# Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle

**Cécile CRISTOFARI**

La culture populaire, en particulier celle qui a trait aux littératures de l'imaginaire, est depuis quelques décennies le théâtre d'un changement des rapports traditionnels entre l'œuvre et le public. Celui-ci revendique une place active et créative, non pas à l'égal de l'auteur mais en son propre emplacement, matérialisée par des communautés d'amateurs. Nous allons nous intéresser à deux de ces pratiques créatives, les jeux de rôle et les fanfictions.

Le principe des jeux de rôle se rapproche davantage du théâtre improvisé que d'un jeu de société traditionnel. Les participants (généralement entre trois et huit) interprètent chacun un personnage, à l'exception de celui qui prend le rôle du narrateur (ou « maître de jeu »), et dont la fonction est de fournir le scénario et les descriptions, et d'encadrer la partie en général. Le but du jeu est d'interpréter à plusieurs un scénario (ou « campagne ») qui mêle narration et dialogues. Le jeu se construit autour d'un livre de règles, dont beaucoup sont écrits à partir d'un univers tiré de la culture populaire (*L'appel de Cthulhu* basé sur les œuvres de Lovecraft, par exemple), qui dirige l'interprétation et la gestion de l'aléatoire (une grande partie des actions se résout par jets de dés).

Les fanfictions sont une pratique d'écriture informelle autour d'œuvres publiées. Il s'agit de textes, allant de la nouvelle au roman-feuilleton, écrits par des amateurs et situés dans un univers de la littérature populaire, appelé le « canon ». Les univers les plus fréquemment exploités sont tirés de la culture adolescente : *Harry Potter*, *Twilight*, *Buffy the Vampire Slayer*[1]… On remarque cependant bien des similarités avec le jeu de rôle. La pratique se fait en communauté, où un auteur écrit pour des lecteurs, amateurs comme lui. Dans les deux cas, on ne se contente plus d'apprécier l'œuvre telle qu'elle se présente ; on la recrée, en ajoutant à volonté de nouvelles intrigues, de nouveaux personnages… Nous allons tenter d'examiner cette pratique recréatrice, les procédés qui l'autorisent et les nouveaux codes qu'elle engendre.

Un mot pour commencer sur la vision traditionnelle de l'œuvre d'art. Si, au Moyen Âge, la notion d'auteur unique était une fantaisie que s'autorisait un Chrétien de Troyes mais peu d'autres, la période moderne a vu apparaître une vision différente de l'œuvre, comme produit d'un individu donné, et à ce titre, que d'autres individus ne seraient pas en droit de modifier. Dans les années soixante, l'œuvre devient indépendante de son auteur même[2] et en vient à être considérée comme un tout achevé, qui prend sens par lui-même et pour lui-même ; si on peut l'interpréter de mille manières différentes, on ne pourrait rien lui ajouter ou lui retrancher. Quarante ans plus tard, cette évolution radicale vers une vision de l'œuvre d'art comme tout parfait et intouchable effectue un demi-tour tout aussi radical au sein de la culture populaire. Dans le milieu des jeux de rôles et des fanfictions, il n'est rien de plus commun aujourd'hui que de considérer que l'œuvre d'un auteur est la propriété commune, un édifice auquel chacun peut ajouter sa propre pierre.

[1] Pour rappel, *Twilight* est une série de romans mettant en scène les amours d'une lycéenne et d'un vampire. *Buffy* est une série télévisée parodique dont l'héroïne est une jeune tueuse de vampires.

[2] Antoine Compagnon, *Qu'est-ce qu'un auteur ?*, Cours donné à la Sorbonne, 2009. Site consulté le 7 décembre 2009, http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php

Ajouter sa pierre, cependant, ne peut se faire que dans le cadre d'un certain nombre de règles tacites. La première a un tel nombre de conséquences pratiques qu'il faut la mentionner : légalement, une œuvre d'art demeure la propriété intellectuelle de son créateur. Dans les pays signataires de la convention de Berne sur les droits d'auteurs, les formes originales (personnages, lieux, concepts inventés…) demeurent la propriété de leur auteur[3]. S'en servir à des fins de publication est contraire à la loi. La loi consacre donc en dépit de la pratique la primauté des droits de l'auteur sur son œuvre.

