenir au passé) oriente la création littéraire vers le merveilleux, l'exploitation des vieilles traditions légendaires. Elle est souvent renvoyée aux enfants et à leur goût, et semble s'immerger dans une culture populaire par une logique d'emprunts circulaires où la recherche de l'origine semble vaine.

Tolkien comme les autres recycle sans arrêt des sources hétérogènes, nobles ou populaires, fait feu de tout bois, utilise sa vaste culture d'universitaire spécialiste des langues anciennes de son pays. Il s'appuie sur des sources de première main comme aucun autre n'a pu le faire faute d'être comme lui capable de lire dans leurs formes anciennes nombre de langues européennes. Mais il a aussi lu les auteurs qui ont utilisé ces mêmes légendes pour créer des œuvres contemporaines, comme la tétralogie de Wagner¹⁴ bien qu'il refuse toute relation au compositeur, trop allégorique à son goût¹⁵. Tous les matériaux sont bons pour construire un monde.

La magie constitue l'élément caractéristique de la logique profonde de cet univers, peut-être l'élément intégrateur, qui au-delà de la diversité des aspects lui confère une unité : « Peut-être la Faërie [sic] pourrait-elle presque être traduite par Magie – mais c'est une magie d'un mode et d'un pouvoir particuliers, au pôle opposé des vulgaires trucs du magicien laborieux et scientifique. Il y a une seule condition : s'il existe la moindre satire dans le récit, il est une chose qui ne doit pas être moquée, c'est la magie elle-même. Dans cette histoire, elle doit être prise au sérieux ; il ne faut ni en rire, ni s'en débarrasser par une explication¹⁶. »

Mais toute cette invention ne se veut pas destinée aux enfants, même si l'édition des principaux *opus* en a été rendue possible par le succès de *Bilbo le hobbit*, visant explicitement ceux-ci. On peut penser que malgré ses dénis, l'enfance ou l'adolescence reste présente dans l'horizon de Tolkien, ce que soulignera le critique de l'*Observer* lors de la sortie du *Seigneur des Anneaux* dans un article intitulé « Un univers d'enfants » : « Ce qui est stupéfiant c'est tous les personnages déguisés en héros adultes. Les hobbits, ou petit peuple, sont des garçons ordinaires, les héros pleinement humains ont atteint la classe de cinquième, mais aucun

¹⁰ Lin CARTER, *Tolkien, le maître des anneaux*, Paris, éd. Le Pré aux clercs, 2003 (éd. originale : 1969).

¹¹ Gilles BROUGERE, *Jeu et Éducation*, Paris, éd. L'Harmattan, 1995.

¹² Lin CARTER, *op. cit.*

¹³ Erich AUERBACH, *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, Paris, éd. Gallimard, 1968.

¹⁴ Vincent FERRE, *Tolkien sur les rivages de la terre du milieu*, Paris, éd. Christian Bourgeois, 2001.

¹⁵ Humphrey CARPENTER, *op. cit.*

¹⁶ John Ronald Reuel TOLKIEN, *op. cit.*, p. 18-19.

d'entre eux ne sait rien des femmes, sinon par oui-dire. Même les elfes, les nains et les esprits sont à tout jamais des garçons et n'atteindront pas la puberté¹⁷. ». Au-delà de la malveillance d'une critique souvent reprise depuis, on peut sans doute trouver une profonde vérité qui fait de Tolkien un auteur proche des romantiques ne pouvant écrire, comme certains d'entre eux, qu'en relation profonde avec l'enfance et ses mythes. Et c'est ce caractère qui va en faire une source essentielle de la culture populaire enfantine et adolescente contemporaine.

