

Université Paris X Nanterre

Mémoire de master 1

Lettres classiques

Pierre Cuvelier

Année 2006-2007

Directeur :

Charles Delattre

Un univers de cartes :
jeu, fiction et mythe dans *Magic : l'Assemblée*

Remerciements

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à :

M. Delattre, pour ses conseils rigoureux et toujours encourageants ;

Mme Webb, pour le temps et l'attention qu'elle a bien voulu prêter à cette étude ;

Mme Leclercq-Neveu, pour sa tutelle bienveillante à l'Ecole Normale Supérieure.

J'exprime également ma chaleureuse gratitude envers :

- les amies et amis de mon groupe de joueurs, habituels ou occasionnels, qui ont contribué à faire naître l'idée de cette étude, et, par la suite, à me rappeler utilement de temps à autre qu'un *jeu* est aussi fait pour qu'on y *joue* : Anne-Sophie, Marie-Anne, Anna, Olivier, Victor, Samuel, François Crampe, Guillaume...

- mes amies et amis de l'Ecole qui, par leurs avis, leurs conseils, et leur simple présence, m'ont apporté un soutien précieux : Karine, Hamidou, François Bompaire, Alexandra, Elodie, Myriam, Ajda, Warren, *et alii*...

Pour Anne-Sophie, qui, en me faisant redécouvrir *Magic*, a rendu possible cette étude.

Introduction

Magic : l'Assemblée (*Magic : the Gathering*) propose à deux joueurs ou plus de s'affronter dans des combats magiques qui prennent place dans un univers médiéval-fantastique. Les cartes représentent soit des terrains, que les magiciens utilisent pour produire des points d'énergie magique, soit des sortilèges qu'ils peuvent lancer en dépensant un certain nombre de points de magie. Toutes sortes de sortilèges sont mis à leur disposition, dans cinq couleurs de magie différentes.

Magic est créé aux Etats-Unis par le concepteur de jeux Richard Garfield, mathématicien de formation, pour le compte de Wizards of the Coast, petit éditeur de jeux de rôle fondé trois ans plus tôt par Peter Adikson. C'est un petit jeu, réclamant peu de place et peu de temps, destiné principalement aux amateurs de science-fiction et de *fantasy* et en premier lieu aux joueurs de jeux de rôle, lesquels sont apparus une vingtaine d'années plus tôt avec *Donjons & Dragons* dont la première édition remonte à 1974. *Magic : the Gathering* paraît en août 1993 et est présenté à la GenCon, une importante convention de jeux américaine. Le succès rencontré amène Wizards of the Coast à rééditer le jeu de base et à concevoir des séries de cartes supplémentaires, les *extensions*, qui commencent à paraître régulièrement. Ce succès s'avère durable dans les années suivantes et fait la fortune de Wizards of the Coast, qui rachète TSR, l'éditeur de *Donjons & Dragons*, en 1997. Wizards of the Coast est lui-même racheté par le géant du loisir Hasbro en 1999.

Le succès de *Magic : l'Assemblée* est dû en partie au fait qu'il invente un nouveau principe, celui d'un jeu de cartes à la fois à jouer et à collectionner.¹ Jusque là, il existait d'un côté des jeux de société utilisant uniquement des cartes, comme le *Jeu des Mille bornes* (publié en 1954) ou l'*Uno* au début des années 1970, et d'un autre côté des séries d'images à collectionner, par exemple les images de joueurs de football que la famille Panini commence à vendre en Italie dans les années 1960 et qui aboutissent, à partir des années 1970, à des séries de vignettes autocollantes sur divers thèmes, destinées à être collées dans des albums. Les cartes *Magic* combinent les deux principes : chaque joueur se constitue une collection de cartes dans laquelle il puise pour élaborer lui-même un paquet (*deck*) avec lequel il joue et qu'il peut améliorer au fil des parties en remplaçant certaines cartes par d'autres. La collection, même si elle n'a pas à être exhaustive (et ne *peut* pas l'être, à moins d'être un collectionneur acharné disposant de gros moyens), fait partie du principe du jeu : plus le joueur possède de cartes, plus les possibilités qui lui sont offertes dans la construction des paquets sont

¹ On peut faire remonter la création du tout premier jeu de cartes à collectionner jusqu'à 1904 : *The Baseball Card Game*, produit par The Allegheny Card Co., comprenait 104 cartes représentant des joueurs de baseball, à l'aide desquelles chaque joueur pouvait se constituer une équipe pour affronter d'autres joueurs. Cependant, ce jeu ne semble avoir été conçu qu'à titre de prototype jamais commercialisé, et les principes des jeux de cartes à collectionner actuels sont dérivés de ceux de *Magic*. Notons que Richard Garfield a fait breveter le principe du jeu de cartes à collectionner en tant qu'invention (USA Patent n°5 662 332, le 2 septembre 1997).

grandes ; les achats et les échanges lui permettent de se procurer les cartes les plus intéressantes pour son jeu, mais une échelle de rareté limite l'accessibilité aux cartes les plus puissantes.

Ce principe d'un jeu collectionnable, déjà présent à une moindre mesure dans les jeux de bataille avec figurines tels que *Warhammer*, mais entièrement nouveau dans le domaine des jeux de société plus classiques, est aussitôt repris par d'autres éditeurs, au point d'ouvrir un nouveau marché dans l'industrie du jeu : celui des jeux à collectionner, qui vient occuper un espace intermédiaire entre les jeux de société au sens large et l'industrie des *collectibles* – images, cartes, figurines et accessoires en tout genre tournant autour de personnages de *comics* et de jeux vidéo. Cependant, une différence distingue *Magic* de la plupart de ses émules sur le plan de la fiction. Les jeux parus après *Magic* se fondent presque tous sur des univers fictionnels déjà existants, qu'ils se contentent d'adapter. Il peut s'agir de reprises d'univers de grands classiques des littératures de l'imaginaire, tels *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien dont s'inspirait *Le Seigneur des Anneaux : les Sorcières*, ou bien d'univers de jeux de rôle, par exemple *Spellfire* adapté de *Donjons & Dragons* ou *Mythos* adapté de *L'Appel de Cthulhu* (lui-même inspiré des nouvelles fantastiques d'H.P. Lovecraft), ou bien, plus souvent, de licences commerciales sûres telles que *Star Wars* ou, plus récemment, les jeux vidéo *Pokémon* et *World of Warcraft*. Mais presque aucun ne développe un univers original. *Legends of the Five Rings* d'Alderac Entertainment Group, lancé en 1995, qui propose un univers de *fantasy* inspiré du Japon médiéval, fait figure d'exception confirmant la règle.

Magic : l'Assemblée, de son côté, prend pour cadre de jeu un univers médiéval-fantastique, qui est un univers original, au sens où il a été créé pour le jeu. C'est plus précisément un « multivers », un ensemble de mondes, qui puise son inspiration dans la littérature anglo-saxonne de *fantasy*, en premier lieu J.R.R. Tolkien et Michael Moorcock². En une quinzaine d'années de développement, tandis que *Magic* gagnait le statut de classique du jeu, son univers s'élargissait et s'enrichissait rapidement, au point de ne plus rien avoir à envier aux univers des grands cycles romanesques de *fantasy* ou de science-fiction. Du point de vue de la fiction, le jeu présente donc une double ambition : d'une part, permettre au joueur non seulement de jouer, mais de jouer dans un univers riche et détaillé ; d'autre part, faire découvrir cet univers au joueur par le biais d'un support nouveau : un ensemble de séries de cartes que le joueur reçoit dans un ordre aléatoire et qu'il ne connaîtra jamais toutes. Or un tel support se prête très mal au développement d'une fiction, *a fortiori* d'une fiction à grande échelle.

² Michael Moorcock a largement contribué à répandre la notion de « multivers », qu'il utilise dans plusieurs cycles de *fantasy* regroupés sous le nom de « cycle du Champion Éternel ». Chacun de ces cycles met en scène un héros différent (par exemple Elric, Hawkmoon ou Corum). Au fil de leurs aventures, chacun finit par découvrir qu'il existe non pas un seul monde mais plusieurs mondes parallèles, qui dérivent dans le multivers selon des lois précises, de sorte que lorsque deux mondes passent l'un près de l'autre, il est possible de voyager de l'un à l'autre. Les différents héros se rencontrent et comprennent qu'ils sont les incarnations d'un archétype commun, le Champion Éternel, chargé de maintenir un équilibre constant entre la Loi et le Chaos, les deux forces régissant le multivers. La notion de multivers, à l'origine utilisée comme hypothèse dans les interrogations sur la forme de l'univers en cosmologie, a connu une grande fortune dans les cycles de *fantasy*, où elle est un bon moyen de conférer de vastes dimensions à un univers fictif, ou de fournir un plus petit dénominateur commun à plusieurs récits par ailleurs autonomes (une sorte de transposition fictionnelle minimale du concept génétique d'architecte).

Je me propose donc d'examiner le statut et le fonctionnement de la fiction dans *Magic : l'Assemblée*. Comment la fiction est-elle mise en œuvre dans le cadre d'un jeu de ce type ? Comment cohabite-t-elle avec le jeu proprement dit, comment s'articule-t-elle avec lui, quelles sont sa place et son importance par rapport à lui, et quel est, en définitive, son statut au sein du jeu ? Deux extrêmes semblent a priori envisageables. A première vue, la fiction dans *Magic* semble être une fiction marginale au sens premier du terme, c'est-à-dire confinée aux marges du jeu, dont elle occuperait les interstices à titre d'élément purement décoratif, accessoire et dispensable ; mais on peut déjà soupçonner qu'elle entretient avec le jeu des rapports plus étroits, ce qui autorise à envisager la situation inverse, celle d'une fiction dominant le jeu au point de présider à sa conception et à sa pratique, le jeu n'étant alors qu'un prétexte au déploiement d'une fiction interactive. Comme on peut s'en douter dès à présent, l'examen montrera entre autres que le statut de la fiction dans *Magic* ne se résume à aucun de ces deux extrêmes et que son fonctionnement est bien plus complexe. Il s'agira alors de mieux le caractériser en le rapprochant de fictions élaborées sur d'autres supports, qu'il s'agisse de livres, d'illustrations, de bandes dessinées ou d'autres types de jeux, comme les jeux de société classiques, les jeux vidéo ou les jeux de rôle.

Une telle étude implique de définir un corpus que l'analyse prendra en compte, ce qui pose deux problèmes : un problème de délimitation et un problème d'accessibilité.

Pour qui s'intéresse à l'univers de *Magic*, il peut s'avérer difficile de savoir où la fiction commence et où elle finit. Le jeu lui-même, c'est-à-dire l'ensemble des cartes qui permettent d'y jouer, est constitué de multiples séries de cartes, et ne cesse de s'agrandir périodiquement avec la parution régulière de nouvelles extensions. J'ai choisi d'inclure dans mon analyse l'ensemble des éditions du jeu jusqu'à la neuvième édition, la dernière en date, et l'ensemble des extensions du jeu jusqu'au dernier « bloc » en date, *Spirale temporelle*. Mais, outre les cartes elles-mêmes, il y a leurs emballages, la revue officielle du jeu remplacée par la suite par le site web de l'éditeur, plusieurs gammes de romans et de *comics*, plusieurs jeux vidéo et une version *online* du jeu de cartes. L'important pour cette analyse est de prendre en compte le fait que *Magic* a débordé des limites de son support originel pour devenir un univers multi-supports, même si cela s'est fait à un degré d'expansion bien moindre que dans le cas de grandes licences telles que *Star Wars*, les *comics* Marvel ou même *Donjons & Dragons*. L'objectif de cette étude étant avant tout d'étudier le fonctionnement de la fiction sur ce support original qu'est un jeu de cartes à collectionner, je n'accorderai qu'une place limitée aux fictions dérivées du jeu. Je m'intéresserai avant tout aux romans, en particulier à la gamme « officielle » de romans lancée par l'éditeur en 1998, dont la production et le rythme de parution sont parallèles à ceux des séries de cartes correspondantes, et je me cantonnerai à montrer de quelle façon les fictions développées sur d'autres supports affectent la réception de l'univers tel que le présente le jeu de cartes.

Outre cette double prolifération des éléments du jeu et des supports de fiction extérieurs au jeu, qui sont autant de sources d'informations sur l'univers, j'ai rencontré le problème de la difficulté d'accès à certaines de ces sources. Il s'agissait d'abord de se placer dans la position du « lecteur idéal » (ou du collectionneur impossible) et d'avoir accès à toutes les cartes du jeu, ce qui n'est le cas d'aucun joueur. Il existe sur Internet des bases de données de cartes, notamment celle que l'éditeur met à disposition des internautes, le Gatherer. Il n'existe aucune base de données ni aucun catalogue complet des cartes dans leur version française. Je n'ai donc utilisé la traduction « officielle » des cartes que lorsque je les possédais moi-même en français ; le reste du temps, j'ai donné ma propre traduction. Il s'est également avéré difficile de m'informer sur le contenu exact des livrets et emballages des toutes premières éditions, qui ne sont conservés nulle part. Quand aux livres et aux *comics* dérivés du jeu, seule l'ancienne gamme de romans a bénéficié d'une traduction française, mais cela n'a pas été le cas des *comics*. La gamme « officielle » actuelle n'était disponible qu'en anglais au moment où j'ai réalisé cette étude.

Tout cela ne facilite pas toujours l'accès aux sources (ainsi, je n'ai lu que quelques-uns des romans parmi les plus représentatifs – la gamme en compte une quarantaine au bas mot – et n'ai eu accès aux autres que de seconde main), mais présente un intérêt pour l'analyse : elle donne à voir deux situations très différentes, aux Etats-Unis d'un côté et en France de l'autre, puisque cette absence de traduction rend, dans le cas de la France, l'accès plus difficile aux sources d'informations sur l'univers extérieures au jeu lui-même, et tend à cantonner l'univers au seul support des cartes, tandis qu'aux Etats-Unis les joueurs ne reçoivent la fiction présente sur les cartes que comme élément d'un ensemble de supports, l'autre support principal étant constitué par les romans. De telles différences ne sont pas sans influence sur la réception de la fiction du jeu, dans la mesure où celle-ci, comme nous allons le voir, se caractérise par son caractère (volontairement) incomplet.

Au cours de cette étude, je commencerai par donner quelques éléments de réflexion concernant les rapports généraux entre jeu et fiction avant de les appliquer au cas de *Magic*. Je m'intéresserai ensuite à la réception du jeu considérée sous l'angle des notions de texte et de paratexte, pour montrer en quoi l'utilisation d'un jeu de cartes comme support fictionnel implique une définition particulière du « texte ». J'aborderai alors les procédés de la fiction propres au jeu de cartes et qui relèvent de ce que je nomme une esthétique du fragment. Je m'intéresserai ensuite à la façon dont ces procédés sont utilisés à grande échelle et sur le long terme, au service de la description d'un univers immense, le Multivers. Je reviendrai alors sur les rapports entre la fiction et le jeu proprement dit, en définissant le processus même d'élaboration de l'univers comme jeu fictionnel. Enfin, à l'issue de cet examen, je montrerai comment l'ensemble des procédés examinés tendent, à conférer à la fiction dans *Magic* un caractère mythique au stade de la réception du jeu.³

³ On trouvera dans l'Annexe 3 une présentation des règles du jeu *Magic : l'Assemblée*.

Chapitre 1

Jeu et fiction

Magic : l'Assemblée propose à la fois des règles de jeu et un univers de fiction. Il est donc nécessaire de s'intéresser en premier lieu à la question des rapports entre jeu et fiction, qui a suscité peu de travaux jusqu'à ces dernières années.

1. *Magic : l'Assemblée* est un jeu

Magic : l'Assemblée est un jeu. La version française du livre de règles de la dernière édition en date, la neuvième édition (2005), le présente comme « le plus célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner au monde » (livret de règles PDF de la 9ème édition, p.2, je souligne). Dans le cas présent, c'est une évidence, mais il n'est pas inutile de la vérifier en la confrontant aux définitions générales du jeu. J'en retiendrai trois, que j'utiliserai à divers degrés : celle de Johan Huizinga dans *Homo ludens*, celle de Roger Caillois qui ouvre *Les Jeux et les hommes*, et celle que propose Benveniste dans un article peu connu.

En écrivant *Homo ludens* (1938), Huizinga se propose « [non pas] d'étudier la place du jeu parmi les autres phénomènes de culture, mais d'examiner dans quelles proportions la culture offre un caractère ludique »⁴. Il n'en est pas moins le premier à examiner le jeu en lui-même, « l'essence première du jeu »⁵, sans poser d'emblée la question de son origine ou de sa fonction. Huizinga dégage cinq caractères principaux du jeu. Selon lui, le jeu est :

1. *libre* : rien ne contraint le joueur à s'y adonner et le jeu n'a aucune nécessité en dehors du plaisir de s'y adonner.

2. *séparée de la vie courante* : le jeu « offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre »⁶, caractérisée par le fait qu'on y agit « seulement pour rire », « seulement pour jouer », ce qui n'empêche nullement de jouer avec le plus grand sérieux.

3. *gratuite et désintéressée*, « en dehors de la sphère de l'intérêt matériel ou de la satisfaction individuelle d'appétits »⁷.

4. *au déroulement isolé et limité*, dans l'espace, dans le temps, et par des règles qui « déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu »⁸, où elles ont une valeur

⁴ HUIZINGA (1951), p.12.

⁵ *Ibid.* p.18.

⁶ *Ibid.* p.26.

⁷ *Ibid.* p. 28.

absolue. Le jeu est ordre et implique, dans son déroulement même d'activité de « détente », une tension instaurée par l'effort et l'incertitude du résultat.

5. *créatrice de liens au sein de la communauté des joueurs* qui aime à faire « mystère » de son activité.

Huizinga récapitule ces différents caractères en définissant le jeu comme « une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel »⁹.

Dans *Les Jeux et les hommes* (1958), Roger Caillois prend cette définition comme point de départ de son raisonnement, mais la critique comme « à la fois trop large et trop étroite »¹⁰, en réfute l'élément de « mystère » en affirmant que pour qu'il y ait jeu, il est nécessaire que « la part de la fiction et du divertissement l'emporte » (dans le cas contraire, il n'y a pas jeu mais institution), et l'infléchit afin d'y intégrer les jeux de hasards et les jeux reposant sur l'interprétation d'un rôle. Sa définition¹¹, qui se veut plus précise, comporte six critères, qui reprennent en partie ceux de son prédécesseur. Le jeu est une activité :

1. *libre* : le joueur n'est jamais contraint de jouer ;
2. *séparée* : le jeu est circonscrit dans des limites précisés et préalables d'espace et de temps ;
3. *incertaine* : le déroulement du jeu et son résultat ne doivent pas être prévisibles ou acquis d'avance, mais inviter le joueur à mettre à profit de façon inventive la latitude que lui laissent les règles ;
4. *improductive* : elle ne crée aucune richesse et ne modifie en rien la situation des joueurs, sauf dans le cas d'un déplacement de richesse (par le biais d'un enjeu ou d'une mise).
5. *réglée* : le jeu est soumis à un ensemble de conventions qui suspendent les règles ordinaires de la réalité et instaurent, dans l'espace et le temps du jeu, une législation nouvelle qui est seule prise en compte ;
6. *fictive* : le jeu s'accompagne d'une « conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante ».

Ces deux derniers critères sont, selon Caillois, presque exclusifs l'un de l'autre. Je reviendrai sur cette dernière idée.

Les définitions proposées par Huizinga, puis par Caillois, sont devenues des classiques de l'étude des jeux. Si on les applique au cas de *Magic*, la définition de Huizinga ne s'avère pertinente que si l'on ignore la dimension du « mystère ». L'obscurité des règles et le jargon propre aux joueurs peuvent y

⁸ *Ibid.* p.31.

⁹ *Ibid.* p. 35.

¹⁰ CAILLOIS (1958), p.33 sq.

¹¹ *Ibid.* p.42-44.

faire penser dans la mesure où elles tendent à créer une proximité complice entre les membres de la communauté des joueurs et à exclure ceux qui n'en font pas partie, mais un tel mécanisme de complicité et d'exclusion n'est nullement propre au domaine du jeu, et atteint rarement des proportions suffisantes pour que l'on puisse véritablement parler de « mystère ».

La définition de Caillois, à première vue, semble prendre en compte sans difficulté un jeu tel que *Magic*. Au cours des chapitres suivants, Caillois joint à cette définition une classification générale des jeux fondée sur quatre principes directeurs, qui définissent autant de catégories de jeux, et deux « pôles » entre lesquels il est possible de les répartir quelle que soit leur catégorie. Les quatre principes directeurs sont l'*agôn* (la compétition à égalité), l'*aléa* (le hasard), la *mimicry* (le simulacre, l'interprétation d'un rôle) et l'*ilinx* (le vertige, l'affolement volontaire des sens). Les deux pôles sont la *paidia* (le défoulement qui tend à rendre l'activité chaotique) et le *ludus* (le plaisir de la contrainte, qui tend au contraire à faire proliférer les règles). Tout jeu peut normalement être caractérisé à l'aide de ces deux critères, selon le ou les principes qu'il met en œuvre (*agôn*, *aléa*, *mimicry* et *ilinx* peuvent se combiner entre eux, même si toutes les combinaisons ne sont pas possibles) et le pôle dont il se rapproche. On peut ainsi caractériser *Magic* dans le cadre de cette typologie : il s'agit d'un jeu de cartes combinant une compétition réglée entre deux joueurs ou plus, mais qui comprend une part de hasard : il relève donc d'une combinaison entre *agôn* et *aléa*, que l'on retrouve d'autres jeux de cartes plus classiques tels que le tarot ou le poker. La complexité de ses règles l'assimile davantage au *ludus* qu'à la *paidia*.

2. *Magic* : l'Assemblée est un jeu et une fiction

a. Les définitions du jeu prises en défaut

Les difficultés surgissent lorsqu'on réexamine ces définitions en les confrontant à la notion de fiction. Lisons, par exemple, la présentation du jeu sur le côté de l'emballage d'un paquet de base de 60 cartes de la cinquième édition, parue en 1995 : « *Magic : L'Assemblée*[®] est un jeu de cartes dans lequel deux joueurs ou plus s'affrontent pour le contrôle d'un monde magique, en utilisant des créatures et d'autres sorts. Le but du jeu est de défaire votre adversaire en réduisant ses points d'énergie de 20 à 0. » On ne prend pas beaucoup de risques en s'avançant à dire que le message publicitaire adressé à l'acheteur consiste ici à vanter les qualités de l'univers fictionnel que le jeu permet d'explorer : un monde où la magie existe, rempli de toutes sortes de créatures merveilleuses, et qui de surcroît donne au joueur le beau rôle, celui d'un puissant magicien. Autrement dit, le « monde temporaire tracé par le jeu » est une fiction, dans laquelle le jeu consiste à s'immerger pendant le temps que dure la partie. Or, ni la définition de Huizinga ni celle de Caillois ne formulent clairement ce rapport entre jeu et fiction. Relisons-les sous cet angle.

Huizinga caractérise bien la « sphère provisoire d'activité à tendance propre » ménagée par le jeu comme « monde temporaire », mais le terme de fiction n'apparaît qu'au détour de sa récapitulation des caractères du jeu, dont l'action est « sentie comme fictive », sans autre précision.

Caillois, à cet égard, est en apparence plus précis mais s'avère plus confus encore. On a vu qu'il réfute la part de mystère prêtée au jeu par Huizinga en arguant que, pour qu'une action relevant du mystère et du simulacre soit qualifiable de jeu en général, il faut que « la part de la fiction et du divertissement l'emporte » (je souligne).

Encore faut-il s'entendre sur le sens à prêter à ce mot. En présentant ce qu'il liste par la suite comme les deux derniers critères du jeu, son caractère réglé et son caractère fictif, Caillois évoque les jeux qui ne comportent pas de règle, par exemple lorsqu'un enfant joue à la poupée, au soldat ou aux gendarmes et aux voleurs, autant de jeux qui supposent de jouer un rôle, d'agir *comme si* on était quelqu'un d'autre. Selon Caillois, dans le cas de jeux de ce genre, « la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction »¹². Cela explique qu'il présente les cinquième et sixième caractères du jeu comme presque exclusifs l'un de l'autre. « Par elle-même, la règle crée une fiction. Celui qui joue aux échecs, aux barres, au polo, au baccara, par le fait même qu'il se plie à leurs règles respectives, se trouve séparé de la vie courante, laquelle ne connaît aucune des activités que ces jeux s'efforcent de reproduire fidèlement. C'est pourquoi on joue *pour de bon* [...]. On ne fait pas *comme si*. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. [...] Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs. » En conséquence, conclut Caillois, un jeu réglé apparaît à celui qui n'en connaît pas les règles comme une activité sérieuse, faisant partie de la vie courante, et se prête lui-même à un « simulacre divertissant » : on peut se distraire à « jouer à « jouer aux échecs » ».

De toute évidence, Caillois, dans ce passage, a moins en tête le terme de fiction dans son sens général que celui de *mimicry*, qu'il emploie lui-même par la suite : par « fiction », il faut ici entendre avant tout « jeu d'un rôle ». Même en prenant le terme dans ce sens, le raisonnement de Caillois n'apparaît guère convaincant. D'une part, Caillois, par ailleurs bon lecteur de Huizinga qui montre au début de son livre que la distinction entre jeu et vie courante ne recoupe pas celle de sérieux et de non sérieux, réintroduit néanmoins cette distinction au sein du jeu en distinguant entre une catégorie de jeux réglés, sérieux, où en vertu de ces règles on jouerait nécessairement *pour de bon*, et une catégorie de jeux du *comme si*, non réglés, accompagnés d'un sentiment de réalité seconde, et qui, par conséquent, seraient à ranger du côté du non sérieux. D'autre part, Caillois confond manifestement deux idées : celle, valable pour tous les jeux, du jeu comme créateur d'un espace clos, séparé du réel, et qui fait figure de réalité autre définie et gouvernée par des règles, et celle, valable uniquement pour

¹² *Ibid.* p.40 sq.

certains jeux, du jeu comme jeu d'un rôle invitant le joueur à endosser une identité fictive, en particulier d'imiter le comportement d'un personnage fictif. Ce n'est d'ailleurs pas par hasard que les exemples cités par Caillois reposent tous sur un vecteur d'immersion fictionnel que Schaeffer nomme une substitution d'identité physique actantielle¹³, c'est-à-dire proches du jeu de l'acteur de théâtre : ces exemples lui permettent de faire plus facilement le lien entre les caractères généraux du jeu et les différentes catégories qu'il distingue, non sans arguer des défauts mêmes de sa caractérisation des jeux en général pour lui faire succéder aussitôt une distribution en groupes, en vertu de leur « originalité décidément irréductible »¹⁴.

Mais alors, le jeu en général selon Caillois relève-t-il ou non de la fiction ? La première définition de la *mimicry*, au deuxième chapitre, le laisse penser : « Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion [...], du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. »¹⁵. Voilà à présent distingués la fiction, applicable à tout jeu, et la *mimicry*, applicable à une catégorie précise. Si l'on tente de mettre en cohérence ce passage avec la caractérisation du jeu réalisée quelques pages plus tôt, il en résulte que tout jeu suppose un univers à certains égards fictif, y compris, semble-t-il, les jeux réglés qualifiés de non fictifs, tandis que les jeux qui avaient été caractérisés comme fictifs relèvent en fait d'une seule des quatre catégories de jeux, la *mimicry*. Autrement dit, un flou notionnel total confond fiction et *mimicry* dans le raisonnement de Caillois, qui emploie les termes de « fiction » et « fictif » dans des sens très variables.

Dans un article peu connu¹⁶, Benveniste tente à son tour de définir le jeu. Bien que reposant sur une conception de l'origine des jeux qui apparaît très contestable aujourd'hui¹⁷, son raisonnement n'en reste pas moins très éclairant quant à la nature du jeu. Après une définition générale très vague¹⁸, Benveniste caractérise le jeu avant tout comme « forme », et met en avant le fait qu'il installe et maintient les joueurs dans une « réalité seconde » qui lui est propre. Lorsqu'il détaille les emplois métaphorique du mot « jeu », il remarque que « tout exercice collectif, toute « représentation », toute figuration sont désormais regardés comme des « jeux », comme des imitations « non sérieuses » de la réalité. C'est leur côté fictif qui se trouve ainsi souligné. » Ainsi, le jeu se trouve spécifié comme « distinct de la réalité, comme « non sérieux. » »¹⁹, mais possède sa propre réalité.

¹³ SCHAEFFER (1999), p. 253 sq. et tableau p. 255.

¹⁴ *Op. cit.* p. 44.

¹⁵ *Ibid.* p.61, je souligne.

¹⁶ BENVENISTE (1947), p. 161-167.

¹⁷ Benveniste reprend à son compte l'hypothèse selon laquelle les jeux seraient des formes désacralisées d'anciens rituels ou cérémonies sacrées. Caillois la réfute de manière convaincante (*op. cit.* chapitre 5 « Pour une sociologie à partir des jeux », en particulier p. 130 sq.).

¹⁸ « Nous appellerons jeu : toute activité réglée qui a sa fin en elle-même et ne vise pas à une modification utile du réel. » (*op. cit.* p.161)

¹⁹ *Ibid.* p. 162-163.

b. Parenté du jeu et de la fiction : la fiction comme feintise ludique partagée

L'article de Benveniste, tout comme les définitions de Huizinga et de Caillois, n'emploie le terme de fiction qu'au passage, sans s'attarder sur cette notion et sans l'appliquer explicitement aux jeux eux-mêmes. Mais il a l'avantage de mettre clairement en lumière la notion de réalité seconde comme distincte de l'idée d'un simulacre ou d'un changement d'identité, et comme caractéristique, non d'un certain type de jeu, mais du jeu en général. En cela, sa caractérisation du jeu se rapproche des théories actuelles de la fiction, notamment des analyses de Jean-Marie Schaeffer, qui opère un rapprochement entre jeu et fiction dans sa recherche des fondements anthropologiques des activités mimétiques.

Schaeffer considère que les arts mimétiques (tels que la peinture, le cinéma, le théâtre, etc.) reposent sur les mêmes fondements que les activités mimétiques qu'il désigne comme « quotidiennes », faisant partie de la vie courante, et parmi lesquelles il range les jeux des enfants et les jeux vidéo. Son propos vise d'abord à opérer une nouvelle fondation théorique de la notion de fiction en utilisant à la fois les auteurs classiques de la théorie de la fiction (Platon et Aristote) et les acquis récents de la psychologie de l'enfant et de l'étude des jeux des animaux, afin de pouvoir élargir la notion de fiction et y inclure les fictions ludiques contemporaines, notamment les fictions numériques telles que les jeux vidéo. Schaeffer s'appuie sur une généalogie pragmatique de la fiction, qui en fait une compétence psychologique et culturelle autonome (par opposition à la généalogie qui en ferait une forme affaiblie d'une aliénation « sérieuse » pratiquée par exemple dans d'hypothétiques rituels de possession archaïques). Cette généalogie reconnaît « l'autonomie de la faculté imaginative et l'importance de son rôle dans la vie mentale des êtres humains et dans le développement culturel »²⁰. Une telle remontée aux origines de la fiction permet à Schaeffer de rattacher à la compétence fictionnelle l'ensemble des faits mimétiques : « la fiction artistique est une forme institutionnellement marquée et culturellement « évoluée » d'un ensemble de pratiques dont les exemplifications les plus fondamentales font partie intégrante de la vie de tous les jours (activités projectives, jeux fictionnels, jeux de rôles, rêves, rêveries, imaginations, etc.). Or, ces pratiques elles-mêmes – et donc a fortiori la fiction artistique – résultent de la combinaison d'un ensemble d'aptitudes cognitives, d'attitudes mentales ou d'activités psychiques plus élémentaires. »²¹ L'analyse complexe et précise de Schaeffer, en caractérisant la fiction comme « feintise ludique partagée », établit clairement une parenté entre les rêveries de l'enfant ou de l'adulte, les jeux fictionnels anciens ou récents et les fictions artistiques classiques telles que les romans, les films ou les pièces de théâtre.

Il existe donc bien un rapport étroit entre jeu et fiction, au moins dans la mesure où toute fiction suppose une feintise ludique, c'est-à-dire non destinée à tromper (par opposition au leurre) : « Contrairement à une idée reçue, la fiction n'est pas obligée de se dénoncer comme fiction ; en revanche, elle doit être annoncée comme fiction, la fonction de cette annonce étant d'instituer le cadre

²⁰ SCHAEFFER (1999), p. 56.

²¹ *Ibid.* p. 63.

pragmatique qui délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer sans que les représentations induites par les mimèmes ne soient traitées de la même manière que le seraient les représentations « réelles » mimées par le dispositif fictionnel. »²² Ainsi le contrat implicite nécessaire pour qu'une fiction soit correctement comprise comme telle par le public auquel elle s'adresse se trouve stipulé dans les termes mêmes qui servaient tout à l'heure à délimiter l'espace propre au jeu. Et c'est au tour de Schaeffer d'employer, dans le cadre d'une analyse précise de la fiction, l'image du jeu, sans s'attarder outre mesure sur cette notion en dehors des « feintises ludiques ».

c. Tout jeu est-il donc une fiction ?

On peut donc affirmer à présent que la fiction – dans le sens précis que lui donne Schaeffer, c'est-à-dire comprise comme compétence imaginative très générale qualifiable de « feintise ludique partagée » – relève du jeu. On serait tenté d'en conclure logiquement que les précautions prises par Caillois dans sa définition du jeu (et par ailleurs peu claires, comme on vient de le voir) ne sont pas valides et que tout jeu *est* une fiction, de la même façon qu'un roman ou un film. Ce serait aller un peu vite. Nous avons vu que le terme de fiction peut recouvrir plusieurs sens, qu'il importe de bien distinguer avant tout. En effet, ce terme peut désigner :

1. une *feintise ludique partagée*, c'est-à-dire une œuvre de fiction telle que la définit Schaeffer, relevant elle-même d'une *compétence fictionnelle* entendue comme faculté imaginative plus générale ;
2. un « monde imaginaire », une « réalité seconde » posée par le jeu et relevant du « pour de faux » : Huizinga, Caillois et Benveniste semblent y faire allusion à plusieurs reprises, sans jamais s'y attarder ;
3. une sorte de simulacre interne au jeu et dans le cadre duquel le joueur endosse une identité fictive : Caillois semble parfois employer le terme en ce sens dans sa définition du jeu.

Pour les raisons que j'ai détaillées plus haut, ce dernier sens me semble abusif et peu clair, puisqu'il se confond aussitôt avec la notion de jeu d'un rôle que Caillois désigne par le terme de *mimicry* ; il est donc préférable de l'écartier. Le premier sens, développé par Schaeffer, a permis de mettre en évidence la parenté entre jeu et fiction. Il reste à examiner le deuxième sens.

Une fiction, prise dans son sens courant d'œuvre de fiction, pose un univers fictif où se déroule son action et que ses destinataires distinguent aisément de la réalité. Cette notion d'univers fictif n'est pas sans poser de multiples problèmes aux théoriciens de la fiction, en particulier en ce qui concerne son degré de cohérence : entre autres, il ne va pas de soi que tous les énoncés formant une fiction obéissent à une logique de cohérence interne qui serait propre à l'univers fictif posé par cette fiction. Si l'on approche la fiction sous cet angle, en tant qu'elle institue une réalité autre plus ou moins complexe, voire un univers fictif ayant ses propres critères de cohérence interne, peut-on dire que le jeu relève de la fiction en tant qu'il pose un univers fictif ?

²² *Ibid.* p. 162, je souligne.