Ce cadre légal signifie que l'activité créatrice permise par les fanfictions et les jeux de rôle (nous entendons par là la pratique du jeu de rôle par les joueurs, les livres de règles disponibles dans le commerce ayant fait l'objet d'un achat des droits de publication) doit se situer en dehors du cadre de la publication à but lucratif. Il en résulte une structure particulière de diffusion des œuvres des amateurs. Sur l'Internet, les principaux sites de fanfictions, ou ceux qui proposent des scénarios de jeux de rôle, ne pratiquent pas de sélection. N'importe qui peut publier sans avoir à solliciter l'avis d'un modérateur ou d'un comité d'édition, et sans qu'il soit question de considérer certaines œuvres comme plus légitimes que d'autres. Par ailleurs, Bode fait remarquer que si la place privilégiée de l'auteur est toujours reconnue, celui-ci est rarement le bienvenu dans les discussions entre fans : il est dorénavant admis que l'auteur peut répondre aux questions qui lui sont directement posées, mais qu'il existe un niveau de pratique créatrice qui ne lui est pas ouvert *a priori*, celui des discussions et extrapolations créatrices entre fans, où chaque intervenant se trouve à égalité avec tous les autres, et où le statut privilégié d'auteur pourrait par conséquent passer pour une sorte de tricherie. Au sein des parties de jeux de rôle, la place de l'auteur est tout aussi ambiguë : on la reconnaît certes, mais c'est désormais le livre de règles publié à partir de l'œuvre d'origine qui sert de référence.

Un problème se pose alors : lorsqu'une communauté de joueurs ou d'écrivains amateurs se construit autour d'une œuvre donnée, jusqu'où peuvent aller les libertés prises avec l'œuvre originale ? Il semble tout d'abord qu'il n'y ait pas de consensus à ce sujet. Certains considèrent que l'univers d'origine, qu'il s'agisse de la chronologie, du décor ou des personnages, n'est qu'un point de repère assez vague et que la chronologie peut être modifiée, des personnages ajoutés ou supprimés… D'autres ont une vision beaucoup plus stricte, considérant par exemple qu'il faut absolument respecter jusqu'à ce qui est perçu comme la « psychologie » des personnages dans les moindres détails. Quoi qu'il en soit, il faut retenir un élément important : l'œuvre n'est plus une œuvre mais un « canon » ; l'univers secondaire dont parlait Tolkien est envisagé comme un univers réel. Les personnages, lieux et événements sont pris au pied de la lettre comme des réalités et non comme des éléments d'une dynamique et d'une symbolique. Par exemple, Sirius Black dans *Harry Potter* ou Obi-Wan dans *Star Wars* ne sont plus perçus comme des figures paternelles dont la mort occupe la même place symbolique que toute mort du père dans un roman d'initiation (et fait par là partie intégrante du personnage), mais comme des personnes, avec leur vie, leurs émotions… dont on peut compléter la biographie et qu'on peut ressusciter à volonté.

C'est généralement par l'identification avec les personnages que les lecteurs apprécient une œuvre. Sur *fanfiction.net*, les visiteurs peuvent rechercher des nouvelles publiées à partir de plusieurs critères : longueur, niveau de maturité (tous publics à public adulte), achevé ou non, et jusqu'à deux personnages principaux inclus dans la nouvelle, mais rien concernant la période, par exemple, ou le lieu précis. C'est plus évident encore avec les jeux de rôles : à l'exception du maître de jeu, c'est à travers le personnage que les joueurs s'investissent dans le scénario. On constate d'ailleurs que de très nombreux joueurs semblent attacher plus d'importance à leur personnage qu'au scénario lui-même. Beaucoup vont jusqu'à assimiler un

[3] « Droit d'auteur », Wikipédia, 1er décembre 2009. Site consulté le 7 décembre 2009, http://fr.wikipedia.org/wiki/Droits_d%27auteurs

scénario avec le personnage qu'ils y interprètent, et l'intérêt qu'ils trouvent à un scénario donné est en fait directement proportionnel au degré d'identification avec leur personnage. Smahel *et al.* vont plus loin, en établissant un lien direct entre l'attachement à un personnage dans les jeux de rôles sur l'Internet de type MMORPG[4] (où de nombreux joueurs se connectent en même temps à une même plateforme, comme *World of Warcraft*), et le phénomène d'addiction à ces jeux[5]. L'importance des personnages, l'identification et l'attachement apparaissent donc comme des constantes, de la lecture à la création, ce qui n'est au fond guère surprenant quand on sait que le « canon » est envisagé de la même façon qu'on envisagerait le monde réel. Dans cet univers secondaire tout comme dans le monde réel, on ne verra pas un réseau de symboles considérés à égalité, mais des personnes à part entière pour lesquelles on peut éprouver sympathie, admiration ou agacement. De là à inventer (ou réinventer) un personnage-substitut pour se projeter dans l'œuvre, il n'y a qu'un pas. Les rôlistes le franchissent consciemment. Les auteurs de fanfiction le font de manière plus discrète, mais bien réelle.