Au-delà de cette association, il est possible de souligner les proximités entre la conception de la (sous-)création chez Tolkien et le jeu. Celui-ci apparaît bien comme un univers secondaire, marqué par la dimension de second degré, il est fortement orienté par une logique de divertissement, de dérivatif à l'ennui, de frivolité, il est facilement un espace de compensation par rapport au monde réel, ce qui renvoie à la consolation. Le conte de fées, la fantaisie selon Tolkien, partage beaucoup de traits avec le jeu. Mais la construction d'un monde secondaire est une autre paire de manche que le vécu d'un jeu dont le déroulement temporel continu permet de ne pas trop interroger la cohérence. C'est sur un autre terrain que la conjonction avec le jeu va s'effectuer.

Le monde imaginaire ainsi devenu une référence, doté d'une réalité : un monde auquel des pratiques différentes se réfèrent finit par exister indépendamment de ces pratiques, comme Tolkien a voulu le faire exister indépendamment des romans publiés.

III. Des *dungeons* et des dragons

L'œuvre de Tolkien va connaître un succès considérable, tout particulièrement dans son édition de poche américaine, au milieu des années 1960. À l'heure où les campus américains s'enflamment contre la guerre du Vietnam, l'œuvre de Tolkien, bien éloignée des logiques politiques, connaît un succès important, proposant une autre fabrique d'image à côté de celle des drogues hallucinogènes. Peut-être ne s'agit-il que d'un espace enfantin de consolation, dans un monde devenu difficile. Les fans n'organisent-ils pas des activités où ils se déguisent en hobbits ! Peu importe les raisons. Mais ce qui semble intéressant et que nous posons comme hypothèse, vérifiée indirectement par l'usage qui va en être fait, c'est la force d'un univers inventé, cohérent et dans lequel on peut se glisser.

« Ce qui arrive vraiment, c'est que le conteur se montre un "sous-créateur" qui réussit. Il fabrique un Monde Secondaire dans lequel l'esprit peut entrer. À l'intérieur, ce qu'il relate est "vrai" ; cela s'accorde avec les lois de ce monde. L'on y croit donc tant que l'on se trouve, pour ainsi dire, dedans. Dès qu'intervient l'incrédulité, le charme est rompu ; la magie, ou plutôt l'art, a échoué. On est alors ressorti dans le Monde Primaire, et l'on regarde du dehors le petit Monde Secondaire avorté¹⁸. »

C'est dans l'œuvre de Tolkien que les joueurs de jeux de rôle vont puiser leur inspiration. Il s'agissait d'ouvrir à la fiction l'univers des *wargames*, limités par la volonté de reproduire des faits historiques, ce qui, de modifications en modifications, conduira du jeu de batailles militaires à l'aventure marquée par la découverte, la guerre devenant secondaires, au profit de

¹⁷ Humphrey CARPENTER, *op. cit.*, p. 249.

¹⁸ John Ronald Reuel TOLKIEN, *op. cit.*, p. 52.

l'exploration d'univers imaginaires faits de souterrains à explorer (*dungeons* en anglais) et l'on sait l'importance des mondes souterrains chez Tolkien, là même où l'on peut rencontrer (dès l'aventure de *Bilbo le hobbit*) le dragon. Sous le nom de *Dungeons and Dragons* (*Donjons et dragons* en français) le premier jeu de rôle édité va explorer un monde bien proche de celui sous-jacent à l'invention (relative du fait des sources utilisées) de Tolkien. Tout se passe comme si les joueurs et les éditeurs de jeu produisaient leurs aventures dans le même monde secondaire que celui qui permit d'écrire *Le Seigneur des anneaux*. Il ne s'agit pas de reproduire les mêmes histoires, mais de les prendre à la même source. La force de Tolkien est bien là dans cet univers d'arrière-plan, de profondeur créée, connu de nombreux jeunes, et devenue une référence pour des productions singulières. Ces joueurs, comme Tolkien, ont peut-être « l'impression de noter ce qui était "déjà-là", quelque part, non d'inventer¹⁹ ».