On l'a vu, Huizinga, Caillois et Benveniste emploient à plusieurs reprises des expressions telles que « monde temporaire », « univers clos » ou « réalité seconde » pour désigner l'espace clairement délimité, régi par des règles, qu'instaure l'activité ludique. Il ne va pourtant pas de soi que tous les jeux, même s'ils reposent sur les mêmes fondements, posent un univers fictif comparable à celui des fictions classiques. Les hésitations de Caillois lorsqu'il se défend de caractériser tout jeu comme à la fois réglé *et* fictif sont à cet égard extrêmement significatives. Nous avons vu qu'en l'occurrence Caillois se pose un faux problème, dans la mesure où sa caractérisation du jeu se trouve biaisée puisqu'il élève un caractère propre à l'une de ses catégories de jeu, le simulacre, la *mimicry*, au niveau d'une définition globale, ce qui fait que le sixième caractère du jeu ne fonctionne tout simplement pas pour qualifier le jeu en général (défaut dont il se rend compte, mais qu'il utilise comme prétexte théorique pour introduire sa classification des jeux).

Mais ce n'est pas un hasard si Caillois a hésité sur ce point précis, car un problème se pose bel et bien. Les règles ont valeur de loi dans l'espace temporaire délimité par le jeu, elles lui donnent sa structure et sa cohérence. Par « règles », on entend généralement un ensemble de propositions acceptées par les joueurs et qui, à l'instar des axiomes mathématiques, sont évidentes, indémontrables et universelles, du moins dans le cadre du jeu. Certaines de ces règles relèvent d'ailleurs des mathématiques : c'est le cas de tous les systèmes de points ou des divisions d'un espace de jeu en cases. Mais dans le même temps, d'autres règles de jeu, très différentes, consistent en des vérités fictives qui, pour la durée du jeu, substituent au monde réel un monde imaginaire en modifiant l'identité des êtres et des choses. Par exemple : je suis un mousquetaire, mon manteau est une cape, ce double décimètre est une épée et tu es un méchant garde du cardinal. Ce sont des règles de ce genre qui sont à l'origine de la confusion de Caillois entre fiction du jeu, au sens général d'univers fictif, et jeu de *mimicry*, au sens de jeu consistant en un changement ludique d'identité. Pour Caillois, dès lors qu'un jeu implique un changement d'identité, c'est-à-dire propose au joueur d'endosser une identité fictive – ce qu'il assimile aussitôt avec les changements d'identité non ludiques survenant dans le cadre de rites de possession ou de cérémonies diverses – ce jeu doit être rangé dans une catégorie particulière, celle de la *mimicry*. Les jeux de ce genre, affirme-t-il, ne comportent pas de règles, car la fiction, entendue comme jeu d'un rôle, y remplace la règle.

Caillois a raison lorsqu'il affirme que les règles et la fiction remplissent exactement la même fonction dans le jeu. Cependant, l'argument selon lequel les jeux qu'il range dans la catégorie de la *mimicry* ne comportent pas de règle, sous prétexte que la fiction y tient lieu de règle, ne me paraît nullement convaincant et me semble au contraire rendre manifeste une faille dans la définition et la classification qu'il propose, faille probablement explicable par le regard d'anthropologue qu'il pose sur les jeux. En l'occurrence, je reste persuadé que les jeux qu'il qualifie de non réglés, car fictifs, comportent bel et bien des règles : lorsque Caillois affirme que dans de tels jeux, c'est la « conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté » qui tient lieu de règle, il simplifie outre mesure le cas des jeux de *comme si*, de deux façons. D'une part, il érige comme seule règle de ces jeux ce que Schaeffer nomme

« l'état mental scindé »²³, à cheval entre environnement réel et monde fictionnel, du destinataire qui s'immerge dans une fiction ; or cet état me paraît exister aussi dans beaucoup d'autres jeux qui n'impliquent nullement le jeu d'un rôle. D'autre part, il néglige la complexité de ce qui m'apparaît bel et bien comme un ensemble de règles servant aux joueurs à définir un univers fictif pour leur servir de cadre de jeu, univers qui n'est nullement une « autre vie » qui se superposerait uniformément au monde réel, mais une véritable fiction comportant ses conventions, voire ses attentes génériques (la fiction des enfants jouant aux mousquetaires, par exemple, relève de l'épique et le jeu qui en résulte est orienté en conséquence) ; il est trompé à cet égard par le caractère à la fois implicite et très mobile de ces conventions, qui oscillent en permanence entre jeu dans un cadre fictif défini et modification créative de ce cadre.²⁴

Il me paraît donc bien plus pertinent d'approcher les jeux sous l'angle de la fiction, comme le fait Schaeffer. Dans cette optique, la question qui se pose est alors la suivante : dans quelle mesure peut-on assimiler l'espace de jeu à un univers fictif, et dans quelle mesure peut-on dire que les règles, y compris les règles de type mathématique, sont le vecteur d'immersion propre à la fiction déployée par le jeu ? Un tel problème dépasse de très loin le cadre de cette étude, et ce n'est pas mon propos que de redéfinir les rapports entre la fiction en général et le jeu en général. Il ne va nullement de soi que tout jeu propose un univers fictif, ni que les règles d'un jeu soient systématiquement au service d'un univers fictionnel interactif. Il n'est pas difficile de trouver des exemples de jeu qui non seulement ne posent pas d'univers fictif, mais dont le rapport même à la fiction reste problématique²⁵. Je me contenterai donc d'affirmer, à titre de conclusion provisoire, que :

- les activités ludiques en général, les oeuvres de fiction « classiques » et les jeux fictionnels récents tels que les jeux vidéo ont des origines communes et mettent en oeuvre la même faculté imaginative, comme l'a montré Schaeffer ;
- contrairement à ce qu'affirme Caillois, caractère fictif et caractère réglé ne sont pas incompatibles dans un jeu ; bien au contraire, ils peuvent non seulement coexister, mais se compléter mutuellement ;
- un certain nombre de jeux posent ou supposent un univers fictif que les règles établissent comme cadre de jeu interactif ouvert aux actions des joueurs.

d. Un exemple classique : règles et fiction dans le jeu d'échecs

Avant d'appliquer ces conclusions au cas de *Magic : l'Assemblée*, je propose, pour mieux mettre en évidence ce problème des rapports entre les règles d'un jeu et la fiction qu'il *peut* déployer, d'examiner

²³ SCHAEFFER (1999), p.190. Schaeffer reprend également l'expression de « comportement biplanaire » proposée par Iouri Lotman dans *La Structure du texte artistique*, Gallimard, 1973.

²⁴ Voir à ce sujet *ibid.* p. 195, où Schaeffer évoque les « renégociations du contrat fictionnel » fréquentes par exemple dans les jeux d'enfants, et montre en quoi la situation de création permanente affecte les conditions d'immersion des participants dans la fiction. Cela est également très vrai des jeux de rôle actuels tels que les analyse Olivier Caïra. Cf. à ce sujet CAÏRA (2007), en particulier le chapitre 7, p. 167-187.

²⁵ Par exemple, où trouver la fiction dans une partie de *Scrabble* ?

un jeu beaucoup plus classique, le jeu d'échecs. On sait que le matériel du jeu consiste en un damier de 64 cases noires et blanches, sur lesquelles on place, en face l'un de l'autre, deux ensembles de 16 pièces, blanches dans un groupe et noires dans l'autre mais strictement identiques par ailleurs. Il y a plusieurs sortes de pièces, chacune se déplaçant selon des règles propres et pouvant « prendre » une pièce adverse dans certaines conditions, généralement en arrivant sur la case qu'elle occupe.

Peut-on dire que le jeu d'échecs est une fiction ? Il ne raconte aucune histoire aux joueurs, ne comprend aucun texte, aucune image, et même ne correspond à aucun des sept vecteurs d'immersion fictionnels que distingue Schaeffer dans son ouvrage. Il semble se résumer à une pure axiomatique, un ensemble de règles prenant place sur un support régi avant tout par les lois de la symétrie, facilement explicables puisqu'il s'agit de placer les joueurs dans une stricte égalité de départ. Les échecs sont-ils alors un exercice mathématique purement abstrait ? Non : tout le monde sait que les échecs consistent plus ou moins à jouer à la guerre, chaque joueur contrôlant l'un des deux camps opposés – les blancs ou les noirs. Les noms des pièces sont en rapport avec un imaginaire précis, celui du Moyen-Âge : il y a des rois et des reines, des cavaliers, des fous, des tours. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le but du jeu consiste à faire prisonnier le roi en le mettant « échec et mat », c'est-à-dire en le plaçant en situation d'être pris sans pouvoir s'échapper.

A cela, on peut opposer que les noms des pièces, qui par ailleurs sont variables d'une langue à l'autre²⁶, sont accessoires et ont une fonction purement esthétique, de même que la forme des pièces importe peu : on trouve toutes sortes de déclinaisons du jeu d'échecs dans lesquelles les pièces ont été changées pour représenter une période historique, par exemple l'empire napoléonien, ou les personnages de tel ou tel univers fictif préexistant, par exemple ceux d'*Astérix* ou de *Star Wars* ; on ne les en appelle pas moins roi, reine, fou, etc., sans souci de cohérence et sans que le jeu ne s'en trouve gêné. De telles variantes sont récentes et restent moins répandues que les jeux « classiques », et s'il convient de distinguer entre décorum variable et invariant structurel, on peut remarquer que, dans ces variantes, non seulement les noms des pièces et les règles elles-mêmes ne changent pas, mais les personnages de ces univers fictifs utilisés pour remplacer les pièces de la version la plus répandue sont distribués de façon à correspondre, même si c'est parfois de loin, au rôle de la pièce « classique » qu'ils remplacent²⁷. Autrement dit, même dans les cas les plus extrêmes d'univers fictifs « plaqués » sur le jeu classique, on observe la conservation d'une certaine identité des pièces de variante en variante – cette contrainte dans l'adaptation reposant sur une raison plus prosaïque : les joueurs

²⁶ Par exemple, la pièce que nous appelons « fou » est en anglais le *bishop* (évêque), ce qui suffit à rendre caduque toute « traduction » absolue expliquant le mouvement en diagonale de la pièce par le fait que c'est un fou qui ne marche pas droit (même si les joueurs habitués à parler de « fou » *peuvent* bel et bien comprendre la règle de cette façon).

²⁷ Ainsi, dans une variante *Astérix* disponible sur un site de vente en ligne, le roi et la reine sont figurés par César et Cléopâtre d'un côté et par Abraracourcix et Bonemine de l'autre, tandis que les tours sont figurées respectivement par des colonnes romaines et des menhirs ; dans la variante *Star Wars*, le roi du côté de l'Empire sera naturellement Dark Vador, etc.

doivent pouvoir reconnaître facilement les pièces du jeu « normal », qu'ils connaissent bien, dans celles de ces variantes fantaisie.

Mais l'argument selon lequel la fiction d'un affrontement imaginaire – entre Gaulois et Romains, entre Alliance Rebelle et Empire galactique, entre blancs et noirs dans le jeu classique – serait un ajout accessoire, et à ce titre dispensable, devient moins convaincant lorsque l'on observe les règles du jeu d'échecs. Lorsqu'on les considère sous l'angle de la fiction, plusieurs questions ne peuvent manquer de se poser. Quel rapprochement faire ou ne pas faire, par exemple, entre le fait que l'une des pièces est capable de sauter par-dessus les autres et le fait que cette pièce représente communément un cavalier, dont la monture est seule capable, imaginativement, de « sauter » par-dessus les ennemis ? alors que les pions se déplacent seulement vers l'avant, et que les tours ne se déplacent qu'en ligne droite, une pièce se déplace de biais, en diagonale : quel rapport établir entre cette règle et le fait que cette pièce est appelée le fou ? Dans quelle mesure, en somme, les règles ne sont-elles qu'un ensemble de conventions abstraites, et dans quelle mesure sont-elles là pour *représenter* un univers fictif interactif, la fiction d'un monde en guerre dans lequel chaque camp représente une armée dont le joueur est le roi, la partie s'achevant lorsque la pièce représentant le chef de l'armée est faite prisonnière – univers qui ne se veut pas calqué sur une réalité historique quelconque, puisque les fous, qui normalement ont davantage leur place à la cour du roi que sur un champ de bataille, prennent ici part au combat ?

Le problème est ici celui d'une hypothétique *correspondance* entre un ensemble de règles abstraites et une réalité fictive interne au jeu. Dans tous les jeux, ce sont les règles qui délimitent l'espace du jeu et lui confèrent ordre et cohérence. Mais dans certains cas, l'aspect purement axiomatique des règles semble primer sur la fiction, tandis que dans d'autres, c'est la fiction qui semble commander la production de règles. A-t-on appelé le cavalier « cavalier » parce que c'était une pièce capable de sauter par-dessus les autres, ce qui signifierait qu'une règle abstraite a donné naissance à un élément fictionnel dont elle aurait en quelque sorte fourni l'*inspiration*, ou a-t-on décidé que cette pièce pourrait sauter par-dessus d'autres, parce qu'il était intéressant de créer dans le jeu une pièce représentant un cavalier et doté d'une règle *imitant* ce que seul un cavalier peut faire ?

C'est la question de l'œuf ou de la poule, et il n'est ni possible ni (heureusement) indispensable d'y répondre. Je me borne à mettre en évidence la coexistence de ces deux dimensions au sein des jeux, en tout cas de bon nombre de jeux : tout jeu se définit par un ensemble de règles à valeur axiomatique qui délimitent un espace temporaire ordonné selon sa propre logique, or cet espace est parfois, ou tend à devenir, un univers fictif semblable à celui d'œuvres de fictions utilisant d'autres médias, à cela près que dans le cas du jeu ce sont les règles qui assument la triple fonction de signaux de fictionalité (en explicitant les limites de l'espace de jeu, qui le séparent de la réalité), de vecteur d'immersion (en ouvrant aux joueurs la possibilité d'une interaction avec l'univers fictif, dont la fonction est équivalente à celle de la lecture, pour un roman, ou de la projection, pour un film) et, en quelque sorte, de procédés narratifs (dans le cas du cavalier d'échecs, la forme de la pièce est variable : c'est la règle

qui le fait se déplacer « en canne » et le rend capable de sauter par-dessus d'autres pièces qui le caractérise comme cavalier dans l'axiomatique propre à l'univers des échecs).

Considéré comme un univers fictionnel, le monde décrit par les règles des échecs possède sa propre cohérence et ses propres valeurs. Les deux camps sont identiques, équivalents et interchangeables ; les règles ne connaissent donc pas de notion de bien et de mal, contrairement à ce que pourrait laisser croire l'opposition de couleurs entre blancs et noirs. Du fait que les deux armées sont strictement identiques, l'affrontement se trouve réduit à une succession de mouvements commandés par un chef d'armée extérieur, qui ne doit victoire ou défaite qu'à son sens tactique. Chaque armée comprend une hiérarchie répartie en trois étages nettement distingués : d'un côté, huit pièces identiques, les pions ; de l'autre, huit pièces « exceptionnelles » dont trois (tour, cavalier et fou) pour lesquelles le joueur dispose d'une paire, et deux (la reine et le roi) dont il ne possède qu'un seul exemplaire. Les différentes pièces sont de puissance très inégale ; le roi des échecs n'a rien d'un grand guerrier, son faible mouvement le réduit au statut d'enjeu et le rend très vulnérable. La hiérarchisation des pièces et le fonctionnement du jeu correspondent à une certaine *modélisation* de la guerre, qui met en valeur certains aspects et en ignore d'autres. La stricte égalité des forces et le placement de départ identique des pièces, par exemple, représentent les conditions idéales d'une bataille, qui n'arrivent à peu près jamais dans la réalité ; des paramètres comme le terrain ou le moral des troupes ne sont pas du tout pris en compte : dans un *wargame*, les possibilités offertes par le jeu seraient différentes, peut-être plus « réalistes », les règles seraient plus complexes et sans doute moins accessibles au débutant. En revanche, il y a bel et bien affrontement et élimination des adversaires, puisque les pièces disparaissent du plateau lorsqu'elles sont « prises » (sans qu'il soit vraiment possible de savoir si elles sont tuées ou faites prisonnières).

D'autres jeux proposent des modélisations différentes : aux dames, par exemple, toutes les pièces sont identiques au sein d'un même camp ; dans un jeu de cartes comme la bataille ou le tarot, l'affrontement prend la forme non pas d'une guerre tactique mais d'une simple comparaison de valeur entre des cartes qui sont, au contraire, strictement hiérarchisées de la première à la dernière (y compris les cartes qui ne sont pas des figures), cette hiérarchie se trouvant parfois modifiée selon la règle adoptée. Entrent en jeu par ailleurs une part de hasard et une part de dissimulation d'informations aux adversaires, ce qui n'est pas le cas aux échecs.

On pourrait multiplier les remarques et les comparaisons. Il suffit de faire remarquer ici que ce qu'on a souvent qualifié de « vision du monde », voire de « philosophie » des échecs ou de tel autre jeu célèbre, mériterait d'être réexaminé sous l'angle de la fiction, en considérant le « monde temporaire » du jeu en question comme une fiction. Semblables fictions ludiques ne comportent pas de dimension narrative, au sens où ils seraient porteurs d'informations sur la fiction que leur destinataire recevrait, comme un lecteur au fil de sa lecture : ce sont les joueurs qui, au fil de la partie, créent *une sorte* de narration en agissant dans un cadre que les règles ne font que définir. La fiction proposée par le jeu peut être plus ou moins développée selon les cas et atteindre un degré de cohérence extrêmement

variable selon que les règles peuvent se prêter à toutes sortes de *traductions* plus ou moins vagues dans le cadre fictif délimité par la partie. Autant un jeu comme les petits chevaux est manifestement une certaine modélisation d'une course de chevaux (même si rien n'empêche les joueurs d'en faire une course d'autre chose avec un peu d'imagination), autant le jeu de billes, par exemple, n'a pas grand-chose à envier aux arts non figuratifs sur le plan du mimétisme, et peut représenter à peu près tout ce qu'on veut, voire en rester à un pur déplacement d'objets concrets, tout en correspondant malgré tout pour les joueurs à une réalité qui n'est pas tout à fait la « vraie » réalité (on ne voit pas un sol bosselé ou un groupe de cailloux du même œil lorsqu'on est occupé à y faire évoluer des billes, de même qu'on ne voit pas un passage piétons du même œil lorsqu'on est occupé à le traverser en sautant d'une bande blanche à l'autre). Dans tous ces cas, la fiction dans le jeu réside moins dans un *transfert d'informations* sur une réalité fictive, comme nous y ont habitué les fictions artistiques « classiques », que dans la mise à disposition d'une *structure* dans laquelle les participants agissent de façon contrainte par les règles mais s'en trouvent paradoxalement d'autant mieux placés pour laisser libre cours à leur faculté imaginative.

3. Jeu et fiction dans *Magic*

Nous pouvons à présent revenir au cas de *Magic : l'Assemblée* et voir de quelle façon les règles posent comme cadre de jeu un univers de fiction.

Le livret de règles français de la dernière édition en date présente ainsi à la fois le principe du jeu et son univers : « Dans le jeu *Magic*[®], vous jouez le rôle d'un duelliste – un puissant sorcier qui combat ses pairs pour la gloire, la connaissance et la puissance. Votre *deck* (paquet de cartes) représente toutes les armes de votre arsenal. Il contient les sorts que vous connaissez et les créatures que vous pouvez invoquer pour combattre à vos côtés. »²⁸ A strictement parler, il s'agit d'un changement d'identité comparable à celui qu'évoquait Caillois à propos des jeux fictifs non réglés ou des jeux de *mimicry*. Or *Magic* ne relève nullement de la *mimicry*, puisque les règles du jeu ne consistent pas à jouer un rôle. Et pourtant, même si c'est de façon très atténuée par rapport aux jeux impliquant de jouer un rôle, le jeu assigne aux joueurs une identité fictive : dès lors qu'ils jouent et alors même qu'ils n'adoptent aucun comportement particulier, ils sont des magiciens, *puisque* ils s'affrontent dans des combats magiques. Le recours à une formulation des choses adoptant un point de vue interne à l'univers fictif simplifie d'ailleurs beaucoup l'explication de règles par ailleurs très techniques et nécessitant une réelle attention de la part de qui désire les apprendre.

Le cadre de jeu est donc le suivant : un univers magique (sur lequel le livret de règles ne s'étend pas davantage) dans lequel les joueurs sont des magiciens et les cartes des sortilèges. L'espace de jeu est délimité par la table où les joueurs posent leurs cartes. La durée du jeu oscille, en moyenne, entre un

²⁸ Version française des règles de *Magic*, neuvième édition, fichier PDF sur le site de l'éditeur, p.2, je souligne.

quart d'heure et une demi-heure, selon le nombre de joueurs (*Magic* est conçu par défaut pour des parties à deux joueurs – d'où le terme de « duelliste » – mais se prête très bien à des parties multijoueurs).

a. Vocabulaire et règles du jeu

Les termes utilisés pour désigner les principaux éléments du jeu, qui forment la base d'un vocabulaire technique foisonnant, ont manifestement pour vocation de mettre d'emblée « dans l'ambiance ». Ainsi, au début de la partie, chaque joueur pose devant lui, face cachée, son paquet de cartes (en anglais son *deck*), qui devient ce qu'on appelle couramment sa pioche ; mais dans *Magic* la pioche est appelée « bibliothèque » (entendez une bibliothèque *de sortilèges*). Le joueur pioche une main de sept cartes, qui garde son nom générique de « main ». Les cartes des sorts qu'un joueur lance et qui ne font plus effet, et celles des créatures tuées lors des combats, sont placées à côté de la bibliothèque, face visible, dans une pile qu'on nommerait couramment la défausse, qui prend ici le nom de « cimetière ».

Le déroulement réel de la partie coïncide avec celui, fictif, d'un combat magique. Dans ce cadre, les règles ont pour vocation de définir le fonctionnement de la magie, d'établir ce qu'elle rend possible aux joueurs et sous quelles conditions.

La magie de *Magic* fonctionne à l'aide d'un système de points : chaque sortilège, appartenant à l'une des cinq couleurs de magie, nécessite, pour être joué, que le joueur dépense un certain nombre de points de magie de la couleur correspondante. L'énergie magique du jeu se nomme le mana²⁹. Pour obtenir du mana, les joueurs utilisent des cartes de « terrains ». Il existe cinq terrains différents, chacun produisant une couleur de magie différente. Plus un joueur a de terrains en jeu, plus il peut lancer des sorts puissants et plus il peut se permettre de lancer plusieurs sorts pendant son tour. Lorsqu'un joueur lance un sort, il « engage » (inclinaison vers la droite) un certain nombre de terrains, pour montrer qu'il utilise leur capacité. Chaque terrain produit alors un point de mana de la couleur correspondante, que le joueur ajoute à sa « réserve » et utilise pour lancer des sorts.

Magic représente donc la magie comme une ressource naturelle inscrite dans l'ordre du monde ; il ne s'agit pas d'une transgression, ni de sorcellerie résultant d'un recours à des puissances maléfiques. Autrement dit, la magie de *Magic* n'a rien de *surnaturel*. Cette magie est également indépendante de toute valeur morale et, partant, de tout manichéisme : la magie « blanche » et la magie « noire » ne

²⁹ Le terme a derrière lui tout un arrière-plan ethnologique, et a été utilisé par la suite dans des romans de science-fiction et de *fantasy*. Cf. par exemple l'étude classique de Marcel Mauss, *Esquisse d'une théorie générale de la magie* (« L'Année sociologique », 1902-03, repris dans *Sociologie et anthropologie*, 1950). Le premier emploi du terme en science-fiction semble remonter au roman de Larry Niven *The Magic Goes Away* (1978, non traduit en français à ma connaissance), situé dans un passé imaginaire de la Terre, où il fait du *mana* une énergie magique naturelle et non renouvelable (très comparable au pétrole) que les magiciens épuisent peu à peu, jusqu'au moment où l'usage de la technologie devient nécessaire pour remplacer la magie disparue. Richard Garfield, créateur de *Magic*, était un fervent lecteur de Niven.

correspondent qu'à deux des cinq couleurs de magie et ne recouvrent d'ailleurs qu'une partie des attributions de ces couleurs. Il y a bel et bien, en revanche, un découpage de la réalité constituant une structure, puisque la « nature » se voit représentée par cinq « paysages » dont le choix est en partie arbitraire et en partie commandé par la volonté de concentrer en eux une symbolique inspirée à la fois l'imaginaire moyenâgeux et la littérature de *fantasy* anglo-saxonne.

Toutes les cartes qui ne sont pas des terrains représentent des sortilèges. Il en existe différents types : les « enchantements », les « rituels », les « éphémères » et les sorts de créatures. Dans les premières éditions du jeu, les cartes de créatures portaient l'indication « Invoquer : [créature] » (en anglais *summon*) pour bien montrer que même les créatures étaient avant tout des *sorts d'invocation* de créatures. Les joueurs peuvent également faire apparaître des objets, appelés les « artefacts ». Ainsi, les noms des différents types de cartes mobilisent d'emblée tout un vocabulaire de la magie, chaque terme (rituel, enchantement) se voyant attribuer une signification précise en terme de règles, l'ensemble formant un système extrêmement codifié, une magie conçue non comme une pratique obscure et incertaine mais comme une véritable *science* dont il est possible d'acquérir la maîtrise et qui, une fois maîtrisée, fonctionne de manière infaillible.

Les règles de *Magic* jouent le rôle de mode d'emploi de cette magie ludique, qui tient moins de la cuisine de sorcières que du manuel de droit. Le magicien est un véritable démiurge : c'est une magie naturelle qui l'investit de ses pouvoirs, mais ces pouvoirs le rendent capable de bouleverser l'ordre du monde.

b. Que veulent dire les règles ?

L'exemple du jeu d'échecs nous a déjà montré les problèmes que l'on rencontre lorsque l'on cherche à établir une correspondance entre une règle structurant le système d'un jeu et la signification ou la « traduction » qui peut lui être donnée dans la fiction interne au jeu, que la correspondance soit établie par le concepteur du jeu, par l'éditeur ou par les joueurs. Nous avons vu que, dans le cas des échecs, même si les règles *avaient tendance* à pointer vers une certaine conception de l'imaginaire guerrier, il n'était pas véritablement possible de forcer une correspondance terme à terme entre une règle et un élément de la fiction. Nous venons de voir que *Magic* propose une conception précise de la magie. Cela peut faire penser que, dans ce cas précis du moins, les règles pointent vers une réalité fictive cohérente, ce qu'on peut appeler un univers. Mais les choses ne sont pas si simples, car les règles restent avant tout une axiomatique complexe relativement abstraite. Quand il s'agit de les expliquer à un nouveau joueur, la volonté de simplicité didactique l'emporte de loin sur le souci de rester dans le cadre d'une fiction bien précise.

Les règles de la 4^{ème} édition présentent les cartes de terrains en ces termes : « Dans le jeu *Magic*, les terrains sont les cartes les plus courantes ; ils fournissent le *mana*, soit l'énergie magique nécessaire pour lancer tous les sorts. Vous ne pouvez poser en jeu qu'une seule carte de terrain à

chaque tour, mais vous pouvez aussitôt l'utiliser pour en obtenir du mana. »³⁰ Cette formulation de la règle utilise une explication interne à la fiction pour introduire la mécanique correspondante.

Or les règles de la 9^{ème} édition ont une façon bien différente d'expliquer les choses. Dans la partie « Les termes et les symboles fondamentaux », le premier article est rédigé ainsi : « Mana. Pensez au mana comme à l'argent de *Magic*. C'est ce que vous utiliserez pour payer la plupart des coûts. Les terrains (et quelques autres cartes) produisent du mana, qui s'accumule dans votre réserve. Votre réserve vous sert à stocker votre mana jusqu'à ce que vous le dépensiez. Comme l'argent, le mana que vous ne dépensez pas vous brûle les doigts. A la fin de chaque phase, vous perdez 1 point de vie par point de mana qui reste dans votre réserve, et ce mana disparaît. Cela s'appelle la brûlure de mana. » Autrement dit, la formulation de la règle n'intègre pas sa signification fictive et préfère employer une comparaison externe à la fiction, mais jugée plus intuitive.

Les explications données aux débutants par les joueurs expérimentés, qui sont un vecteur de transmission des règles au moins aussi important que les livrets eux-mêmes, peuvent elles aussi adopter toutes sortes de formes. Voici un exemple, trouvé sur un forum de joueurs³¹, d'un joueur aguerri s'adressant à un débutant complet pour lui présenter le principe des terrains : « Le principe est celui d'une récolte : ton champ (une plaine) va te donner une récolte de blé * en le récoltant ☺. Une fois le blé mangé, il n'est plus là ! Heureusement ton champ va te donner une autre récolte au tour suivant (il se dégage au début de ton tour). Ton blé ne peut pas se garder longtemps sinon il pourrit... par contre ton champ reste là. Dans cette analogie la³² mana est le blé et les terrains de base sont les champs... Pour la Floraison de lotus³³ c'est un peu différent, c'est un champ que tu vas pouvoir détruire pour produire une seule fois 3 unités de blé. Là on doit comparer à une tirelire qui contient de l'argent. A *Magic* ton blé / ton argent c'est la mana... une fois dépensé il disparaît... sinon il y aurait un problème... tu pourrais acheter des bonbons tout en gardant tes pièces en poche... » Le joueur expérimenté ne se prive pas de développer sa propre interprétation du système de points de mana, en l'occurrence l'idée que le mana est un produit que le joueur « récolte » dans ses terrains, et à passer d'une analogie à l'autre (l'analogie agricole puis l'analogie économique) dans l'espoir de mieux se faire comprendre du nouveau venu.

Ces exemples montrent que la règle, bien que liée à une fiction qu'elle contribue à définir, n'en est pas pour autant indissociable. Ils mettent également en évidence la multiplicité des approches possibles d'une règle, selon qu'il s'agit de la montrer comme partie prenante d'un système d'équivalences donnant les clés d'un univers de fiction (approche qui était davantage celle des règles

³⁰ Livret de règles fourni dans les paquets de base de la 4^{ème} édition française (1995), p. 6.

³¹ Adresse de la page : <http://www.smfcorp.net/forum/viewtopic.php?t=11761&highlight=bl%E9> Forums de la « Secte des Magiciens Fous » (une association de joueurs français), forum « Magic en général », sujet « [?] Ajouter du mana, brûlure de mana, réserve de mana » lancé par « balothdu59 », réponse faite par « SeingaltTM » le 6 janvier 2007. Page consultée le 29 avril 2007. J'ai corrigé l'orthographe.

³² Sic. L'erreur sur le genre du mot « mana » est assez courante chez les joueurs français.

³³ Carte publiée dans l'extension *Spirale temporelle* (2006). Il s'agit d'un artefact que le joueur peut sacrifier pour obtenir du mana.

de la 4^{ème} édition) ou de la faire assimiler à quelqu'un qui découvre le jeu (comme le font les règles de la 9^{ème} édition). Apparaît ainsi une première limite de la correspondance entre règles et fiction dans le jeu : elle reste éminemment *flottante* et soumise à la libre interprétation des joueurs. Cela n'empêche pas une vérité dominante de se faire jour dans leur mise en correspondance (en l'occurrence, quelles que soient les comparaisons pédagogiques qu'on peut utiliser à l'attention des nouveaux joueurs, le fait d'engager un terrain « veut » bel et bien dire que l'on y puise de la magie, pas qu'on lève des impôts ou qu'on récolte des ressources, sinon l'idée même d'un jeu de combat magique ne rimerait plus à rien) mais il ne faut pas négliger qu'en définitive les joueurs conservent une grande liberté d'interprétation.

Si l'on met maintenant de côté le problème de la *formulation* des règles, et que l'on examine la coïncidence entre les règles comme axiomes et les éléments fictifs qu'elles tendent à représenter, de nouveaux problèmes se posent.

Par exemple, que signifie le fait que la main du joueur comprend 7 cartes ? Il n'y a aucune symbolique dans ce chiffre. Dans la fiction du duel magique, le contenu de la « main » du joueur passe le plus souvent pour représenter les pensées que le magicien a en tête, élément induit par le fait que la plupart des sortilèges forçant un adversaire à se défausser de ses cartes jouent sur le thème des troubles mentaux³⁴. Mais le nombre de cartes lui-même n'a aucune signification dans la fiction : il a simplement été calculé pour optimiser la circulation des cartes au cours de la partie. Il existe donc des points de règles qui ne correspondent à rien dans la fiction, qui ne sont là que par commodité. De même, nous avons vu qu'un certain nombre de termes utilisés dans le jeu sont des termes génériques (la « main », justement) ou des termes techniques (l'idée d'« engager » une carte pour activer un effet sur le jeu) : ces termes, en tant que tels, restent extérieurs à la fiction, même lorsque les règles auxquelles ils correspondent ont, elles, une contrepartie fictive (ainsi « engager » une carte de créature peut correspondre à toutes sortes de choses, mais revient généralement à lui faire utiliser une arme, comme c'est le cas par exemple pour l'Archère d'Avenant, ou lancer un sort, comme c'est le cas pour le Sorcier sybarite³⁵).

Inversement, les règles ne sont pas un simple système de simulation cherchant à transposer en bloc une réalité fictive, mais sélectionnent certains aspects de la fiction de préférence à d'autres : la préparation des sortilèges, par exemple, est ignorée par les règles en vertu d'un choix manifeste, bien que rien n'interdise aux joueurs de s'imaginer à quoi elle peut ressembler dans l'univers du jeu ; les créatures invoquées par les joueurs sont la plupart du temps des entités agressives (ou susceptibles de le devenir), et lorsque ce sont des hommes (ou autres peuples), ce sont des combattants, non des

³⁴ Exemples : Convulsion cérébrale (Alpha, réédité jusqu'à la 4^{ème} édition), rituel noir dont l'image représente un homme se tenant la tête avec effroi, et qui force un adversaire à se défausser au hasard d'un nombre de cartes variables ; Eclair de génie (L'Épopée d'Urza), éphémère bleu représentant un homme saisi d'une idée subite alors qu'il étudie des grimoires, et qui permet au contraire à un joueur de piocher des cartes plus ou moins nombreuses. Le même « champ sémantique » est utilisé pour les sorts qui contraignent un adversaire à placer des cartes de sa bibliothèque dans son cimetière, par exemple Aperçu de l'inimaginable (Ravnica), rituel bleu et noir forçant un joueur à mettre les dix premières cartes de son cimetière dans sa bibliothèque, et dont l'image et le texte d'ambiance sont des variations sur l'idée de la révélation d'une vérité terrifiante susceptible de rendre fou.

³⁵ Deux cartes présentes dès l'édition Alpha (D'Avenant Archer et Prodigious Sorcerer) et plusieurs fois rééditées.

civils : le monde magique n'est décrit qu'en fonction de ce qui peut servir aux magiciens à se combattre, et n'apparaît donc que sous son aspect guerrier.

Dans le cadre de ces choix, en revanche, il y a bel et bien volonté de faire correspondre telle règle avec tel aspect du monde fictif. Ainsi, certaines créatures disposent de capacités qui les rendent plus avantageuses à jouer : les créatures volantes, par exemple – autrement dit, qui possèdent la capacité « Vol » – se déplacent dans les airs et ne peuvent pas être « bloquées » par les créatures de l'adversaire si celles-ci ne possèdent pas elles aussi le Vol : dans la fiction de la partie, une créature volante passe au-dessus de la tête des créatures du magicien adverse et va s'en prendre directement à lui.

Le rapport entre règles et univers fictif n'est donc pas transparent : certaines règles ne « veulent rien dire », elles ne participent pas directement à l'élaboration de la structure de l'univers ou aux interactions des joueurs avec lui ; et réciproquement l'univers du jeu « dépasse » des règles, il n'est pas simulé dans son ensemble et ce n'est manifestement pas là que réside l'ambition des règles³⁶. On peut donc dire que le rapport entre les règles et l'univers relève non d'une simulation mais d'une « modélisation ».

c. Une partie de Magic est un duel magique fictif

En dépit de ces limites, il y a bel et bien coïncidence entre le déroulement de la partie et celui, fictif, d'un combat entre magiciens.