On peut se demander pourquoi, si les lecteurs sont déjà capables de s'identifier aux personnages d'un roman, d'un film ou d'une série télévisée, ils auraient besoin de recréer l'univers de l'œuvre à leur manière. Sans prétendre donner une explication complète, nous remarquerons que le rapport à une œuvre se situe souvent entre admiration et frustration : l'univers fictionnel est à la fois vécu comme désirable, et comme présentant des lacunes, de par le fait qu'une intrigue unique fait forcément l'impasse sur un certain nombre de points de vue. Ici, il faut faire une remarque. La théorie psychanalytique envisage souvent la culture comme un moyen pour l'individu de souder son rapport au monde. Winnicott en particulier parle de l'« aire d'expérience[6] », de « l'espace potentiel entre l'individu et son environnement[7] », comme d'un espace intermédiaire où se nouent les relations entre le moi et l'extérieur, et qui accueille entre autres le jeu et l'expérience culturelle. Or il semble que les rôlistes et les auteurs de fanfictions ressentent le besoin de créer un espace intermédiaire supplémentaire *avant* l'espace intermédiaire en question, comme le fait remarquer Hills (cité par Thomas)[8]. Il est vrai également que ce phénomène semble centré sur la culture populaire. Si fanfiction.net héberge des nouvelles dérivées de l'œuvre de Jane Austen ou de F.S. Fitzgerald, il s'agit plus souvent d'exercices de style ou de pastiches ; quant à des jeux de rôles tels que *René* de Philippe Tromeur (où les joueurs incarnent des personnages romantiques inspirés de Chateaubriand), ils sont en général parodiques et ne donnent pas lieu à des campagnes aussi développées que d'autres plus traditionnels. La culture dite populaire, et en particulier les littératures de l'imaginaire, se distingue donc de nos jours par la façon dont son public la pratique, en lui donnant à elle-même un statut proche d'un monde réel, avec ses accidents, ses facettes cachées et ses nombreuses frustrations, et en développant souvent un espace créatif intermédiaire, qui correspond bien au fond à la définition de Winnicott de l'espace du jeu.

Bien que la réalisation d'une œuvre d'art, l'écriture de fanfictions ou la pratique des jeux de rôles présentent de nombreuses différences, Lancaster met en évidence le fait que ces différents processus créatifs se basent tous sur trois cadres de référence, le premier étant constitué par le monde réel (même les œuvres de science-fiction les plus extravagantes se basent en général sur le monde réel pour des détails fondamentaux, comme le réalisme

[4] Massively Multiplayer Online Role Playing Game.
[5] David Smahel *et al.*, "Playing MMORPGs: Connection between Addiction and Identifying with a Character", *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11, n° 6, 2008, p. 715-718.
[6] Donald Winnicott, *Jeu et réalité*, trad. Claude Monot et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975, p. 9.
[7] *Ibid.*, p. 139.
[8] Angela Thomas, "Fan Fiction Online: Engagement, Critical Response and Affective Play Through Writing", *Australian Journal of Language and Literacy*, vol. 29, n° 3, 2006, p. 226-239, p. 236.

psychologique ou les bases des rapports sociaux), le deuxième par les contraintes formelles et matérielles du support utilisé (qu'il s'agisse d'un roman, d'un film ou des règles d'un jeu), et le troisième par l'univers secondaire, créé en référence au premier cadre et dans les contraintes du second[9].

Ces trois cadres sont à l'origine d'un processus que nous qualifierons plus volontiers de créatif que d'artistique, bien que cela n'exclue pas la dimension d'œuvre d'art. Sans faire appel à aucune forme de jugement de valeur, il est assez délicat en effet de décrire le jeu de rôle comme une forme d'art : un art est normalement censé impliquer une communication avec un public, or dans le jeu de rôle traditionnel, le seul public est constitué par les joueurs eux-mêmes, et il est rare que des traces du jeu soient conservées sous leur forme d'origine. Pour développer l'idée des trois cadres de référence, nous pouvons dire que c'est le deuxième qui sera modifié d'une forme de création à une autre, avec des contraintes formelles, mais aussi des conventions différentes.