On peut voir ainsi combien Tolkien a réussi. Au-delà de ses romans, il a produit un monde suffisamment crédible pour être utilisé par d'autres. Son apport essentiel relève bien de la sous-crédation du monde secondaire, alternatif et concurrent du monde primaire. Cela fait de Tolkien le (sous-)dieu de la culture populaire. Mais c'est un monde qu'il a construit à partir de sa considérable érudition et connaissance des traditions légendaires et mythiques. Il est alors le passeur, celui qui fait que ces traditions circulent dans la création populaire contemporaine, en particulier le jeu de rôle. Cette transformation de la littérature en jeu renvoie sans doute au potentiel ludique de l'œuvre de Tolkien, et met ce contenu au centre de la culture d'aujourd'hui, marquée par une forte dimension ludique. Après les jeux de rôle viendront les jeux d'aventure sur ordinateur ou console qui vont pour partie reprendre les mêmes thèmes. Il est intéressant de noter que ceci s'est d'abord développé sans qu'il y ait un travail de matérialisation de l'imaginaire. Le film vient après, « surfe » sur le succès de cette culture, la relance peut-être, mais n'en est pas l'origine contrairement à d'autres sources qui ne se sont popularisées qu'à partir de leur version cinématographique. Tel est le cas de Disney qui reprend des histoires écrites par d'autres pour leur donner une nouvelle représentation qui va ensuite se traduire en jeux et jouets²⁰ (Brougère, 2003). Le mouvement est le même avec *Harry Potter* dont les films déclenchent l'entrée dans l'univers du jouet, des cartes, du jeu vidéo.

Cependant, à travers le succès de l'*heroic fantasy* ce n'est pas seulement Tolkien qui est mobilisé, mais des éléments proches qui constituent parfois ses sources ou d'autres référents assez similaires. On trouve également des mélanges avec d'autres genres comme la science-fiction quand le médiéval-fantastique s'allie avec l'univers futuriste et technologique de l'espace, comme on peut le voir dans les différents épisodes de *Star Wars* (*La Guerre des étoiles*), avec d'autres succès comme *Conan le Barbare*, vision plus orientée vers le combat d'un univers fictionnel qui peut sembler thématiquement proche de celui de Tolkien.

Cette culture populaire qui envahit la littérature, le cinéma, les séries télévisées, les jeux, les jouets, a donc des caractéristiques fortes. Il s'agit d'abord, fidèle en cela à la conception de la fantaisie de Tolkien, d'un univers du merveilleux assumé totalement. Il n'est pas rationalisé par la technique, s'éloignant en cela de la science-fiction traditionnelle. Il n'est pas nié à

¹⁹ Humphrey CARPENTER, *op. cit.*, p. 111.

²⁰ Gilles BROUGÈRE, *Jouets et Compagnie*, Paris, éd. Stock, 2003.

travers le rêve, il ne s'agit pas du surgissement inquiétant d'un fait qui finira par être expliqué. Le merveilleux est ici naturel, accepté d'emblée et n'a pas à être justifié. Il prend tout particulièrement les atours de la magie. Dans ces univers, elle est un mode normal de relation au monde et aux autres. Cette magie a ses règles, ses lois, elle peut échouer, mais son existence n'est pas remise en cause. De ce point de vue, *Harry Potter* participe de la même logique. La différence est que le monde proposé est plus proche du nôtre, dans lequel il s'insère par ailleurs. Au-delà de la magie, on trouve une diversité d'êtres (animaux ou quasi humains) qui enrichit l'univers du possible.

Le cadre dans lequel la magie se déroule et ces êtres fabuleux vivent renvoie plutôt au passé, plus rarement à un monde parallèle au nôtre, voire à un univers futur quand la science-fiction s'y glisse. On est ainsi projeté dans un monde autre, marqué par des logiques différentes issues des grandes traditions de l'imaginaire. En cela la logique de pur divertissement est plus fondamentale qu'elle ne l'est dans une science-fiction qui essaie d'esquisser les voies du futur. Les préoccupations éducatives en sont absentes : il ne s'agit pas de comprendre le monde ou d'exalter son devenir. Est proposée au contraire une plongée dans l'ailleurs, une évasion du réel.