Une partie classique à deux joueurs est un duel de sorciers. Un joueur perd lorsque ses points de vie se trouvent réduits à zéro ou moins, ou bien lorsqu'il devrait piocher une carte de sa bibliothèque mais ne peut pas parce qu'il en a déjà pioché toutes les cartes. Dans la fiction du duel, le premier cas signifie tout simplement qu'il a été terrassé par son adversaire ; pour expliquer le second cas, on considère que le magicien a subi un assaut mental tel qu'il est à peu près devenu fou. Dans le jargon du jeu, on dit qu'un joueur perdant de cette façon a été « meulé », en référence à la carte Meule, un artefact que l'on utilise pour forcer un joueur à placer dans son cimetière des cartes de sa bibliothèque. Si le terme de « meule » peut paraître curieux, le texte d'ambiance en donne l'explication : *Plus d'un mage a été rendu fou par le bruit implacable de la meule, grinçant sans trêve ni repos*³⁷ : cette Meule est bien entendu un objet magique. Une troisième façon de remporter la partie, moins utilisée, consiste à faire accumuler à l'adversaire des marqueurs « poison » en utilisant des créatures appropriées pour le blesser (serpents, scorpions...) : lorsqu'il reçoit son dixième marqueur, il meurt empoisonné.

Le fait d'engager un terrain et d'obtenir un point de mana revient à y puiser de l'énergie magique. Le fait d'utiliser ce mana pour poser en jeu une carte de sortilège signifie que le magicien lance ce sortilège. Le fait de poser en jeu une carte de créature ou d'artefact, toutes cartes qui restent en jeu une

³⁶ Comme c'est bien davantage le cas dans les jeux de rôle « papier ». Cf. à ce sujet les remarques d'Olivier Caïra (2007), p. 205 sq.

³⁷ Texte d'ambiance de la carte Meule, publiée pour la première fois dans l'extension *Antiquities* (Millstone), passée dans le jeu de base (et traduite) à partir de la troisième édition, présente dans toutes les éditions suivantes.

fois posées, veut dire que le magicien les « invoque », c'est-à-dire utilise un sortilège pour les faire apparaître. Très logiquement, seul le joueur qui a posé en jeu une carte de créature ou d'artefact peut ensuite utiliser cette carte contre ses adversaires : on suppose en effet que le magicien a par défaut le contrôle des créatures qu'il invoque et qu'elles lui obéissent. Mais il existe bien entendu des sortilèges permettant de prendre le contrôle mental de créatures adverses, ou de leur voler leurs artefacts...

Pour faire attaquer une créature, cela suppose normalement d'engager sa carte. Mais une règle précise qu'il est impossible d'engager une créature au tour où on l'a posée en jeu. Cette règle est appelée le « mal d'invocation » : une créature qui vient juste d'être invoquée est un peu désorientée par les effets du sortilège et probablement surprise de se retrouver soudain au beau milieu d'un champ de bataille : il lui faut du temps pour reprendre ses esprits et être en mesure de répondre aux ordres, de prendre part au combat et éventuellement d'utiliser ses propres pouvoirs. En revanche, elle est tout de suite en mesure de se défendre et peut donc « bloquer » des créatures adverses qui cherchent à passer pour attaquer son maître.

Lorsqu'une créature attaque et n'est pas « bloquée », elle inflige à l'adversaire attaqué autant de blessures qu'elle a de points de force. Autrement dit, autant un mage se refuse à combattre lui-même physiquement ses adversaires, autant il n'a de cesse d'envoyer contre eux toutes sortes de créatures peu recommandables avec pour mission de le mettre en pièces. D'où l'intérêt pour tout mage – pour tout joueur – d'invoquer aussi vite que possible des créatures, sinon pour attaquer, du moins pour se défendre : dès lors qu'il a des créatures en jeu – c'est-à-dire un petit cercle de défenseurs autour de lui sur le lieu du combat – on peut leur faire bloquer les créatures adverses, et ce sont eux qui prennent les risques et subissent les blessures pendant qu'il lance ses sorts à l'abri.

Les créatures sont définies par leur Force et leur Endurance, mesurées par des chiffres et notées ainsi : « Force / Endurance ». Ces deux chiffres constituent à eux seuls une triple échelle de taille, de masse et de dangerosité propre au jeu : un soldat humain ou équivalent, par exemple, est généralement une créature 1/1, ou 2/2 si c'est un soldat plus expérimenté ; 3/3 correspond à une bête d'assez grande taille, par exemple un éléphant ; à partir d'une endurance de 5 ou 6, il s'agit généralement une créature très puissante, par exemple un dragon ; seuls quelques colosses, par exemple le Léviathan³⁸, atteignent 10 ou plus.

Lorsqu'une créature attaquante est bloquée par une créature adverse, les deux créatures s'infligent mutuellement un nombre de blessures égal à leur Force. Divers points de règles précisent les choix possibles dans la répartition des blessures lorsque se produisent des combats comportant plusieurs créatures dans chaque camp, et toutes sortes de capacités spéciales plus ou moins complexes peuvent entrer en jeu selon les créatures impliquées : l'Initiative, par exemple, permet à une créature d'infliger ses blessures avant celles qui n'ont pas cette capacité, alors que les blessures sont normalement infligées simultanément. Lorsqu'une créature reçoit un nombre de blessures égal ou supérieur à son

³⁸ Carte de créature bleue apparue dans l'extension *The Dark*.

Endurance, elle meurt et sa carte est envoyée au cimetière. On comprendra facilement que les sortilèges permettant de récupérer des créatures au cimetière tournent tous autour du thème de l'exhumation et de la nécromancie³⁹, et soient l'apanage de la couleur noire.

Aux multiples subtilités des règles et des cartes s'ajoute la part de hasard représentée par l'ordre aléatoire du paquet de chaque joueur, que certains sorts permettent de contourner, mais seulement en partie. Le plaisir des joueurs vient en partie de ce soigneux dosage de prévision stratégique et d'incertitude, qui ménagent toutes sortes de rebondissements, et cela même lorsque ces rebondissements mettent à l'épreuve les limites mêmes de la logique du « récit », car bien que conçus pour assurer une certaine cohérence au monde qu'ils donnent à voir, les mécanismes du jeu rendent possibles des actions qui, d'un point de vue interne à la fiction, sont complètement absurdes : ainsi, rien n'empêche un joueur d'invoquer un Dromade de race⁴⁰, qui est une sorte de lama, puis de l'équiper d'une Coiffe de guérisseur⁴¹. De tels jeux avec la vraisemblance contribuent au plaisir des joueurs, mais l'inverse, à savoir une suite d'actions très cohérentes avec l'univers du jeu, en particulier quant on en vient au dénouement d'une partie, est également apprécié : nul doute qu'un joueur préférera vaincre son adversaire en lui donnant le coup de grâce à l'aide du puissant dragon invoqué au tour précédent plutôt qu'avec une créature quelconque.

La correspondance entre règles et univers rend possible une vision « romancée » du déroulement d'une partie : un compte-rendu de partie peut prendre la forme d'une simple énumération d'actions considérées d'un point de vue purement technique, mais peut aussi être raconté comme une histoire.

4. Fiction du jeu ou fictions dans le jeu ?

Tout semble enfin clair : le jeu *Magic : l'Assemblée* relève de l'œuvre de fiction dans la mesure où ses règles tendent vers une réalité fictive dotée d'une certaine cohérence, et, à ce titre, rendent possible l'établissement d'une correspondance assez poussée entre les actions réglées des joueurs et leurs contreparties dans cette réalité fictive.

D'après ce que nous venons de voir, la logique interne des règles laisse aux joueurs une grande part de liberté dans leur approche de la fiction de la partie. Peut-on parler, au niveau du jeu lui-même en tant que système, d'une fiction *cohérente*, c'est-à-dire d'un *univers* fictif ? Si ce sont au fond les joueurs qui, en imagination, donnent sa cohérence à l'histoire de leur partie, n'y a-t-il pas autant d'univers que de joueurs, voire autant que de parties ? Ne devrait-on pas dire qu'il s'agit d'une fiction non cohérente, qui ne forme pas un tout ordonné, donc n'est pas un univers, et ne devrait-on pas dire qu'au fond il y a une infinité de fictions, et non une fiction unique assimilable à une *œuvre* de fiction ?

³⁹ Par exemple, dès l'édition Alpha, la carte Exhumation (Raise Dead) qui permet au joueur de renvoyer dans sa main une carte de créature de son cimetière.

⁴⁰ Carte de créature blanche paru dans l'extension *Ravnica : la Cité des guildes*.

⁴¹ Artefact paru dans l'extension *La Cinquième Aube*.

a. Trois notions répandues : le *flavor*, la *storyline* et la *continuity*

Pour répondre à ces questions, je vais effectuer un survol rapide des principales notions utilisées à la fois par l'éditeur et par les joueurs lorsqu'ils évoquent la fiction dans *Magic*. On ne s'étonnera pas outre mesure que ces trois notions, le *flavor*, la *storyline* et la *continuity*, soient désignées par des termes américains : *Magic* est un jeu de langue anglaise et les Etats-Unis sont le pays où la communauté des joueurs est la plus développée ; en outre, il n'est pas inutile de s'intéresser aux mots anglais, qui n'ont pas tous d'équivalent exact en français. Comme nous allons le voir, ces trois notions, que l'on croise dans les articles publiés sur le site de l'éditeur, sur les sites de fans et dans les échanges entre joueurs sur les forums consacrés au jeu, recouvrent en fait des réalités très diverses, sur lesquelles je m'étendrai plus longuement par la suite.

La notion de *flavor* dérive du terme *flavor text*, en français « texte d'ambiance », désignant les textes en italique figurant sur les cartes en dessous des textes de règles et n'ayant pas d'influence sur le jeu. De ce fait, elle en recouvre tous les éléments « décoratifs », qui n'ont pas de rôle « technique » : non seulement les textes d'ambiance mais aussi les noms, les illustrations, les symboles permettant de reconnaître l'extension à laquelle appartient une carte, et même les fonds et l'habillage graphique des cartes en général. Le *flavor* d'une carte s'apprécie à la beauté de son illustration, au fait que son nom est bien choisi et son texte d'ambiance bien tourné, mais aussi au fait que son effet sur le jeu coïncide bien avec ce qu'elle est censée représenter dans la fiction. A l'échelle d'une extension du jeu, le critère du *flavor* évalue aussi la richesse et l'originalité des lieux, des personnages et de l'histoire présentés sur les cartes. Dans la mesure où il concerne l'aspect le plus « artistique » du jeu, le *flavor* est considéré la plupart du temps comme une notion très subjective, les goûts et les attentes en matière de *flavor* variant beaucoup d'un joueur à l'autre.

Un critère légèrement différent pour évaluer le *flavor* d'une carte peut être le fait qu'elle se réfère à la *storyline* ou s'y intègre bien. La *storyline*, littéralement la « ligne » ou le « fil narratif », désigne l'histoire de *Magic*, non pas celle qu'on peut trouver sur une carte ou dans une extension considérées isolément, mais celle qui se développe sur l'ensemble des séries de cartes publiées, depuis la création du jeu. Contrairement au *flavor*, critère de jouissance esthétique, la *storyline* est une notion on ne peut plus factuelle : c'est le terme utilisé par l'éditeur, et repris par les joueurs, pour désigner l'univers de *Magic*, le Multivers, considéré dans son enrichissement progressif au fil des extensions. La *storyline* couvre l'ensemble des faits – lieux, personnages, événements – internes à l'univers fictif. Le Multivers a l'unicité d'un *univers* au sens où il correspond à un seul continuum d'espace-temps fictif, mais, comme son nom l'indique, c'est un « multi-univers » englobant une multiplicité de mondes appelés *plans*, la magie rendant possible des voyages d'un plan à l'autre. La « ligne » progresse avec la parution régulière de nouvelles séries de cartes, mais ne coïncide pas avec une avancée dans la chronologie fictive : les retours en arrière, les bonds en avant ou la description de nouveaux plans dont l'histoire se déroule à la même époque que celles d'extensions déjà parues, sont tout aussi fréquentes

que le simple ajout d'une suite aux extensions précédentes. Toutes les cartes du jeu (à l'exception de quelques rares séries spéciales) décrivent les différents aspects du Multivers. Mais le Multivers apparaît aussi dans les *comics* et les romans *Magic*, et a même été décliné (plus rarement) en jeux vidéo. Autrement dit, l'univers apparu sur les cartes ne s'y est pas longtemps cantonné : c'est un univers à supports multiples, comparable aux grands univers « à licence » tels que la galaxie des films *Star Wars* ou le « Marvel Universe » des héros des *comics* Marvel, à une échelle certes beaucoup plus réduite, mais qui dépasse nettement les limites du jeu proprement dit.

Le Multivers de *Magic* est régi par les exigences de la *continuity*, c'est-à-dire le principe de non-contradiction, essentiel à la cohérence interne d'un univers développé de façon collective sur plusieurs supports en même temps. Le concept de *continuity* n'est nullement propre à la sphère des jeux : il peut s'appliquer à tout type de fiction, mais n'est employé que lorsque la fiction est une oeuvre collective dont les différents aspects sont réalisés séparément et doivent concorder pour lui donner sa cohérence : c'est le cas des films, des séries télévisées, des jeux vidéo, et c'est également le cas des jeux de cartes tels que *Magic*, qui sont élaborés en commun par plusieurs départements, l'un s'occupant de la conception des règles, un autre du test des nouvelles cartes, un autre encore des illustrations réalisées sur commandes par de nombreux artistes selon un guide de style précis, tandis que les romans sont également écrits sur commande par un ou souvent plusieurs auteurs en collaboration avec l'équipe chargée de superviser la conception d'ensemble de la nouvelle extension. La *continuity* devient primordiale dès lors qu'une fiction prend de l'ampleur et que sa production s'étale dans le temps, par exemple dans le cas des suites d'un film ou d'un jeu vidéo, des saisons successives d'une série télévisée, ou de différentes gammes de *comics* mettant en scène les mêmes personnages : la prolifération d'une fiction multiplie les risques de contradictions entre ses derniers développements et des éléments plus anciens. Plus un univers devient vaste et complexe, plus il devient difficile de maintenir sa cohérence interne, et on imagine les difficultés qui peuvent advenir lorsque l'univers en question met en scène des personnages dotés de pouvoirs surhumains (comme le Marvel Universe) ou magiques (comme le Multivers de *Magic*), et nécessite, pour rester crédible, la mise en place et le respect de critères de vraisemblance qui lui sont propres. Lorsque par malheur une contradiction échappe à la vigilance des responsables de la *continuity*, ou qu'un aspect de l'univers entrave ses prochains développements, ses créateurs ont recours à la pratique du *retcon* (abréviation de *retroactive continuity*), qui consiste à compléter, modifier ou ignorer certains détails du matériau déjà publié pour le rendre cohérent avec des développements plus récents de l'univers. Dans le cas de *Magic*, le problème principal s'est posé tout simplement lorsque Wizards of the Coast a cherché à mettre en place une *continuity* stricte pour le Multivers au moment du lancement de la gamme « officielle » de romans *Magic*, ce qui impliquait de rendre cohérents entre eux non seulement les séries de cartes mais surtout les *comics* et les romans déjà publiés, et dont les critères de cohérence étaient relativement lâches, afin de poursuivre l'histoire dans les romans à venir.

Il apparaît que, de ces trois notions communément appliquées à la fiction dans *Magic*, seule celle de *flavor* s'applique strictement aux cartes elles-mêmes : les deux autres concernent, non pas le jeu proprement dit, mais un univers à supports multiples, que le jeu a créé et dont il reste le vecteur principal, mais qui le dépasse et n'a pas le même fonctionnement selon le support envisagé. Nous voyons ainsi que la fiction dans *Magic* ne repose pas seulement, loin de là, sur le monde défini par les règles du jeu et offert aux libres spéculations des joueurs : il s'agit d'une fiction complexe et composite, dont tous les éléments n'ont pas le même statut.

b. Plusieurs niveaux de fiction

A l'issue de ce premier survol de l'univers de *Magic*, il devient possible de distinguer, dans le jeu, ce que j'appelle pour le moment trois « niveaux » de fiction, à charge pour l'analyse de clarifier leur statut par la suite. Ces trois niveaux ne recourent pas les trois notions que nous venons de voir.

Un premier niveau correspond à la fiction du jeu telle que nous l'avons déjà détaillée : les joueurs agissent dans le cadre d'un monde défini et structuré par les règles de *Magic* ; la partie narrative de la fiction est le duel de magie auquel ils se livrent, et dont les péripéties se confondent avec le déroulement de la partie. Cette fiction se caractérise par son vecteur original, le seul qui soit ludique au sens plein du terme (les règles), et par la liberté d'imagination qu'il laisse aux joueurs quant à la « signification », sur le plan de la fiction, de tel ou tel détail de la structure du jeu ou de la partie en cours.

Un deuxième niveau correspond à l'univers fictionnel tel qu'il est présenté aux joueurs par le jeu, c'est-à-dire par ses éléments matériels, principalement les cartes, avec leurs images et leurs textes, mais aussi ses composants accessoires telles que les paquets et les livrets de règles. C'est ce qu'on aurait tendance à appeler la dimension « artistique » du jeu, tout ce qui se présente à première vue comme une oeuvre finie dont les joueurs seraient les destinataires, un peu comme si chaque carte était une page de livre illustré. Contrairement au précédent, ce deuxième niveau de la fiction utilise des vecteurs moins originaux (l'image et le texte) et, surtout, semble bien plus proche des fictions « classiques » dont nous avons l'habitude, c'est-à-dire qu'il constitue un ensemble, sinon fini (car il s'enrichit régulièrement), du moins déjà fini lorsqu'il parvient aux joueurs, et ne leur offrant *a priori* aucune prise, aucun moyen d'interagir avec la fiction (ils ne peuvent pas modifier les images, ni les textes ; ces éléments sont nettement distingués des règles qui leur permettent d'agir dans le jeu). Ce niveau de la fiction, présent sur le *matériel* du jeu mais qui ne semble pas prendre part au *jeu* proprement dit, propose aux joueurs un univers cohérent, le Multivers, présent sur les cartes par le biais de notations diverses cantonnées à une place « décorative » ; il ne semble développer aucune narration suivie.

Un troisième niveau correspond à tous les aspects de l'univers extérieurs au jeu : les romans, les *comics*, le site Internet de l'éditeur et l'ancienne revue « officielle » du jeu, *The Duelist*, dont il a pris le

relais. Il s'agit toujours du Multivers, mais présenté cette fois en dehors du jeu de cartes, sur des supports variés, majoritairement non ludiques. Seuls font exception les jeux vidéo, qui reprennent les principes du jeu de cartes ; mais leur support, donc leur fonctionnement, n'est pas le même. En dehors de ces jeux dérivés, le Multivers tel qu'il apparaît en dehors du jeu de cartes se caractérise, contrairement aux deux niveaux de fiction précédents, par une dimension narrative très poussée. Le principal vecteur de l'univers de *Magic* en dehors du jeu est en effet la gamme des romans « officiels » lancée en 1998, qui compte plus d'une quarantaine de titres répartis en trilogies qui forment elles-mêmes un vaste cycle. A chaque nouveau bloc d'extensions correspond une nouvelle trilogie qui en explore le cadre pour y raconter une intrigue détaillée, dont les liens avec les cartes sont plus ou moins étroits. Cette forme de fiction est très différente des deux niveaux de fiction proposés par le jeu lui-même, et son fonctionnement est bien plus aisé à comprendre, dans la mesure où il sort complètement de la sphère du jeu et peut être analysé à la lumière des études consacrées aux cycles romanesques.

Ces trois niveaux ne sont pas indépendants les uns des autres, mais interagissent constamment ; cela explique qu'il faille, pour comprendre le fonctionnement de la fiction dans le jeu, prendre en compte ce troisième « niveau », qui semble entièrement détaché du cadre ludique.

J'ai parlé de « niveaux », faute de mieux, mais il convient à présent de préciser cette première stratification et d'établir plus clairement le statut des différentes composantes de la fiction dans *Magic* – fiction, je l'ai dit, décidément composite. Faut-il accorder à chacun de ces « niveaux » le statut de fiction distincte, ou faut-il considérer l'ensemble comme une seule fiction déclinée sur plusieurs supports ? A-t-on affaire à un seul et même univers fictif dans tous les cas (comme l'affirme implicitement l'éditeur en parlant partout du Multivers), ou y en a-t-il plusieurs, ou bien y a-t-il parfois un univers cohérent et parfois une fiction non cohérente ne pouvant pas être qualifiée d'univers ? Ou bien, encore, s'agit-il d'un univers unique, mais à la cohérence limitée ? Ces questions dessinent, globalement, quatre cas de figure possibles :

- une seule forme de fiction développant plusieurs univers ;
- une seule forme de fiction développant un même univers ;
- plusieurs formes de fictions développant plusieurs univers ;
- plusieurs formes de fictions développant un même univers.

Répondre à ces questions et déterminer la nature exacte de la ou des fictions à l'œuvre dans *Magic* rend nécessaire un examen plus détaillé du jeu, de ses composantes, et des rapports entre les cartes et les autres supports de la fiction.

*

Chapitre 2

Les conditions de la réception du jeu : une fiction omniprésente, introuvable, protéiforme

Toute œuvre de fiction est reçue par son public dans des conditions précises. Dans le cas de *Magic*, les joueurs reçoivent une fiction en même temps qu'ils achètent et collectionnent le jeu de cartes qui la présente, et les conditions de réception de la fiction se confondent avec le contexte dans lequel les joueurs, en tant que clients, sont amenés à découvrir et acheter le jeu, à le collectionner et à se tenir informés à son sujet. Avant même d'examiner les cartes, il faut donc d'abord examiner de quelle façon le jeu est présenté aux joueurs en tant que produit et en quoi cela influence la réception de l'univers fictionnel.

1. Le paratexte de *Magic : l'Assemblée*

Pour mieux comprendre le rôle du contexte de la vente et de l'achat du jeu dans sa réception en tant que fiction, on peut avoir recours à la notion de paratexte, proposée par Gérard Genette⁴², en gardant toutefois à l'esprit qu'elle a été conçue originellement pour l'étude de fictions livresques et ne peut suffire à expliquer entièrement la réception du produit commercial qu'est un jeu.

Si *Magic* est à la fois un jeu et une œuvre de fiction, comme on vient de l'établir, l'ensemble des cartes illustrées qui composent le jeu constitue à la fois le matériel de jeu et l'œuvre proprement dite, ce qu'on peut appeler son « texte ». Ce texte est bien sûr très différent de celui d'un livre, non seulement parce que le texte y est présenté en interaction avec d'autres médias – des illustrations et des règles de jeu – mais surtout par son caractère éclaté, et doublement éclaté : d'une part parce que le support utilisé est un jeu de cartes, dont les cartes ne sont pas autonomes mais se complètent les unes les autres, d'autre part parce que l'ensemble formé par ces cartes n'est pas un ensemble fermé (comme ce serait le cas dans un jeu de cartes classique, par exemple un jeu de 52 cartes, ou dans un jeu de société non collectionnable comme l'Uno) mais un ensemble ouvert et toujours incomplet. Dans le jeu *Magic* le « texte » n'est pas contenu dans un support complet et autosuffisant, comme ce serait le cas d'un livre ou d'un film (sur pellicule, cassette vidéo ou DVD) ou même d'un jeu vidéo (transmis au joueur sous forme de CD-Rom, DVD-Rom ou de fichier téléchargeable) : une carte n'est ni jouable en tant qu'élément du jeu, ni compréhensible en tant qu'élément de la fiction, sans le recours à d'autres

⁴² Cf. GENETTE (1987), consacré à l'étude du paratexte.

cartes. Et le caractère collectionnable du jeu brouille encore les frontières : puisqu'on ne peut jamais posséder toutes les cartes du jeu, on ne possède jamais tous les éléments de la fiction.

Je reviendrai plus en détail sur les multiples problèmes que pose ce double éclatement du support (éparpillement des informations sur les cartes et ouverture de l'ensemble habituellement clos formé par le matériel de jeu) dans la réception de la fiction. Contentons-nous pour l'instant d'en retenir la conséquence en ce qui concerne le paratexte : le « texte » étant formé par un ensemble d'éléments qui ne présentent chacun que des informations fragmentaires, il perd en partie la capacité de fournir des informations générales sur son propre univers. Cela rend le rôle du paratexte d'autant plus important, car c'est à lui de fournir ces informations, d'enclorre, de l'extérieur, la fiction dans des frontières que son support la rend moins capable de montrer elle-même de l'intérieur.

Pour étudier le paratexte de *Magic*, j'utilise la distinction opérée par Genette entre le péritexte et l'épitéxte, et je m'intéresserai successivement aux deux. Je considère comme *péritexte* tous les éléments qui entourent immédiatement les cartes, emballages, paquets, pochettes, ainsi que les livrets ou dépliants de règles fournis avec elles, bref, tout ce qui relève du conditionnement matériel du jeu ou qui est fourni à l'intérieur avec les cartes. J'inclus dans l'*épitéxte* tous les éléments qui sont extérieurs à l'emballage : présentoirs, affiches, publicités diverses, informations disponibles sur le site Internet de l'éditeur ou dans des revues spécialisées. J'y englobe aussi provisoirement toute autre source d'information sur l'univers du jeu extérieure au jeu, c'est-à-dire principalement les romans et les *comics*, mais aussi les échanges d'information avec d'autres joueurs, de vive voix ou par l'intermédiaire de sites Internet, de forums, etc.

a. Le péritexte

Les cartes de *Magic : l'Assemblée* sont vendues principalement sous deux formes : des paquets de base (*starters*), actuellement appelés « paquets de tournoi », qui contiennent 75 cartes accompagnées d'une fiche de règles dans un paquet cartonné, et des pochettes-recharge (*boosters*) contenant 15 cartes. En dehors d'une répartition précise des degrés de raretés des cartes dans chaque paquet (un booster contient par exemple 11 cartes communes, 3 cartes peu communes et 1 carte rare) et la présence systématique d'un nombre donné de terrains dans les paquets de base (30 actuellement) les cartes sont assorties de façon aléatoire. Si l'on considère que les cartes forment le texte, le paratexte se compose alors de l'emballage (boîte cartonnée ou pochette en plastique) et de la fiche de règles dans le cas d'un paquet de tournoi. Tous ces éléments sont accessoires et ne servent à rien du point de vue du jeu (même les paquets cartonnés peuvent être aisément remplacés par des boîtes de rangement en plastique ou en métal vendues dans les boutiques de jeux), mais ils communiquent à l'acheteur des informations importantes quant à la fiction qu'il va découvrir sur les cartes.

La présence d'informations concernant l'univers du jeu sur les emballages des cartes et les livrets ou fiches de règles varie selon que les cartes appartiennent aux éditions de base du jeu ou aux extensions.

Les éditions de base du jeu sont là pour montrer le jeu sous son aspect le plus « classique », tant du point de vue des règles (les règles supplémentaires parfois complexes utilisées dans les extensions en sont volontairement absentes) que du point de vue de la fiction : l'univers des éditions de base donne un aperçu général d'un monde médiéval-fantastique où évoluent des magiciens, des dragons et des elfes, et où le nouveau joueur peut se repérer facilement sans être perturbé dans son apprentissage des règles. Il n'est donc pas surprenant que leur péri-texte, par exemple la présentation figurant sur les emballages des paquets de base de la cinquième édition, que nous avons déjà rencontrée, ne fournisse que des informations très générales (« deux joueurs s'affrontent pour le contrôle d'un monde magique »). Les extensions, en revanche, sont destinées aux joueurs qui connaissent déjà bien les règles, et ce sont elles qui développent la *storyline* du jeu. Dès les premières extensions, les pochettes-recharges livrent au joueur une présentation très détaillée du cadre de jeu et de l'histoire correspondante. Voici par exemple le texte qui figurait sur les pochettes-recharges de *Fallen Empires*, la cinquième extension du jeu, parue en novembre 1994 :

« Dans les océans du sud de Dominia Prime se trouve un continent composé de grands royaumes. Loin de la guerre entre Urza et Mishra, les contrées de Sarpadia connaissaient la prospérité. Mais au fur et à mesure des changements climatiques, les ressources s'amenuisèrent et les empires s'effondrèrent. De nouvelles espèces hideuses apparurent dans les forêts et dans les mers, forçant les Sarpadiens à combattre pour leur propre survie.

Recrutez ces guerriers plus puissants et ces prédateurs vicieux pour vos duels, mais prenez garde, faute de quoi vous ne ferez pas mieux que les *Fallen Empires*TM. »⁴³

Il s'agit là d'un véritable condensé de climatologie et de géopolitique dans l'univers de *Magic*. Son intérêt apparaît lorsqu'on observe les cartes de l'extension, et qu'on se rend compte qu'on pourrait y retrouver les mêmes informations, mais de façon très dispersée et beaucoup plus allusive : seul ce résumé établit clairement le lien entre les changements climatiques, la diminution des ressources et l'apparition de nouvelles espèces. Si le nom de Sarpadia apparaît très souvent dans les textes d'ambiance, celui de Dominia Prime (le nom du plan principal du Multivers, rapidement changé en Dominaria) n'y apparaît pas du tout, et seule une allusion présente sur une carte, celle des Soldats vodaliens⁴⁴, établit une relation géographique entre le continent de Sarpadia et les pays situés plus au

⁴³ Le texte original est :

'In the southern oceans of Dominia Prime lay a continent of great kingdoms. Far from the war between Urza and Mishra, the lands of Sarpadia prospered. But as the climate changed, resources dwindled and empires crumbled. Hideous new species arose in the forests and seas, forcing the Sarpadians to fight for their very survival.

Recruit these toughened warriors and vicious predators for your duels, but beware lest you fare no better than the *Fallen Empires*TM.'

⁴⁴ Vodalian Soldiers (réédités en version française dans une édition de base ultérieure). Les cartes communes des premières extensions possédaient couramment plusieurs versions, chacune comprenant une illustration et un texte d'ambiance différent. Le texte en question se trouve sur la version illustrée par Melissa Benson : "*Vodalian Soldiers had some unique advantages. Often they would ride into battle on war machines rumored to have come from the far northern oceans.*" —*Sarpadian Empires*, vol. V (« Les soldats vodaliens possédaient certains

nord. Ce détail est pourtant primordial dans la constitution de la géographie du monde fictif, puisqu'elle est l'un des éléments permettant de faire le lien entre *Fallen Empires* et les extensions déjà parues, qui décrivaient ces pays du Nord. La « guerre entre Urza et Mishra » était le sujet de la seconde extension du jeu, *Antiquities*, parue au début de la même année. Mais aucun de ces deux noms n'apparaît sur les cartes, et, là encore, seule une allusion sur le texte d'ambiance d'une carte (la même) permettrait au joueur attentif d'établir un lien peu évident, que le péri-texte, très commode, formule de manière explicite. Des sources sur l'univers extérieures au jeu, comme les deux tomes du *comic Fallen Empires* paru l'année suivante, établissent elles aussi le lien de façon plus explicite. Mais si l'on s'en tient au jeu lui-même, on voit à quel point le péri-texte peut s'avérer précieux pour établir la cohérence de l'univers fictif.

A leur parution, les premières « grandes » extensions, dites « extensions autonomes », avec lesquelles il était possible de jouer sans devoir utiliser aussi les cartes de l'édition de base, ont été vendues à la fois en pochettes-recharges et en paquets de base, lesquels comprenaient un livret de règles. Au dos des paquets de base de l'extension *L'Epopée d'Urza*, parue en 1998, figurait par exemple le texte suivant :

« Des feux de Shiv à l'obscurité de Phyrexia, Urza ne recherche qu'une chose : la vengeance. Le pouvoir des multiples univers insuffle à votre jeu de nouveaux concepts, comme le recyclage ou l'écho.⁴⁵

Avec *L'Epopée d'Urza*TM, les racines du passé vous permettent de composer le jeu du futur. »

Il s'agit bien ici du même personnage, l'artificier Urza, qui fait son grand retour quatre ans après *Antiquities* (c'est un sens possible des « racines du passé ») : toute l'extension est consacrée à ses aventures, les cartes décrivant les différents pays et les différents plans qu'il explore. Mais les informations du péri-texte restent assez vagues : elles se contentent de mettre en avant le personnage d'Urza et la variété de ses voyages. Les paquets de base contiennent un dépliant de règles qui ne dit rien de l'histoire.

Comment expliquer cette maigre présentation de l'histoire ? Depuis la trilogie d'extensions précédente (le bloc Tempête), un nouveau conditionnement des cartes a été lancé : les « decks à thème », aussi appelés « paquets préconstruits ». Jusque là, une fois qu'un joueur avait acheté des cartes, il se devait composer lui-même un jeu avant de pouvoir jouer, ce qui n'était pas facile pour les joueurs les moins expérimentés. Le principe des paquets préconstruits consiste à proposer des jeux déjà composés à partir de cartes de la nouvelle extension et fournis avec quelques explications indiquant la stratégie sur laquelle ils reposent : il est ainsi possible de commencer à jouer bien plus vite. Lancé avec l'extension *Forteresse*, ce principe est toujours utilisé actuellement. Or les quatre paquets préconstruits proposés pour *L'Epopée d'Urza* contenaient un guide de stratégie, identique

avantages uniques. Souvent ils marchaient au combat montés sur des machines de guerre dont la rumeur disait qu'elles provenaient des océans loin au nord. » – *Les Empires sarpadiens*, vol. V, je traduis).

⁴⁵ Le recyclage et l'écho désignent des capacités spéciales apparues dans cette extension.

pour les quatre (il regroupait les conseils destinés à chacun) ; et ce livret comprenait, en son milieu, douze pages en couleur présentant l'histoire de l'extension. En outre, la sortie de l'extension avait été précédée de quelques mois par la parution de *The Brothers' War*, le premier roman de la gamme « officielle » lancée par Wizards of the Coast et racontant (le début de) l'histoire de cette même extension. Le rôle du péri-texte devenait moins crucial, les joueurs se voyant offrir d'autres moyens de reconstituer l'histoire aperçue sur les cartes.

Le péri-texte, comme l'ensemble du paratexte, varie donc beaucoup avec le temps. Il serait utile, mais bien trop long, de retracer son évolution précise pendant toute l'histoire du jeu. Contentons-nous de remarquer que, si la tendance à la diminution du rôle du péri-texte s'est poursuivie avec la multiplication d'autres sources d'information sur l'univers relevant de l'épi-texte, le péri-texte n'a pas disparu pour autant. L'exemple d'une extension plus récente en témoignera. Les pochettes-recharges de *Sombracier*, deuxième extension du bloc Mirrodin, parue en 2004, portent le texte suivant : « Explorez *Sombracier*TM, une nouvelle extension où les artefacts, forgés dans le sombracier, métal mystérieux, sont indestructibles, et où la modularité permet aux créatures de faire payer cher leur destruction à votre adversaire. » L'indestructibilité et la modularité sont les deux nouvelles capacités propres à cette extension. Le cadre de jeu n'est pas présenté, chose normale puisque *Sombracier* se déroule dans le monde de Mirrodin, déjà présenté dans l'extension précédente : un monde métallique regorgeant de machines et d'automates, autrement dit, dans les termes du jeu, d'artefacts et de créatures-artefacts. Le terme de « sombracier », en revanche, est nouveau, et le péri-texte l'explique *en le mettant en rapport avec l'une des nouvelles règles*, détail intéressant, qui n'était pas présent jusque là dans le péri-texte.

Si l'on observe à présent les paquets préconstruits, on les trouve à présent fournis avec un simple dépliant de règles, différent pour chacun. Ce dépliant présente les nouvelles règles de l'extension, puis consacre à l'univers deux paragraphes distincts : le premier pour présenter « L'histoire de *Sombracier* », qui prend la suite directe de celle de *Mirrodin*, le second consacré au thème du paquet préconstruit en question. Par exemple, celui intitulé « Deck Transfert » fonde sa stratégie sur l'utilisation des créatures possédant la capacité Modularité (qui rend chacune capable, lorsqu'elle est détruite, de renforcer celles qui restent). Toutes les créatures possédant cette capacité sont nommées « entravarcs ». Le second paragraphe d'histoire est donc consacré aux créatures entravarcs :

« Les entravarcs sont reconnaissables à l'énergie électrique qui sert de jointures à leurs corps artificiels. Ils ont de multiples formes, toutes introduites dans l'écosystème du monde par un architecte planaire inconnu. Les entravarcs représentent cependant une menace particulière pour les habitants « organiques » de Mirrodin, car leurs pièces peuvent être incorporées dans toute créature artificielle. Les guerriers vulshoks tendent même des pièges aux créatures-artefact en utilisant de la ferraille entravarc comme appât. Comme pour tout sur Mirrodin, la règle d'or est s'adapter ou périr.