Au point de vue formel, les fanfictions sont simplement des récits (nouvelles ou courts romans) publiés par épisodes, les lecteurs étant invités à laisser leurs commentaires après chaque épisode. Cependant, sur *fanfiction.net*, ces commentaires dépassent rarement la vingtaine de mots, et servent davantage à encourager l'auteur à continuer sa publication qu'à influer sur la direction que l'histoire prendra. L'écriture se fait donc suivant un modèle assez traditionnel, où l'auteur demeure aux commandes. Les conventions de lecture et d'écriture sont en revanche extrêmement nombreuses. Tout d'abord, si tout type d'intrigue alternative peut être accepté[10], et si des écarts en tous genres sont autorisés par rapport à la norme, l'auteur se doit de préciser de quels écarts il s'agit. On peut en consulter des listes complètes sur l'Internet, en particulier sur *Wikipédia*[11], mais citons les principaux : mélanges d'éléments issus de deux œuvres différentes (par exemple *Harry Potter* et *Le Seigneur des Anneaux*), appelé *crossover* ; changement d'un événement majeur de la chronologie (par exemple, un personnage important qui était censé mourir a survécu), aboutissant à ce que les auteurs appellent un univers alternatif (abrégé AU en anglais) ; inclusion dans l'histoire d'un personnage issu au départ du canon, mais change de personnalité ou se comporte d'une manière inattendue (OOC, en anglais *out of character*) ; ou encore mise en scène d'une relation amoureuse imaginée entre deux personnages, pour ne citer que certains des plus importants… Préciser lesquels de ces procédés seront employés a une double importance. D'une part, cela permet aux lecteurs d'expliquer *a priori* les problèmes de compréhension qu'ils pourront rencontrer, et d'affirmer qu'ils ne viennent pas d'une connaissance approximative du canon mais d'une volonté délibérée. D'autre part, la plupart des lecteurs de fanfictions ont des préférences quant au contenu de leurs lectures. Dans leurs commentaires, beaucoup affirment par exemple leur préférence pour les histoires qui mettent en scène une relation entre tel et tel personnage, ou celles dont le contenu est traité de manière humoristique… Annoncer à l'avance le genre et quelques éléments de définition permet aux lecteurs de faire le tri parmi des textes qui, autrement, ne sont pas soumis à modération.

Les jeux de rôles sont à première vue bien différents. Les contraintes formelles sont particulières : tout d'abord, il s'agit d'une pratique avant tout orale, où chaque scénario est développé par un petit groupe de personnes à l'attention des autres membres du groupe, et qui n'a de public extérieur au jeu que de façon exceptionnelle. La distinction entre joueur et maître de jeu n'est en théorie qu'une différence de rôle destinée à assurer le bon fonctionnement de la partie. En pratique, il arrive souvent que les joueurs considèrent que le

[9] Kurt Lancaster, "Do Role-Playing Games Promote Crime, Suicide and Satanism among Players as Critics Claim?", *Journal of Popular Culture*, automne 1994, vol. 28, Issue 2, p. 67-79.
[10] Angela Thomas, *op.cit.*, p. 229.
[11] "List of Fan Fiction Terms", Wikipedia, 6 décembre 2009. Site consulté le 7 décembre 2009, http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction_terminology

maître de jeu se situe à un niveau autre. Dans la mesure où c'est au maître de jeu d'écrire le scénario et d'en assurer le déroulement, de nombreux joueurs le placent sur un plan différent : à eux de développer une histoire dont leur personnage occupe le centre, à lui de fournir les différents éléments qui permettront à cette histoire de se réaliser. L'expérience montre que l'aspect collaboratif des jeux de rôles peut en arriver à être plus théorique que pratique. Il faut ajouter à cela que, même dans l'idéal, le maître de jeu n'a pas une maîtrise absolue du scénario : de nombreuses situations se résolvent de façon aléatoire et peuvent aboutir à un résultat très différent de celui qui aurait pu être envisagé. Par exemple, lors d'une situation de combat, on tire les dés pour déterminer lequel des adversaires touchera l'autre, et ainsi de suite… ce qui peut tout à fait générer une situation imprévue, comme le décès du personnage d'un des joueurs, qui entraînera des révisions conséquentes dans le scénario. La situation est encore compliquée par le fait que les jeux de rôles sont une activité aussi sociale que créatrice, et qu'il n'est absolument pas malvenu qu'aux discussions « en jeu » (chaque joueur interprétant son personnage) se mêlent des intermèdes « hors jeu » (les joueurs se remettent à parler en leur nom de choses qui n'ont parfois qu'un rapport lointain avec le jeu lui-même). Ces intermèdes font même partie intégrante du jeu, comme le fait remarquer Caïra, et nécessitent de la part des joueurs une certaine dextérité pour faire la part entre ce qui relève du jeu d'acteur (le joueur interprétant son personnage) et ce qui relève de la discussion informelle[12].