Ce cadre temporel renvoie de façon imprécise au passé avec une préférence pour une vision nocturne du Moyen Âge, sans doute parce que celui-ci offre une place pour ce développement imaginaire par la littérature qu'il nous a laissée, une certaine obscurité et l'éloignement de notre monde.

Il ne s'agit ici en aucun cas de l'ensemble de la culture populaire destinée aux enfants et aux adolescents mais d'un courant structurant toujours présent qui se développe à travers une multitude de produits divers, qui est matière à succès, qui séduit, qui intéresse, qui a su capter ces publics. Il offre un cadre quasi réel, au sens où, à force d'être traité, dépeint, il est connu, utilisé. Il prend certaines caractéristiques de la réalité, comme celles d'offrir des références sur lesquelles on peut s'accorder, de ne pas dépendre d'une fantaisie individuelle, mais d'un imaginaire devenu collectif, non parce qu'il serait présent dans l'inconscient de chacun et de tous, mais parce qu'il a été pratiqué de façons diverses, en lisant, en jouant, en regardant des films, par de nombreuses personnes.

Et c'est ce monde que l'on va retrouver sur les cartes *Magic*. Les illustrations, élément essentiel pour des cartes qui sont autant à collectionner qu'à jouer, sont particulièrement soignées et évoquent un monde fantastique dérivé de Tolkien, lui donnant ainsi une nouvelle modalité d'existence. Cela rend difficile l'analyse d'un succès où le principe de jeu est associé au choix de l'univers fictif sous-jacent. L'un ne pouvait aller sans l'autre, ou plutôt nous ne saurons jamais quel aurait été le sort commercial de l'un sans l'autre. Il s'agit d'exploiter une culture qui a fait ses preuves en particulier à travers le succès du jeu de rôle, mais qui a depuis son origine varié ses références imaginaires. C'est un retour aux sources avec de nouveaux moyens. Si *Magic* profite de la dynamique propre à cet imaginaire médiéval-fantastique (qu'il faut concevoir comme issu de l'œuvre de Tolkien plus qu'il n'est possible de le dire pour ceux qui ne souhaitent pas être accusés de plagiat), il lui donne une nouvelle existence. D'abord une existence ludique, et, au-delà du jeu, des avatars peut-être inattendus vont nous conduire au Japon, avec de nouveaux mélanges et transformations de la culture enfantine.

IV. *Pokémon* et *Yu-Gi-Oh*

Pokémon, dont nous avons évoqué le succès, reprend le principe du jeu *Magic*, mais dans un cadre narratif différent, celui d'adolescents japonais s'affrontant à travers une kyrielle d'animaux imaginaires²¹. Cela semble bien éloigné de l'univers de Tolkien. Tout se passe dans un monde contemporain, et les enfants héros sont proches de ceux qui en suivent l'aventure. L'histoire, collectionner les monstres de poches (*Pocket Monsters*, d'où *Pokémon*), les améliorer et les utiliser dans le combat dévoile une structure très proche du principe du jeu *Magic* (collectionner les cartes, leur donner une puissance supérieure grâce à leur combinaison, les utiliser dans un duel). Mais la référence imaginaire est différente, à ceci près que le merveilleux y est évident, accepté et jamais justifié, il porte sur des êtres fabuleux, ces petits animaux que sont les *Pokémon*, et renvoie à des légendes sous-jacentes qui tentent de donner, avec moins de rigueur que Tolkien, de la profondeur à ce monde fictionnel.

Mais ce qui fait la caractéristique première de ce nouvel univers fictionnel c'est qu'il est structuré autour de l'activité ludique. Derrière le script, il y a du jeu. Nous découvrons un aller et retour intéressant. La fiction de Tolkien a participé à la transformation du monde du jeu, en étant associée aux supports ludiques les plus novateurs des dernières décennies (jeu de rôle, jeu vidéo, *Magic* et nouveaux jeux de cartes). Cela conduit au mouvement inverse : ce nouvel univers ludique génère des fictions. Cela apparaît tout particulièrement dans *Yu-Gi-Oh*.