L'histoire continue dans le roman *The Darksteel Eye* par Jess Lebow. »

Le péritexte prend ici la forme d'une sorte de notice de technologie (ou de zoologie) fictive, qui pose plus de questions qu'elle n'en résoud, mais a l'avantage d'aborder les créatures entravées à une échelle plus large que celle de cartes isolées, et surtout de fournir une justification dans la fiction au principe qui a présidé à la composition du paquet préconstruit : c'est un paquet à thème de type « tribal », proposant de jouer une bande de créatures de même espèce. Le texte se conclut de façon significative par une publicité pour le roman correspondant à l'extension⁴⁶, autrement dit une invitation à poursuivre la découverte du même univers par des moyens différents. Ainsi le péritexte fait autant la publicité du jeu que d'un univers accessible par d'autres médias que le jeu, mais il ne disparaît pas pour autant.

Nous voyons donc que le péritexte assume en fait deux rôles : d'une part il fournit au joueur des informations globales sur la fiction, qu'il aurait plus de difficultés à reconstituer par lui-même à l'aide du support éparpillé des seules cartes ; mais d'autre part, il aide à renforcer dans l'esprit du joueur le lien entre les règles du jeu et leur contrepartie dans la fiction.

La dernière forme en date de conditionnement des cartes est le « Fat Pack » (ou « Mega Pack ») apparu aux alentours de 2002, et disponible seulement en anglais jusqu'à maintenant. Son contenu est variable, mais comprend la plupart du temps plusieurs pochettes-recharges, un lot de cartes de terrains utiles pour construire ses paquets, diverses cartes spéciales non jouables, un dé servant de compteur de points de vie, ainsi – et c'est ce qui nous intéresse – que le roman de l'extension et un guide du joueur. Ce dernier contient la liste illustrée des nouvelles cartes et différents bonus, dont des informations sur l'univers en quantité plus ou moins importante. Le tout est présenté dans des boîtes de rangement cartonnées où l'on peut classer ses cartes à l'aide d'intercalaires en plastique. Cette forme hybride présente les cartes en les regroupant avec des éléments qui correspondent à ce que j'ai regroupé dans l'épître. Il s'agit d'une présentation spéciale, plus chère que les présentations courantes en pochettes-recharges, paquets de tournoi et paquets préconstruits. Nous verrons plus tard les problèmes que met en lumière ce type de présentation des cartes.

b. L'épître

Examinons à présent l'épître, c'est-à-dire les éléments de paratexte qui se trouvent non pas directement joints aux cartes, dans ou sur l'emballage, mais se situent nettement « à l'extérieur » du jeu. Ils sont multiples et foisonnants, prennent des formes extrêmement variées, et on peut les trouver à peu près n'importe où. Il me serait impossible de les examiner tous dans le détail ; je me contente d'en donner un aperçu aussi complet que possible, en les répartissant en quatre catégories : ceux qui proviennent directement de l'éditeur (publicités, magazine, site web, romans « officiels »), ceux qui relèvent de productions d'autres éditeurs conventionnés avec l'éditeur du jeu (les autres romans, les

⁴⁶ ...dans lequel les créatures entravées ne jouent à peu près aucun rôle. La fonction informative du péritexte est à la fois motivée et limitée par sa fonction publicitaire.

comics, les jeux vidéo), ceux que l'on trouve dans les médias non dépendants de l'éditeur (articles, critiques), et ceux qui proviennent des joueurs, à la fois public et clientèle (sites de fans, interventions sur des forums).

L'épître éditorial

Une part considérable de l'épître de *Magic* provient de l'éditeur, Wizards of the Coast, qui dispose de plusieurs moyens pour assurer la publicité du jeu.

Le plus classique consiste en des pages publicitaires apparaissant dans les magazines de jeux et autres revues spécialisées, pour annoncer la parution de la prochaine extension (ce qui, pour reprendre la classification de Genette, relève de l'épître *antérieur*). La plupart du temps, ces pages sont destinées avant tout à informer sur l'existence du produit, la date de sa sortie et des avant-premières organisées par l'éditeur, ou encore les différents conditionnements disponibles ; mais elles s'appuient aussi sur un fort impact visuel (au moyen de belles illustrations) qui, sans dispenser beaucoup d'informations sur l'univers ou l'histoire, se contentent d'en annoncer le thème. Le texte se réduit souvent à un slogan ou à une phrase d'accroche : « Urza t'attend. N'attends pas. » pour *L'Épopée d'Urza* ; « La quête de l'Héritage continue... » pour *Forteresse*, deuxième extension de la trilogie commencée par *Tempête* et qui portait un surtitre, « Le Cycle de Rajh », à la façon d'un cycle romanesque ; mais l'efficacité repose en grande partie sur l'identité visuelle de l'extension, constituée par l'illustration (Urza revêtu d'une armure complexe et regardant le lecteur) et le logo de l'extension (celui de *L'Épopée d'Urza* était flanqué d'engrenages).

Le magazine officiel du jeu, *The Duelist*, jouait un rôle beaucoup plus complexe. Il contenait bien sûr des informations sur les nouveaux produits à venir, mais contenait également des conseils de jeu, des analyses stratégiques et des listes destinées aux collectionneurs, ainsi que des articles consacrés à l'univers de *Magic*, qui détaillaient l'histoire d'une extension, les mœurs de telle créature ou les aventures de tel personnage apparaissant sur une carte. Le site web officiel consacré à *Magic* sur le site de l'éditeur a peu à peu pris le relai du magazine après sa disparition en 1999, au point de devenir un véritable magazine en ligne, fonctionnant sur le principe de rubriques hebdomadaires et publiant tous les jours au moins deux articles de taille conséquente. Le magazine officiel, puis le site officiel, remplissent les mêmes fonctions principales, le second bénéficiant d'un public probablement plus large. Ils cumulent les trois occasions temporelles de l'épître, à la fois *antérieur* (produisant le même genre d'effets d'annonce que les affiches publicitaires, en plus alléchant, car les lecteurs bénéficient d'informations exclusives en avant-première), *original* (accompagnant la sortie d'un nouveau produit) et *ultérieur* (fonctionnant alors à titre de complément d'informations sur des produits déjà disponibles) voire *tardif* (fournissant des renseignements sur des produits anciens ou épuisés).

A l'heure actuelle, le site web remplit toutes sortes de fonctions à la fois : il sert de catalogue exhaustif aux produits de la gamme *Magic* (y compris les livres), d'outil de recherche utile aux joueurs

et aux collectionneurs (un moteur de recherche permet de retrouver une carte selon toutes sortes de critères, ou d'afficher la liste complète des cartes d'une extension), de source officielle en matière de règles du jeu (on y trouve les règles complètes destinées aux tournois, des erratas, des réponses aux questions fréquentes). Mais il met aussi à disposition des joueurs des analyses sur le jeu et des informations relevant de ce qu'on appelle couramment le *making of* ou la rubrique « en coulisses », en mettant en valeur les aspects les moins visibles du travail accompli sur le jeu et en servant de tribune à l'équipe des concepteurs et des illustrateurs. Chaque extension fait l'objet, à sa sortie, d'un mini-site et de toute une série d'articles destinés bien sûr à allécher les joueurs, mais aussi à leur faire découvrir la *storyline* correspondante avant même qu'ils n'aient les cartes en main, et par le biais de médias d'approche beaucoup plus aisée : résumés, présentations illustrées des endroits et des peuples propres à l'extension, galeries de personnages, explications des nouvelles mécaniques de jeu « en termes d'histoire ».

Ainsi le « texte » lui-même se voit précédé et entouré par un paratexte surabondant qui non seulement en encadre et en facilite la réception, mais prolifère au point d'en constituer un véritable complément, et même de s'élever au statut de source d'informations autonome sur l'univers du jeu. Se pose alors un problème qui va devenir récurrent avec l'épitéxte de *Magic* : un tel « paratexte » finit par acquérir le statut de texte à part entière, au point qu'on peut même se demander s'il n'a pas tendance à vouloir devenir texte à la place du texte.

Le problème se pose avec plus de clarté encore lorsqu'on s'intéresse à la gamme des romans *Magic* publiée par Wizards of the Coast depuis 1998. Comme on l'a vu, ces romans sont publiés au même rythme que les extensions, ils leur correspondent, sont censés en raconter l'histoire, et le péri-texte immédiat des cartes en fait souvent la publicité. Bien entendu, une série entière de romans peut difficilement être encore considérée comme un simple « paratexte » : elle a une autonomie et une cohérence propre, et peut être lue sans difficulté par quelqu'un qui ne jouerait pas au jeu de cartes. Je reviendrai plus tard sur les problèmes que pose la relation entre le jeu et les romans. Je me borne, pour le moment, à remarquer que (depuis 1998 du moins) le jeu et la gamme des romans sont élaborés de concert : au stade de la production, le développement de l'univers précède son éclatement en différents supports – ce qui bien sûr reste très différent de la façon dont ces différents supports sont *reçus*, puisqu'ils peuvent l'être simultanément, séparément, à différents moments dans le temps, et bien sûr souvent de façon sélective, puisque certains joueurs ne lisent pas les romans et que rien n'empêche même de croire que certains lecteurs ne jouent pas.

Autre détail important, les romans *Magic* publiés par Wizards of the Coast ne sont disponibles qu'en anglais⁴⁷ et ne sont pas diffusés, en France, en dehors des « Fat Packs » et des sites de vente en ligne. Cela, ajouté au fait que la partie magazine du site web de l'éditeur n'est elle-même disponible qu'en anglais, invite plus que jamais à prendre en compte le caractère seulement *potentiel* de l'épitéxte en

⁴⁷ Ou du moins ils l'étaient au moment où je commençais cette étude. J'ai appris récemment que les romans de cette gamme allaient commencer à être publiés en français courant 2007.

tant que source d'informations paratextuelles sur l'univers du jeu. On voit d'ores et déjà l'énorme différence qui peut exister, au niveau de la réception de la fiction, entre un joueur américain autrefois abonné au magazine officiel, consultant régulièrement le site de l'éditeur et lisant les romans et les guides du joueur dans les « Fat Packs », c'est-à-dire recevant *à la fois* le jeu et son péri-texte romanesque et qui plus est de façon *simultanée*, et un joueur français non anglophone se contentant d'acheter les cartes dans leur conditionnement courant et n'ayant accès à *aucune* autre source sur l'univers du jeu.

En 2002, Wizards of the Coast a également lancé une version *online* de son jeu de cartes. Elle n'ajoute aucun élément particulier à l'univers, hormis le principe des profils Vanguard, qui proposent au joueur d'être incarné pendant la partie par un avatar 3D à l'image de certaines cartes célèbres du jeu, chaque avatar procurant des avantages particuliers (cette règle correspond à une variante de jeu déjà proposée en 1997-98 par une série de cartes spéciales représentant des personnages de l'histoire des extensions, mais rapidement abandonnée faute d'un succès suffisant).

L'épitéxte surveillé par l'éditeur

Cette catégorie est devenue moins abondante depuis que Wizards of the Coast a repris la haute main sur les produits dérivés de *Magic* et entrepris, entre autres, de publier sa propre gamme de romans. Auparavant, l'éditeur du jeu a eu recours à des contrats avec des éditeurs de romans ou de *comics* pour publier des fictions dérivées du jeu. Une première gamme de romans dérivés de *Magic* a été publiée entre 1994 et 1996 par Harperprism et a compté dix volumes. Des *comics* ont été publiés par Armada, essentiellement en 1995 et 1996, et un par Dark Horse en 1999 ; on en compte au total une quinzaine. Ces autres fictions posent en partie les mêmes problèmes que les romans officiels quant à l'influence qu'elles peuvent exercer sur la réception de la fiction présente sur les cartes elles-mêmes, à cette différence qu'elles revendiquaient moins le statut de « canon » de l'univers fictif, et se présentaient dès l'abord comme des œuvres librement inspirées par les cartes. De même que les romans Wizards of the Coast, ces romans et *comics* peuvent être reçus en tant qu'œuvres autonomes (pour qui ne connaît pas les cartes) ou faire partie de l'épitéxte du jeu.

Cette catégorie de l'épitéxte comprend également les quelques jeux vidéo dérivés de *Magic*. Un premier jeu, *Magic : The Gathering*, consistait en une version virtuelle du jeu de cartes à laquelle il ajoutait des éléments d'aventure et une dimension réduite de jeu de rôle. Il a été publié par Microprose en 1997 et suivi de deux extensions (*Spells of the Ancients*, la même année, et *Duels of the Planeswalkers*, l'année suivante) ajoutant chacune de nouvelles cartes provenant du jeu. Le jeu vidéo a même fait l'objet de la création d'un plan du Multivers spécifique, Shandalar, inventé en collaboration avec Wizards of the Coast ; l'intrigue du jeu constituait une suite, inédite sur les cartes, des extensions *Ere glaciaire* et *Alliances*. Une version Dreamcast du jeu, légèrement différente, est sortie au Japon en 2001. En 1997 également, Acclaim a réalisé un jeu de stratégie en temps réel, *Magic : The Gathering*

– *Battlemage*, pour lequel a également été développée une histoire originale se déroulant sur le continent de Corondor, quelque part sur Dominaria. En 2003, Atari édite *Magic : The Gathering – Battlegrounds*, sur PC et X-Box, qui ne permet pas de jouer au jeu de cartes mais se contente d'en reprendre les principes, préférant mettre en scène les duels de magie en 3D.

Il faut enfin ranger dans cette catégorie les ouvrages qu'on peut dire utilitaires, destinés à aider les joueurs. Leur parution s'est faite à un rythme irrégulier, apparemment chez un petit éditeur lié à Wizards of the Coast ; ils semblent avoir complètement cessé de paraître depuis que le site web de l'éditeur a commencé à remplir leur rôle, et il n'est pas toujours facile de retrouver leur trace à l'heure actuelle. Ils semblent avoir été conçus la plupart du temps par des gens de Wizards of the Coast ou par des joueurs ayant déjà écrit pour le magazine *Duelist*. Ces parutions sont de deux types. Il y a d'un côté les encyclopédies de cartes (la *Magic Official Encyclopedia*, au moins 6 volumes parus), qui présentent l'ensemble des cartes parues pendant une période donnée, assorties d'informations variables comprenant des statistiques, des conseils de jeu carte par carte et parfois des éléments relevant de la fiction. D'un autre côté, on trouve des guides de stratégie destinés aux joueurs de différents niveaux, parus à l'occasion de la sortie d'une nouvelle édition ou d'une nouvelle extension (par exemple *The Official Guide to Tempest*, paru peu après l'extension Tempête en 1997, ou le *Official Classic Sixth Edition Game Strategy Guide*, publié par TSR lors de la sortie de la sixième édition du jeu). Là encore, le contenu de ces ouvrages est variable, mais il inclut parfois des indications sur l'univers ou l'histoire d'une extension, sous la forme soit de résumés, soit de nouvelles.

L'épître dans les médias non dépendants de l'éditeur

Le joueur reçoit également quelques informations sur la fiction par le biais de médias non dépendants de l'éditeur, par exemple des critiques parues dans des magazines ou sur des sites web spécialisés, des interviews de tel ou tel membre de l'équipe des concepteurs, ou de tel illustrateur. Cet aspect de l'épître est probablement celui qui atteint l'échelle la plus vaste, et devient à peu près impossible à cerner. Il fonctionne heureusement de manière relativement classique, comparable à l'épître d'une œuvre livresque. Au demeurant, l'aspect fictif du jeu n'est pas celui sur lequel s'attardent les médias, qui s'intéressent principalement à son aspect technique, par exemple les nouvelles possibilités de jeu ouvertes par une nouvelle extension.

L'épître élaboré par les joueurs

On doit également inclure dans l'épître de *Magic* l'ensemble des informations que le joueur peut trouver sous la forme de textes élaborés par d'autres joueurs. Le média principal donnant accès à ce genre de textes est une nouvelle fois Internet : de la même façon que pour les fictions telles que les cycles romanesques ou les séries télévisées, et de même que pour d'autres jeux tels que les jeux de rôle

ou les jeux de figurines, il existe des sites de fans de *Magic* dont certains sont entièrement consacrés à l'aspect fictif du jeu, prenant le plus souvent la forme d'encyclopédies de l'univers, de notices biographiques des personnages principaux ou de résumés des histoires des différentes extensions. Ce sont souvent des compilations puisant leurs connaissances aussi bien dans les cartes que dans les autres sources d'informations sur l'univers : elles opèrent en quelque sorte la synthèse du texte et du paratexte au niveau de la réception de la fiction.

Les forums de discussion, de leur côté, outre qu'ils constituent souvent un épitexte antérieur important en exprimant les attentes et les espoirs (voire les craintes) concernant les prochaines sorties de l'éditeur, permettent aux joueurs de poser des questions sur tous les aspects du jeu, y compris son univers. Ils sont les lieux d'échanges d'informations dont la fiabilité et le degré d'exhaustivité sur un sujet donné sont extrêmement variables, mais également des lieux de spéculation qui occasionnent un travail de l'imagination sur l'univers, et parfois un véritable travail créatif, de la part des joueurs. La part créative de ce travail s'exprime par le biais des *fan fictions*, des histoires originales écrites par des joueurs et s'insérant dans l'univers du jeu. Mais les résumés, encyclopédies, lexiques, biographies, et même certains commentaires particulièrement imaginatifs, relèvent sans doute déjà, bien que dans une moindre mesure, de la *fan fiction*.

L'ensemble du paratexte a, au fond, une double fonction : d'une part, assurer de l'extérieur la cohérence des informations transmises au joueur par le « texte » du jeu, informations dont la cohérence intrinsèque est loin d'être acquise, comme nous allons le voir ; et, d'autre part, compléter et enrichir ces informations en ajoutant à l'univers d'autres aspects que ceux rendus directement accessibles par les cartes.

Le problème qui se pose est alors celui de la validité d'une notion telle que « l'épitexte » lorsqu'il s'agit non plus de critiques lues dans des magazines ou de publicités diffusées par l'éditeur, mais de véritables produits constituant de nouvelles portes d'entrée (de nouveaux vecteurs fictionnels) vers le même univers : contrairement au paratexte classique, qui n'a pas vraiment d'existence pour lui-même mais n'est élaboré qu'en fonction du « texte » dont il encadre et facilite la réception, cette partie de l'épitexte s'érige en série d'œuvres autonomes, autrement dit de nouveaux « textes », romans, *comics*, jeux vidéo, voire *fan fictions*.

2. Problèmes transtextuels dans l'univers de *Magic* : mais où est le texte ?

La classification du paratexte du jeu *Magic* nous a amenés à mettre en lumière le problème des « œuvres dérivées » telles que les romans, qui dépassent largement le statut d'éléments de paratexte, puisqu'ils constituent des œuvres (au moins potentiellement) autonomes. Nous allons voir que ce n'est là qu'un des problèmes que pose *Magic* lorsqu'on cherche à l'analyser en termes de transtextualité.

a. Les problèmes du paratexte

Autant les éléments du paratexte immédiat (le péri-texte) des cartes ne posent pas de problème particulier, autant certains éléments du paratexte éloigné (l'épi-texte) ne peuvent pas être réduits au statut de simples éléments de paratexte. Le paratexte se définit en effet par sa fonction essentiellement accessoire : il n'existe pas pour lui-même, mais pour le texte dont il est censé faciliter la réception. Ce n'est nullement le cas des romans dérivés de *Magic*, ni des *comics*, ni des jeux vidéo, qui peuvent être abordés comme des œuvres ou des jeux autonomes. En revanche, si leur lecteur (ou leur joueur) ignore qu'ils dérivent du jeu de cartes, leur réception, même si elle n'est pas rendue impossible, s'en trouve limitée : elle perd une partie de sa richesse potentielle.

La relation entre ces œuvres dérivées et le jeu proprement dit ne relève donc pas seulement de la paratextualité : elle relève aussi de l'hypertextualité, c'est-à-dire la relation qui unit plusieurs œuvres de fiction qui, bien qu'autonomes, entretiennent dès le stade de la production des rapports particuliers, et gagnent donc à être connues ensemble au niveau de la réception, car elles s'enrichissent mutuellement lorsqu'un même lecteur les connaît toutes et est au courant des liens qui les unissent. On peut dire de ces œuvres dérivées, quel que soit leur support, qu'elles sont autant d'hypertextes partageant un même hypotexte : le jeu *Magic*. Je me contente d'établir l'existence de cette relation, sans chercher à la définir plus précisément : la tâche serait longue et complexe (d'autant plus complexe que d'une part certains romans sont bel et bien réalisés, dans une certaine mesure, *en même temps* que les séries de cartes correspondantes, et que d'autre part nous n'avons pas seulement affaire à des textes, mais à des œuvres sur plusieurs supports très différents, dont des œuvres de fiction ludique avec les jeux vidéo), et cela m'éloignerait du jeu de cartes, qui reste mon objet d'étude principal.

De plus, cette relation, si elle est incontestable sur le plan de la production (nous avons bel et bien affaire à ce qu'on peut appeler des « œuvres dérivées »), ne correspond pas nécessairement à la réalité de la réception de ces œuvres. Ainsi, tel joueur, sur un forum, persuadé que les textes d'ambiance visibles sur les cartes « venaient tous des romans », recevait le jeu de cartes non comme « texte » autonome, mais comme un ensemble mixte comportant de multiples *citations* (ce qui nous emmène cette fois du côté de l'intertextualité). Il y a plus : le postulat que j'ai posé au début de cette analyse, c'est-à-dire considérer l'ensemble des cartes comme formant le « texte » d'une œuvre cohérente, ne correspond pas nécessairement à la réalité de la réception du jeu par les joueurs, lesquels ne sont nullement tenus de considérer le jeu comme une « œuvre ». Ils ont toute liberté d'inverser entièrement les rapports transtextuels et de considérer les cartes comme une simple introduction à la gamme des romans, le *flavor* jouant alors le rôle d'*avant-goût* : voilà notre texte changé en paratexte.

b. Les problèmes du texte

Il faut alors s'interroger sur le jeu de cartes lui-même : était-il si pertinent d'en faire le « texte » d'une œuvre considérée *a priori* comme autonome ? La liberté laissée aux joueurs dans la réception du jeu ne doit certes pas amener à remettre en cause ses relations hypertextuelles avec ses œuvres dérivées, que l'on a déjà établies. Mais peut-on vraiment parler de « texte » pour un jeu de cartes ? L'enjeu est le suivant : s'il n'y a pas de texte, cela peut vouloir dire que le jeu est incapable de véhiculer de la fiction de façon comparable à une œuvre autonome. Il faut alors renoncer à rechercher sur les cartes elles-mêmes autre chose que ce que nous avons déjà trouvé, c'est-à-dire les instruments d'une fiction coïncidant avec la partie de cartes, et considérer, comme le font certains joueurs, que les seuls véritables vecteurs d'une information cohérente sur l'univers fictif ne sont autres que les éléments du paratexte, y compris les œuvres dérivées. Le jeu de cartes, privé de son autonomie et condamné à s'appuyer sur son paratexte et sur ses hypertextes pour pallier aux limites de son propre support, se verrait alors dénier sa capacité à se faire le véhicule d'une fiction autonome, et par là même sa qualité de « texte ».

Où est le texte ?

La question se pose, même lorsqu'on considère une carte isolément. Avant même de poser le jeu de cartes comme un « texte » entrant en relation avec un paratexte ou avec d'autres textes, nous avons comparé *Magic* à un livre dont chaque carte serait une page illustrée. Mais une carte n'est ni un chapitre de livre, ni tout à fait une page, ni même une phrase : elle contient à la fois du texte, de l'image et des indications sur la façon de la jouer. Son unité et sa cohérence interne posent donc problème. Quelle relation entretiennent entre eux les différents éléments qui la composent ? Pour ne retenir que les éléments principaux, une carte du jeu *Magic* comporte essentiellement un nom, une illustration, un texte de règle et (mais ce n'est pas systématique) un texte d'ambiance. Or, à première vue, ces éléments ont chacun leur autonomie propre. Il n'est pas toujours aisé de les mettre en rapport entre eux, et, lorsque c'est possible, la nature de leurs rapports est rarement explicite. Rien n'empêche de considérer le texte d'ambiance d'une carte comme la *légende* de son illustration, ou comme le *commentaire* de son texte de règle. Mais on peut tout aussi bien considérer, à l'inverse, que c'est l'illustration qui... *illustre* ces textes, si c'est eux que l'on choisit de placer au premier plan. En un mot, on peut dire que, même à l'échelle d'une seule carte, on se trouve en présence de plusieurs éléments susceptibles d'entretenir des relations de *métatextualité* (commentaire) mal déterminées.

De même, à l'échelle du jeu entier, des critères multiples (nom, type de carte, couleur, règles, nom de l'illustrateur) permettent d'opérer toutes sortes de rapprochements entre les cartes, et d'effectuer des classements qui, selon le critère choisi, sont plus ou moins exclusifs les uns des autres et font plus ou moins sens sur le plan de la fiction (il est par exemple plus judicieux, en termes de fiction, de

rapprocher les cartes d'une même couleur que les cartes illustrées par le même artiste... mais il y a des exceptions, par exemple le cas d'artistes chargés d'illustrer une petite série ou un « cycle » de cartes liées entre elles dans la fiction). A cette échelle, les notions de métatextualité et d'hypertextualité ne sont plus d'un grand secours, tant les possibilités de rapprochement sont nombreuses, et la liberté laissée au joueur, complète. Toute carte peut être reçue comme un tout autonome si on la prend isolément, ou être mise en relation, d'une façon ou d'une autre, avec à peu près toutes les autres cartes du jeu.

L'examen du jeu de cartes à la lumière des différentes notions de transtextualité ne semble donc avoir d'autre résultat que de faire s'amenuiser, voire disparaître, le « texte ». Le jeu de cartes ne semble posséder, contrairement à un livre, aucun noyau comparable au chapitre, au paragraphe ou même à la phrase, que l'on pourrait considérer comme atome de « texte », car le support des cartes est si éclaté et composite qu'il semble reculer perpétuellement lorsqu'on cherche à en établir les frontières externes et la structure interne. Il y a de la transtextualité partout, mais du texte nulle part !

Le « texte » de *Magic* est-il un hypertexte ? Le jeu de cartes comme réseau hypermédia

Pour résoudre ce problème, et pour mieux saisir le fonctionnement du jeu de cartes comme support du jeu et de la fiction, une solution consiste à recourir non plus aux différentes relations de transtextualité mais à la notion d'hypertexte, non pas telle que la définit Genette, mais telle qu'on l'emploie en informatique.

Un hypertexte en informatique est un système d'organisation et de gestion de connaissances qui relie un ensemble de documents, appelés « nœuds », à l'aide de liens. La nature des documents formant nœuds et des liens qui les relie est variable et ne se cantonne pas nécessairement à du texte. L'ensemble de ces nœuds et de ces liens forme un réseau hypertextuel qui, lorsqu'il met en jeu plusieurs médias, prend le nom de réseau hypermédia. La particularité essentielle du réseau hypertexte est qu'il constitue une organisation non linéaire des connaissances et laisse à l'utilisateur le soin de naviguer au sein d'une structure dans laquelle, si elle est bien conçue, il doit pouvoir s'orienter sans difficulté. Il n'y a pas lecture d'un texte mais consultation d'une base de données, et cette consultation peut s'effectuer d'une multitude de façons possibles, selon les choix opérés par le lecteur.

Considérer les cartes de *Magic* comme les éléments d'un réseau hypertexte a l'avantage d'inviter à approcher le jeu dans sa structure comme une base de données sur un univers fictif. Le joueur est amené à consulter ces données lorsqu'il est amené à lire les cartes, pendant les parties ou lorsqu'il regarde sa collection. Chaque carte fonctionne alors comme un « nœud » regroupant une série d'informations selon un agencement immuable, chaque type d'information constituant une ouverture sur les autres cartes en même temps qu'elle fournit un critère de classement possible. On peut alors considérer que, d'une part, les règles du jeu fournissent une certaine façon potentielle de parcourir cette base de données – chaque règle impliquant la mise en jeu de nouvelles cartes fonctionnant

comme un « lien » – et que, d'autre part, le joueur, en dehors des parties, a toute liberté de parcourir et de classer sa collection en utilisant les critères de son choix, qu'ils soient en rapport direct avec les règles du jeu ou privilégient les critères du *flavor* (collection des cartes illustrées par le même artiste, confrontation de textes d'ambiance, rapprochement entre des cartes figurant des personnages liés dans l'histoire d'une extension).

Il est donc très utile de considérer *Magic* comme une base de données informatique. Deux différences majeures distinguent cependant le jeu de cartes des réseaux hypertextes consultables sur ordinateur. La première est la nature du support utilisé. Les réseaux hypertextes informatiques utilisent des données numérisées ; même s'il est possible de matérialiser ces données, par exemple en les imprimant, les réseaux proprement dits n'existent qu'à l'état virtuel. *Magic*, à l'inverse, utilise un support matériel. La seconde différence tient au fait que dans *Magic* il n'y a pas à proprement parler de « liens » puisque rien ne relie explicitement une carte à une autre ; il y a, en revanche, différents critères de classement possibles, et certaines cartes manifestement conçues sur un modèle identique afin de former ce qu'on appelle des « cycles » que le joueur est invité à reconstituer et éventuellement à collectionner⁴⁸.

Cette seconde différence est peut-être une conséquence de la première, dans la mesure où l'on imagine difficilement comment un réseau hypertexte utilisant un support matériel pourrait matérialiser les liens entre les nœuds, mais elle influe beaucoup sur les parcours possibles dans le « réseau », car tous les classements possibles restent *potentiels* en l'absence d'une intervention du joueur, et l'ordre par défaut des cartes demeure l'ordre aléatoire. Cette absence de contrainte immédiate dans la navigation parmi les cartes coïncide avec une absence complète de hiérarchie : *toutes les cartes demeurent dans une relation de stricte équivalence les unes avec les autres*, dans la mesure où toute carte peut être immédiatement reliée à toute autre (il suffit de les sortir de la boîte ou du classeur et de les prendre en main), sans besoin de passer par des cartes intermédiaires. Ce ne serait pas le cas dans un véritable réseau hypermédia, par exemple un site Internet, où l'accès à certaines pages est conditionné et implique de passer par des pages de menu⁴⁹.

La notion de réseau hypermédia appliquée à *Magic* ne fonctionne donc qu'à moitié. En revanche, elle a permis de mettre en lumière plusieurs caractères propres au support du jeu :

- L'ensemble des cartes fonctionne comme une base de données ;

⁴⁸ Un « cycle » est une petite série de cartes qui se répondent les unes aux autres par leur nom, leur action sur le jeu, parfois leurs illustrations et leurs textes d'ambiance. L'objectif est souvent moins de créer des amorces à la collection que de préserver l'équilibre du jeu en fournissant les mêmes pouvoirs (ou des pouvoirs équivalents) aux cinq couleurs. Par exemple, dans l'édition Alpha, les « Mox » sont cinq artefacts représentant des talismans, chacun pouvant produire l'une des cinq couleurs de mana. En l'occurrence, la rareté de ces cartes et leur grande puissance dans le jeu en ont rapidement fait des cartes très prisées des collectionneurs et des joueurs de haut niveau.

⁴⁹ A moins que la structure du réseau n'ait été délibérément conçue pour autoriser l'accès à n'importe quelle page à partir de n'importe quelle autre. Mais une telle structure, en autorisant tous les parcours, prend le risque de diminuer la pertinence des liens et de n'offrir qu'un ordre aléatoire dans l'accès à l'information... comme le fait le jeu de cartes. Le risque est alors de perdre l'utilisateur dans le réseau : c'est le syndrome du « lost in hyperspace ».

- Le mode de consultation de cette base de données est non linéaire ;
- Les cartes, par défaut, ne forment pas réseau, mais *tendent* à former réseau en offrant au joueur plusieurs critères pertinents qu'il peut utiliser comme critères de collection, de classement, de lecture ;
- Malgré l'existence de ces critères de classement, le jeu de cartes considéré comme réseau hypermédia ne possède aucune hiérarchie imposée : toutes les cartes demeurent dans des relations d'équivalence stricte.

Le « texte » de *Magic* est-il un langage ?

Une dernière comparaison peut nous être utile afin de préciser un peu mieux la structure interne du jeu de cartes. A bien des égards, la structure et le fonctionnement du jeu sont comparables à ceux d'un langage. Au cours d'une partie, les cartes forment des unités minimales qui interagissent entre elles selon des règles précises, de la même façon que les interactions entre les mots sont régies par des règles grammaticales. On peut ainsi penser le jeu comme un vocabulaire (structuré par les différents types de cartes : les terrains, les créatures, les éphémères, les rituels, les enchantements et les artefacts) doublé d'une syntaxe constituée d'un ensemble de règles qui définissent leurs conditions d'arrivée en jeu et leurs interactions (par exemple le déroulement d'un tour de jeu ou le système des points de mana à dépenser pour jouer une carte ou une capacité).

La lecture des règles avancées du jeu, utilisées pour résoudre les problèmes de règles complexes qui se posent aux joueurs aguerris pendant les tournois, confirme cette impression : le jeu a besoin, pour fonctionner correctement, de se constituer en système. Ce serait probablement vrai pour tout autre jeu doté de règles précises, mais dans le cas de *Magic*, les fondements du jeu reposent d'emblée sur une structure semblable à celle d'un langage. Il s'agit moins d'un langage semblable aux langues naturelles qu'étudie la linguistique que d'un langage tel qu'on en trouve en informatique. Ainsi, la composition d'un paquet de cartes par le joueur, rassemblant entre elles des cartes qui fonctionnent bien ensemble, s'apparente dans une certaine mesure à l'écriture d'un programme informatique dont les cartes fourniraient des lignes de commande pré-rédigées, que le joueur insère ou retire de l'ensemble selon qu'elles s'avèrent ou non utiles pendant les parties.

La comparaison avec le langage informatique permet de rendre compte efficacement de la structure du jeu de cartes tel qu'il a été pensé comme pur jeu : les cartes forment un système destiné à fonctionner selon un corpus de règles précises. En ce sens, elle est utile pour comprendre l'élaboration de ce que nous avons appelé la fiction du jeu proprement dit, le duel magique qui progresse en même temps que la partie. En revanche, elle est moins éclairante lorsqu'il s'agit de comprendre comment le joueur peut recevoir des informations sur l'univers fictif en consultant les cartes en dehors du cadre strict de la partie (ce que nous avons appelé le deuxième niveau de fiction).

c. Trois modèles pour penser le « texte » de Magic

Chacun des modèles que nous venons de convoquer met en lumière certaines caractéristiques du jeu de cartes au détriment d'autres. Pour cette raison, il n'est pas inutile de conserver à l'esprit les trois analogies :

1. Le jeu de cartes comme « texte », considéré selon le modèle de la fiction livresque. Chaque carte y joue alors le rôle d'une page de livre illustré, à cette différence que les pages ne sont ni reliées ni numérotées. L'avantage de ce modèle est d'inviter à examiner la parenté du jeu de cartes avec des fictions livresques plus classiques, telles que le livre illustré ou la bande dessinée. Son inconvénient est de très mal prendre en compte de la structure interne du « texte » en question et des relations qui s'établissent d'une part entre les éléments d'une même carte, d'autre part entre les cartes.

2. Le jeu de cartes comme hypertexte, ou plus précisément comme réseau hypermédia employant le triple vecteur du texte, de l'image et de la règle de jeu mathématique. Dans ce modèle, chaque carte est comparable à un noeud qui regroupe à la fois une certaine somme d'informations et un nombre fixe de critères de classement qui la rapprochent d'autres cartes, les diverses possibilités de classement pouvant, dans les limites que nous avons dégagées, fonctionner comme des liens. L'intérêt de ce modèle est d'inviter à considérer le jeu de cartes comme une base de données donnant au joueur accès à une foule d'informations sur l'univers fictif, ainsi que plusieurs types de parcours possibles au sein de cette base d'informations. Son inconvénient est qu'il assimile le jeu de cartes à un pur jeu de fiches, alors qu'il s'agit de cartes à jouer, que le joueur considère très souvent dans la perspective d'une partie et non comme les éléments d'une simple encyclopédie à collectionner.