De nombreux aspects interviennent donc : création collective, création individuelle, intervention de l'aléatoire dans la création, aspect social. On comprend alors qu'il y ait certainement encore moins de consensus sur ce que doit être la pratique idéale du jeu de rôles. Pour certains, cela se rapproche d'une sorte de jeu d'échecs à grande échelle, ou d'un jeu vidéo où on interpréterait les personnages au lieu de les voir sur un écran. D'autres privilégient la création d'un scénario et de personnages intéressants et l'interaction théâtrale. Ces différentes approches se retrouvent souvent au sein d'une même partie, réparties entre les différents joueurs, ce qui n'est d'ailleurs pas toujours pour faciliter le processus créatif…

Cependant, un point ressort de pratiques aussi diverses. Les rôlistes créent un personnage qui devient le centre d'un certain investissement affectif. Les auteurs de fanfictions reportent cet investissement sur des personnages particuliers du canon. Dans les occasions où ils créent leurs propres personnages, l'investissement affectif peut être encore plus visible. Ces personnages sont souvent doués de grandes qualités sur tous les plans et jouissent d'une place centrale dans le scénario, au point parfois d'agacer les lecteurs pour qui une telle pratique est cousue de fil blanc. Cependant, elle montre bien à quel point il est important de s'identifier à un personnage qui permet de mettre en scène les désirs que le canon laisse insatisfaits, quitte à inventer le personnage en question. Pour Chander et Sunder, ce besoin revient plus spécifiquement à un désir de faire entendre une voix laissée pour compte par l'histoire d'origine. Le fait que ces nouveaux héros créés par des fans soient souvent des héroïnes (appelées par dérision des « Mary Sue », du nom d'une héroïne de ce type créée dans les années soixante-dix) signalerait le besoin pour les lectrices d'être davantage représentées dans une culture populaire qui trop souvent ne leur accorde qu'une poignée de stéréotypes[13]. Le désir essentiel que les fanfictions sont censées satisfaire serait alors de rétablir l'équilibre des forces, de maintenir les satisfactions offertes par la culture populaire au niveau de l'imagination tout en mettant à mal les stéréotypes dont elle peine encore à se débarrasser. Ce désir de rétablissement des voix silencieuses pourrait se faire entendre grâce à l'Internet et être soutenu par tous ceux qui le partagent : une autre utilité, on le voit, des résumés schématiques présents au début des fanfictions.

---

[12] Olivier Caïra, *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 202.

[13] Anupam Chander et Madhavi Sunder , "Everyone's a Superhero: A Cultural Theory of 'Mary Sue' Fan Fictions as Fair Use", *California Law Review*, avril 2007, vol. 95, p. 597-625, p. 613.

Il paraît malgré tout utile de ne pas trop idéaliser la communauté des recréateurs d'œuvres populaires. Ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre une volonté délibérée de subvertir une voix dominante, et il faut bien remarquer que si les fanfictions font la part belle aux héroïnes ou à l'homosexualité, ce n'est pas un acte si subversif que cela, à l'heure où la culture populaire destinée aux adolescents prend spécifiquement pour cible le public féminin avec des héroïnes qui sont tout sauf passives (dans *Buffy contre les vampires*, par exemple), et où la mise en scène de l'homosexualité est tout aussi courante (voir des séries télévisées comme *The L-Word*, ou le personnage de Willow dans *Buffy*…). Il faut aussi prendre en compte que de nombreux auteurs de fanfictions sont des adolescents, pour qui représenter l'homosexualité peut revenir à rechercher un « brouillage des genres », une certaine androgynie, affaiblissant l'aspect sexuel parfois intimidant à cet âge ; ce n'est pas nécessairement un désir de faire entendre une voix oubliée ! Notons aussi que d'autres minorités, comme les minorités ethniques ou religieuses, ne semblent par contre pas plus représentées que dans la culture populaire en général. Quant aux jeux de rôles, la question de savoir si leur contenu sera stéréotypé ou non dépend essentiellement de l'imagination des joueurs ; quand ceux-ci ont été nourris de clichés, on y rencontre tout autant de guerriers virils tout droit sortis d'une aventure de Conan le Barbare et de princesses en détresse que dans les productions les plus caricaturales des *pulps* des années trente. D'anciens rôlistes convertis au christianisme[14] évoquent leurs parties en faisant mention des très nombreux enlèvements, viols et séquestrations systématiquement subis par leurs personnages féminins, sans la moindre remise en question (si ce n'est pour dénoncer le caractère anti-biblique des jeux de rôle en général) : tous ceux qui s'emparent de la culture populaire pour la recréer à leur façon sont loin d'être des révolutionnaires…