Il s'agit à l'origine d'un manga (bande dessinée japonaise) conçu par Kazuki Takahashi qui fut auparavant créateur de jeux. Le principe de départ en est de proposer des histoires qui sont autant de luttes ludiques entre jeunes avec différents supports de toutes natures, des plus traditionnels au Tamagoshi. Puisant dans la riche culture ludique de ces adolescents, il décrit un monde quotidien envahi par le jeu. Puis le scénario évolue, gagne en épaisseur pour raconter une histoire qui s'étale sur plusieurs épisodes et décrit un affrontement à travers un jeu de cartes que l'auteur conçoit en même temps que son histoire. Ce jeu s'appelle *Magic and Wizard* (il faut savoir que le jeu *Magic* est le produit d'une société dont le nom est *Wizards of the coast*), allusion transparente au jeu analysé. Il est certes modifié et conduit à la création de cartes ainsi que de règles spécifiques plus simples, mais dans la lignée de *Magic*.

Arrêtons-nous sur cette narration que le succès transformera en dessin animé au retentissement international, et permettra au jeu de sortir de l'écran pour être commercialisé.

Tout commence le jour où Yugi, un jeune garçon timide et passionné par le jeu, réussit à reconstituer un puzzle égyptien millénaire. Ce jour-là, le destin de Yugi va devenir celui d'un être exceptionnel. Le puzzle lui a donné d'incroyables pouvoirs et l'a doté d'un double : Yami Yugi, « le Maître des Jeux ». C'est le moment que choisit Pegasus, l'inventeur d'un jeu de cartes, « le Duel des Monstres », pour voler l'âme du grand-père de Yugi. Le but ? Contraindre Yugi et ses amis à participer à un tournoi extrême de « Duel des Monstres » ! Devenue inévitable, la partie s'engage, infernale et sans répit, à coup de cartes savamment

²¹ Gilles BROUGERE, *Jouets et Compagnie*, Paris, éd. Stock, 2003 ; Gilles BROUGERE, « Gotta Get All the Cards : How Much is a Pokémon Worth ? » dans Joseph TOBIN, *Pikachu's Global Adventure : The Rise and Fall of Pokémon*, Duke University Press, 2004.

combinées où personnages fantastiques et virtuels vont s'affronter sous le contrôle des joueurs engagés dans la compétition.

Le scénario est explicitement structuré autour d'un jeu (et non de façon implicite comme *Pokémon*). Avec celui-ci arrive l'univers fictionnel que nous connaissons bien, de la magie, du médiéval-fantastique, des créatures fabuleuses. Ainsi deux niveaux interfèrent de façon un peu confuse pour ceux qui ne sont pas totalement immergés dans le dessin animé : celui des cartes et leur contenu fantastique proches de *Magic*, et celui des jeunes joueurs qui rivalisent grâce à leurs cartes, évoquant des légendes issues de la plus haute Antiquité égyptienne tout en se déroulant dans le Japon contemporain.

Il y a comme un redoublement de l'histoire et du contenu fictionnel des cartes. L'utilisation de références imaginaires différentes permet de distinguer les deux niveaux, mais ils tendent à parfois se confondre. La complexité semble s'accroître au fur et à mesure de la diffusion de certaines pratiques ludiques et/ou narratives.

Dans ces exemples plusieurs logiques de fonctionnement de notre culture populaire destinée aux enfants et adolescents apparaissent. Il s'agit d'abord d'une intervention forte du jeu, mais il ne se réduit pas à une simple structure, il porte avec lui des contenus, il est donc vecteur d'un merveilleux dont nous avons vu qu'il sortait pour partie de la « fabrique à fantaisie » de Tolkien. Le script des histoires pour enfants est structuré selon une logique ludique. Cela est sans doute vrai de bien des fictions dont le célèbre *Le Club des cinq* d'Enid Blyton traduisant sous forme de récit des jeux d'aventure (Brougère, 2003), mais c'est devenu explicite dans de nouvelles fictions qui non seulement mettent un jeu au centre du scénario mais le commercialisent, permettant aux enfants de reproduire les actions de leurs héros.