3. Le jeu de cartes comme langage, selon le modèle des langages de programmation informatiques. La structure du jeu est analogue à celle d'un système pensé pour concevoir, exécuter et améliorer des programmes, lesquels fonctionnent en utilisant un nombre fini d'unités minimales de sens dont les interactions sont commandées par une grammaire et une syntaxe. Selon ce modèle, chaque carte fournit au joueur une « brique » équivalant à une commande isolée, que le joueur assemble à d'autres afin de se constituer un paquet dont il teste l'efficacité en le confrontant aux paquets adverses, et qu'il modifie au fil des parties en remplaçant certaines cartes par d'autres dans l'espoir d'améliorer ses performances. L'avantage de cette analogie est qu'elle rend très bien compte de la façon dont les cartes sont conçues en tant que matériel de jeu, et de leurs interactions en cours de partie. Son inconvénient est de réduire le jeu de cartes à une pure logique combinatoire, au risque d'occulter complètement la valeur sémantique de ses éléments (le rôle de chaque carte comme élément de sens au service de la fiction). De plus, à l'inverse du modèle hypertextuel, ce modèle ne rend pas bien compte de la façon dont les cartes peuvent apporter des informations au joueur en dehors du cadre de la partie.

Ces trois comparaisons rendent possible une première approche globale de la structure interne du jeu et de la façon dont les cartes peuvent fonctionner comme le « texte » d'une oeuvre de fiction. Nous constatons d'ores et déjà que le modèle classique, livresque, ne suffit pas à rendre compte de tous les

aspects de ce fonctionnement. En effet, la structure du jeu de cartes répond aux impératifs d'un fonctionnement double : d'une part elle est au service des règles, et s'apparente en cela à un système mathématique dont les cartes sont les composantes matérielles destinées à s'articuler les unes aux autres au cours d'une partie ; d'autre part, elle peut aussi fonctionner comme un jeu de fiches dans une optique de simple lecture (mais même cette lecture s'effectue selon des modalités différentes de celles de la lecture livresque).

Si l'on met de côté, pour le moment, les interactions entre cartes en cours de partie, et que l'on considère le jeu dans une optique de « simple lecture », celle d'un joueur parcourant sa collection à loisir entre deux parties – nous nous intéressons donc non pas à la fiction du jeu mais au « deuxième niveau » de la fiction, celui de l'univers fictionnel présenté sur les cartes – une nouvelle question se pose : comment un ensemble de cartes à jouer et à collectionner peut-il véhiculer des informations cohérentes et les faire parvenir à son public ?

3. *Magic* à la lumière des théories de la communication : une fiction improbable et incohérente

a. *Une fiction incohérente et improbable*

Un bref examen du jeu de cartes à la lumière des théories de la communication dans leurs fondements les plus simples suffit à mettre en lumière les difficultés inhérentes à ce support dès qu'il s'agit de l'utiliser comme vecteur de transmission d'informations.

Considérons la vente, l'achat et la lecture des cartes comme un acte de communication. Le destinataire (l'éditeur) cherche à transmettre à ses destinataires (le public des joueurs) un message, qui, en l'occurrence, consiste en la présentation d'un monde, ou de pays, souvent assortis d'une histoire. Le code utilisé pour le message est, nous l'avons vu, triple : il y a du texte (ce qui nécessite de traduire les cartes d'un pays à l'autre), des illustrations (qui ne posent *a priori* pas de problème) et les règles du jeu (n'importe qui peut lire les textes d'ambiance, mais seul un joueur comprend pleinement les textes de règles). Nous nous placerons dans une situation idéale et relativement courante : celle d'un joueur connaissant déjà bien les règles et pouvant se procurer des cartes traduites dans sa langue maternelle.

L'élément qui pose problème est le message. Pour être compris correctement de son destinataire, le message doit lui parvenir dans son intégrité et dans l'ordre : il ne doit pas être occulté par du « bruit », ni arriver brouillé à destination. Considérons les cartes *Magic* comme les véhicules du « texte » de la fiction. Contrairement aux messages verbaux ou aux ondes téléphoniques, elles ne sont menacées par aucun bruit (en dehors d'une possible usure du carton, rarement grave au point de menacer la lisibilité), mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a aucun risque de brouillage. En effet, un jeu de cartes à collectionner présente plusieurs caractéristiques susceptibles de nuire à la transmission d'un message qui l'utiliserait comme vecteur :

- les cartes parviennent au joueur dans un *ordre aléatoire* ;

- le joueur ne possède *jamais toutes les cartes* du jeu, et rarement toutes les cartes d'une même série (d'une même extension ou d'une même édition) ;

- certaines cartes sont *plus difficiles à se procurer* que d'autres, en raison du système de rareté qui les distribue en cartes communes, peu communes et rares : il est donc fréquent que, pour une série de cartes donnée, un joueur possède plusieurs exemplaires d'une même carte commune ou peu commune, mais ne possède que très peu de rares.

Si l'on compare une série de cartes à une phrase, en faisant jouer à la carte le rôle du mot, tout se passe comme si le destinataire recevait les mots dans le désordre, en recevait certains en double, triple ou quadruple et, dans le même temps, en manquait d'autres en nombre non négligeable (les cartes peu communes et rares constituent en général un peu moins de la moitié du total des cartes dans une série).

b. Une fiction possible car incohérente ?

Dans ce triple contexte d'ordre chaotique, de lacunes et de répétitions, il semble difficile, pour ne pas dire impossible, de faire parvenir à destination un message. Mais cela présuppose que ce message partage les exigences d'un message verbal ou d'une phrase écrite, c'est-à-dire l'intégrité et la cohérence, dans le but de véhiculer une signification globale. Or ce n'est pas nécessairement le cas de *Magic*. Comme nous l'avons déjà remarqué, le jeu de cartes construit de l'intérieur sa propre cohérence, et cela de plusieurs façons :

- en constituant des unités de sens potentiellement autonomes, puisque chaque carte peut être lue isolément ou rapprochée d'autres cartes (c'est d'ailleurs ce qui nous avait amenés à nous demander en premier lieu où se trouvait le « texte » du jeu, s'il existait un seul texte comprenant l'ensemble des cartes, ou une multiplicité de textes, autant que de cartes, se commentant mutuellement) ;

- en fournissant au joueur des critères de classement multiples, certains plus pertinents dans la perspective du jeu proprement dit, d'autres plus pertinents dans une optique de simple lecture (favorisant par exemple le *flavor*), qui lui donnent divers moyens de rapprocher les cartes entre elles et de les classer, c'est-à-dire de leur (re ?)créer un ordre, selon sa convenance.

- il faut également tenir compte du paratexte, dont nous avons vu qu'il joue un rôle primordial dans la mise en cohérence des informations livrées par les cartes.

Ces facteurs de cohérence ont d'abord la fonction de contrepoids destinés à compenser le caractère éclaté et lacunaire du support véhiculant le message, afin d'éviter, dans le cas d'un message global, par exemple une narration courant de carte en carte, que le joueur se trouve entièrement désorienté.

Un exemple-limite fera comprendre plus clairement ces problèmes. Les cartes de l'extension *Tempête* proposaient au joueur une histoire qu'il était possible de reconstituer en rapprochant les cartes entre elles. Chaque carte évoquait, par son illustration, son texte d'ambiance ou les deux, un épisode du récit. La carte d'enchantement blanc Cri de bataille de Gerrard représente un personnage, dont le

nom de la carte et son texte d'ambiance⁵⁰ font comprendre aisément qu'il s'agit de Gerrard, en train de pousser un cri de guerre en brandissant son épée tandis que, derrière lui, plusieurs hommes répondent à son appel et qu'un vaisseau volant s'approche dans le ciel. Une autre carte d'enchantement blanc, Résolution héroïque, montre un personnage très semblable, que nous reconnaissons être Gerrard, en compagnie d'une jeune femme et acculé au bastingage d'un vaisseau par des sortes de squelettes animés. Dans quel ordre ces deux scènes ont-elles lieu dans la fiction et combien de temps les sépare ? La confrontation avec d'autres cartes permettrait de le deviner, et un recours au paratexte – le livret de l'histoire de *Tempête* fourni avec certains paquets de cartes – établirait immédiatement qu'elles ont lieu dans des endroits différents et à plusieurs jours d'intervalle. Comme nous le verrons par la suite, il s'agit d'un exemple-limite, car un tel « feuilleton sur cartes » n'a été vraiment tenté qu'une seule fois dans l'histoire du jeu (pendant les trois extensions du bloc *Tempête*), mais cet exemple donne une idée des difficultés inhérentes à toute tentative visant à transposer telle quelle sur les cartes une narration linéaire, conçue d'après le modèle d'une narration livresque ou du découpage d'une bande dessinée.

Cependant, si l'on observe la réalité de la réception, il apparaît que les difficultés à reconstituer la cohérence du message ne sont pas systématiquement vécues comme des échecs de la narration par les joueurs qui reçoivent les cartes (contrairement à ce qu'une application trop stricte du modèle communicationnel, où la notion de « brouillage » est connotée péjorativement, laisserait croire). Il semble même que ce soit parfois le contraire : les joueurs *peuvent* – ce n'est pas systématique, mais cela arrive – prendre plaisir à découvrir sur les cartes les éléments d'un tout dépassant l'échelle de la carte isolée, et à reconstituer tant bien que mal cet ensemble à la façon d'un puzzle. Le « brouillage » de la fiction est alors retournée à son avantage, lorsqu'il éveille la curiosité en produisant un effet de *mystère*.

Ainsi, les facteurs d'éclatement du support du jeu de cartes, aussi bien que les facteurs de cohérence que nous avons mis en évidence, semblent aboutir, les uns comme les autres, à l'élaboration d'un message adapté aux conditions de réception propres au jeu de cartes. La question est alors de savoir quels procédés sont employés dans ce but, et quel type de message il est possible, ou non, de transmettre à l'aide d'un tel support – c'est-à-dire de déterminer à quoi ressemble la fiction de l'univers présenté aux joueurs par les cartes dès la « simple lecture ». C'est à ces questions que seront consacrés les deux prochains chapitres.

*

⁵⁰ En voici la version française :

Gerrard sourit et sortit son épée.

« *Ce ne sera pas un combat équitable, lança-t-il à son équipage. Ils auraient dû amener un second vaisseau !* »

Chapitre 3

Une esthétique du fragment

Il est temps d'examiner en détail ce qui fait l'originalité de la fiction dans *Magic : l'Assemblée* : l'utilisation d'un jeu de cartes comme vecteur fictionnel. Nous avons vu qu'un tel support accumule les inconvénients lorsqu'il s'agit de l'employer comme véhicule d'une fiction narrative, mais qu'elle n'interdit pas pour autant toute fiction, puisque, *de facto*, le jeu et sa dimension fictive sont reçus sans difficulté et même appréciés par les joueurs. C'est donc que le jeu de cartes met en œuvre une forme différente de fiction, une forme qui s'adapte au support offert par les cartes du jeu et met à profit les caractéristiques mêmes qui y rendent impossibles les formes de fiction auxquels d'autres supports nous ont déjà habitués.

Pour comprendre la nature et le fonctionnement de cette forme de fiction propre au jeu de cartes à collectionner, il est indispensable de considérer dans un premier temps les cartes comme matériel de jeu, les possibilités qu'elles offrent en tant que vecteur de la fiction et les *procédés* fictionnels qu'elles permettent de déployer. Nous allons voir que ces procédés relèvent en bonne partie de ce qu'on peut appeler une *esthétique du fragment*. Une fois passés en revue ces outils de la fiction qu'offre le jeu de cartes, nous serons mieux à même de comprendre les différents *genres* de fiction, plus ou moins narrative et plus ou moins cohérente, qu'il rend possibles et qui ont été diversement mis à profit au cours de l'histoire du jeu.

1. Archéologie de la fiction et fiction archéologique

En 1998, alors que la trilogie d'extensions inaugurée par *Tempête* et ambitionnant de raconter une vaste épopée nommée le « Cycle de Rajh » vient de s'achever, paraît un livre⁵¹ rassemblant des illustrations réalisées pour les cartes, des esquisses préparatoires et des informations sur l'histoire du cycle de Rajh. L'Introduction du livre est confiée au créateur du jeu, Richard Garfield, qui, pour montrer l'importance des illustrations dans *Magic*, revient sur l'histoire, ou plutôt justement l'absence d'histoire, qui avait présidé à la création du jeu en 1993.⁵²

« On dit que l'art imite la vie, mais dans le cas de *Magic : l'Assemblée* il serait plus approprié de dire que l'art définit la vie. La raison en est que lorsque j'ai créé *Magic*, je n'essayais pas, contrairement à la plupart des univers de jeux (*game settings*) de *fantasy*, de raconter une

⁵¹ *The Art of Magic : the Gathering – The Rath Cycle*, Wizards of the Coast, 1998 (collectif, édité par Lizz Baldwin).

⁵² *Ibid.* « Introduction, The Origins of *Magic* », p. I.

histoire prédéterminée. Je voulais plutôt fournir aux joueurs des illustrations évocatrices qui fournissaient des éléments d'histoires (*evocative art conveying story elements*) à partir desquels ils pourraient tisser leur propre récit (*weave their own tale*). Les joueurs ne sauraient pas, par exemple, ce qu'était l'Orbe de l'hiver⁵³, mais entre l'illustration de Mark Tedin, le nom de la carte, et l'impact de la carte sur le jeu, les joueurs pourraient assembler (*assemble*) leur propre vision de l'univers de Dominaria. C'étaient des illustrations fabuleuses, plus qu'une histoire conçue à l'avance, qui définissaient le monde.

L'extension *Antiquities* a changé les choses en rendant cohérentes les illustrations et l'intrigue (*by integrating art and plot*). Les concepteurs sont partis de personnages et d'une histoire qu'ils voulaient raconter à travers les cartes. Au départ, je dois avouer que cela m'a paru insensé. Contrairement aux façons plus traditionnelles de raconter une histoire (*more conventional modes of storytelling*), la nature d'un jeu de cartes à collectionner empêche de maîtriser l'ordre dans lequel les joueurs se voient présenter les personnages et les événements. Mais cette incapacité à imposer une intrigue globale linéaire (*a linear storyline*) m'a fait comprendre que cette approche n'était pas si différente de mon but premier. Il m'est venu à l'esprit, à ce moment, que les joueurs de *Magic : l'Assemblée* sont comme des archéologues, qui rassemblent les morceaux de l'histoire (*piecing together the story*) à partir d'une poignée d'illustrations, de noms, et de textes d'ambiance. C'est comme si l'histoire était murmurée aux joueurs par bribes et par morceaux – des mots portés par le vent – plutôt que révélée d'un seul coup (*blurted*) à partir d'un seul point de vue. C'est là quelque chose dont je n'avais jamais fait l'expérience auparavant dans un jeu (*in gaming*), et cette différence, je crois, est au cœur de la popularité de *Magic : l'Assemblée*. »

Il ne s'agit pas, bien entendu, de réduire le fonctionnement de la fiction dans *Magic* à « ce qu'a voulu faire l'auteur » : *Magic* est une œuvre collective qui a très vite dépassé, tout en le prolongeant, le travail initial apporté par Garfield, lequel reconnaît qu'il n'avait pas pris la mesure des possibilités narratives du jeu. Mais ce court texte, sans développer une analyse suivie (ce qui n'est de toute façon pas son but), met en évidence les deux aspects principaux du fonctionnement d'une fiction utilisant comme support un jeu de cartes. D'une part, chaque carte, considérée isolément, est constituée de plusieurs éléments qui, par leurs qualités propres et leur combinaison, confèrent à la carte une certaine puissance évocatrice apte à stimuler l'imagination du joueur. D'autre part, à l'échelle d'une série, il est

⁵³ Carte d'artefact présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 5^{ème} édition. L'illustration, par Mark Tedin, représente deux ours polaires confrontés à une petite sphère faite d'un matériau bleu et nervuré, flottant au-dessus du sol. La carte a pour effet d'empêcher les joueurs de dégager plus d'un terrain pendant leur phase de dégagement, ce qui ralentit considérablement le jeu. En 1997, la 5^{ème} édition ajoute à la carte un texte d'ambiance :

*"When once winter has ahold,
Not willingly does she withdraw
Her icy touch, wistfully caressing –
The deepened air sleeps its cold."
– Aline Corralurn, "Late Thaw"*

possible d'élaborer une fiction, même narrative, qu'il revient aux joueurs de reconstituer peu à peu en rapprochant les cartes les unes des autres. Dans les deux cas, nous avons bel et bien affaire à une *esthétique du fragment* : la carte se donne comme un ensemble disparate, dont les différents éléments ne s'ajustent pas parfaitement les uns aux autres mais, en ne fournissant que des informations fragmentaires, laissent du vide, du jeu, qui offre un espace de liberté à l'imagination ; simultanément, la carte est elle-même le fragment d'un ensemble plus vaste, dans lequel c'est au joueur de la replacer comme il faut.

L'insistance de Garfield sur le rôle joué par les illustrations se comprend aisément puisqu'il s'agit de préfacier un recueil d'illustrations, mais l'exemple de l'Orbe de l'hiver montre bien que la puissance évocatrice d'une carte ne vient pas seulement d'un de ses éléments pris isolément, mais aussi de sa combinaison avec les autres composantes de la carte. Sa comparaison entre les joueurs et les archéologues, en revanche, est très intéressante. Les lacunes et les imprécisions inhérentes à la transmission d'un récit cohérent sur un support éclaté sont retournés au profit de l'univers, qui gagne paradoxalement en profondeur ce qu'il perd en substance ; la fiction, en retournant le brouillage du message en effet de mystère, organise sa propre archéologie au niveau de la réception, changée à dessein en enquête. Le joueur, qui lit un grand nombre de cartes en regardant sa collection et pendant les parties, voit sa curiosité attisée par telle et telle informations dont il se rend compte qu'elles se complètent, et en vient à jouer d'une autre façon avec les cartes, qui lui offrent à résoudre une fiction en forme de puzzle. Le choix de l'archéologie n'est pas innocent mais caractéristique de la volonté qui préside à cette esthétique du fragment : renforcer le charme de l'univers fictionnel en le présentant comme encore plus lointain, difficilement accessible et compréhensible, donc *vaste, ancien et mystérieux*, comme cherche à l'être tout univers de *fantasy* qui se respecte.

Il importe de distinguer dès maintenant les *deux aspects* – complémentaires – de cette esthétique du fragment, qui ne recourent pas ses deux niveaux, ses deux échelles (la carte prise individuellement et la carte dans ses interactions avec les autres cartes). Un premier aspect de l'esthétique du fragment consiste en un pur « effet d'amorce » : la création d'une sorte de structure d'horizon qui pointe vers quelque chose qui n'existe nulle part sous une forme complète et que le joueur a toute liberté d'imaginer à sa guise. Le second aspect, lui, consiste en un fractionnement volontaire d'un tout qui a été préalablement conçu à l'état complet, et que le joueur peut ensuite réassembler de façon exhaustive, de telle sorte que ses différentes pièces s'ajustent complètement, sans laisser de doute ou d'obscurité une fois l'enquête terminée. Ces deux aspects de la fiction ne s'excluent nullement et il est fréquent qu'une même carte nourrisse à la fois l'un et l'autre. Ce sont moins deux logiques différentes que deux tendances, deux pôles qui, dans les faits, restent confondus au moment de la réception du jeu. La réception a d'ailleurs très souvent tendance à minimiser le premier aspect au profit du second, en présupposant, derrière le moindre détail d'une carte, l'existence d'un tout exhaustif sous-jacent dans lequel l'éditeur aurait tout prévu, où tout aurait un sens prédéfini, « officiel », alors même qu'une

bonne partie du charme de cette forme de fiction vient de son caractère double, à la fois briques d'un univers cohérent à reconstruire et libre terrain de jeu de l'imagination.

Nous allons à présent examiner comment les cartes produisent cette esthétique du fragment, d'abord à l'échelle d'une carte isolée, puis dans la combinaison des cartes entre elles.

2. La carte considérée isolément : de l'agrégat d'éléments autonomes à la mini-fiction

Etant donnée la nature de *Magic : l'Assemblée* – un jeu de cartes à jouer et à collectionner – les cartes *Magic* jouent simultanément trois rôles :

- en tant que matériel de jeu, elles fournissent aux joueurs des informations « techniques » indiquant le statut et l'influence de la carte sur la partie dans le cadre des règles.
- en tant qu'éléments de la fiction, elles livrent aux joueurs les fragments d'un univers, et leur fournissent des informations « non techniques », relevant du *flavor* et de la *storyline*.
- en tant qu'objets de collection, elles fournissent des indications sur leur date, leur appartenance à telle ou telle série et leur niveau de rareté.

L'aspect purement « collection » du jeu n'est mêlé à son aspect fictif que de façon limitée, aussi n'aurons-nous pas à nous y attarder outre mesure dans l'immédiat. En revanche, nous allons voir que la distinction entre des informations « techniques » et « non techniques » ne recoupe nullement une hypothétique distinction entre une dimension purement axiomatique, abstraite, du jeu, et sa dimension fictive – ce qui ne nous surprend qu'à moitié, puisque nous avons déjà vu que ce sont les règles qui, en premier lieu, donnent vie à la fiction pendant la partie.

a. Typologie des éléments d'une carte

Examiner les différents types d'informations qu'une carte livre sur l'univers implique de passer préalablement en revue l'ensemble de ses composantes. Si l'on regarde une carte du jeu *Magic*, on y trouve les éléments suivants :

- un *nom* propre à la carte. En dehors des réimpressions ou rééditions d'une même carte, il n'existe pas dans le jeu deux cartes ayant le même nom.
- un *coût de mana*, dans le coin supérieur droit, qui peut comprendre des symboles de mana coloré (il en existe cinq différents, un par couleur) et des chiffres sur fond gris (indiquant des points de mana payables avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore). Dans le jeu, ce sont les symboles de mana présents sur une carte qui déterminent son appartenance à une, aucune ou plusieurs couleurs. Seules les cartes de sortilèges ont un coût de mana ; les cartes de terrain, qui servent à produire le mana, n'en ont pas (en termes de règles, ils sont incolores).
- une *illustration*, qui occupe l'essentiel de la moitié supérieure de la carte.

- une indication du *type* de la carte, sur la ligne de texte séparant l'illustration (moitié supérieure) du cadre de texte (moitié inférieure). Les types de cartes sont, classiquement : terrain, créature, éphémère, rituel, enchantement, artefact. Une carte appartient normalement à un, au maximum à deux de ces types (les *créatures-artefacts* sont de loin les plus courantes). En dehors des terrains, toutes les cartes représentent des sorts. Les cartes de créatures comportent la plupart du temps un ou plusieurs *sous-types* (ou *types de créature*) précisant de quelle sorte de créature il s'agit (par exemple « Humain et soldat » pour un soldat) et pris en compte par certaines règles.

- un *symbole d'édition* ou *d'extension*, sur la même ligne de texte, aligné à droite, qui permet de savoir à quelle série appartient la carte. Contrairement aux cartes de extensions, qui ont été tout de suite repérables à leur symbole d'extension, les premières éditions (de l'édition Alpha à la 5ème édition) n'avaient aucun symbole de série, ce qui contraignait les collectionneurs à utiliser d'autres critères, comme le copyright ou certaines différences subtiles dans les fonds des cartes, pour les distinguer. A partir de l'extension *Exode* (1997), le symbole d'extension indique une information supplémentaire : la rareté de la carte (il est en noir et blanc si la carte est commune, argenté si elle est peu commune, doré si elle est rare).

- Le *texte de règle* de la carte, dans le cadre de texte. Il peut comprendre plusieurs règles ou capacités séparées par des retours à la ligne.

- Un *texte d'ambiance*, toujours en italique, sous le texte de règle. La présence d'un texte d'ambiance n'est pas systématique : sa présence éventuelle et sa longueur sont conditionnées par la place occupée par le texte de règle. C'est le seul élément optionnel d'une carte.

- Dans le cas d'une créature, la *force et l'endurance* de la créature, dans le coin inférieur droit de la carte, sous la forme de deux chiffres séparés par un slash « / ».

- Le *nom de l'illustrateur*, en dessous du cadre de texte (aligné à gauche, ou au centre dans certaines extensions ; sur les cartes au *design* post-8ème édition, il est précédé d'un petit pinceau).

- Un *copyright*, en petit, sous le nom de l'illustrateur, indiquant l'année de sortie de l'édition ou de l'extension à laquelle appartient la carte.

- Un *numéro de collection*, en petit, après le copyright, indiqué à partir de l'extension *Exode* et prenant la forme de deux chiffres séparés par un slash, le premier donnant le numéro de la carte dans la série, le second le nombre total de cartes qu'elle comprend.

- Le *fond* de la carte indique sa couleur. Il existe un fond par couleur, plus un pour les artefacts et un autre pour les terrains. Les cartes appartenant à plusieurs couleurs ont généralement un fond dit « doré » (ce qui explique qu'on parle souvent de cartes « dorées » pour des cartes bi-, tri- ou multicolores).

- Le *bord* de la carte est blanc dans les éditions de base, à l'exception des premières, et noir dans les extensions. Il a une importance pour le collectionneur, les cartes à bords noirs n'étant imprimées qu'à tirage limité. Les extensions humoristiques, dites « *Un-sets* », avaient un bord argenté montrant qu'elles n'étaient pas « sérieuses » (et non jouables en tournoi).



Les composants d'une carte

Parmi ces différents éléments constitutifs d'une carte, seuls le copyright, le numéro de collection et la couleur du bord de la carte ne peuvent apporter aucune information concernant la fiction. C'est également vrai du nom de l'illustrateur, même si certains illustrateurs sont davantage connus pour certains types de cartes (John Avon, par exemple, est connu pour ses illustrations de terrains). Tous les autres éléments, y compris la rareté de la carte et son fond, ont (ou peuvent avoir) une importance pour l'aspect fictif du jeu. Voyons comment.

b. Rôle des éléments d'une carte considérés isolément

Chacun des éléments d'une carte constitue à part entière une porte d'entrée dans la fiction et peut fonctionner en tant que telle même sans la présence des autres. Tous les éléments d'une carte ont beau être reçus simultanément par le joueur lorsqu'il a la carte en main, il arrive fréquemment que le joueur découvre une carte par le biais d'une seule de ses composantes, par exemple son nom apparaissant dans une liste, une illustration sur une page de publicité. Au cours d'une conversation sur le jeu, il peut même arriver que l'on se souvienne de l'effet d'une carte mais pas de son nom (« c'est la carte qui donne +3/+3 à une créature... »). Même dans le cadre d'une réception normale, où les éléments de la carte apparaissent d'emblée les uns à côté des autres et sont la plupart du temps combinés entre eux

pour produire un effet global, l'un ou l'autre peut produire son effet propre indépendamment de sa combinaison avec le reste de la carte, ou jouer un rôle plus important que les autres.

Le nom

Le *nom* d'une carte fonctionne à la fois comme un titre (le titre de l'ensemble formé par la carte) et comme une expression autonome relevant de la forme brève, et même très brève. La plupart des noms de cartes sont effectivement des noms, communs la plupart du temps (Pégase de bataille⁵⁴), propres dans le cas de cartes de personnages légendaires (Gerrard Capashen⁵⁵), mais ils peuvent également consister en un verbe (Fracasser⁵⁶), une expression verbale (Rassembler son courage⁵⁷) ou participiale (Frappé par le respect⁵⁸), une série d'adjectifs (Malade et fatigué⁵⁹), une interjection (Sprotch, Kaboum!⁶⁰), une expression (A la mémoire des disparus⁶¹) ou une phrase complète (L'esprit dépasse la matière⁶²), voire exceptionnellement un titre (*Les Empires sarpadiens, Vol. VII*⁶³). Il est rare que le nom d'une carte se réduise à un nom isolé (comme c'est le cas pour les cinq terrains de base), peut-être parce qu'un nom trop court, lorsqu'il ne suffit pas par lui-même à produire un effet suffisant (Apocalypse⁶⁴), peut paraître trop pauvre ; aussi l'immense majorité des noms sont-ils complétés d'une façon ou d'une autre, au moins par un adjectif⁶⁵. En dehors de cette grande diversité grammaticale, on observe l'usage assez répandu du néologisme, qu'il s'agisse d'un nom composé ou d'un mot-valise correspondant à un élément précis de l'univers fictif (Aérogarde morne⁶⁶) ou d'un néologisme ponctuel (Qumulox⁶⁷). Mieux, la distinction entre noms réels et néologismes devient des plus incertaines au niveau de la réception lorsque ces derniers se trouvent mêlés à des noms réels, mais

⁵⁴ Carte de créature blanche apparue dans l'extension *L'Epopée d'Urza*.

⁵⁵ Carte de créature légendaire blanche dans l'extension *Invasion*.

⁵⁶ Carte d'éphémère rouge dans l'extension *Mirrodin*.

⁵⁷ Carte d'éphémère vert dans l'extension *Ravnica : la cité des guildes*.

⁵⁸ Carte d'éphémère blanc dans l'extension *Mirrodin*.

⁵⁹ Carte d'éphémère noir dans l'extension *L'Héritage d'Urza*.

⁶⁰ Respectivement un éphémère noir dans l'extension *L'Héritage d'Urza*, rééditée dans *Carnage*, et un rituel rouge dans *Carnage*.

⁶¹ Carte d'éphémère blanc dans l'extension *Masques de Mercadia*. Remarquons que dans la version originale, *Honor the Fallen*, il s'agit d'une expression verbale.

⁶² Carte d'enchantement bleu dans l'extension *Exode*. Là encore, il y a modification par rapport au nom original, *Mind Over Matter*.

⁶³ Carte d'artefact dans l'extension *Spirale temporelle*.

⁶⁴ Carte de rituel rouge dans l'extension *Tempête*.

⁶⁵ Exemples parmi des cartes de créatures noires de l'extension *Légions* : Bagarreur embaumé, Brute zombie, Goule délétaire. La même remarque vaut pour les sorts : Douleur écrasante, Blizzard surnaturel, Colère incontrôlable (cartes rouges de l'extension *Guerriers de Kamigawa*, respectivement éphémère, rituel et enchantement).

⁶⁶ Carte de créature bleue dans l'extension *Mirrodin*. Dans le monde de *Mirrodin*, les aérogardes sont des gardes au service du peuple des vedalkens et pourvus de sortes d'armures montgolfières.

⁶⁷ Carte de créature bleue dans l'extension *La Cinquième Aube*.

d'apparence assez exotique pour passer pour des néologismes (c'est le cas de cartes comme le Djaggernaut⁶⁸ ou le Jökulhlaups⁶⁹).

Ces néologismes, mots-valises et autres termes obscurs ou exotiques possèdent en eux-mêmes un pouvoir évocateur certain, auquel vient s'ajouter la force du nom en tant que titre ou annonce de l'effet de la carte sur le jeu. Leur éventuelle qualité poétique n'y est pas étrangère (citons des cartes comme le Médaillon des hiers envolés⁷⁰).

L'illustration

L'*illustration* est sans doute la composante qui a la plus forte influence à la réception d'une carte, puisque c'est elle qui lui confère l'essentiel de son impact visuel. Sa fonction est également mnémotechnique, dans une certaine mesure, car elle rend la carte reconnaissable du premier coup d'œil sur la table de jeu ; cela explique que les changements d'illustration lors des rééditions d'une même carte soient loin d'être systématiques.

Comme dans le cas des noms de cartes, la diversité est de mise, d'abord dans le style de l'illustrateur, qui peut être un premier moyen de singulariser la carte. Tous les styles sont concevables, des illustrations très « conte de fée » de Rebecca Guay au photoréalisme minutieux de Stefan Martiniere, en passant par les peintures de Mark Tedin marquées par un travail important sur les textures et la profondeur au rendu assez « organique », celles de Pete Venters, aux lignes plus claires, ou celles de Kev Walker, influencées par sa formation de dessinateur de *comics* ; les techniques utilisées vont de l'aquarelle (Kev Walker) aux logiciels d'image (Stefan Martiniere) en passant par la gouache acrylique (Mark Tedin).

Le rôle de l'illustration est avant tout descriptif : elle complète ce que le nom de la carte et ses autres composantes ne suffiraient pas à indiquer sur l'apparence d'une créature ou ce en quoi consiste tel sortilège. Elle constitue une fenêtre graphique sur la réalité de l'univers fictif. Elle montre les créatures et les sortilèges dans leur contexte, et laisse à imaginer ce qui n'est pas montré, ce qui reste « en dehors du champ ».

Mais son importance va parfois plus loin. Dans le cas d'une créature radicalement inconnue dans le monde réel – par exemple le Qumulox – dont ni le nom ni les autres composantes ne permettent de

⁶⁸ Juggernaut dans la version originale. Carte de créature-artefact apparu dès l'édition Alpha, réédité jusqu'à la 3^{ème} édition puis réapparu dans l'extension *Sombracier*. Le djaggernaut est à l'origine un grand et lourd char utilisé dans les cérémonies pour transporter la statue de Jagganāth (l'une des formes de Krishna). Les morts accidentelles causées par ces lourds chars échappant parfois à tout contrôle ont été déformées par les missionnaires chrétiens, qui ont répandu le mythe d'une cérémonie au cours de laquelle des adorateurs fanatiques se jetaient volontairement sous les roues des chars. Le djaggernaut est utilisé depuis lors pour qualifier toute force irrésistible et incontrôlable, et apparaît parfois dans les univers de fantasy. En l'occurrence, la carte le dépeint comme un monstrueux char de guerre, assez semblable à un bélier.

⁶⁹ Jökulhlaups dans la version originale. Carte de rituel rouge dans l'extension *Ere glaciaire*, réédité dans la 5^{ème} et la Sixième éditions. Le mot, emprunté à l'islandais, désigne un torrent d'eau occasionné par l'éruption d'un volcan sous un glacier.

⁷⁰ Carte d'artefact dans l'extension *Spirale temporelle* (nom original : Locket of Yesterdays).

deviner l'apparence⁷¹ – seule l'illustration est à même de renseigner le joueur sur la créature en question (en l'occurrence, il s'agit d'une sorte de méduse flottant parmi les nuages). De même, paradoxalement, dans le cas inverse d'une créature au nom très générique, par exemple un dragon : le Dragon shivân⁷² doit probablement autant sa réputation à son illustration frappante (le dragon est vu par les yeux de la proie qui le voit fondre sur lui toutes griffes dehors, comme un rapace) qu'à ses caractéristiques techniques (par ailleurs respectables, mais ni uniques ni inégalées dans le jeu).



Les cartes Dragon shivân et Rôdeur des rêves.

Mais le rôle de l'illustration va bien au delà d'un simple apport d'informations descriptives – autrement dit, il ne relève pas d'une pure *mimèsis*, et cela d'autant moins que la « réalité » qu'elle a pour rôle de reproduire est celle d'un monde magique. Si l'illustration du Qumulox donne une idée relativement claire de l'aspect d'un qumulox, celle du Rôdeur des rêves⁷³, par Richard Kane Ferguson, contribuerait plutôt à embrouiller encore l'esprit du spectateur : l'illustration prend alors son autonomie

⁷¹ Le texte de règle nous apprend seulement qu'il s'agit d'une créature volante, et le texte d'ambiance nous informe que « même les nuages sont au service de Memnarch », le demiurge maléfique du monde de Mirrodin, ce qui confirme l'idée d'une créature volante mais ne dit à peu près rien sur son aspect.

⁷² Carte de créature rouge dans l'édition Alpha, réédité dans toutes les éditions ultérieures à l'exception de la Sixième. L'illustration originale, par Melissa Benson, est remplacée par une nouvelle illustration, par Donato Giancola, à partir de la Septième édition.

