



Conférence Jeux&Cie 2016

Le jeu, l'imaginaire et l'Histoire

Compte-rendu rédigé par Camille Ragot, coordinatrice des pôles jeux, sciences et Histoire sur le festival des Imaginales.
Ville d'Epinal

A l'occasion de la 5^{ème} édition du festival Jeux&Cie à Epinal, une table ronde animée par Alexis Fontbonne (association L'Odyssée des jeux) a été organisée sur le thème du jeu, de l'imaginaire et de leur rapport à l'Histoire. L'objectif était d'interroger la notion de réalisme dans les jeux à caractère historique selon deux axes :

- Comment gérer l'anachronisme lorsque l'on est créateur ou maître de jeu ?
- Comprendre l'évolution du jeu de plateau et ses enjeux historiques.

Introduction

Par définition, l'Histoire et le jeu s'opposent. La première est réaliste, ne répond à aucune règle et du fait de son caractère passé, elle ne propose pas de choix. Au contraire, le jeu ne cherche pas nécessairement à ressembler à la réalité, il se base sur des règles précises qui, par conséquent, autorisent le joueur à faire des choix qui influenceront la suite de la partie tout en délimitant un cadre de jeu.

Partant de ce postulat que l'Histoire a un caractère réaliste indéniable, un débat oppose Tolkien, le grand maître de la *fantasy*, littérature de l'imaginaire par excellence, à George R. R. Martin, l'auteur de *Game of Thrones*, la série de romans et télévisée au succès actuel mondial. Selon Martin, l'œuvre du professeur britannique n'est pas assez réaliste. Seulement, il faut rappeler que ce n'est pas la prétention de Tolkien. Au contraire, son œuvre se veut la création de la mythologie du peuple elfique. Or, la mythologie, même si elle peut s'appuyer sur des faits historiques, n'a pas vocation à être fidèle à la réalité. Elle la déforme pour donner vie à un récit épique, moral, mettant en valeur certains personnages, en dépréciant d'autres ; bref, elle n'est pas le témoin impartial de la réalité historique (si tant est que l'Histoire relatée le soit...).

Martin a, quant à lui, fait le choix de questionner le réalisme. En effet, sa saga tire son inspiration de l'époque médiévale européenne du V^e siècle jusqu'au XVI^e, soit une très large étendue de l'Histoire. Ainsi, on est en droit de se demander en quoi les romans de Martin sont plus réalistes que ceux de Tolkien...

Un auteur qui s'inspire de l'Histoire pour écrire une fiction ne pourra pas reprendre tous les éléments qui la composent. Il est donc obligé de faire des choix et de porter l'attention du lecteur sur tel ou tel détail historique. Par exemple, l'écrivain peut décider de mettre en valeur le fonctionnement de la vie quotidienne de l'époque qui l'inspire ou de s'intéresser à l'architecture.

On retrouve la même problématique dans la conception d'un jeu : il vaut mieux parler de notion de choix du créateur que de réalisme. Par exemple, le jeu de rôle *Res Publica Romana* adopte le point de vue des romains. Selon les récits historiques romains, la république de Rome n'est jamais l'attaquant ; si l'Empire participe à une guerre, c'est toujours pour se défendre. Le jeu prend ici le parti de raconter l'Histoire du point de vue de l'un de ses acteurs et non d'un point de vue « neutre ». Ce choix modifie alors radicalement le fonctionnement du jeu.

Dans les jeux, quelque soit leur forme, on retrouve différents usages de l'Histoire :

- Tout d'abord, elle peut servir de simple décorum. La culture orientale est d'ailleurs souvent utilisée à cet usage. En termes de jeux, on peut citer les exemples de *Fief* et de *7 Wonders*.
- Ensuite, l'Histoire peut être le point de départ d'un imaginaire qui donne un sens à l'action. Ainsi, le joueur immergé dans une époque, un contexte historique, va y évoluer, y faire des choix et aura alors l'impression d'inventer une partie de l'Histoire.

Si l'Histoire est une si grande source d'inspiration pour les auteurs de romans et de jeux de rôle c'est parce que son exploitation est libre et gratuite, contrairement à l'adaptation d'un roman en jeu où il faut alors reverser des droits d'auteur.