Le désir ne peut donc pas se ramener uniquement à un désir de faire entendre sa voix oubliée par les orientations idéologiques du canon. Il serait aussi simpliste d'affirmer que les personnages créés par les fans sont des représentations idéalisées d'eux-mêmes dans un monde où ils auraient une place que le monde réel et sa culture leur refusent. En revanche, on voit vite à quel point le décalage né de la fiction permet de rendre accessibles des possibilités qui ne le seraient pas dans la réalité. Lorsqu'on examine les personnages interprétés par des rôlistes, on remarque qu'il ne s'agit souvent pas tant de ce qu'ils percevraient comme une version idéalisée d'eux-mêmes que d'un opposé : ainsi un joueur athée joue un fanatique religieux, un joueur foncièrement réservé joue une personnalité exubérante, et on ne compte plus les joueurs qui choisissent d'interpréter un personnage au caractère brutal ou insupportable, en bref, bien éloigné d'un quelconque idéal. De même, les fanfictions mettent fréquemment en scène des situations qui seraient difficilement acceptables dans un autre contexte (viols, relations amoureuses entre adolescents et adultes…), ou tout bonnement impossibles (un cas frappant étant constitué par les récits dits « mpreg », ou *male pregnancy*… tout à fait acceptables dans le monde des fanfictions !). Le fait que jeux de rôle et fanfictions ne soient soumis à aucune forme de censure permet donc d'explorer des possibilités que la culture populaire ne s'autorise pas toujours à développer, et de surcroît, de leur donner un public ouvert et averti à l'avance.

Comment dès lors situer l'activité créatrice par rapport au canon ? La loi lui donne une position inférieure. Pour ses nombreux pratiquants, cependant, il n'en va pas nécessairement de même. Une lectrice de fanfictions évoque ainsi des éléments inventés par des fans comme s'ils faisaient partie du canon. Lorsque Gravois évoque les jeux de rôle, il les compare à la pratique médiévale de la narration orale[15] : le monde, bâti autour d'un passé fantasmé et

[14] Marc Dirlewanger, Gilles Morier-Genoud et Patrice Desachy, *Précautions à prendre avec le jeu de rôles*, 2004. Site consulté le 7 décembre 2009, http://www.info-sectes.org/roles/roles2.pdf, p. 47.
[15] John Gravois, "Knights of the Faculty Lounge", *Chronicle of Higher Education*, 7 juin 2007, vol. 53.

« ahistorique », demeure d'un récit à l'autre, mais le dénouement reste ouvert, et c'est à chaque conteur d'en décider. Gravois pense que ce n'est pas un hasard si le jeu de rôle s'est principalement construit autour de la *fantasy* et de la science-fiction, puisque c'est dans ces deux genres qu'on dispose d'un monde « qui peut être infiniment construit, reconstruit, et traversé », hors des contraintes du réalisme. Le parallèle avec la littérature médiévale peut aller assez loin. Le corpus total que constitue la matière arthurienne comprend en fait un tel nombre de faits contradictoires, de chevauchements chronologiques, ainsi que de personnages inventés pour l'occasion par des conteurs qui préféraient parler de leur propre héros plutôt que des grands de la Table Ronde (même Chrétien de Troyes l'a fait dans *Erec et Enide*), qu'il peut rappeler par sa composition le corpus des fanfictions écrites autour d'un canon donné, ou de toutes les campagnes jouées par les amateurs d'un jeu de rôle : un amalgame d'histoires alternatives hétéroclites, mais qui n'ont vocation ni à s'intégrer parfaitement dans le canon, ni même à être lues par tous les lecteurs. On pourrait dresser bien d'autres parallèles. Si la matière de Bretagne ressemblait surtout à un ensemble de références approximatives tirées d'origines diverses, il faut remarquer que dans la pratique moderne, le canon est rarement pris au pied de la lettre, bien qu'en apparence un livre ou un film que n'importe qui peut se procurer constitue une référence plus précise. De plus, la chanson de geste médiévale avait pour fonction essentielle de divertir, tout comme la *fantasy* moderne, et elle ne prétendait pas davantage à la réalité historique. Nous avons également signalé que c'était l'anonymat de l'auteur qui prédominait, avec le caractère fluctuant du canon. Caïra va jusqu'à comparer la pratique la plus élémentaire des jeux de rôles (les personnages combattent une série de monstres sans pratiquement de narration intermédiaire et sans souci de réalisme) avec la structure traditionnelle des récits de chevalerie, où le héros est soumis à une suite d'épreuves et où presque rien n'est dit de son existence le reste du temps[16]. En d'autres termes, les pratiques très contemporaines que sont le jeu de rôle et les fanfictions ne découlent peut-être pas de manière si évidente de la culture de masse et de l'âge d'l'Internet, si on peut leur trouver un parallèle au Moyen Âge…