⁷³ Carte de créature bleue dans l'extension *Exode*.

en tant que génératrice de mystère, en s'aventurant aux limites du non figuratif. Certaines illustrations de sortilèges basculent même dans l'abstraction la plus complète, par exemple la série des Cercles de protection de l'extension *Tempête*, six enchantements blancs illustrés par Harold Mc Neill : cinq d'entre eux sont des rééditions de cartes présentes dans l'édition de base du jeu (la plupart dès l'édition Alpha), mais ont été dotées de nouvelles illustrations pour l'occasion. Dès l'édition Alpha, ces enchantements, qui permettent au mage, dans la fiction, de se protéger des sortilèges d'une certaine couleur en traçant un cercle magique autour de lui, ne sont pas tous illustrés de façon figurative : si le Cercle de protection : bleu, par Dameon Willich, se cantonne à une simple description en montrant un mage assis au milieu d'un cercle de pierres, de même que le Cercle de protection : blanc, par Douglas Shuler, qui figure un cercle peint sur le sol et accompagné de diverses inscriptions ésotériques, le Cercle de protection : vert par Sandra Everingham, par exemple, se place déjà dans une perspective plus abstraite. Les illustrations de l'extension *Tempête* étendent ce parti pris d'abstraction à toute la série, une façon de lui donner un nouveau cachet, plus mystérieux encore.

L'illustration peut également s'affranchir d'un mimétisme strict en recourant à l'allégorie ou même au surréalisme. Dans l'édition Alpha, la carte de rituel bleu Time Walk (jamais traduite), l'une des plus puissantes du jeu, avait pour effet d'accorder au joueur un tour supplémentaire après le tour en cours. L'illustration, réalisée par Amy Weber, montre un paysage étrange et désolé où deux silhouettes ressemblant à des squelettes (mais plus étranges que les squelettes « normaux » inspirés des films d'horreur et souvent présents sur les cartes) se trouvent sur un sentier qui s'éloigne vers la droite et sur lequel, près du bord droit, on peut distinguer une troisième silhouette semblable. L'ensemble fait penser à un tableau surréaliste dans le style d'un Chirico. On peut ici se demander si, malgré le caractère figuratif de l'illustration, l'image remplit son rôle habituel de fenêtre sur un univers fictif cohérent, et si elle n'a pas ici un autre rôle, celui de produire un équivalent visuel d'un sortilège aux effets relativement abstraits (en l'occurrence une manipulation du temps), qu'il ne serait pas facile de représenter si l'on cherchait à produire une simple scène montrant un mage en train de lancer le sort.

Le type et le sous-type

Les différents types de cartes (les créatures, les éphémères, les rituels, les enchantements, les artefacts et les terrains) figurent parmi les termes les plus courants du vocabulaire interne au jeu. On a vu qu'ils font partie des fondements du *flavor*. Le plus caractéristique en la matière est sans doute l'emploi du terme « artefact » (en anglais *artifact*), étrange et compliqué à souhait, pour désigner les objets magiques. Néanmoins, leur contribution à l'ambiance d'une carte en tant que composants individuels reste très limitée et leur rôle est généralement technique, la distinction entre les différents types de cartes étant l'une des bases des règles du jeu. Deux exceptions à cela, cependant.

D'une part, il est possible que le type d'une carte lui confère à lui seul un caractère étrange ou exotique, en particulier dans le cas d'une carte possédant non pas un mais plusieurs types, comme les

créatures-artefacts, qui sont des objets vivants ; mais en dehors de ce cas assez commun, les autres hybridations sont beaucoup plus rares, et, du même coup, beaucoup plus frappantes lorsqu'elles sont utilisées. L'existence de terrains-artefacts dans l'extension *Mirrodin* montre de façon éclatante le caractère fondamentalement artificiel de ce monde entièrement fait de métal où l'objet est roi.⁷⁴

Le rôle technique des types de cartes est visible dans les nombreuses modifications qu'ils subissent au fil du temps. Les premières éditions de base comprenaient des distinctions supprimées par la suite, et certains types de sorts n'ont existé que le temps de quelques extensions.⁷⁵

D'autre part, il existe ce qu'on appelle des « sur-types », qui viennent s'ajouter au type d'une carte et peut donc être appliqué sans difficulté à n'importe quel type de carte. Le seul sur-type couramment utilisé est celui qui correspond à la règle des légendes. N'importe quel type de carte peut être qualifié de « légendaire » (il y a des créatures légendaires, des terrains légendaires, etc.). Cela signifie que la carte est unique dans l'univers du jeu et qu'il ne peut pas y en avoir plus d'un exemplaire en jeu à la fois. Ce sur-type est bien entendu très intéressant sur le plan de la fiction, puisqu'une carte légendaire l'est toujours pour une raison précise dans l'histoire.

Les sous-types n'existent que dans le cas des créatures. On parle de « types de créatures » car ces sous-types ont pour fonction de préciser de quelle sorte de créature il s'agit, et ainsi d'introduire une forme de classification parmi les très nombreuses créatures de toutes sortes apparaissant sur les cartes, ce qui est loin d'être toujours facile. Les tentatives successives pour clarifier cette classification, ainsi que la multiplication des sorts et des effets prenant en compte dans leur action les types de créature, ont conduit à une conception de plus en plus « technique » des sous-types au fil des éditions et des extensions⁷⁶. De même, le type d'une créature est à présent toujours indiqué au singulier, même lorsque la carte permet d'invoquer plusieurs de ces créatures. Les modifications techniques de ce genre concernant les types sont extrêmement nombreuses et vont toujours dans le sens d'une standardisation des types privilégiant la clarté des règles, parfois au détriment de l'atmosphère épique (un Lion des savanes n'est-il qu'un « chat » ?).

⁷⁴ Le caractère hybride de telles cartes est d'autant plus fascinant qu'il constitue une transgression des règles habituelles, qui séparent de façon assez stricte les différents types de cartes ; mais l'éditeur y a très rarement recours, justement en raison des difficultés que posent de tels hybrides au niveau des règles. Les jeux sur les types interviennent plutôt au niveau des règles particulières à telle ou telle carte ou à tel ou tel sort, qui permettent parfois à une carte de changer de type.

⁷⁵ Les premières éditions du jeu distinguaient ainsi entre les artefacts « Mono », « Poly » et « Continuous », et il existait un type de sort appelé l'interruption, assez semblable aux éphémères. Les cartes de créatures, de leur côté, portaient au départ l'indication « Invoquer : [type de créature] », pour bien montrer que même les cartes de créatures sont au départ des sortilèges permettant de faire apparaître magiquement (d'invoquer) une créature, mention qui a été remplacée depuis par la simple indication « Créature : [type de créature] ».

⁷⁶ Par exemple, la carte Lions des savanes (carte de créature blanche présente dès l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 4ème édition incluse, réapparue dans la Huitième édition) portait au départ la mention « Invoquer : lions », mais la neuvième édition a modifié son type en « Créature : chat », ce qui permet de les faire interagir avec toutes les autres cartes partageant ce sous-type, notamment les cartes appartenant aux divers peuples d'hommes-chats, hommes-tigres et autres « léonins ».

Les symboles d'édition ou d'extension

Les symboles de série sont la seule indication rattachant explicitement une carte à la série dont elle fait partie. Cela permet de rapprocher toutes les cartes d'une même série, soit dans une optique de collection, soit dans une optique de jeu – même si toutes les cartes du jeu sont compatibles entre elles, les cartes d'une même édition ou extension ont été spécialement conçues pour être jouées ensemble. Mais cette indication a également son importance sous le rapport de la fiction, dans la mesure où les extensions du jeu tendent à fonctionner comme les différents volumes d'un cycle romanesque. Rapprocher entre elles les cartes d'une série revient alors à rapprocher entre elles les pages d'un même volume ou les éléments d'une même structure (ou, pour reprendre le modèle du réseau hypermédia, les pages d'un même site).

Un symbole d'extension apporte en général assez peu à l'ambiance d'une carte, en dehors peut-être de sa stylisation plus ou moins réussie, qui le rend plus ou moins identifiable. Il peut fonctionner à l'échelle d'une carte individuelle dans certains cas précis : les cas où le symbole choisi pour représenter une extension est à l'effigie d'une carte issue de cette extension. Par exemple, le symbole de l'extension *Odysée*, une sorte de boule de cristal posée sur un support , représente le Mirari, un artefact puissant qui joue un rôle fondamental dans l'histoire et qui possède sa propre carte.

Le symbole d'extension n'a donc qu'un rôle réduit dans l'esthétique du fragment d'une carte individuelle. Il convient de souligner les limites de ce composant. Il indique certes le symbole de l'extension, mais identifier cette extension suppose que le joueur sache à quelle extension correspond quel symbole ; et ce symbole n'indique pas non plus la place de l'extension par rapport aux précédentes et aux suivantes. Or aucun de ces deux aspects n'est particulièrement facile à déduire des seuls symboles⁷⁷. Ces limites peuvent, là encore, être retournées en avantages si d'aventure elles en viennent à fonctionner, à la réception, comme un élément de mystère : le joueur curieux sera tenté de se renseigner sur le code graphique des symboles des extensions. La logique des symboles d'extension, destiné avant tout aux joueurs connaissant déjà le jeu et soucieux de distinguer la nouvelle série de celles qu'ils possèdent déjà, ne vise qu'une information à court terme qui, sur le long terme, a plutôt tendance à se changer en hermétisme pour les nouveaux joueurs.

Le texte de règles

En raison de la relative complexité des règles de *Magic*, le « texte de règles » figurant sur une carte est extrêmement codifié. Sans entrer dans les détails, car ce serait beaucoup trop long, on en trouve

⁷⁷ Par exemple, l'extension *Antiquities* a pour symbole une enclume et l'extension *L'Héritage d'Urza* un marteau, mais même s'il y a bel et bien un lien entre la première et la seconde (par le personnage d'Urza), elles sont parues à trois ans d'intervalle et ne sont pas exactement deux épisodes successifs de la même histoire.

grosso modo trois sortes : les descriptions d'effets, les capacités, les capacités à mots-clés. Une description d'effet est un texte décrivant l'effet qu'un sort produit une fois lancé⁷⁸. Une capacité est un effet que peut produire une carte en jeu sous certaines conditions (certaines créatures ou terrains ont des capacités)⁷⁹. Une capacité à mot-clé est une capacité, généralement une capacité statique, dont le texte de règle est remplacé par un mot-clé pour économiser de la place sur la carte (une pratique de plus en plus répandue consiste néanmoins à la faire suivre d'un bref rappel de règle, en italique et entre parenthèses).

Nous avons déjà vu que les capacités à mots-clés, comme le Vol, le Piétinement ou l'Initiative, font partie du vocabulaire courant qui fournit les bases de ce que nous avons appelé la « fiction de la partie », au même titre que les noms des zones de jeu (bibliothèque, cimetière) et des types de cartes. En dehors de cela, le texte de règle d'une carte joue rarement un rôle proprement individuel dans la fiction : il a beau apporter des informations importantes sur le plan de la fiction, sa réception est presque toujours subordonnée au nom et à l'illustration de la carte et conditionnée par eux. Par exemple, dans le cas du Sorcier sybarite, engager la carte revient à faire en sorte que le sorcier utilise un sortilège offensif pour blesser quelqu'un. L'Archère d'Avenant, créature blanche apparue dans l'extension *Legends*, possède une capacité à la formulation identique, mais son nom tend à faire comprendre au joueur que lorsque la capacité est activée, l'archère blesse quelqu'un non pas en utilisant la magie, comme le Sorcier, mais en lui décochant une flèche.

Il y a néanmoins des cas où c'est le texte de règle qui, *même sur le plan de la fiction*, prime sur le nom et l'illustration. Dans le cas du fameux Lotus noir⁸⁰, le nom est énigmatique (il n'existe pas de lotus noir dans le monde réel), l'illustration n'apprend rien de plus que le nom, et c'est le texte de règle qui renseigne sur les pouvoirs magiques de la précieuse plante : elle permet au joueur d'ajouter à sa réserve trois points de mana d'une même couleur de son choix – autrement dit, le lotus noir est une source d'énergie magique exceptionnelle. Mais même dans ce cas précis, le texte ne prend sens que lu à la lumière du nom, de l'illustration, et aussi du coût de mana de la carte (ce dernier étant d'ailleurs ce qui fait la puissance de la carte, puisque le Lotus noir ne coûte *rien* à jouer).

Le texte d'ambiance

Du texte d'ambiance (*flavor text*), dont le nom même semble emblématique la notion de *flavor*, on peut s'attendre à ce qu'il soit l'élément d'une carte qui joue le plus grand rôle du point de vue de la fiction. Nous avons déjà vu que c'est loin d'être toujours le cas : il n'est qu'un élément parmi d'autres

⁷⁸ Par exemple, la Croissance gigantesque, une carte d'éphémère verte présente dès l'édition Alpha, a pour effet « La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. »

⁷⁹ Par exemple, le Sorcier sybarite, une carte de créature bleue présente dans l'édition Alpha et constamment rééditée jusqu'à la Septième édition, a pour capacité : « [engagez la carte] : Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. »

⁸⁰ Carte d'artefact présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à l'édition Unlimited.

qui contribuent à faire d'une carte un fragment de fiction. De plus, le texte d'ambiance est doublement désavantagé. D'une part, il est le seul élément de la carte (en dehors des indications comme le copyright ou le nom d'illustrateur) qui n'a *a priori* aucune utilité directe dans le jeu, donc aucune raison d'être purement « mécanique » (nous verrons que cet *a priori* doit être fortement nuancé). D'autre part, sa présence et sa longueur sont conditionnées par le texte de règle qui le précède : il est parfaitement possible qu'une carte qui aurait peut-être été mieux compréhensible du point de vue de la fiction une fois dotée d'un texte d'ambiance s'en retrouve privée faute de place, à cause d'un texte de règles lui-même déjà très long – ce qui donne lieu, parfois, à des cartes particulièrement austères.

Lorsqu'il est présent, le texte d'ambiance a habituellement pour rôle de compléter ou d'enrichir les autres informations présentes sur la carte en y ajoutant quelque chose qui... contribue à l'*ambiance*. Pour remplir cette fonction relativement vague, les textes d'ambiance adoptent toutes les formes et tous les tons. On trouve pour commencer des citations d'œuvres « réelles » (la précision n'est pas inutile), principalement dans les éditions de base et dans d'anciennes extensions telles que *Arabian Nights*.⁸¹

Parmi les textes d'ambiance proprement fictifs, les formes et tons adoptés sont tout aussi divers. Un survol d'ensemble des textes d'ambiance montre :

- des observations pseudo-ethnographiques (Elfes de Llanowar) ;
- des observations pseudo-zoologiques (Dragon shivân) ;
- des anecdotes à la première personne (Mammouth de guerre⁸²) ;
- des passages de récits collectifs à la première personne du pluriel (Rokh des hauts de Kher⁸³) ;
- des dialogues, sans noms d'interlocuteurs (Aérostiers gobelins⁸⁴) ou avec (Grimoire des imbéciles⁸⁵) ;
- des passages de lettres (Marcheur phyrexian⁸⁶, Décès du héros⁸⁷) ;
- des poèmes ou passages de poèmes (Apparition des marécages⁸⁸, Chevalier fêmeiref⁸⁹) ;
- des chansons ou passages de chansons (Troll d'Uthden⁹⁰) ;
- des passages de chants liturgiques (Naissance d'un plan⁹¹) ;

⁸¹ Dans les éditions de base, les citations d'œuvres d'auteurs anglo-saxons dans la version originale sont remplacées dans la version française par des citations d'auteurs français ; ainsi la carte Ombre glaciale (carte de créature noire présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 5^{ème} édition) a pour texte d'ambiance anglais les quatre premiers vers du poème d'Edgar Allan Poe *Silence*, remplacés dans l'édition française par quatre vers de Ronsard provenant de ses pièces retranchées (sans davantage de précisions).

⁸² Carte de créature verte présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 5^{ème} édition.

⁸³ Carte de créature rouge présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 3^{ème} édition.

⁸⁴ Carte de créature rouge présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 4^{ème} édition, réapparue dans la Neuvième édition avec un texte d'ambiance différent.

⁸⁵ Carte d'artefact dans l'extension *Tempête*.

⁸⁶ Carte de créature-artefact dans l'extension *Visions*.

⁸⁷ Carte d'éphémère noir dans l'extension *Traîtres de Kamigawa*.

⁸⁸ Carte de créature noire présente dans l'édition Alpha, constamment rééditée depuis. A partir de la Sixième édition, le texte d'ambiance est différent.

⁸⁹ Carte de créature blanche dans l'extension *Mirage*.

⁹⁰ Carte de créature rouge présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 4^{ème} édition, réimprimée parmi les cartes « décalées dans le temps » de l'extension *Spirale temporelle*.

- des passages de récits mythiques (Aigle chasse-nuages⁹²) ;
- des inscriptions (Les Tombeaux-piliers d'Aku⁹³, Broche de cassation⁹⁴) ;
- des proverbes (Conscience coupable⁹⁵) ;
- des maximes (Chatoiement⁹⁶) ;
- des dernières paroles (Lhurgoyf⁹⁷) ;
- des recommandations culinaires (Gargouille de granit⁹⁸) ;
- et même une formule (pseudo-)mathématique (Niv-Mizzet, le Cérébropyre⁹⁹).

Cette liste est loin d'être exhaustive, mais elle est représentative de la très grande diversité des genres et des formes. Les tons adoptés sont tout aussi variables : docte, moralisateur, ironique, humoristique...

Outre cette diversité, un survol général des textes d'ambiance met en valeur deux points. Le premier est la grande fréquence des textes d'ambiance qui se présentent comme des *citations d'œuvres fictives* : passages, extraits, vers ou phrases, cités entre guillemets et suivis d'un nom d'auteur et d'un titre, parfois d'une référence, par exemple « *Les empires sarpadiens*, vol. II » (Dérelor¹⁰⁰), « Nuit et Jour, la chanson de leur amour » (Chevalier fémeiref¹⁰¹) ou *Grandes batailles de Kamigawa* (Kami de la lune descendante¹⁰²). On assiste donc, au sein des textes d'ambiance, à la mise en place d'une intertextualité fictive, interne à l'univers fictif, qui fournit au joueur un nouveau critère pour rapprocher plusieurs cartes entre elles. J'examinerai plus loin cet aspect du fonctionnement des textes d'ambiance, mais nous pouvons dès à présent en retenir ce qu'il apporte au texte d'ambiance d'une carte considérée isolément : se présenter comme citation, extrait ou passage d'un ensemble plus vaste qui n'est jamais donné dans son ensemble, est un procédé qui revient à faire volontairement du texte d'ambiance un fragment d'un tout non connu et qui ne sera jamais connu en entier – autrement dit un équivalent textuel de ce qu'est la carte dans le jeu. L'effet est le même dans les deux cas : le fragment se trouve d'autant mieux mis en valeur, et devient d'autant plus précieux, qu'il surgit pour ainsi dire de nulle part et constitue l'une des rares traces d'un ensemble perdu ou inaccessible, d'un univers lointain, mal connu et difficile à connaître.

Le second point, particulièrement frappant à la lecture de ces textes d'ambiance, est la façon dont ils adaptent leur rhétorique au peu de place dont ils disposent et cherchent à changer cette contrainte en

⁹¹ Carte de rituel blanc de l'extension *L'Épopée d'Urza*.

⁹² Carte de créature blanche de l'extension *Tempête*. La réédition dans la Septième édition présente un texte d'ambiance différent.

⁹³ Carte d'enchantement noir dans l'extension *Visions*.

⁹⁴ Carte d'artefact dans l'extension *Exode*.

⁹⁵ Carte d'enchantement blanc dans l'extension *Fléau*.

⁹⁶ Carte d'enchantement bleu dans l'extension *Mirage*.

⁹⁷ Carte de créature verte dans l'extension *Ere glaciaire*.

⁹⁸ Carte de créature rouge présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 3^{ème} édition.

⁹⁹ Carte de créature légendaire bleue et rouge dans l'extension *Ravnica*.

¹⁰⁰ Carte de créature noire apparue dans l'extension *Fallen Empires*, réédité dans la 5^{ème} et la Sixième éditions.

¹⁰¹ Le titre original est "Love Song of Night and Day".

¹⁰² Carte de créature noire dans l'extension *Guerriers de Kamigawa*.

avantage, en ayant recours à toutes les espèces possibles de *formes brèves* : belles phrases, bons mots, proverbes, maximes, beaux vers, inscriptions, plaisanteries, dernières paroles, épitaphes, ou même fables, anecdotes et autres récits brefs, sont constamment mis à profit. Ce procédé est le seul qui confère au texte proprement dit une autonomie véritable et une valeur intrinsèque : il devient appréciable pour lui-même, malgré et même grâce à sa brièveté. Le texte d'ambiance fonctionne alors de la même façon que les divers genres de formes brèves qu'il adopte, et, selon les cas, surprend, frappe comme une pointe, fait rire, donne à penser ou à rêver.

Le fond

Le fond d'une carte ne fait habituellement que fournir un habillage graphique propre à la couleur dont elle relève, à l'aide de textures de feuilles et de bois pour le vert ou de marbre pour le blanc, par exemple. En dehors de cela, le changement d'habillage graphique du jeu en 2003 permet tout au plus de dater grossièrement une carte selon qu'elle relève de l'ancien ou du nouveau *design*. Mais il arrive aussi – dans des cas précis – que le fond devienne l'élément le plus important d'une carte sur le plan de la fiction. Dans la dernière trilogie d'extensions en date, le bloc Spirale temporelle, chaque extension comprenait une série de cartes dites « décalées dans le temps ». Si celles de *Spirale temporelle* n'étaient que des réimpressions d'anciennes cartes arborant l'ancien *design*, celles de *Chaos planaire* et de *Vision de l'avenir* proposaient des fonds nouveaux, « alternatifs », représentant dans un cas des cartes issues de présents alternatifs, dans l'autre des cartes venues de différents futurs possibles, dans le cadre du thème du bloc, consacré aux distorsions temporelles. En l'occurrence, le seul élément permettant d'identifier une carte comme « décalée » était son fond inhabituel, qui lui conférait un cachet particulier, et n'avait pas d'autre raison d'être que ce jeu fictionnel sur les réalités alternatives, puisqu'il n'avait par ailleurs aucune influence sur le jeu proprement dit.¹⁰³ Ainsi, l'habillage graphique d'une carte peut également fournir des informations importantes sur sa place dans l'univers et conditionner la réception de tous ses composants.

Ces éléments – nom, illustration, type, texte de règle, texte d'ambiance et fond – sont les principaux susceptibles d'exercer un rôle déterminant dans la réception d'une carte même lorsqu'on les considère séparément. Nous allons à présent voir comment ces éléments peuvent se combiner entre eux pour faire d'une carte une unité de sens, un « atome de fiction ».

¹⁰³ Autre exemple : dans le bloc précédent, Ravnica, les cartes appartenant aux dix guildes qui se partageaient le pouvoir dans le monde-cité de Ravnica arboraient un blason de guildes ajouté en filigrane dans leur cadre de texte. Là encore, ces blasons n'ont aucune incidence sur le jeu, mais renforcent la cohésion des extensions, et encouragent les joueurs à jouer ensemble les cartes appartenant à une même guildes.

c. La carte comme unité autonome

Les éléments d'une carte exercent chacun leur action propre : ils possèdent un certain pouvoir évocateur, plus ou moins mis en œuvre et qui prend plus ou moins le pas sur les autres éléments de la carte selon les cas. Mais nous sommes de nouveau confrontés au problème qui se posait lorsque nous avons tenté de délimiter le « texte » de *Magic* : si chaque composant d'une carte tend à prendre son autonomie, qui plus est en agissant d'une façon différente des autres, comment la carte peut-elle s'ériger en unité de sens, en « atome de fiction » ? N'est-elle pas condamnée à n'être qu'un agrégat d'éléments divers, à ne posséder aucune unité ? Nous allons voir que non.

Par le simple fait d'être regroupés sur une même carte, les différents éléments que nous avons vus sont reçus en même temps, comme les parties d'un même tout. Cela signifie que même lorsqu'ils n'entretiennent pas de relation manifeste, le joueur est conduit à les mettre en rapport entre eux et à construire ou reconstruire une unité de sens en se servant d'eux. Il a la tâche plus facile lorsque les éléments d'une carte sont manifestement faits pour se compléter, mais même lorsque ce n'est pas le cas, il *tend* à les utiliser ensemble : l'unité qui en résulte est simplement plus ou moins cohérente, plus ou moins « resserrée ».

Examinons d'abord les cas où la carte n'a pas d'unité visible *a priori*. Reprenons l'exemple utilisé par Garfield dans *The Art of Magic*, celui de l'Orbe de l'hiver. Dans l'édition Alpha, les seuls trois éléments susceptibles de nourrir la fiction sont le nom, l'illustration, le type et le texte de règle. Quand bien même il n'y a pas de texte d'ambiance, le texte de règle renseigne sur les pouvoirs magiques de l'orbe : en empêchant les joueurs de dégager plus d'un terrain à chacune de leurs phases de dégagement, il ralentit considérablement le jeu. Or, cela induit une mise en rapport entre une règle et un aspect de la fiction : le ralentissement du jeu et le fait que l'orbe est lié à l'hiver, saison où la nature ralentit. L'orbe pourrait agir, par exemple, en provoquant un refroidissement général du climat, ou en prenant les terrains dans les glaces, comme *peut* le suggérer l'illustration montrant un paysage polaire. Rien de plus n'est dit, mais même à ce niveau très limité, un faisceau de concordances est possible et crée une unité de sens à l'échelle de la carte. Dans la mesure où la nature exacte du lien entre l'orbe de l'hiver, l'hiver, les ours polaires et le texte de règle reste dans l'indétermination, il s'agit d'une *unité lâche*, à la cohérence minimale, mais qui laisse au joueur toute liberté pour imaginer et préciser à sa convenance (ou non) les éléments non-dits, les blancs internes que ménagent les éléments de la carte.

Toutes les cartes trouvent ainsi une certaine cohérence. La plupart tendent cependant vers une *unité forte*, qui peut se réaliser de différentes façons et avec un degré de cohérence plus ou moins fort. Le Mox Emerald, autre artefact présent dans l'édition Alpha, ne se définit lui aussi que par son nom, son illustration, son type et son texte de règle, mais ces différents éléments s'ajustent entre eux de façon beaucoup plus simple. C'est un « Mox d'émeraude » ; un « mox », comme le montre l'illustration, est un talisman ; l'artefact a la capacité de pouvoir être engagé pour fournir un mana vert – vert comme

l'émeraude : la carte forme une unité de sens très réduite et qui ne laisse pas de prise à l'interprétation, le seul élément étrange restant le terme de « mox », qui n'est pas expliqué, et le coût de mana égal à zéro, qui peut faire supposer que l'objet est particulièrement petit ou facile à invoquer.

Toujours dans l'édition Alpha, le Minotaure de l'Hurloon¹⁰⁴ est une créature rouge coûtant deux manas rouges plus un d'une couleur quelconque, dont le type est fort logiquement « Invoquer : minotaure ». Il est également défini par sa force et son endurance (2/3) mais surtout par l'illustration d'Anson Maddocks, montrant la tête d'un minotaure au poil blanc et au visage tatoué, et par le texte d'ambiance, qui, en l'absence de capacité particulière, occupe tout le cadre de texte et constitue une note pseudo-ethnologique renseignant sur les coutumes des « minotaures des montagnes de l'Hurloon ». Le texte d'ambiance parachève l'unité de la carte en complétant et en enrichissant les informations fournies par les autres éléments : le nom de l'Hurloon est expliqué, le minotaure n'est pas une créature unique ou isolée mais le représentant d'un peuple, ses caractéristiques honorables sans être particulièrement puissantes vont de pair avec un sens de l'honneur développé. Tous les éléments de la carte se trouvent reliés les uns aux autres pour former une unité de sens, mais cette unité dépasse la somme de ses parties, en l'occurrence grâce au texte d'ambiance qui dote la carte d'un arrière-plan fictif bien plus large que ce qu'elle montre explicitement et peut donner lieu chez le joueur à toutes sortes de spéculations sur l'aspect des montagnes de l'Hurloon (la fourrure blanche du minotaure veut-elle dire que ces montagnes sont enneigées, ou bien que le poil du minotaure est blanchi par l'âge ?), leur habitat (vivent-ils dans des grottes, dans des maisons ?), leurs autres coutumes (que signifient les tatouages sur l'illustration ?), leurs ennemis (qui sont-ils ? Pourquoi les minotaures les combattent-ils, et avec quelles armes ?), tous éléments auxquels la carte *fait allusion* ou *fait penser* sans les préciser davantage.

Le degré le plus achevé de cohérence individuelle est représenté par les cartes qui, à elles seules, constituent des « mini-fictions » autonomes. Les légendes de l'extension *Legends* sont conçues de cette manière : chacune représente un personnage héroïque ou légendaire doté de sa propre petite histoire ; mais la plupart d'entre elles fonctionnent encore sur le mode de l'amorce ou de la suggestion, laissant dans l'ombre de multiples aspects des histoires qu'elles évoquent. Il existe en revanche des cartes dont les éléments s'emboîtent sans laisser presque aucun vide, de façon à former un ensemble autosuffisant et parfois bien plus riche que les unités minimales très génériques telles que le Mox Emerald. Dans l'édition Alpha, la carte Raging River¹⁰⁵ (« Fleuve déchaîné ») est un enchantement rouge coûtant deux manas rouges et dépourvu de texte d'ambiance, dont l'illustration représente un cours d'eau torrentiel coulant entre deux rives abruptes, et dont l'effet est le suivant : « Lorsque vous attaquez, les créatures bloqueuses sans le vol doivent être réparties comme le souhaite l'adversaire entre les rives gauche et

¹⁰⁴ Carte de créature rouge présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la 5ème édition, non rééditée depuis.

¹⁰⁵ Carte d'enchantement rouge présent dans l'édition Alpha, non rééditée après l'édition Unlimited et donc jamais traduite (je traduis le nom et le texte de règle). La formulation de la règle est intéressante, car typique des toutes premières éditions, où les textes de règles étaient nettement moins codifiés qu'ils le sont devenus par la suite et participaient parfois autant à « l'ambiance » que les textes d'ambiance proprement dits.

droite du Fleuve. Vous choisissez ensuite de quel côté du Fleuve placer chaque créature attaquante, et les créatures attaquantes ne peuvent être bloquées que par les créatures situées du même côté du Fleuve ou par des créatures volantes. » Lancer le sortilège Raging River revient, pour le magicien, à ouvrir un gouffre infranchissable au milieu du champ de bataille, bouleversant ainsi de fond en comble le terrain de jeu et créant de nouvelles conditions pour les combats et les stratégies à venir. La carte constitue ainsi à elle seule une mini-fiction conçue sur le mode ludique : elle est à la fois une petite histoire et presque ce qu'on appelle couramment un nouveau « mode de jeu » qui vient s'insérer dans ce que nous avons appelé la « fiction de la partie ».

Si l'exemple précédent reste relativement générique, le Perchoir du dragon¹⁰⁶, un enchantement rouge de l'extension *Carnage*, offre une forme d'unité assez semblable, mais à laquelle le texte d'ambiance vient donner davantage de richesse. Une fois lancé, le sort reste en jeu en permanence, comme tous les enchantements ; il offre au joueur la possibilité, à chaque fois qu'il paye deux manas rouges plus cinq autres manas d'une couleur quelconque, de mettre en jeu un jeton Dragon, une créature rouge 5/5 avec la capacité Vol. L'illustration représente deux gros dragons en vol surveillant le sommet d'une montagne où l'on voit une sorte d'ovale auréolé de lumière. Le texte d'ambiance dit : « Un puissant mage créa le perchoir pour garder un portail entre les plans. Le mage a disparu depuis longtemps, mais les dragons montent toujours la garde près du passage. » Ainsi le nom, l'illustration et le texte d'ambiance forment une petite histoire qui entoure le texte de règle et lui donne sens – le texte d'ambiance justifiant l'apparition régulière de dragons par leur rôle de gardiens du portail magique. La carte est entièrement autonome et possède sa propre richesse, son propre *flavor*, où l'influence de la carte sur le jeu (sur la fiction de la partie comme duel magique) et sa place dans l'univers fictif tel que le présentent les cartes (existant de façon identique en dehors du jeu proprement dit) se trouvent étroitement liés.

S'il existe un nombre non négligeable de cartes de ce genre, dont la cohérence est si forte qu'elles deviennent à elles seules moins des fragments de fiction que des mini-fictions fonctionnant en autarcie, la grande majorité des cartes ne prennent leur pleine signification qu'une fois rapprochées d'autres cartes : leur pouvoir d'évocation individuel, efficace à l'échelle de la carte seule, est alors mis au service d'une structure à plus grande échelle où plusieurs cartes se présentent comme les pièces d'une sorte de puzzle, lui-même doté à son tour d'un pouvoir d'évocation plus grand, car volontairement laissé incomplet.

3. Les interactions entre les cartes

Considérée non plus à l'échelle d'une carte isolée, mais à celle de l'ensemble du jeu, l'esthétique du fragment repose sur la capacité des cartes à renvoyer les unes aux autres, ce jeu de renvoi constituant

¹⁰⁶ Carte d'enchantement rouge de l'extension *Carnage*. Je traduis le texte d'ambiance.

un réseau de références. On a vu que la structure du jeu est comparable à celle d'une base de donnée accessible à partir d'un réseau hypermédia ; mais nous allons voir que ce réseau n'a nullement pour but de donner accès à un ensemble de connaissances qui se recouperaient parfaitement les unes les autres : là encore, il y a des lacunes, du non-dit, un recours permanent à l'allusion et à la suggestion qui ménage de multiples espaces de liberté pour l'imagination du joueur.

Je vais examiner d'abord de quelle façon les différents types de cartes définis par les règles structurent le jeu de cartes comme un langage et l'assimilent à un ensemble de « briques d'histoires », ce qui permettra de préciser le modèle du réseau hypermédia et la façon dont il se prête à l'élaboration de la « fiction de la partie ». Je verrai ensuite comment, du côté de l'univers fictif tel que le proposent les cartes à la simple lecture, les renvois mutuels de carte en carte donnent à reconstruire une fiction à grande échelle, autrement dit l'univers de *Magic*.

a. Les cartes comme briques d'histoires : Magic : l'Assemblée et Il était une fois

En comparant *Magic* à un langage, en particulier à un langage informatique, j'avais considéré les différents types de cartes comme formant un vocabulaire auquel les règles fournissaient une syntaxe et une grammaire. Il s'agit ici d'utiliser de nouveau une comparaison de ce genre, mais d'une façon différente, en mettant cette fois de côté les règles et en ne prenant en compte que les différents types de cartes. Pour cela, comparons un instant les types de cartes présents dans le jeu *Magic* avec ceux d'un autre jeu de cartes, *Il était une fois*.

Contrairement à *Magic*, *Il était une fois* n'est pas un jeu à collectionner ; c'est un petit jeu de société qui propose aux joueurs d'élaborer une histoire en commun. Chaque joueur se voit remettre en début de partie un certain nombre de cartes « Il était une fois » ainsi qu'une carte « Dénouement ». Le but du jeu est de poser progressivement toutes ses cartes « Il était une fois » en les utilisant pour raconter une histoire ; le joueur gagne s'il parvient à poser sa carte « Dénouement », qui conclut l'histoire (une carte « Dénouement » consiste en une phrase du genre « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants »). Il est bien sûr possible pour les autres joueurs d'interrompre, dans certaines conditions, le joueur qui est en train de parler afin de continuer l'histoire à sa place, mais en veillant à rester cohérents avec tout ce qui a déjà été dit. Les cartes « Il était une fois » représentent des *éléments d'histoire* tout droit venus des contes de fées, et se répartissent en plusieurs catégories : les Personnages (un roi, un ogre, une sorcière, etc.), les Objets (une couronne, une porte, une bague, etc.), les Lieux (une tour, une forêt, une ville, etc.), les Aspects (sage, laid, déguisé, etc.) et les Événements (un combat, une rencontre, du temps passe, etc.).