Moralité, « l'Histoire c'est bien parce que c'est gratuit. »

Intervention de Jean-Philippe Jaworski :

La gestion de l'anachronisme dans le jeu de rôle historique

Jaworski est l'auteur de plusieurs jeux de rôle. Le premier n'a pas été publié car il se basait sur les romans de Tolkien et posait des problèmes de droits. Le second, inspiré de l'Histoire réelle, a pu être publié car, comme on l'a dit plus haut, son exploitation ne pose pas de problème de droits d'auteur.

Lors de la conférence, Jaworski a abordé la question de l'anachronisme et plus particulièrement, la difficulté de sa gestion lors de la création d'un jeu de rôle historique. En effet, dans ce type de jeu, la règle principale est de jouer dans un univers qui a existé ce qui implique des restrictions dans les choix possibles. Un gros problème se pose lorsqu'un joueur décroche du contexte, il risque de gâcher le jeu.

L'insertion d'un anachronisme a deux causes principales :

- Les joueurs : chacun arrive dans le jeu avec sa culture historique personnelle, en fonction de son éducation, son instruction, ses lectures, etc. Ces différences culturelles entre les joueurs influent grandement sur leur façon de se comporter. Jaworski prend l'exemple d'une partie vécue où certaines personnes jouaient des maîtres tandis que les autres jouaient des serviteurs, le tout situé dans le XVI^e siècle. Le jeu a dérapé lorsque les

joueurs serviteurs ont commencé à avoir des revendications syndicalistes quasi marxistes en complète incohérence avec l'époque jouée.

- Le système de jeu : parfois, l'anachronisme est dû au hasard de la partie. Jaworski cite un deuxième exemple. Il s'agit d'une partie où les joueurs ont tué un général lors d'une bataille alors que dans la réalité historique, l'homme est mort à la bataille suivante.

Comment faire pour lutter contre l'anachronisme dans le jeu de rôle comptes tenus de ces deux facteurs ? Jaworski propose quatre solutions :

- La première est de lutter au sein même de la conception du jeu contre l'anachronisme. C'est-à-dire qu'il faut adapter le système de jeu de façon à inciter le joueur à adopter un comportement cohérent avec l'époque jouée. Par exemple, il faut éviter de donner aux compétences des noms incohérents avec l'époque ; l'auteur de jeu de rôle doit donc bannir le terme « psychologie » des jeux situés avant la fin du XVI^e siècle. Cette exclusion préviendra la tendance du joueur à appliquer des techniques modernes dans un contexte inapproprié. A l'inverse, Jaworski propose d'insérer des compétences telles que « Etiquette » qui guideront le joueur vers l'attitude propre à l'époque jouée.
- Son deuxième conseil s'applique à l'étape de création du personnage. Jaworski a mis en place un système de questionnaire à choix multiple permettant à tous les joueurs d'avoir un aperçu commun de l'époque du jeu. Grâce à cette méthode, les joueurs commencent la partie avec une expérience commune qui atténue les différentes cultures historiques.
- Une troisième solution opère sur les caractéristiques des objets, notamment des armes. Pour que le joueur adopte l'attitude d'un combattant de l'époque jouée, les armes à sa disposition doivent répondre aux mêmes caractéristiques que dans la réalité historique. Par exemple, au début de l'arme à feu de poing, l'objet faisait de gros dégâts mais ne pouvait tirer qu'un seul coup et était d'une grande imprécision. Les combattants ne l'utilisaient donc qu'à bout portant, lorsque la situation les assurait de la réussite. Le concepteur de jeu doit donc respecter ces caractéristiques s'il souhaite que les joueurs adoptent un comportement réaliste.
- Le quatrième et dernier conseil de Jaworski incite à la discussion préalable entre les joueurs avant la partie. Il est primordial que tout le monde se mette d'accord sur les règles : autorisation de l'anachronisme ? On considère le joueur comme un point divergent dans l'Histoire ce qui implique plus de liberté ?

Si malgré ces précautions l'anachronisme surgit – comme dans l'exemple du général tué à la mauvaise bataille – le Maître du Jeu (MJ) peut invoquer les lacunes de l'Histoire (notre connaissance scientifique de celle-ci étant limitée aux textes qui ont réussi à traverser les âges) pour contourner l'anachronisme.

Enfin, comme un livre de fiction, le jeu de rôle historique est, selon Jaworski, un moyen de mettre les joueurs en situation de réflexion par rapport à un aspect social, politique ou autre. Ainsi, ils seront amenés à réfléchir, non seulement sur l'Histoire, mais aussi sur la société actuelle.

Intervention de Manuel Rozoy :

Les liens entre jeux de plateau et Histoire

Le terme de « jeu de plateau » est apparu dans les années 1970, non pas comme synonyme du « jeu de société » mais bien comme une désignation nouvelle et plus restreinte d'un nouveau type de jeu. Avant cette date, les jeux de société étaient vendus dans des malles contenant plusieurs petits jeux. Aux prémices de l'Histoire du jeu de plateau, on trouve les boîtes ne contenant qu'un seul jeu ; une vraie petite révolution. On estime que le premier du genre est *Traveller's tour through Europe*, sorti en 1822.

Les leaders sur le marché du jeu unique en boîte sont l'entreprise américaine Parker Brother's – aujourd'hui connu sous le nom Hasbro – et l'entreprise allemande Ravensburger, toutes deux fondées en 1883.

Le jeu de plateau ne traite pas l'Histoire de la même manière que le jeu de rôle : il se focalise sur l'Histoire proche dans une optique didactique et avec un traitement imagé. Jusque dans les années 1950-60, ce type de jeu a pris des allures de satire et de propagandes politiques très fortes. A partir des années 1960, deux écoles se font face dans le domaine du jeu de plateau : l'école allemande et l'école américaine.

- L'école allemande est représentée par le jeu *Catan* (1995), un jeu de *settlement* (conquête coloniale) qui révolutionne le secteur à sa sortie. Ce type de jeu – dont les Allemands se font une spécialité – se base sur quatre principes fondamentaux :
 1. Les joueurs ne sont jamais amenés à s'affronter directement.
 2. Le jeu laisse peu de place au hasard. La stratégie prime avant tout.
 3. Un joueur ne peut pas être éliminé pendant la partie.
 4. Le thème, et donc l'Histoire, sert de décor au jeu.

Au sortir de la seconde Guerre Mondiale, l'objectif des jeux allemands est de rassembler la famille autour d'une table, refusant le conflit. L'école allemande donne la priorité à l'élégance mécanique du système de jeu sans rechercher à immerger le joueur dans un imaginaire.

- A l'opposé, de l'autre côté de l'Atlantique, l'école américaine s'illustre dans les jeux de simulation répartis en trois catégories : les wargames, les jeux de pouvoir et les jeux de rôle. Si on établit une rapide frise chronologique, on passe de *Tactics* (1958) à *Donjons&Dragons* (1974) en passant par *Chainmail* (1970). Si les premiers jeux s'inspiraient grandement de l'Histoire proche comme tous les jeux de boîte de l'époque, l'école américaine glisse rapidement vers des jeux à l'histoire thématique axés sur la fiction. Les principes de base des jeux américains sont les exacts opposés de ceux de l'école allemande :
 1. Le conflit direct entre les joueurs est privilégié.
 2. Le joueur peut être éliminé de la partie, et c'est même valorisé.
 3. Les jeux américains laissent beaucoup de place au hasard.
 4. Le thème a une place très forte dans le système de jeu.

Dans les jeux de l'école américaine, l'accent est mis sur le « drama », la capacité des joueurs à incarner un rôle, à s'immerger dans le thème. Le joueur devient acteur.

Prenons l'exemple de deux jeux sortis en 2015 : *Puerto Rico* (école allemande) contre *Freedom* (école américaine). Les deux se situent à Porto Rico à l'époque de la traite des noirs. Toutefois, le premier ne prend pas du tout en compte la situation historique de l'époque, les joueurs n'ont absolument pas conscience de la situation des esclaves sur l'île, l'Histoire sert ici de décorum. A l'inverse, le deuxième est entièrement pensé autour de l'esclavagisme puisque les joueurs incarnent des esclaves qui cherchent à gagner leur liberté.

Grâce à cet exemple, on comprend bien la différence entre les deux façons de concevoir un jeu de plateau. Dans tous les cas, l'Histoire sert de point de départ à un imaginaire.

Certains jeux ne peuvent bien évidemment pas être classés dans l'une ou l'autre catégorie. Les jeux de civilisation se situent à la croisée des deux écoles.



ImaginaLES
le festival des mondes imaginaires