Évitons cependant les confusions, et n'assimilons pas la pratique moderne à la chanson médiévale. Il est peu probable que la pratique des fanfictions telle qu'elle existe aujourd'hui en vienne à supplanter la pratique culturelle traditionnelle telle que l'évoque Certeau, où les œuvres, filtrées par un travail éditorial préalable qui leur donne leur légitimité, sont transmises du haut vers le bas, de l'auteur au récepteur, et bénéficient d'une forme d'intouchabilité (le cadre légal des droits d'auteur)[17]. Les fanfictions existent dans leur grande majorité grâce au système traditionnel de publication. Par contre, les jeux de rôle brouillent davantage les cartes. Tout d'abord, malgré le fait que de nombreux jeux de rôle soient créés à partir d'œuvres publiées, ce n'est pas le cas de tous. Pour le plus célèbre, *Donjons et Dragons*, c'est même le contraire qui s'est produit : l'univers du jeu s'inspirait d'un ensemble d'images populaires d'origines diverses, et de nombreux romans s'en sont ensuite inspirés, comme la série *Lance Dragon*. Par ailleurs, il y a une forme particulière de fanfiction qui consiste à raconter par écrit les événements d'une campagne. Et s'il est vrai que les campagnes elles-mêmes ne sont presque jamais observables, en revanche, de nombreux maîtres de jeu mettent en ligne leurs scénarios (les grandes lignes de l'histoire que le maître de jeu conçoit de son côté avant que la campagne ne soit interprétée par les joueurs), pour qu'ils se trouvent à la disposition d'autres joueurs qui voudraient s'en inspirer pour leurs propres campagnes, et éventuellement la description des principaux personnages. Ces scénarios ne représentent qu'une petite partie du travail créatif. On pourrait cependant les comparer à des partitions, ou à la mélodie d'un standard de jazz : une ligne directrice qui laisse une très grande liberté aux nouveaux interprètes. Par ailleurs, tout comme dans la littérature médiévale, les rôlistes

[16] Olivier Caïra, *op. cit.*, p. 239
[17] Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Union Générale d'Éditions, 1974, Éditions du Seuil, 1993, p. 147.

disposent d'un grand nombre d'images canoniques qui facilitent le travail d'imagination : de même que l'image du chevalier héroïque était un topos si commun qu'il suffisait d'un simple *ez vos* (« et vous auriez vu… ») de la part du conteur pour qu'ils se le représentent précisément, les rôlistes ont leur propre répertoire de figures canoniques, telles que le nain combattant et bourru, l'elfe éthéré et ami de la nature… et même quelques clichés liés à des aspects spécifiques au jeu lui-même, comme l'« alignement » dans *Donjons et Dragons* (un personnage sera, de manière fixe, « bon », « mauvais », « loyal », « chaotique »…), ou les « classes » avec leurs caractéristiques stéréotypées (le guerrier, dont le trait dominant est censé être la force au détriment de l'intelligence ; le magicien intellectuel mais peu robuste ; le prêtre dont l'utilité principale est de soigner ses compagnons au cours des combats…). Ainsi, derrière l'aspect très individualiste d'une activité partagée par un petit groupe seulement, on s'aperçoit qu'il y a un grand fond commun.

L'activité recréatrice constitue donc une nouvelle manière d'apprécier une œuvre d'art, un mode hybride qui rappelle par beaucoup d'aspects l'époque où la distinction entre culture savante et culture populaire n'était pas si forte et où sa transmission se faisait avec une grande souplesse, en fonction de son public. Au sein de la culture populaire, il semble aujourd'hui normal que le public puisse avoir sa part d'influence dans le processus créatif. On constate d'ailleurs que cette influence n'est pas circonscrite à l'activité recréatrice elle-même. Les scénaristes d'une série télévisée comme *Lost* avouent régulièrement avoir modifié le rôle d'un personnage, voire l'avoir éliminé de la série, ou avoir privilégié un fil de l'intrigue plutôt qu'un autre en fonction des réactions des spectateurs, d'une manière qui rappelle celle du maître de jeu qui infléchit son scénario en fonction des attentes des autres joueurs. Dans la communauté des fanfictions, il est tout à fait admis que certains contestent les choix de l'auteur en affirmant qu'une intrigue différente aurait été meilleure, avant d'écrire l'intrigue en question, tels les « shippers » (de l'anglais « relationship »), qui imaginent une relation amoureuse entre deux personnages du canon et soutiennent qu'elle aurait eu une plus grande valeur artistique que le choix de l'auteur. La question d'autorité n'intervient guère dans le dialogue. C'est tout un nouveau rapport à l'œuvre d'art qui émerge, où la parole des lecteurs n'est pas moins légitime que celle de l'auteur.

Nous voyons donc que la question du rapport à l'art populaire « légitime » est primordiale. Les récepteurs appréhendent l'œuvre non pas comme une œuvre mais comme un monde. Ce rapport diffère non seulement du rapport académique à la culture, où une certaine distance est de mise par rapport à l'œuvre, considérée davantage comme un réseau de symboles, mais aussi du rapport populaire. En effet, s'il n'est pas nouveau que les récepteurs de la culture populaire s'enflamment pour l'intrigue, en déplorent les injustices et se prennent de passion pour les héros comme s'il s'agissait vraiment de personnes, en revanche ils vont rarement aussi loin que les rôlistes et les auteurs de fanfictions, qui lui donnent la légitimité d'un véritable univers, d'où l'appellation de « canon » parfois utilisée.