Considérer les cartes *Magic* à la lumière de celles d'*Il était une fois* montre entre les deux jeux une parenté de structure frappante (sans qu'il soit question d'imitation de l'un par l'autre, *Il était une fois* restant, comme on l'a vu, un jeu très différent de *Magic*). Certains types de cartes sont presque identiques à ceux d'*Il était une fois* : les créatures sont autant de Personnages, les artefacts sont autant

d'Objets, les terrains sont autant de Lieux. Les sorts tels que les éphémères et les rituels consistent presque toujours en des Événements. Les auras (des enchantements qui ciblent une carte précise, souvent une créature) peuvent parfois être rapprochés des Aspects. Comme on peut s'y attendre, la correspondance n'est ni complète ni toujours aussi simple¹⁰⁷, mais ce rapprochement global a l'intérêt de montrer que les cartes *Magic*, même si elles ne se voient pas attribuer explicitement par les règles la fonction de raconter un récit, constituent elles aussi des « briques d'histoires ».

En tant que tels, les types de cartes conditionnent le jeu au niveau de la production et de la réception. Au niveau de la production, ces « briques d'histoires » sont la contrainte avec laquelle doit composer l'éditeur lorsqu'il élabore une fiction à plus grande échelle que sur une carte isolée. Toute description d'univers, toute narration un peu vaste, devra être décomposée en « briques », distribué sur les différents types de cartes. Au niveau de la réception, le joueur, dans un mouvement inverse, devra rapprocher entre elles les cartes de différents types afin de reconstituer l'ensemble. Si la fiction implique de mettre en scène des personnages habitant dans un endroit précis du monde, cela donnera lieu à autant de cartes de créatures que de personnages et au moins une carte pour l'endroit en question, et il faudra que le joueur puisse faire le lien entre ces cartes d'une façon ou d'une autre, grâce à un jeu de renvois mutuels par les noms, illustrations ou textes d'ambiance. Malgré la multiplication des cartes et l'éparpillement de l'information que cela entraîne, il n'est pas difficile pour un joueur de comprendre que le Baron Sengir, Grand-mère Sengir, Irini Sengir, Veldrane le Sengien (V.O. *Veldrane of Sengir*) et les Chauve-souris sengiennes (V.O. *Sengir Bats*) résident probablement tous à Château Sengir¹⁰⁸.

C'est également ce caractère de « brique d'histoire » de chaque carte qui rend possible la « fiction de la partie » *stricto sensu*. Même lorsqu'elle existe aussi en tant que « pièce » d'une histoire précise, chaque carte a dans la fiction une valeur fondamentalement *itérative* : une carte de sortilège ne représente jamais *un* moment d'*un* duel en particulier, mais l'événement *potentiel* que le sortilège en question *réalise* chaque fois que la carte est jouée. De même, à quelques exceptions près (essentiellement les cartes légendaires), les cartes de créatures ne figurent pas un être unique mais un représentant de l'espèce décrite par la carte ; les terrains ne représentent pas un lieu unique, mais une catégorie de lieux, etc. Cela explique qu'elles puissent cohabiter en plusieurs exemplaires dans un paquet ou même en jeu sans difficulté (à l'exception des cartes légendaires, qui rompent avec le caractère itératif de la narration en y introduisant de l'unique : il ne peut pas y avoir en jeu deux cartes de légendes du même nom en même temps). En tant que « briques », les cartes apparaissent comme incomplètes par elles-mêmes, mais se voient dotées, en contrepartie, d'une valeur sémantique

¹⁰⁷ Notamment dans le cas des enchantements (autres que les auras), qui représentent souvent des lieux : Raging River et le Perchoir du dragon en sont des exemples. De même, monde magique oblige, il existe une certaine porosité entre les différents types de cartes : les Murs (Mur de pierre, de feu, de ronces, etc.) sont une catégorie de créatures, et certains gros artefacts auraient tout aussi bien pu donner lieu à des cartes de terrains (ainsi, dans la Neuvième édition, la Mine d'Urza est un terrain, mais la Mine rugissante est un... artefact). Il n'y a pas de cohérence stricte en la matière.

¹⁰⁸ Respectivement quatre cartes de créatures noires et une carte de terrain dans l'extension *Terres Natales*.

malléable et aisément adaptable à toutes sortes de situations, ce qui permet de composer un nombre illimité de fictions.

b. Un réseau de références multicartes : vers une fiction à grande échelle

Lorsque l'on considère non plus une carte isolément, mais l'ensemble d'une série, voire l'ensemble du jeu, on se trouve face à un réseau vaste et complexe, toute carte pouvant renvoyer à toutes les autres ou presque selon le critère de classement adopté. Mais sur le plan de la fiction pure, les renvois mutuels entre deux ou plusieurs cartes ne sont possibles que lorsque ces cartes pointent, explicitement ou par allusions, vers les mêmes éléments fictifs. De fait, ces références multicartes n'utilisent la plupart du temps que deux médias principaux :

- les textes des noms des cartes et des textes d'ambiance, en particulier par la récurrence de noms propres (noms de lieux, de personnes, de factions).

- les illustrations, où l'on peut retrouver des personnages, endroits, objets ou autres détails, qu'il s'agisse d'un même élément apparaissant à l'identique sur plusieurs cartes¹⁰⁹ ou de codes graphiques divers souvent destinés à donner une identité visuelle à un peuple, par le biais de ses caractéristiques physiques¹¹⁰, de son habillement¹¹¹ ou de son habitat¹¹².

Les autres éléments de la carte sont bien entendu également susceptibles d'apporter des renseignements fictionnels, mais ils se prêtent moins à l'établissement de connexions directes et précises entre les cartes. Nous avons vu avec les exemples du Sorcier sybarite et de l'Archère d'Avenant qu'un texte de règle identique peut se voir doté d'une « signification » différente dans la fiction.²

Pour observer la façon dont un réseau de références fictives entre les cartes se constitue et nourrit l'esthétique du fragment au niveau du jeu entier, reprenons l'exemple de l'Archère d'Avenant, qui garde des proportions très modestes puisque le nom d'Avenant, du moins à l'heure actuelle, n'apparaît en tout et pour tout que sur quatre cartes *Magic*. La première carte mentionnant ce nom, Archère d'Avenant, est une créature blanche appartenant à l'extension *Legends*, parue en juin 1994 et non traduite en français. La mention d'Avenant ne s'y trouve que sur le nom de la carte, D'Avenant Archer, celle-ci étant, dans son extension d'origine, dépourvue de texte d'ambiance (sur la carte originale anglaise, seule l'illustration montre qu'il s'agit non d'un archer mais d'une archère). Dans la même extension, on

¹⁰⁹ Par exemple, Gerrard et les autres héros de la saga de l'*Aquilon*, parue entre 1997 et 2001, apparaissent sur de nombreuses illustrations.

¹¹⁰ Certains de ces traits physiques restent génériques, par exemple les elfes grands à longue oreilles et les nains petits et souvent barbus ; mais d'autres peuples sont plus originaux, par exemple les vedalkens à six bras et à la peau bleue, ou les léonins, qui ont un corps d'homme mais le visage, les griffes et la musculature d'un félin.

¹¹¹ Les elfes de la forêt de Llanowar (apparaissant sur la carte du même nom, dans l'édition Alpha) sont punks et portent un bandeau sur un oeil ; ceux de la forêt de Linciel, dans le monde de Rajh (décrit par le bloc Tempête), ont des armures faites de plaques d'écorce et de peaux de serpents, etc.

¹¹² Exemple : les nomades humains apparaissant sur les cartes blanches de l'extension *Carnage* vivent dans des sortes de yourtes rondes.

retrouve le même nom dans le texte d'ambiance d'une autre carte blanche, un éphémère baptisé Alabaster Potion, qui est un sort de soin. Le texte d'ambiance dit :

« *La guérison est affaire de temps, mais aussi parfois d'occasion.* »

– *Proverbe d'Avenant*¹¹³

Sur la carte D'Avenant Archer, il était difficile, faute d'autres précisions, de savoir avec certitude ce que désignait le nom d'Avenant ; cette deuxième carte confirme qu'il s'agit d'un nom de pays. De plus, les deux cartes sont blanches, ce qui « charge » le nom d'Avenant de toutes les valeurs habituellement attribuées à la couleur blanche dans le jeu, c'est-à-dire l'esprit chevaleresque, l'honneur, la défense de la veuve et de l'orphelin.

Le nom n'apparaît, dans *Legends*, que sur ces deux cartes. Il faut prendre en compte le fait que ces deux cartes sont « communes », le plus bas des trois niveaux de rareté : les joueurs ont donc pu se retrouver fréquemment en possession des deux cartes, sans doute même parfois en plusieurs exemplaires, et se sont trouvés dans les meilleures conditions pour opérer le rapprochement.

La carte Alabaster Potion est rééditée dans la 4ème édition en 1995, et bénéficie ainsi d'une traduction française, Potion d'albâtre. Mais ce n'est pas le cas de D'Avenant Archer. Les joueurs qui ne connaissaient pas les deux cartes dans *Legends*, par exemple parce qu'ils ont commencé à jouer après ou parce qu'ils ne jouent qu'avec des cartes en français, ne reçoivent le nom d'Avenant que par le biais de cette dernière carte, qui se confond avec la notion de guérison. Dans la 5ème édition, début 1997, les deux cartes sont rééditées ensemble et traduites (Archère d'Avenant et Potion d'albâtre), ce qui place tous les joueurs dans la même situation que les joueurs américains au moment de *Legends*... à cela près que la carte Archère d'Avenant est désormais dotée d'un texte d'ambiance :

*Les archers et archères d'Avenant sont également élevés en poètes, et avec chaque flèche ils décochent un vers.*¹¹⁴

Ce court texte enrichit notablement la carte, par la coutume fictive qu'elle décrit et surtout par le panache supplémentaire qu'elle confère à l'archère.

L'extension *Aquilon*, parue un peu plus tard la même année, comprend une carte appelée Baliste lourde (V.O. *Heavy Ballista*), une créature blanche 2/3. Le texte d'ambiance de cette carte est le suivant :

« *Les archers, puis les balistes. Comment seulement s'approcher de l'île d'Avenant ?* »

– *Gerrard, de l'Aquilon*¹¹⁵

Sur le plan de l'histoire, l'extension *Aquilon* décrit les voyages du vaisseau volant l'*Aquilon* à travers le monde principal de *Magic*, Dominaria, à la recherche de son capitaine disparu. Cela explique que de nombreux textes d'ambiance de cette extension consistent en des citations de propos des membres d'équipage. Gerrard est le nom du capitaine par intérim. Malgré le nom de la carte, qui reste générique,

¹¹³ Je traduis.

¹¹⁴ Texte d'ambiance de la version française.

¹¹⁵ Texte d'ambiance de la version française.

le texte d'ambiance rattache la baliste lourde à un contexte précis, celui du pays d'Avenant, dont on apprend qu'il s'agit d'une île, et que ses habitants sont décidément très portés sur les armes de jet. Mieux, le texte de règle de la Baliste lourde fait référence à l'Archère d'Avenant, puisque la Baliste, tout comme l'Archère, a la capacité de s'engager pour infliger des dommages à une créature ou à un joueur, à cette différence près que la Baliste, différence de taille oblige, inflige non pas 1 mais 2 points de dommages.

La Baliste lourde est également une carte commune. Dans le courant de l'année 1997, il y a donc en circulation, dans l'édition de base française courante et dans une extension toute récente, trois cartes communes qui se complètent pour décrire Avenant, sans compter les cartes plus anciennes déjà parues en anglais.

La Sixième édition, en avril 1999, réédite à l'identique deux de ces cartes : Archère d'Avenant et Baliste lourde ; cette dernière devient légèrement plus rare puisque, de commune, elle devient inhabituelle. La Potion d'albâtre et l'existence de guérisseurs en Avenant plongent dans l'ombre, et cela pour longtemps, puisque Potion d'albâtre n'est plus rééditée par la suite.

La Septième édition, en avril 2001, marque la disparition du pays d'Avenant : la seule carte rééditée, Baliste lourde, se voit pourvue d'un nouveau texte d'ambiance aussi générique que son nom et qui ne fait plus référence à Avenant :

« *Les soldats s'épuisent, les ennemis s'effondrent... mais la baliste ne se fatigue jamais.* »

– *Capitaine de baliste*

Par la suite, le nom d'Avenant n'apparaît plus, ni sur de nouvelles cartes, ni sur des rééditions de cartes existantes. Ce n'est que cinq ans plus tard, en octobre 2006, que réapparaît le nom d'Avenant, sur une carte de l'extension *Spirale temporelle*. Il s'agit à nouveau d'une créature blanche, qui prolonge à la fois la « tradition » des armes de jets commencée par l'Archère et continuée par la Baliste, et l'aspect guérisseur d'Avenant mentionné par la Potion d'albâtre. En effet, la carte de *Spirale temporelle* se nomme Guérisseuse d'Avenant. L'illustration représente une personne emmitouflée dans des habits blancs, le visage masqué¹¹⁶, qui d'une main est occupé à créer un feu magique blanc à partir de son feu de camp, et, dans l'autre main, tient un arc. Son type indique : « Créature : humain et cleric et archer ». C'est une créature 1/2, comme l'était l'Archère d'Avenant. Son texte de règle consiste en deux capacités. La première est identique à celle de l'Archère d'Avenant. La deuxième fait le contraire, c'est-à-dire que la Guérisseuse peut, en s'engageant, prévenir 1 blessure qui devrait être infligée à une créature ou à un joueur – une capacité de soin relativement classique dans le jeu, mais qui entre en résonance avec l'autre pour rassembler sur la carte les deux aspects d'Avenant qu'exploraient les cartes précédentes : l'attaque à distance d'un côté, la guérison magique de l'autre. Le texte d'ambiance

¹¹⁶ Ces traits vestimentaires font partie des codes graphiques de *Spirale temporelle*, dans le cadre de l'histoire générale de l'extension, qui décrit une période post-apocalyptique où les conditions de vie dans le monde de Dominaria sont particulièrement pénibles.

renforce cette impression en unissant les deux aspects dans ce que les guillemets invitent à lire comme une phrase prononcée par la Guérisseuse en question :

« *Une flèche bien placée pourrait prévenir plus de blessures en combat que je ne puis en soigner.* »

La Guérisseuse ne se situe donc ni d'un côté ni de l'autre : elle rassemble en elle les deux aspects, offensif et défensif, qui caractérisent Avenant, et apparaît comme un être non seulement double mais ambivalent, comme le montre l'élégant sophisme qui lui sert de texte d'ambiance.

Cette concentration d'une multitude de références sur une seule carte ne doit pas surprendre, dans la mesure où *Spirale temporelle* se veut « l'extension de la nostalgie », multipliant les reprises, clins d'oeil et autres allusions à d'anciennes cartes. Comme la plupart des cartes de l'extension, la Guérisseuse d'Avenant verse dans une forme d'érudition ludique dont seuls des joueurs de longue date (ou assez curieux pour faire quelques recherches) peuvent apprécier la pleine saveur. Cette référence cherche à retourner à son avantage le fait même que le nom d'Avenant avait disparu des cartes depuis plusieurs années, et joue sur les souvenirs nécessairement confus des joueurs : peu saisissent le jeu des références dans son ensemble, mais le nom d'Avenant paraîtra familier à beaucoup.

Cet exemple, bien que limité à très peu de cartes, donne une idée de la complexité des réseaux de références qui peuvent se mettre en place dès lors que plusieurs cartes, apparues dans la même série ou dans des éditions ou extensions successives, se livrent à des allusions qui, une fois recoupées entre elles, élaborent des fictions plus ou moins précises. On voit que même si les noms propres en restent la plupart du temps les fils directeurs, ces jeux de références utilisent à plein les différents éléments composant une carte, aussi bien les noms que les illustrations, les textes de règles, les textes d'ambiance, la couleur des cartes, et même les caractéristiques chiffrées.

La réception de telles fictions éclatées reste extrêmement aléatoire. En l'occurrence, une seule carte décrit Avenant comme une île : il suffit que le joueur n'en ait pas connaissance (ou l'oublie) pour qu'il se fasse du pays d'Avenant une idée toute différente. Le jeu des cartes permet bel et bien la construction d'une fiction à grande échelle, surtout lorsque les cartes faisant référence les unes aux autres sont en circulation en même temps et que les joueurs peuvent se les procurer facilement. Mais cette fiction est marquée par – et jouée volontairement sur – une esthétique du fragment, dans la mesure où, du pays d'Avenant, on ne connaît qu'une archère, un détail sur l'entraînement des archers, un proverbe sur la guérison, une définition géographique très générale (c'est une île – mais de quelle étendue et située où, on ne le saura pas), un détail de son système de défense (l'utilisation conjointe des archers et des balistes), et une guérisseuse également archère. Ces détails sont donnés sans hiérarchie apparente (le proverbe de guérisseur vient bien avant les renseignements de base sur l'histoire et de la géographie d'Avenant) et dans le désordre. Rien n'est dit sur la situation de ce pays dans l'espace et dans le temps ; rien n'interdit de considérer tous ces détails comme décrivant une situation statique, ou de les échelonner dans une succession temporelle plus ou moins disparate. Mais le contraste entre la précision de ces fragments et les énormes lacunes qui les séparent est précisément ce qui donne à rêver

au joueur. L'important n'est justement pas d'obtenir des informations structurées, exhaustives, livrées toutes en même temps : il consiste en un mode d'approche du fictif qui puise son inspiration dans l'ouï-dire, la rumeur et la rêverie. Peu importe au fond que de nombreux joueurs s'imaginent Avenant autrement que comme une île, du moment qu'ils imaginent *quelque chose* qui aille au delà de ce qui leur est strictement donné. Le fonctionnement de l'esthétique du fragment est ici le même qu'à l'échelle d'une seule carte : l'accumulation de détails précis mais fragmentaires au sujet de quelque chose qui n'est jamais donné dans son entier.

4. La feuille et l'arbre : l'esthétique du fragment dans les univers de *fantasy*

Ce procédé consistant à fractionner les informations concernant un univers de fiction, et à y laisser volontairement des lacunes et une part d'indétermination, n'est pas propre au jeu *Magic : l'Assemblée*, ni même au jeu de cartes comme support de fiction. Il est possible de le rapprocher de procédés similaires employés dans d'autres univers appartenant au même genre, la *fantasy*.

Dans sa nouvelle « Feuille, de Niggle » publiée en France dans le recueil *Faërie*, J.R.R. Tolkien, qui apparaît à bien des égards comme le fondateur de la *fantasy* contemporaine dont *Magic* est issu, raconte l'histoire d'un peintre, Niggle (en anglais « Fignoleur »), qui consacre toute sa vie à peindre un tableau représentant un arbre gigantesque. Niggle et son tableau sont évoqués en ces termes¹¹⁷ :

« Il était de ces peintres qui peignent mieux les feuilles que les arbres. Il consacrait un long temps à une seule feuille, s'efforçant d'en saisir la forme, le luisant, et le scintillement de la rosée sur ses bords. Il voulait toutefois peindre un arbre entier, avec toutes ses feuilles dans le même style, mais toutes différentes.

Un tableau en particulier lui causait du souci. Il avait commencé par une feuille prise dans le vent, mais il devint un arbre ; et l'arbre crût, poussant d'innombrables branches et lançant les plus extraordinaires racines. D'étranges oiseaux vinrent s'installer sur les ramilles, et il fallut s'en occuper. Puis, tout autour de l'Arbre, et derrière, à travers les trouées des feuilles et des branches, commença de se développer un paysage ; il y eut des aperçus d'une forêt gagnant du terrain et de montagnes couronnées de neige. »

Dérangé par toutes sortes de choses, Niggle ne parvient pas à achever son tableau et doit partir pour son voyage, comme tout le monde doit le faire tôt ou tard. A la suite de plusieurs péripéties dans son pays d'arrivée, il finit par y retrouver un paysage correspondant exactement à son tableau, mais bel et bien réel, et où l'Arbre est achevé (ce pays est appelé par la suite la Paroisse de Niggle). Après avoir longuement contemplé l'Arbre, Niggle se tourne vers la Forêt qui apparaissait derrière l'Arbre sur le tableau :

¹¹⁷ Traduction de F. Ledoux.

« Comme il s'éloignait à pied, il s'aperçut d'une chose curieuse : la Forêt était, bien sûr, une Forêt lointaine ; et pourtant il pouvait l'approcher, y pénétrer même, sans qu'elle perdît ce charme particulier. Jusque là Niggle n'avait jamais été capable de marcher dans le lointain sans le transformer en un simple environnement. Cela ajoutait un intérêt considérable à la marche dans la campagne, car, à mesure que l'on avançait, se révélaient de nouveaux lointains ; de sorte que l'on avait des distances doubles, triples et quadruples, doublement triplement, quadruplement enchanteresses. »

Ce texte, sans être autobiographique (il tient plutôt de l'allégorie), correspond en partie à la conception de l'écriture de Tolkien, qui se réfère au tableau de Niggle dans sa correspondance pour évoquer son propre travail sur l'univers du *Seigneur des Anneaux*. La lettre du 30 janvier 1945 adressée à son fils Christopher aborde ce sujet¹¹⁸ :

« Il y a deux types d'émotions assez diff[érents] : un qui m'émeut à un degré suprême et que j'ai peu de difficulté à évoquer : le sentiment déchirant du passé disparu (qui trouve sa meilleure expression dans les paroles de Gandalf au sujet du Palantir) ; et l'autre l'émotion plus « ordinaire », le triomphe, le pathétique, le tragique des personnages. Cela j'apprends à le faire, à mesure que j'en viens à connaître mes gens, mais cela ne me tient pas réellement autant à cœur, et m'est imposé par le dilemme littéraire fondamental. Il faut raconter une histoire ou bien il n'y aura pas d'histoire, et pourtant ce sont les histoires non racontées qui sont les plus émouvantes. Je pense que tu es ému par *Celebrimbor* parce qu'il donne le sentiment soudain d'histoires sans fin *non racontées* : des montagnes vues au loin, que l'on n'escaladera jamais, des arbres lointains (comme celui de Niggle) dont on ne s'approchera jamais – ou qui dans ce cas deviendront des « arbres proches » (sauf au Paradis et dans la Paroisse de N[iggle]). »

Ainsi Tolkien, bien que célèbre par sa capacité à créer un univers si riche que sa description semble exhaustive, s'intéressait beaucoup au pouvoir évocateur de ce qui n'est pas raconté, pas exploré, mais seulement entrevu. Dans la nouvelle, le mouvement même par lequel Niggle tente de peindre l'arbre dans son entier semble le conduire à agrandir toujours l'arbre, au point d'engendrer le pays et la forêt qui se trouvent derrière. Tout se passe alors comme si l'idéal inaccessible de Tolkien écrivain, semblable à celui de Niggle peintre, consistait à préserver cet « effet de lointain » même pendant que l'histoire est en train d'être effectivement racontée, de la même façon que, dans la Paroisse, Niggle peut se promener *dans* une Forêt *lointaine*, sans qu'elle cesse de lui paraître lointaine. C'est probablement une forme littéraire de ce genre que recherche Tolkien lorsque, songeant au *Silmarillion* (qui reste inachevé et n'est mis en forme que de façon posthume, par son fils Christopher), il évoque le problème dans sa lettre au colonel Worskett, le 20 septembre 1963¹¹⁹ :

« J'ai moi-même des doutes sur cette entreprise [i.e. sur la meilleure façon de mettre en forme les légendes du Premier Âge de la Terre du Milieu]. Une partie de l'attrait du S[igneur des]

¹¹⁸ TOLKIEN (1981), p. 108-111.

¹¹⁹ TOLKIEN (1981), p. 333.

A[anneaux] est, je pense, dû aux aperçus d'une histoire plus large à l'arrière-plan : un attrait semblable à celui de regarder au loin une île inconnue, ou de voir les tours d'une cité lointaine luisant dans une brume ensoleillée. Aller là-bas, c'est détruire la magie, à moins que de nouvelles perspectives inaccessibles ne soient de nouveau révélées. »

Dans son Avant-propos au *Livre des contes perdus*, le premier volume de *l'Histoire de la Terre du Milieu*, Christopher Tolkien évoque ce passage¹²⁰ pour discuter les affirmations de T.A. Shippey, dans son ouvrage *The Road to Middle Earth*, sur la difficulté de lecture du *Silmarillion*. L'un de ces arguments consistait à affirmer que les légendes du *Silmarillion* ne sauraient être aussi intéressantes que celles du *Seigneur des Anneaux*, parce qu'elles présentent dans leur entier des récits que le *Seigneur des Anneaux* ne faisait que laisser entrevoir, avec cet avantage supplémentaire que, l'intrigue du roman se déroulant au Troisième Âge du monde, les récits remontant au Premier Âge conféraient à la Terre du Milieu une grande profondeur temporelle.

Christopher Tolkien affirme que le sentiment des « histoires non racontées » ne disparaît pas pour autant dans les récits du *Silmarillion*, auquel leur style confère d'autres qualités. Or ce problème se pose non seulement pour la Terre du Milieu mais aussi pour de très nombreux univers de *fantasy* post-Tolkien développés au cours de cycles romanesques dont les auteurs emploient des procédés similaires pour donner plus de profondeur à leur monde. Comme l'a montré Anne Besson¹²¹, l'un de ces procédés consiste en des allusions à des événements de l'histoire ancienne qui ne sont « en fait » racontés nulle part *in extenso*, et en la création d'une intertextualité interne à l'univers fictif... mais elle-même fictive, puisque les titres des ouvrages dont proviennent les pseudo-citations ne sont la plupart du temps que des trompe-l'œil qui ne renvoient à rien¹²². Selon Anne Besson, il s'agit là, pour les suiveurs de Tolkien, d'une manière « d'associer à leurs récits une profondeur temporelle infinie, de lui conférer à peu de frais cette dimension mythique toujours associée à la Fantasy, sans toutefois fournir, sur le modèle du *Silmarillion*, le corps de légendes auquel ils prétendent renvoyer. »

Il me semble que, sur ce point précis, Anne Besson fait un faux procès aux suiveurs de Tolkien, tout comme Shippey faisait un faux procès à Tolkien lui-même. D'une part, même lorsqu'elle ne se revendique pas d'un univers vaste et ancien doté de sa propre histoire, une fiction contient de multiples allusions à des événements qui ne sont jamais directement racontés et sont condamnés à rester à jamais « hors scène ». D'autre part, la constitution d'une intertextualité *fictionnelle* (interne à un univers fictif) n'a nullement besoin de s'appuyer sur l'existence d'une intertextualité *réelle* pour s'assurer une quelconque légitimité, et le fait qu'elle demeure elle-même *fictive* ne diminue en rien la valeur des romans qui en font usage (quelle que soit leur valeur littéraire par ailleurs). Les aperçus de livres que l'on ne lira jamais, tout comme les aperçus de lieux où l'on ira jamais ou d'époques qui ne

¹²⁰ TOLKIEN (1995), p. 9-20.

¹²¹ « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy contemporains », *Tolkien, trente ans après*, p. 357-373, en particulier p. 362-363 et p. 368-370.

¹²² Par exemple le « Livre d'Alorie » ou le « Livre de Torak » dans le cycle de la *Belgariade* d'Eddings.

seront jamais racontées, font partie de « l'effet de lointain », qui est un procédé de la fiction parmi d'autres.

Le fait est que ce procédé est extrêmement utilisé dans les cycles romanesques de *fantasy* et de science-fiction. Le roman de Frank Herbert *Dune*, reconnu comme une œuvre majeure en science-fiction, s'ouvre sur un extrait du *Manuel de Muad'Dib* de la Princesse Irulan et est régulièrement émaillé d'autres citations, provenant du même ouvrage ou d'autres du même auteur. La récente et célèbre trilogie de *L'Assassin royal* de Robin Hobb emploie, cette fois dans le cadre d'un univers de *fantasy*, un procédé similaire à chaque tête de chapitre. Dans les deux cas, il s'agit de textes courts, voire très courts, dont la longueur est comprise entre une ligne et une page, et qui explorent tous les types de formes brèves, anecdotes, slogans, comptines, préceptes ou aphorismes, selon une logique de variété maximale qui n'est pas sans rappeler les textes d'ambiance des cartes *Magic*.

Ainsi, l'ensemble de procédés que je nomme « l'esthétique du fragment » dans *Magic* peut être replacé dans un contexte plus général, dont il est issu et auquel il s'apparente. Même si « l'effet de lointain » est probablement employé pour d'autres genres d'univers fictionnels que ceux de la *fantasy* (le fait qu'il soit utilisé dans *Dune* le montre), il semble particulièrement adapté à ces univers, dont l'ancrage dans un passé lointain et oublié se nourrit à l'envi d'une difficulté d'accès (volontaire) à l'information.

Or, le support du jeu de cartes se prête particulièrement bien à la production d'un « effet de lointain » car les cartes, en tant qu'éléments d'un matériel de jeu, sont, par défaut, *dans une relation de distance spatiale et temporelle nulle*, chacune pouvant cohabiter sans difficulté avec toutes les autres dans le système de règles. Seuls certains indices mineurs (copyright, ancien *design*, usure des cartes) viennent y introduire une ancienneté réelle ; mais la fiction garde toute liberté pour retourner à son profit cette spatialité et cette temporalité nulle, en les faisant renaître dans la fiction – ainsi le pays d'Avenant, lorsqu'on le connaît par les cartes, est à la fois proche et lointain, contemporain et antique, potentiellement île ou autre chose qu'une île.

L'Arbre du tableau de Niggle est moins achevé que chacune de ses feuilles, mais ces feuilles sont si réelles qu'elles suscitent une profusion créatrice, des oiseaux viennent se poser sur les branches, un paysage apparaît entre les feuilles ; de même, l'emploi de l'esthétique du fragment fait en sorte que l'univers de *Magic* est un tout paradoxalement moins achevé que chacun de ses fragments, et qui a une existence potentielle selon la façon dont les pièces sont réagencées. Tout se passe comme si le jeu se composait de feuilles de Niggle tombées de l'arbre, rassemblées par paquets et données au joueur à ramasser au hasard, celui-ci ayant ensuite la tâche de deviner à son gré de quelles branches vient telle ou telle feuille et, par là, se faire sa propre idée de ce à quoi l'arbre pourrait bien ressembler. C'est ici le premier aspect de l'esthétique du fragment, « l'effet de lointain » proprement dit, qui consiste à laisser à imaginer quelque chose qui ne sera jamais décrit ou raconté précisément.

L'autre aspect que nous avons vu, celui qui consiste à concevoir un ensemble préexistant que l'on fractionne ensuite en un certain nombre de pièces, s'apparenterait plutôt à la réalisation d'un dessin à

points, où chaque point serait une carte, le jeu consistant alors à relier les cartes entre elles pour redessiner peu à peu le dessin d'origine. Mais la comparaison ne fonctionne pas tout à fait car, contrairement aux pièces d'un puzzle qui ne peuvent pas reconstituer une autre image que celle que le concepteur a prévue (il n'y a qu'une seule façon de résoudre un puzzle, un seul dessin à retrouver), les cartes, en tant que « briques d'histoires » livrées à l'imagination du joueur, laissent ouvertes plusieurs possibilités : tout se passe comme si les points du dessin n'étaient pas numérotés, laissant le joueur essayer de tracer entre eux toutes sortes de traits dont une partie n'était absolument pas prévue au départ. Ainsi le premier aspect risque-t-il toujours de l'emporter sur le second : la limite n'est jamais claire entre reconstitution et construction, entre un réassemblage servile qui reste à l'intérieur d'un ensemble de combinaisons prévu à l'avance et une extrapolation créatrice qui s'ouvre des perspectives à peu près infinies.

Mais alors, quelle est la nature de l'univers de *Magic* ? N'y a-t-il qu'un seul univers, celui conçu par l'éditeur du jeu, ou bien une multitude d'univers, autant que de joueurs ? Le jeu semble bel et bien pouvoir être utilisé comme un jeu de construction, puisque les cartes sont des « briques d'histoires », mais l'éditeur, de son côté, promeut *Magic* non comme une sorte d'*Il était une fois* collectionnable, mais comme une œuvre présentant un univers de fiction unique et bien défini, le Multivers. A présent que nous en savons un peu plus sur l'aspect fragmentaire et éclaté de la fiction dans *Magic*, nous allons donc nous intéresser à son aspect un et cohérent : celui d'un univers de *fantasy* qui n'a rien à envier aux grands cycles romanesques de la littérature de genre.

*

Chapitre 4

Du fragment au tout :

Le Multivers, la *storyline* et l'influence du cycle

Nous avons vu que la fiction dans le jeu *Magic : l'Assemblée* comporte plusieurs « niveaux ». Les joueurs, au cours d'une partie, développent avec chaque carte jouée une petite histoire, celle d'un duel de magiciens, dont les péripéties et les rebondissements épousent ceux de la partie. Les cartes, lorsqu'ils les regardent et les lisent pendant ou entre les parties, fonctionnent comme des éclats de fiction mêlant textes, illustrations et indications de règles, qui possèdent un pouvoir évocateur double, fonctionnant à la fois à l'échelle individuelle et comme partie d'un réseau de références multicartes. En renvoyant les unes aux autres, les cartes mettent en place une esthétique du fragment qui s'étend au jeu entier. Nous en avons vu l'aspect principal : un « effet de lointain » qui laisse dans le vague toutes sortes de détails, que le joueur a toute liberté d'imaginer par lui-même, plus ou moins confusément. Mais nous avons vu que cette même esthétique du fragment peut être mise au service d'un univers on ne peut plus cohérent et achevé, lorsque les renvois mutuels entre les cartes sont là moins pour libérer la capacité de rêverie du joueur que pour l'inciter à reconstituer une histoire qui préexistait à l'élaboration des cartes et a seulement été, pour ainsi dire, coupée en morceaux. Il nous faut donc à présent examiner de quelle façon les cartes peuvent servir de support à un univers unique, qui tend à (ou tente de) se développer à grande échelle, série de cartes après série de cartes.

1. Survol de l'histoire des extensions : des cartes à jouer aux cartes géographiques

a. *Un multivers*

Un examen d'ensemble de la toute première édition de *Magic : l'Assemblée* sortie en août 1993, l'édition Alpha, montre que le jeu se fondait au départ sur une imagerie de *fantasy* extrêmement générique, utilisant les ingrédients récurrents de nombreux univers de *fantasy* de l'époque, tous inspirés par les auteurs classiques du genre tels que Fritz Leiber, Michael Moorcock et bien sûr J.R.R. Tolkien. Le jeu brassait sans complexe une foule de références à toutes sortes contes et de légendes, et empruntait son bestiaire à toutes les mythologies, dans une veine semblable à celle des recueils génériques de peuples et de monstres fournis par les premiers jeux de rôle, comme le *Bestiaire monstrueux* de *Donjons & Dragons*. Les cartes possédaient une saveur (un *flavor*) individuelle souvent réussie, mais ne se recoupaient pratiquement jamais les unes les autres, la plupart des noms ou

toponymes n'apparaissant que sur une seule carte. Ce n'est que par la suite, progressivement, que les séries de cartes supplémentaires destinées à enrichir le jeu, les extensions, commencent à décrire un cadre plus précis, et que l'univers acquiert une personnalité propre au fur et à mesure qu'il s'étoffe. Son histoire et sa géographie font l'objet d'un travail de plus en plus ample en amont, l'histoire s'organise en une *storyline* et la prolifération des détails de toutes sortes rend nécessaire de surveiller la *continuity* pour préserver la cohérence de l'ensemble.

Ce passage de la logique d'un simple jeu d'ambiance à celle de l'élaboration d'un univers de plus en plus riche semble s'être opéré dès la fin de 1993 et dans le courant de l'année 1994 ; d'une certaine façon, le succès même du jeu le rendait nécessaire, car la perspective d'un développement commercial à long terme par le biais des extensions contraignait l'éditeur à ne pas se contenter d'aligner clichés et archétypes : pour faire durer le succès, il fallait avoir quelque chose à raconter. Un travail poussé sur l'univers s'avèrerait d'autant plus gratifiant qu'il rendrait possible la création d'autres gammes utilisant d'autres supports que le jeu de cartes. La publication d'un jeu de rôle *Magic*, qui n'a finalement jamais paru, a été envisagée sérieusement à plusieurs reprises, et a beaucoup influé sur l'ampleur et la précision du travail créatif réalisé sur l'univers.