La profusion baroque liée à l'hétérogénéité des sources, le mélange des références imaginaires caractérise ces mondes de fiction multi-supports, même si la tendance est aujourd'hui de les mêler au monde quotidien plutôt que de les renvoyer à un passé lointain et oublié.

Ainsi que nous l'avons analysé dans nos différents exemples, les motifs sont repris, enrichis, complexifiés face à des récepteurs de plus en plus au fait de ces contenus. Mais cette circulation passe par des supports différents. Si le livre est souvent une source centrale, pas nécessairement connue de ceux qui vont consommer cette culture, ensuite la circulation des histoires, des éléments se fait à travers des supports et des pratiques variées, selon des ordres différents, chaque passage impliquant des modifications, des ajouts originaux. Ces supports sont bien sûr le cinéma et la télévision, mais tout autant les jeux de société (dont les cartes que nous avons regardées de près), les jeux vidéo, les jouets.

Cette conjonction avec la culture ludique est essentielle, les univers fictionnels sont devenus des références de cette culture ludique, et cette culture diffuse, transforme ces contenus. Par ailleurs le jeu peut devenir un élément thématique mais surtout structurel des nouvelles fictions. Ainsi de *Beyblade*, qui nous montre des groupes de jeunes s'affrontant avec des toupies ou des *Digimons*, qui semblent sortis des jeux de nos ordinateurs. *Yu-Gi-Oh* est particulièrement riche par le recyclage complexe d'éléments culturels variés. Le plus intéressant est comment une des sources, l'*heroic fantasy*, transite par référence à un jeu de cartes qui l'a utilisée comme élément illustratif.

Conclusion

De Tolkien à *Yu-Gi-Oh* en passant par *Magic*, cette promenade très partielle et peut-être partielle dans la culture populaire, a pour but de montrer, à partir d'un aspect qui semble central mais qui n'est pas le seul, la façon dont elle fonctionne.

La culture populaire destinée aux enfants et adolescents est sans cesse reconstruite à partir d'éléments antérieurs. Tolkien en mobilisant une culture considérable pour produire son univers apparaît comme un moment fort de cristallisation. Il est riche d'une intégration de références multiples que les critiques sont loin d'avoir aujourd'hui entièrement explorées.

Viennent ensuite des reprises et des transformations qui donnent une nouvelle vie à ces éléments. Un moment clef de la diffusion a été la rencontre avec le jeu et l'intégration dans une nouvelle culture ludique qui va elle-même générer des supports ludiques différents qui enrichiront mais également mélangent ces éléments. Et nous trouvons *in fine* une reprise dans le cadre d'un nouvel univers narratif très différent, mais qui s'est indirectement nourri du premier. Celui-ci produit également des pratiques et objets divers qui à leur tour...

Pour saisir cette circulation de la culture populaire il faut envisager les supports dans leur diversité. Mais ceux-ci ne sont pas de simples médias qui transporteraient des contenus culturels restant identiques. Ils les adaptent à leur logique et les transforment avant de les remettre en circulation. Ces éléments culturels sont également l'objet de pratiques dont la lecture n'est plus aujourd'hui la plus importante. Ils renvoient à la réception d'images, mais aussi à leur usage ludique ou interactif, qui produit une nouvelle relation à cette culture populaire. Elle devient plus réelle, plus vraie que le réel, mais elle se simplifie en devenant images et principes ludiques. Ces transformations seront elles-mêmes recyclées dans des histoires dont l'origine ludique est de plus en plus visible. Il importe donc de prendre en compte le jeu, comme support, comme élément de transformation, comme source et structure de la culture populaire des enfants et adolescents d'aujourd'hui.