Cet univers fonctionne autour d'un principe de collaboration paradoxale : on ne fait pas de jeux de rôle ou de fanfiction seul, certes, mais nous avons vu que dans un grand nombre de cas, il s'agit davantage d'une collection de points de vue individuels que de l'élaboration d'un projet collectif. Il repose également sur une accumulation de codes destinés à faciliter la lecture du nouveau corpus : expressions ou sigles variés pour montrer l'orientation des fanfictions, implicite partagé par les rôlistes qui permet de faire la part entre discussions en jeu et hors jeu…

La vocation de ces codes reste cependant davantage de faciliter la communication que de libérer l'expression artistique. Nous maintiendrons donc le terme de pratique créatrice, et non artistique, par prudence ; mais nous nous garderons bien de nier l'intérêt de pratiques dont l'étude met bien en évidence l'évolution des rapports du public à la culture populaire.

# Bibliographie


Bode, Dana L., 2008, « And Now, A Word From the Amateurs », *Transformative Works and Cultures*, n° 1. Site consulté le 7 décembre 2009, http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/51

Caïra, Olivier, 2007, *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.

Certeau, Michel (de), 1974, *La culture au pluriel*, Union Générale d'Éditions ; 1993, Éditions du Seuil.

Chaiken, Ilene, 2004-2008, *The L-Word*, Coast Mountain Films Studios.

Chander, Anupam, et Sunder, Madhavi, 2007, "Everyone's a Superhero: A Cultural Theory of 'Mary Sue' Fan Fictions as Fair Use", in *California Law Review*, avril, vol. 95.

Chrétien de Troyes, 1994, *Erec et Enide*, C. Mela (éd.), Paris, Hachette, Lettres Gothiques.

Compagnon, Antoine, 2009, *Qu'est-ce qu'un auteur ?*, Cours donné à la Sorbonne. Site consulté le 7 décembre 2009, http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php

Dirlewanger, Marc, Morier-Genoud, Gilles, et Desachy, Patrice, 2004, *Précautions à prendre avec le jeu de rôles*. Site consulté le 7 décembre 2009, http://www.info-sectes.org/roles/roles2.pdf

« Droit d'auteur », 1er décembre 2009, Wikipédia,. Site consulté le 7 décembre 2009, http://fr.wikipedia.org/wiki/Droits_d%27auteurs

Gravois, John, 2007, "Knights of the Faculty Lounge", *Chronicle of Higher Education*, 7 juin, vol. 53.

Gygax, Gary *et al.*, 1989, *Advanced Dungeons and Dragons: Player's Handbook*, Lake Geneva, TSR.

Lancaster, Kurt, 1994, "Do Role-Playing Games Promote Crime, Suicide and Satanism among Players as Critics Claim?", *Journal of Popular Culture*, automne, Vol. 28, Issue 2, p.67-79.

"List of Fan Fiction Terms", 6 décembre 2009, Wikipédia,. Site consulté le 7 décembre 2009, http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction_terminology

Lucas, George (dir.), 1977, *The Star Wars*, 20th Century Fox.

Meyer, Stephenie, 2005-2008, *Twilight*, Little, Brown and Company.

Petersen, Sandy, 1981, *Call of Cthulhu*, Chaosium.

Rowling, J.K., 2003, *Harry Potter and the Order of the Phenix*, Londres, Bloomsbury.

Rowling, J.K., 2005, *Harry Potter and the Half-blood Prince*, Londres, Bloomsbury.

Smahel, David *et al.*, 2008, "Playing MMORPGs: Connection between Addiction and Identifying with a Character", *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11, n° 6, p. 715-718.

Thomas, Angela, 2006, "Fan Fiction Online: Engagement, Critical Response and Affective Play Through Writing", *Australian Journal of Language and Literacy*, vol. 29, n° 3, p. 226-239.

Tolkien, J.R.R., 1964, "On Fairy-Stories" ; 2001, *Tree and Leaf*, London, Harper Collins.

Tromeur, Philippe, 2000, *René*, http://abracadabrantesque.idoo.com/rene.htm

Weis, Margaret et Hickman, Tracy, 1984, *Dragonlance Chronicles*, 2001, *Wizards of the Coast*.

Whedon, Joss (dir.), 1997-2003, *Buffy the Vampire Slayer*, Kuzui Enterprises.

Winnicott, Donald, 1975, *Jeu et réalité*, trad. Claude Monot et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard.