

**Soutenance du mémoire**  
**« Un univers de cartes : Jeu, fiction et mythe dans *Magic : l'Assemblée* »**  
**25 juin 2007**

**Parcours suivi dans l'élaboration du sujet**

Au départ, il y a un intérêt personnel pour la forme courte, voire brève, en littérature, et une curiosité à l'égard des nouveaux vecteurs de fiction, jeux vidéo, jeux de rôle, jeux tout court. Il y a aussi, bien sûr, ma pratique personnelle du jeu en tant que simple joueur occasionnel.

Il y avait ce jeu de cartes présentant un univers très riche, et l'idée assez ancienne que les cartes relevaient d'une « esthétique du fragment », sans que je sache très bien encore en quoi cela consistait. Par la suite, j'ai été amené à parler à mes amis des histoires correspondant aux différentes extensions du jeu et présentées sur les cartes. A cette fin, j'ai commencé à élaborer des textes censés leur *résumer* ces histoires. Or, je me suis rendu compte, en écrivant ces textes, que le simple fait d'avoir affaire au départ à une fiction éclatée, fragmentaire, lacunaire, renforçait beaucoup la part d'invention personnelle que j'étais amené à intégrer à ces textes. Il était impossible de s'en tenir à un simple compte-rendu. La pratique du résumé, au lieu de constituer un condensé d'informations comme cela aurait été le cas si j'avais voulu résumer un livre ou un film, *ajoutait* des informations qui, à strictement parler, n'étaient pas présentes, ou du moins n'étaient pas dites explicitement, sur les cartes.

Cette constatation, ainsi que les lectures et observations que j'avais été amenées à faire en fréquentant les sites web de *fans* et les forums de joueurs, qui comprenaient de nombreux « résumés » de ce genre, m'ont donné envie de poursuivre cette réflexion avec un niveau d'exigence universitaire, et de réaliser une analyse plus précise des procédés fictionnels à l'œuvre dans ce jeu de cartes.

L'idée d'une mise en rapport avec le mythe est venue de la confrontation entre, d'un côté, l'introduction de Richard Garfield à l'ouvrage *The Art of Magic*, où il comparait les joueurs à des archéologues reconstituant une civilisation disparue à partir de documents épars et fragmentaires, et, de l'autre, la conviction que l'idée qu'on se fait habituellement du « mythe de [quelque chose] » pris « en soi » ne va justement pas de soi, mais résulte d'un procédé de synthèse et d'extrapolation fondé sur la confrontation entre des sources multiples – en particulier dans le cas des dictionnaires de mythologie, qui présentent souvent les mythes non pas dans la multiplicité de leurs variantes (à la Levi-Strauss) mais sous forme d'un récit continu avec, au mieux, deux ou trois variantes, dérivant pourtant d'une version considérée comme « la plus courante » ou « la plus connue ». Ces dictionnaires, aussi curieux que cela puisse paraître, semblaient s'élaborer d'une façon parallèle à la façon dont des sites de fans élaboraient des « résumés » à partir de cartes et d'autres sources dispersées. Cette idée est exprimée par le « triangle mythocritique » de Delattre : le mythe résulte avant tout de la rencontre entre un mythologue et plusieurs documents à partir desquels il constitue un récit.

*Ce rapport avec le mythe* devait, au départ, être davantage développé, sous la forme d'une étude parallèle de l'élaboration « du » mythe chez différents auteurs et de l'élaboration du « mythe » de l'univers de *Magic* dans la communauté des joueurs. Il s'est avéré en cours de route, d'une part qu'un tel sujet aurait été trop vaste pour le cadre restreint d'un mémoire de master 1, d'autre part que l'absence complète d'études du jeu de cartes en tant que vecteur fictionnel nécessitait de se concentrer avant tout sur une analyse précise des procédés de la fiction dans le jeu de cartes, condition *sine qua non* à la mise en évidence d'un quelconque rapport un peu pertinent avec le mythe.

**Difficultés du sujet**

Ce sujet posait trois difficultés principales : un problème de légitimité, un problème de sources, et les difficultés du sujet en lui-même.

Le problème de la *légitimité* du sujet venait du choix d'étudier un jeu.

L'étude des jeux ne correspond à aucune des branches canoniques des études universitaires, encore moins l'étude des jeux *comme fictions*, et non dans une approche mathématique ou statistique.

S'ajoutait à cela qu'il s'agit d'un jeu que je pratique (et apprécie) à titre personnel, ce qui pose le problème (répandu) du rapport de l'observateur à l'objet de son étude. Il ne s'agissait bien entendu ni de jouer, ni de faire l'éloge d'un jeu, ni (plus difficile) de confondre une approche universitaire rigoureuse avec un simple exposé tel que pourrait en accomplir un « *fan* » décrivant son loisir à des « profanes ».

Ultime complication, il ne s'agit pas d'un jeu classique, disponible chez de nombreuses maisons de jeux (comme le tarot par exemple), mais d'un produit récent dont Wizards of the Coast est le seul éditeur.

Le problème des *sources* est lui aussi lié au choix d'un jeu comme objet d'étude. Il concerne aussi bien les sources de première main que la bibliographie savante.

*Magic* étant un jeu à collectionner, il n'était pas possible d'avoir *matériellement* sous la main l'ensemble des éléments du jeu, comme cela aurait été le cas dans l'étude d'un jeu de société courant non collectionnable. J'ai donc utilisé les outils mis à la disposition des joueurs : les bases de données de cartes disponibles en ligne. Le rôle d'Internet a été primordial de ce point de vue.

Plus problématique était la question du paratexte, car ni les emballages, ni les livrets de jeu ne font l'objet d'une quelconque conservation, sous quelque forme que ce soit – or leur rôle dans la réception des cartes est tout sauf négligeable. J'ai donc dû m'en tenir aux éléments de paratexte qui se trouvaient déjà en ma possession avant que j'entreprenne cette étude, et, pour le reste, m'en tenir à des informations de seconde main.

La profusion des romans posait presque le problème inverse : je n'en ai lu que quelques-uns et m'en suis tenu à des informations de seconde main pour les autres, l'important étant de saisir la nature de leur rapport avec les cartes et leur rôle dans la réception générale de l'univers du jeu.

L'absence complète d'étude consacrée à la fiction sur les jeux de cartes m'amène au troisième problème, celui posé par le *sujet en lui-même*.

Il s'agissait d'aborder un domaine qui, à ma connaissance, n'a pas encore été étudié. En conséquence, je ne disposais d'aucun outil d'étude approprié : j'ai donc eu recours à des instruments d'analyse, à des notions et à des modèles venus d'autres domaines, tels que l'analyse littéraire, les théories de la communication, l'informatique, la comparaison avec d'autres jeux.

De plus, j'ai découvert au cours de cette étude qu'un même support (le jeu de cartes) se prêtait non pas à un seul usage, mais à une multiplicité d'usages et de modes de réception, proches mais distincts, qu'il était nécessaire, mais malaisé, de distinguer clairement.

Le rapport au mythe de ce jeu, enfin, est loin d'être évident à première vue (j'y reviens après).

### **Intérêt du sujet**

L'intérêt du sujet, contrepartie positive de ses difficultés, résidait dans l'exploration *d'un champ de recherches à peu près inconnu*. La publication de l'étude d'Olivier Caïra sur les jeux de rôle, même si elle est intervenue assez tard dans l'année (en avril) et ne concernait pas les jeux de cartes, a été très stimulante, en témoignant d'un intérêt réel pour les vecteurs ludiques de la fiction dans le milieu universitaire.

L'étude de *Magic* a permis d'aborder plusieurs problématiques passionnantes, principalement la *parenté entre jeu et fiction*, que Schaeffer avait déjà mise en évidence mais qu'il n'abordait que de façon limitée. La complexité des pratiques ludiques et fictionnelles du jeu de cartes s'est avérée plus grande que prévue, confirmant une vérité récurrente selon laquelle la pratique spontanée de la fiction comme feintise ludique partagée atteint souvent un degré d'élaboration qui apparaît étonnant lorsqu'on en entreprend l'étude théorique, sans pour autant présenter la moindre difficulté pour ceux qui y prennent part. L'étude a permis de situer le jeu de cartes à collectionner parmi les formes de fiction (ludiques ou non ludiques) déjà étudiées.

### **Rapport au mythe**

J'ai résolument insisté, dans le mémoire, non sur un rapport de contenu (malgré la récupération par le jeu d'un bestiaire mythologique très divers) mais sur un rapport de forme : *les procédés de la fiction orientent la réception de façon à lui conférer un caractère mythique*. Le mythe n'est donc pas observable directement sur les cartes, pas plus que le mythe antique ne l'est dans les documents

antiques, mais les cartes (et les documents) présentent une empreinte en creux dans laquelle il s'élabore.

Ces mécanismes sont en partie observables sur les cartes mêmes, d'où l'intérêt d'une étude précise des procédés fictionnels internes au jeu. « *L'esthétique du fragment* », avec la part d'indétermination qu'elle comporte et l'extrapolation qu'elle encourage chez le joueur qui fréquente les cartes, est le premier et principal facteur de cette réception mythique de la fiction : le caractère éclaté du support, et la forme fragmentaire adoptée volontairement par la fiction, orientent la réception du joueur pour en favoriser la composante créatrice.

Ce procédé tend à amorcer artificiellement le processus par lequel un mythe se crée au sein d'une communauté donnée : chacun reçoit des composantes de fiction appartenant à un même ensemble et faisant référence aux mêmes choses, mais agencées différemment et ne disant jamais exactement la même chose – autrement dit, chacun reçoit une variante différente et, dans une certaine mesure, en est lui-même l'auteur – et, par la suite, les échanges au sein de la communauté en question construisent un ensemble plus vaste et plus nébuleux encore que l'on peut appeler mythe.

C'est là la caractéristique principale de l'univers de *Magic*, propre au support original qu'il adopte.

Mais dans le même temps, un autre facteur intervient et tend lui aussi à changer la fiction (en tant qu'œuvre produite par un éditeur, une équipe de concepteurs) en mythe : c'est le fait que l'univers de *Magic* ne se limite pas aux seules cartes, mais est également présent *sur d'autres supports*. Or, dès l'instant où un univers (ou même, à moindre échelle, un personnage ou un lieu) ne se confond plus avec l'œuvre matérielle qui l'a créé, mais réapparaît à d'autres endroits, sur d'autres supports, transmis aux mêmes personnes par d'autres vecteurs fictionnels, il acquiert une existence « entre » ces différents supports et tend à s'en détacher pour mener une existence propre (de même que, dans un livre, on peut prêter aux personnages une vie « entre les lignes »), par la vertu de la réception.

Ce caractère multisupport d'un univers de fiction, *Magic* le partage avec d'autres univers, développés originellement par des romans, des films ou des jeux vidéo. Un tel mécanisme contribue, je pense, à fonder en théorie l'expression de « mythes contemporains » dont on parle pour de tels univers : le fait qu'ils vivent dans les esprits au point d'acquérir une capacité de prolifération et de renouvellement indépendante des supports dont ils proviennent.

Mais ce caractère a été peu développé dans le mémoire, car il n'est nullement spécifique à *Magic*, dont l'originalité réside bien plutôt dans le fait que c'est le vecteur même adopté pour transmettre la fiction qui tend à changer la réception de la fiction en processus d'élaboration d'un mythe.

\*