Si l'univers de *Magic* n'acquiert sa personnalité propre que progressivement, un certain nombre de principes fondamentaux, en revanche, sont déjà présents dès la première édition du jeu. Ce sont en fin de compte les règles qui confèrent à l'univers son originalité, en le caractérisant d'emblée par une conception précise de la magie, que nous avons déjà examinée dans le premier chapitre : le mana que les mages puisent dans les terrains, les cinq couleurs de magie, les combats magiques. Le livret de règles de l'édition Alpha installe l'« ambiance » du jeu en posant les bases de l'univers en même temps qu'il explique les règles. Chaque partie est un duel entre magiciens dont l'enjeu est de « chasser [l'adversaire] du plan où a lieu votre duel. »¹²³ L'univers de *Magic* est un *multivers*, composé d'une multitude de mondes, les *plans*, séparés par l'Æther (appelé au départ « éther » dans la nouvelle d'introduction du livret de règles). Les joueurs y incarnent de puissants magiciens appelés « duellistes » (*duelists*) ou « Arpenteurs des plans » (*planeswalkers*) qui s'affrontent régulièrement pour le contrôle des ressources magiques que recèlent les *terrains* de tel ou tel plan. C'est cette structure relativement lâche qui sert de cadre à toutes les séries de cartes, qui décrivent un plan ou détaillent une nouvelle période de l'histoire d'un plan déjà exploré.

b. Fiction à grande échelle et hésitations narratives

Un rapide tour d'horizon des extensions parues entre 1993 et 2007 montre que les cartes n'ont pas toujours été utilisées de la même façon pour présenter l'univers : il est possible de distinguer, d'une

¹²³ Livret de règles de l'édition Alpha, p. 9, je traduis.

extension à l'autre, plusieurs logiques narratives distinctes qui utilisent de différentes façons les possibilités de recoupements entre les cartes.

1993-1997 : les premiers tâtonnements

La première extension du jeu, *Arabian Nights*, tire son inspiration des *Contes des Mille et une nuits*. Elle ne contient aucune histoire d'ensemble mais présente une série de cartes faisant chacune allusion à une histoire particulière, avec des personnages tels que Sindbad le marin et des artefacts comme l'Anneau d'Aladdin ou le Tapis volant. Les textes d'ambiance comprennent de nombreuses citations d'oeuvres du monde réelle, dont les *Contes des Mille et une nuits* et le Coran. Certaines cartes représentent même des lieux du monde réel, par exemple la bibliothèque d'Alexandrie. *Arabian Nights* ressemble donc plus à une extension à thème qu'à une série de cartes présentant une fiction originale.

Les choses changent à partir de la deuxième extension, *Antiquities*. Pour la première fois, le joueur peut reconstituer une histoire, et même une trame narrative grossière, à partir des cartes. *Antiquities* raconte la guerre entre deux frères, Urza et Mishra, tous deux artificiers de génie et concepteurs de toutes sortes d'artefacts et de machines, qui s'affrontent pour la domination du monde sous le regard désapprobateur mais impuissant des autres mages, tandis que les démons du monde de Phyrexia surveillent la situation avec intérêt. Urza et Mishra n'apparaissent jamais en personne sur les illustrations, mais toute l'extension porte leur marque, puisque les règles et capacités des cartes concernent toutes les artefacts : la thématique générale est déclinée de façon conjointe par les mécaniques de jeu et par les textes des cartes. *Legends* en revient à une multitude de micro-fictions à l'échelle de cartes individuelles, en introduisant les cartes de légendes qui, en dehors de leur cadre doré particulièrement séduisant, représentent pour la première fois des héros singuliers qui ne peuvent exister en jeu qu'en un seul exemplaire. On ne sait de nouveau plus très bien où se trouvent les différents lieux évoqués, puisqu'ils ne sont pas reliés entre eux, ni quand se déroule l'extension. *The Dark* comprend de nouveau quelques recoupements possibles entre de petits groupes de cartes par le biais des textes d'ambiance, qui décrivent par exemple les infortunes du prétendant Mairsil ou les voyages de Vervamon l'Aîné ; la série trouve également sa cohérence dans une ambiance générale assez sombre.

Fallen Empires renoue avec l'intrigue d'*Antiquities* dont elle se présente comme la suite chronologique... suite toute relative, puisque l'extension se déroule dans un autre pays et avec des personnages différents, mais un (maigre) lien est explicitement établi, notamment au moyen du péri-texte, qui précise que les troubles décrits dans l'extension trouvent leur origine indirecte dans les cataclysmes magiques provoqués par la guerre fratricide entre Urza et Mishra. *Fallen Empires* détaille les guerres intestines qui entraînent la chute des empires de Sarpadia. Comme dans *Antiquities*, les textes d'ambiance présentent l'affrontement fratricide comme remontant à un passé lointain et adoptent en général le ton d'un ouvrage d'histoire, lorsqu'ils n'ont pas recours à des citations des chefs des

différentes forces en présence. La correspondance entre mécaniques de jeu et fiction est poussée plus loin, car chaque couleur figure une ou plusieurs des forces en présence (les elfes de Havrebois et les créatures-champignons thallides sur les cartes vertes, les nécromanciens de la main d'Ebên et les monstrueux srânes sur les cartes noires, les chevaliers blancs d'Icatia et fanatiques de la Main de Justice en blanc, etc.), et les cartes d'une même faction se renforcent les unes les autres, ce qui permet au joueur de se composer un paquet pour jouer avec la faction de son choix contre les autres armées.

Ere glaciaire et *Alliances* forment la première paire d'extensions dont l'une est la suite directe de l'autre. *Ere glaciaire*, la première extension « autonome » (avec laquelle il est possible de jouer sans la compléter par des cartes d'une édition de base), décrit le continent de Terisiare, dont le nom apparaît dans les textes d'ambiance de deux cartes, et qui se trouve plongé dans une ère glaciaire par un refroidissement du climat causé (comme le précisent les pochettes des cartes) par la guerre entre Urza et Mishra. Il n'y a pas vraiment d'intrigue globale, seulement plusieurs forces en présence et la mention de plusieurs tensions qui les opposent. La présence de « terrains enneigés », que certaines cartes utilisent, crée une concordance entre les mécaniques de jeu et le thème général de l'extension. C'est moins le cas d'*Alliances*, qui décrit la fin de l'ère glaciaire et les conséquences de la débâcle, mais où l'on retrouve des références aux mêmes personnages, peuples et factions (le royaume du Kjeldor, les barbares balduvians, l'Ordre elfe du genévrier), ainsi qu'à d'autres, nouveaux, et où la dimension événementielle est plus présente dans les textes d'ambiance (par exemple les infortunes du savant Arcum Dagsson, qui, au cours de fouilles dans les ruines de la ville de Soldev, déterre des machines de guerre datant de la guerre entre Urza et Mishra et a la mauvaise idée de les remettre en état de marche). Encore la succession entre les deux extensions est-elle interrompue par la dernière extension « isolée » du jeu, *Terres natales*, qui se déroule dans le monde du même nom, et n'a donc pas le moindre lien avec les autres extensions. *Terres natales* fait l'objet d'un travail créatif particulièrement riche et soigné, mais pas d'un souci de correspondance entre la fiction et les mécaniques des cartes.

A partir d'*Ere glaciaire*, la parution des extensions s'organise par trilogies, les « blocs », qui comprennent une « grande » extension autonome suivie de deux « petites ». Avec *Mirage*, la deuxième extension autonome, les trilogies d'extensions sont désormais liées par une histoire commune. *Mirage* se déroule sur le même plan que les extensions précédentes, Dominaria, mais en décrit un continent jusque là inconnu, Djamáraa, au climat tropical. Une intrigue générale sous-tend l'extension et sa suite, *Visions*, mais reste trop peu présente sur les cartes pour qu'il soit possible de la reconstituer facilement. Elle fait néanmoins l'objet d'un travail conséquent en amont, et est présentée en détail aux joueurs par d'autres médias, en particulier le magazine *The Duelist*. En l'absence de l'Arpenteur des plans Téfeiri, qui avait longtemps maintenu la paix dans la région, trois mages, Mangara, Jolrael et Kærvek, s'installent dans les trois royaumes de Zhalfir, de Fémeiref et de Suq'ata, et entreprennent diverses manipulations politico-stratégiques au terme desquelles Kærvek part à la conquête du continent. *Visions* poursuit l'exploration de Djamáraa et mentionne la quête entreprise par un groupe

de héros pour libérer Mangara, relégué par Kærvek dans une prison d'ambre ; ils parviennent finalement à contrecarrer les projets du maléfique Kærvek, assistés par le vaisseau volant de l'exploratrice Sissay et par le retour providentiel de Téfeiri. L'histoire se termine donc avec *Visions*, et l'extension suivante, *Aquilon*, ne se cantonne plus à Djamúraa, mais elle garde un lien avec les deux autres extensions, car elle met en avant le vaisseau volant de Sissay, l'*Aquilon*. Sissay a été enlevée par les puissances d'un autre monde, et l'*Aquilon*, à présent dirigé par Gerrard, explore tout Dominaria à sa recherche, en recrutant en route des membres d'équipage pour la quête qui se prépare.

1997-2001 : la saga de l'Aquilon

Aquilon pose les jalons d'une saga ambitieuse, annoncée aux joueurs par plusieurs articles dans *The Duelist*. Les extensions suivantes sont toutes liées par une intrigue de vastes dimensions et mettent en scène un même groupe de héros, l'équipage de l'*Aquilon*. La trilogie *Tempête-Forteresse-Exode* décrit le voyage de l'*Aquilon* dans un autre plan du Multivers, le monde ténébreux de Rajh, pour retrouver Sissay et l'arracher aux griffes de Wöhlrajh, un *incarmal* maléfique qui convoite l'Héritage, la précieuse collection d'artefacts que Sissay et ses compagnons tentent de rassembler. Cette trilogie est probablement celle où la dimension narrative des cartes est exploitée au maximum : presque toutes les cartes s'insèrent dans une histoire suivie, et les illustrations et les textes d'ambiance forment un véritable feuilleton que le joueur reconstitue de carte en carte. L'histoire est également présentée aux joueurs dans les livrets accompagnant les paquets de cartes, ce qui pallie dans une certaine mesure l'ordre aléatoire dans lequel les joueurs reçoivent les cartes en leur indiquant l'ordre dans lequel s'enchaînent les principales scènes. *The Duelist* publie même une sorte de *storyboard* de l'histoire utilisant les illustrations des cartes. Dans les trilogies suivantes, l'histoire ne reste pas aussi systématiquement présente sur les cartes qu'elle l'était dans le bloc Tempête, mais la logique narrative reste la même : désormais, chaque extension contient à la fois la description d'un monde (une structure synchronique) et une histoire globale (fil narratif diachronique), laquelle s'insère dans une trame à plus grande échelle dont l'ambition se rapproche de celle d'un cycle romanesque en plusieurs volumes.

Les procédés narratifs d'une telle fiction à grande échelle empruntent d'ailleurs beaucoup à ceux des cycles romanesques, par les vastes proportions que prend l'intrigue, le souffle épique, l'ampleur des enjeux, mais aussi un jeu conscient sur les rapports entre temps fictif de l'intrigue et temps réel de la publication. Après le bloc Tempête, la trilogie Urza, formée par *L'Épopée d'Urza*, *L'Héritage d'Urza* et *La Destinée d'Urza*, opère un retour en arrière dans l'histoire de Dominaria et reprend la vie de l'artificier Urza là où l'avait laissée *Antiquities*... parue cinq ans plus tôt. Non seulement cette trilogie prolonge, enrichit et amplifie l'histoire commencée par *Antiquities*, mais elle constitue une véritable

*prequel*¹²⁴ à la trilogie de *Tempête*, puisqu'elle révèle l'origine de l'Héritage et du vaisseau l'*Aquilon* : leur concepteur n'est autre qu'Urza, qui espère utiliser leurs pouvoirs pour repousser les puissances maléfiques du plan de Phyrexia, au service desquelles travaillait Wöhlrajh, et qui projettent d'envahir Dominaria. Dans le courant de l'année 1998 commence à paraître la gamme « officielle » des romans *Magic : l'Assemblée*, dont les premiers racontent l'histoire correspondante. La trilogie suivante, formée par *Les Masques de Mercadia*, *Némésis* et *Prophétie*, accroît encore la complexité de l'ensemble en présentant successivement trois suites de trois sous-intrigues laissées en suspens par les extensions précédentes : *Les Masques de Mercadia* reprend les aventures de l'*Aquilon* après que celui-ci a quitté Rajh et parvient dans un autre plan, Mercadia, avant de pouvoir rentrer sur Dominaria ; *Némésis* détaille ce qui se passe sur Rajh après le départ de l'*Aquilon* et ce qu'il advient des deux membres d'équipage restés en arrière ; *Prophétie* décrit la fin des préparatifs d'Urza en vue de l'invasion et trouve le moyen de relier l'intrigue de la saga au continent de Djamúraa déjà exploré dans *Mirage*. Enfin, la trilogie formée par *Invasion*, *Planeshift* et *Apocalypse* montre l'invasion de Dominaria par les Phyrexians et la guerre que mènent contre eux les peuples de Dominaria coalisés sous la bannière d'Urza et de l'*Aquilon*. La progression de la saga est accompagnée à partir des *Masques de Mercadia* par la parution simultanée des extensions et des romans correspondants. La trilogie d'*Invasion* fait l'objet d'une communication soignée de la part de l'éditeur, incluant un mini-site web montrant pour la première fois des cartes géographiques de Dominaria replaçant les différents lieux et pays les uns par rapport aux autres. La concordance entre histoire et mécaniques de jeu dans la saga de l'*Aquilon* s'opère moins à l'échelle d'une extension entière qu'au niveau de petits groupes de cartes qui fonctionnent ensemble, formant des sortes de « tribus » : la trilogie *Tempête* propose les créatures dotées de la Distorsion, les slivoïdes qui mettent leurs forces et leurs pouvoirs en commun, la trilogie *Masques de Mercadia* permet de jouer des groupes de Rebelles ; seul le bloc *Invasion* fait coïncider son intrigue à grand spectacle avec un thème global en incitant à jouer avec les cinq couleurs de magie à la fois, les jeux pentacolors coïncidant avec la nécessaire union de toutes les forces de Dominaria contre l'ennemi commun.

2001-2007 : des mondes avant tout

La saga de l'*Aquilon* marque l'expérience la plus ambitieuse du jeu, mais cette expérience n'est pas renouvelée par la suite. L'éditeur semble avoir estimé, pour diverses raisons, que le succès remporté par l'histoire n'était pas assez gratifiant par rapport aux contraintes qu'imposait sa publication sur les cartes – faire de chaque carte un épisode, voire une « case », du récit, impliquait en effet de maintenir une cohérence minutieuse entre les illustrations et entre textes et illustrations, et impliquait parfois de

¹²⁴ On appelle *prequel* un roman qui décrit ce qui se passe *avant* un autre roman déjà paru. Le mot est forgé sur *sequel* : c'est une « anti-suite » (Anne Besson parle de « devancement », Gérard Genette de « continuation analeptique »).

faire passer le récit avant la dimension proprement ludique de la carte. Les trilogies d'extensions suivantes marquent donc un très net retrait de la dimension narrative, c'est-à-dire qu'il n'est plus possible de rassembler toutes les cartes d'une série en un seul grand récit. En revanche, les cartes continuent à décrire de nouveaux environnements, comprenant des pays, des peuples, et différentes forces en présence avec leurs grandes figures. La vaste trame qui reliait entre elles les différentes trilogies devient également moins apparente. Les trilogies d'*Odysée* et de *Carnage* forment une histoire aux dimensions plus restreintes, située sur un petit continent de Dominaria, Otaria, dont chaque trilogie décrit une région différente (*Odysée* le nord, *Carnage* le sud) tout en montrant la quête du barbare Kamahl et l'histoire du Mirari, un puissant artefact déchaînant une magie incontrôlée. La connexion avec l'intrigue des extensions précédentes est relativement lâche, et seuls les romans la rendent manifeste.

Les trois blocs suivants, Mirrodin, Kamigawa et Ravnica, quittent Dominaria et explorent chacun un nouveau monde (un autre plan du Multivers). Chacun de ces trois mondes est fortement caractérisé : Mirrodin est entièrement métallique, dont la faune et la flore se composent de golems, de machines et d'êtres faits en partie de métal ; Kamigawa s'inspire de la mythologie japonaise et met en présence les peuples mortels et des êtres divins, les kami ; Ravnica n'est qu'une seule vaste cité cosmopolite où dix guildes se partagent le pouvoir. La concordance entre le thème choisi et les mécaniques de jeu se fait plus étroite et s'opère à plus grande échelle. Les trois extensions du bloc Mirrodin ont pour thème commun les artefacts. Les cartes de Kamigawa se répartissent entre les peuples mortels et les kami, qui ont leurs propres sortilèges dotés d'un surtype « arcane » particulier. Ravnica atteint le sommet de cette concordance fiction/règles, puisque le monde est divisé en dix guildes, chacune correspondant à une des dix alliances possibles entre deux couleurs de magie et chacune possédant une capacité inédite qui lui est propre. La dimension narrative, en revanche, se tient de plus en plus en retrait au profit du descriptif. La trilogie *Mirrodin, Sombracier, La Cinquième Aube* comprend encore une forme d'intrigue globale présente sur les cartes – en particulier l'apparition, à la fin de la trilogie, d'un cinquième soleil dans le ciel de Mirrodin, qui coïncide avec le retour de cartes utilisant les cinq couleurs de magie dans *La Cinquième Aube*. Le bloc Kamigawa, qui a également pour thème les cartes légendaires, met de nouveau en avant des cartes isolées en proposant de nombreux héros, dont certains bénéficient de nouvelles mises en ligne sur le site de l'éditeur. La trilogie raconte la guerre entre les peuples mortels et les kami, mais les textes d'ambiance prennent souvent la forme de chroniques historiques, ce qui rend possible de multiples sous-intrigues et micro-narrations dans ce contexte général ; la progression d'ensemble des événements reste peu présente sur les cartes, hormis pour montrer que la situation empire d'une extension à l'autre, et l'issue des combats n'est pas dévoilée : le joueur est renvoyé aux romans pour découvrir l'histoire. Le contraste entre romans et séries de cartes atteint son comble avec la trilogie Ravnica : les trois extensions adoptent un point de vue purement descriptif et synchronique, en présentant successivement les dix guildes, quatre dans *Ravnica* puis trois dans chacune des deux « petites » extensions, *Le Pacte des Guildes* et *Discorde*, alors même que

les romans portant les mêmes titres contiennent, eux, une intrigue foisonnante dont les volumes correspondent à une progression chronologique.

Les dernières extensions récentes, *Souffle glaciaire*, et la trilogie de *Spirale temporelle*, explorent de nouveau le monde de Dominaria, sans quitter cette approche désormais plus thématique que narrative. *Souffle glaciaire*, une extension isolée chargée de « compléter » la trilogie d'*Ere glaciaire*, qui n'en comptait que deux à cause de l'interruption de *Terres natales*, constitue bien un *flashback* qui prend la suite chronologique d'*Alliances* et met en partie en scène les mêmes personnages, mais possède une intrigue indépendante – l'intérêt de l'opération consistant moins à poursuivre une histoire dont seuls quelques joueurs de longue date se souvenaient encore que de réaliser une autre extension sur le thème de l'hiver, avec des mécaniques de jeu plus cohérentes (les terrains enneigés réapparaissent, avec des mécaniques corrigées et améliorées pour ouvrir davantage de possibilités de jeu). Les extensions du bloc *Spirale temporelle* montrent un Dominaria en triste état, profondément marqué par les divers cataclysmes magiques survenus dans le passé et en proie à de sérieux troubles temporels, dont chaque extension explore un aspect différent, *Spirale temporelle* les réapparitions de fragments du passé – l'occasion de réimprimer d'anciennes cartes –, *Chaos planaire* les réalités alternatives – l'occasion de reprendre diverses histoires en leur imaginant d'autres fins –, *Vision de l'avenir* les aperçus de futurs possibles – dont certaines cartes se veulent des aperçus d'extensions encore à paraître, le tout, encore une fois, doté seulement d'une progression générale assez lâche montrant le renouveau progressif de Dominaria.

De façon générale, les extensions récentes se caractérisent donc par le retour à une logique narrative proche de celle adoptée par *Antiquities* ou *Fallen Empires* : chaque série de cartes adopte un thème donné, décliné conjointement par le texte et l'image et par les mécaniques de jeu ; la fiction consiste en un monde bien caractérisé, dont les cartes décrivent la géographie, les forces en présence et les grandes figures ; la dimension narrative se développe essentiellement à l'échelle de la carte isolée ou du groupe de cartes, mais ne cherche pas, comme dans la trilogie *Tempête*, à relier toutes les cartes en un seul vaste feuilleton ; l'intrigue globale qui sous-tend l'ensemble existe bien, mais n'est mentionnée que par une série d'amorces ou d'allusions sur certaines cartes ; sa progression n'est réellement sensible que d'une extension à l'autre (les trois extensions de Kamigawa montrent un monde courant à sa perte, le bloc *Spirale temporelle* montre un renouveau progressif) ; l'unité d'action, si l'on peut parler d'action, ne dépasse pas l'échelle de la trilogie, et ne cherche pas à maintenir une cohésion forte courant sur plusieurs années de parution. Ce parti pris assure au jeu un fort renouvellement créatif, et évite aux nouveaux joueurs d'arriver au beau milieu d'une histoire dont ils ne connaissent pas les tenants et les aboutissants, mais donne l'impression d'un univers sans réelle cohérence d'ensemble ; la saga de l'*Aquilon*, de son côté, pouvait tout aussi bien contribuer à fidéliser les joueurs que les lasser en reprenant toujours les mêmes personnages et la même intrigue. L'éditeur a manifestement choisi de mettre en avant l'aspect descriptif des séries de cartes : il s'agit de proposer avant tout de nouveaux mondes ou environnements dont la profondeur ne tient pas à un long récit explicite mais à une série

d'amorces – autrement dit, créer avant tout des *structures mises en tension*. Le récit à grande échelle est rejeté du côté des romans, lesquels s'organisent en une série de trilogies reliées entre elles par des personnages récurrents qui les rapprochent parfois du feuilleton.

2. Trois exemples de logiques narratives : *Fallen Empires*, *Forteresse*, *Guerriers de Kamigawa*

Afin de mieux comprendre les différentes possibilités descriptives et narratives qu'offre une série de cartes utilisée comme support de fiction, nous pouvons examiner de plus près trois exemples d'extensions réalisées à différentes périodes de l'histoire du jeu : *Fallen Empires*, parue en novembre 1994, la cinquième extension du jeu ; *Forteresse*, deuxième extension du bloc Tempête, parue en mars 1998 ; *Guerriers de Kamigawa*, première extension du bloc Kamigawa, parue en octobre 2004. J'ai choisi ces trois extensions parce qu'elles me paraissent représentatives de la diversité des procédés fictionnels employés à l'échelle d'une série de cartes. *Fallen Empires* est une extension isolée, à peine reliée aux précédentes par un fil chronologique lâche, et montre la première concordance poussée entre la structure d'une série de cartes et l'histoire qu'elle décrit. *Forteresse* est typique de la narration feuilletonesque adoptée pendant la saga de *l'Aquilon*, et met en scène des personnages dont les aventures s'étalent sur plus d'un millier de cartes. *Guerriers de Kamigawa* montre la logique contemporaine de la trilogie présentant un monde singulier et une intrigue globale déclinée par de nombreux micro-récits. L'étude de ces exemples ne sera nullement exhaustive (ce serait beaucoup trop long) mais tentera de caractériser les procédés de la fiction propres aux différentes approches (on pourrait presque parler de différents *genres*) adoptées par l'éditeur, avec leurs conséquences pour le joueur sur le plan de la réception.

a. *Fallen Empires*, *des royaumes combattants*

Fallen Empires, cinquième extension du jeu, non traduite (à l'exception des cartes rééditées dans le jeu de base), compte 102 cartes différentes du point de vue du jeu, mais, selon une pratique répandue pendant les premières extensions, les cartes communes de chaque couleur possèdent chacune jusqu'à quatre illustrations et textes d'ambiance différents, ce qui porte le total à 187 cartes¹²⁵. Le péri-texte, que nous avons déjà examiné dans le deuxième chapitre, présente *Fallen Empires* comme la description des guerres survenues sur Sarpadia, le continent sud de « Dominia Prime », au moment où le refroidissement du climat met à l'épreuve les différentes communautés qui le peuplent.

La lecture des noms et des textes d'ambiance des cartes montre que chaque couleur, tout en décrivant un environnement particulier, se divise en plusieurs factions. Les cartes blanches décrivent toute

¹²⁵ Chaque couleur en comporte 33, auxquelles s'ajoutent 22 cartes incolores réparties en 11 cartes d'artefacts et 11 cartes de terrains non base.

l'empire d'Icatia, mais se divisent entre des cartes de l'armée icatiane régulière¹²⁶, l'ordre chevaleresque de Leitbur, fidèle à l'empire mais aux méthodes brutales¹²⁷, et des fanatiques dirigés par un certain Farrel¹²⁸. La couleur bleue décrit les mers, où s'affrontent les ondins vodaliens¹²⁹ et les homarides, des hommes-homards¹³⁰. La couleur noire voit cohabiter les nécromanciens de l'ordre de la Main d'Ebon¹³¹ et des créatures monstrueuses appelées « thrulls »¹³², traduits par « srânes » sur les cartes éditées plus tard en français. Les cartes rouges se répartissent entre les nains d'un côté¹³³, les orques et les gobelins de l'autre¹³⁴. La couleur verte, enfin, se divise entre les elfes¹³⁵ et les « thallids »¹³⁶. Les illustrations ne semblent pas toujours s'en tenir à une charte graphique précise (l'apparence des ondins est ainsi plus ou moins humanoïde ou pisciforme selon les cas), mais les différents peuples restent reconnaissables. La plupart des cartes de terrains ont des noms en rapport avec l'une ou l'autre des forces en présence : Icatian Store, Ebon Stronghold, Dwarven Ruins, etc., bien que certains restent « génériques » (Hollow Trees, Sand Silos). Les artefacts, selon les cas, se rattachent aux différentes factions (le texte d'ambiance d'Implements of Sacrifice rattache la carte aux disciples de la Main d'Ebon) ou fonctionnent comme des micro-fictions entièrement isolées (dans le cas de la Zelyon Sword, rien n'indique qui ou quoi est Zelyon ni s'il est en rapport avec l'histoire générale de l'extension).

Les textes d'ambiance explicitent les rapports entre les forces en présence, soit par le biais de citations des dirigeants de l'un ou l'autre camp, soit, très souvent, par le recours à des considérations de type historique, narrées au passé et adoptant une approche impersonnelle, où le narrateur reste invisible. Les textes les plus représentatifs du genre sont les extraits des volumes des *Sarpadian Empires*, visiblement un ouvrage d'histoire, qui apparaissent sur pas moins de 33 cartes dont une vingtaine sont des cartes communes. A partir de ces textes d'ambiance, le joueur peut se faire une idée des causes des affrontements, de leur évolution et de leur dénouement, c'est-à-dire de la chute des empires de Sarpadia. La nation d'Icatia, en particulier l'ordre de Leitbur, se heurte d'abord aux manigances de la main d'Ebon, puis finit par succomber sous les assauts des orques et des gobelins. Dans les montagnes, les nains sont vaincus de même par les orques et les gobelins. Sous les mers, les ondins vodaliens sont chassés par les homarides qui sont apparus avec le refroidissement des eaux. Les nécromanciens de la main d'Ebon, adorateurs du dieu Tourach, ont créé les srânes pour leur servir d'esclaves, mais commettent l'erreur de leur octroyer l'intelligence ; les srânes finissent par se rebeller et par massacrer leurs créateurs. Les elfes, de leur côté, connaissent une mésaventure un peu similaire

¹²⁶ Icatian Scout, Icatian Infantry, Icatian Javelineers, etc.

¹²⁷ Order of Leitbur.

¹²⁸ Farrelite Priest, Farrel's Zealot, Farrel's Mantle.

¹²⁹ Vodalian Soldiers, Svyelunite Priest.

¹³⁰ Homarid, Homarid Shaman, Homarid Spawning Bed, etc.

¹³¹ Initiates of the Ebon Hand, Order of the Ebon Hand, etc.

¹³² Armor Thrull, Basal Thrull, Thrull Mage, etc.

¹³³ Dwarven Soldier, Dwarven Armorer, etc.

¹³⁴ Brassclaw Orcs, Orcish Veteran, Goblin War Drums, etc.

¹³⁵ Elven Fortress, Elvish Hunter, Elvish Scout.

¹³⁶ Feral Thallid, Thallid, Thorn Thallid, en français « thallidés ».

avec les thallidés, qu'ils cultivaient initialement dans des fermes à champignons afin de faire face à la diminution de leur nourriture entraînée par le climat plus froid ; mais les thallidés se révoltent eux aussi et sont vainqueurs eux aussi. Ces différentes intrigues surviennent plus ou moins simultanément, mais certaines indications temporelles et l'enchaînement logique des événements permettent d'en remettre certains dans l'ordre : la victoire des orques sur les nains, par exemple, est probablement antérieure à leur invasion d'Icatia.



Les mécanismes de jeu rapprochent les cartes de même couleur et les cartes appartenant au même peuple ou à la même faction. Les créatures blanches d'Icatia ont pour la plupart des capacités permettant de renforcer ou de guérir d'autres créatures, sans distinction particulière ; mais elles ont en commun le type de créature « Soldat », et le joueur a tout intérêt à les garder ensemble, puisqu'il existe une carte rare, l'Icatian Lieutenant, qui a la capacité de renforcer les autres Soldats à volonté. De la même façon, le Thrull Champion, autre carte rare, donne +1/+1 à tous les srânes. Parmi les cartes vertes, les thallidés ont différentes capacités qui ne peuvent être utilisés que lorsqu'ils ont accumulé un certain nombre de marqueurs « spore », mais il est possible de les utiliser ensemble en utilisant l'enchantement Fungal

Bloom, qui permet de leur ajouter des marqueurs « spore » plus rapidement ; parmi les cartes rouges, l'enchantement Raiding Party avantage le joueur qui possède de nombreux orques, etc. Les correspondances et combinaisons entre cartes ne sont pas poussées très loin, mais elles fonctionnent manifestement comme de petites « tribus » (pour reprendre un terme couramment utilisé par les joueurs), sur le principe de plusieurs cartes aux capacités « spécialisées » dont le nombre est mis à profit par une seule carte servant de chef ou de « liant » au groupe. Le joueur a donc la possibilité de collectionner et de jouer l'armée de son choix comme un groupe cohérent, de sorte que les parties reconstituent les affrontements entre les empires de Sarpadia, chaque magicien invoquant les créatures et les sortilèges correspondant à l'un ou l'autre camp.

b. Forteresse : un feuillet de cartes

Forteresse est la troisième extension appartenant à la saga de *l'Aquilon*, les deux premières étant *Aquilon* et *Tempête*. Cependant, on peut aussi considérer qu'elle n'en est que le deuxième volet, car

Aquilon apparaît à bien des égards comme une simple introduction aux personnages et à l'intrigue, tandis que *Tempête* forme le premier « épisode » à proprement parler, puisque c'est avec cette extension que le récit cesse de se cantonner à des allusions et devient suffisamment présent sur les cartes pour être « immanquable » même par le joueur qui en possède peu. Comme c'était le cas pour *Tempête* et comme ce sera le cas pour *Exode*, les emballages des cartes annoncent ou rappellent le statut de « volume » de *Forteresse* en ajoutant, au dessus du nom de l'extension, le surtitre « Le Cycle de Rajh », Rajh étant le nom du monde où se déroulent les trois extensions (cette pratique du surtitre s'est limitée à cette trilogie).

Forteresse compte 143 cartes, réparties en 25 cartes de chaque couleur, 6 cartes multicolores (« dorées »), 11 cartes d'artefacts et 1 carte de terrain. Parmi elles, un noyau comprenant au moins 35 cartes peut être rassemblé en une intrigue unique, cohérente, formant un récit suivi, ou presque, puisque les héros de l'équipage de l'*Aquilon* ne sont jamais présentés tous à la fois sur les cartes, mais se sont séparés en plusieurs groupes vivant plusieurs aventures qui s'entrecroisent. Il est difficile de déterminer ce que le joueur est susceptible de reconstituer – ou d'inventer – à partir des cartes en sa possession, puisqu'il ne les reçoit probablement jamais toutes, les découvre dans un ordre aléatoire et n'a, en l'occurrence, pas vraiment de moyen de reconstituer la chronologie des épisodes à grande échelle, seuls quelques-unes de ces cartes étant suffisamment proches pour permettre de reconstituer une scène entière. Raconter le récit tel que l'éditeur cherche à le communiquer aux joueurs suppose que l'on se place dans la situation idéale d'un collectionneur passionné ayant rassemblé toutes les cartes, doublé d'un Sherlock Holmes n'ayant manqué aucun détail des textes d'ambiance et des images, ce qui ne correspond pas à la réalité de la réception, où peu de joueurs poussent l'esprit de collection jusqu'à posséder absolument toutes les cartes, et où la majorité ne voit pas *toutes* les références croisées qu'elles comportent et manque de ce fait une partie du message. Il est possible en revanche de montrer, par quelques exemples, de quelle façon les cartes peuvent s'assembler pour former plusieurs « scènes », même lorsque l'ordre exact des épisodes n'est pas bien déterminé.

L'*Aquilon* s'aventure dans la Forteresse de Wöhlrajh (l'unique carte de terrain de l'extension). La carte d'éphémère bleu Bond montre la guerrière-chat Mirri neutralisant une sentinelle, probablement à l'entrée. *Mirri bondit vite et silencieusement. Le garde mourut de même.*¹³⁷

La carte d'enchantement rouge Amok montre Crovax, un noble guerrier à la peau noire et à la conscience torturée par une malédiction en rapport avec son ange gardien Sélénia, capturée et retournée contre lui par Wöhlrajh (tous éléments déjà évoqués dans *Tempête*), en train d'être pris d'une rage inexplicable à la vue d'un changeforme, une créature capable de prendre n'importe quelle apparence, dont l'espèce est assez répandue dans le monde de Rajh. *La rage de Crovax était horrible à voir. En quelques instants, il ne resta du changeforme que du sang et des morceaux de chair.*

¹³⁷ Texte d'ambiance de la version française.

Les trois cartes Plans d'invasion, Céphalalgie et Signal d'alarme forment la « scène du globe ». Sur la carte d'enchantement rouge Plans d'invasion, le groupe parvient dans une salle où Gerrard découvre un immense globe. *Gerrard étudia le globe pendant que Mirri montait la garde. « Mais c'est Dominaria ! » s'exclama-t-il.* La carte d'enchantement noire Céphalalgie montre Crovax vacillant sur ses pieds, la tête entre les mains, réconforté par Gerrard ; à l'arrière-plan, on entrevoit le même globe. *« Tu peux fuir ta souffrance », expliqua Gerrard à Crovax, « mais crois-le d'expérience : tu te fatigueras avant elle. »* La carte d'enchantement bleu Signal d'alarme montre Mirri, dans la même salle, se retournant vers un ectoplasme qui vient d'apparaître derrière elle. *Mirri fut surprise par l'apparition de Wöhlrajh : elle n'avait pas d'odeur.* Le groupe est découvert. La carte d'enchantement blanc Contemplation, qui peut être rattachée à cette scène, montre Wöhlrajh assis sur un siège, une image de Gerrard et de son groupe flottant devant lui : il les en train de les surveiller à distance. *« Comme il est fascinant de voir s'accomplir les machinations de son propre esprit. » –Wöhlrajh*

Les deux cartes Changeforme de Wöhlrajh et Mise à sac forment la « scène du laboratoire ». Changeforme de Wöhlrajh montre une horrible créature, apparemment tout juste libérée d'un récipient en verre, tentant de prendre l'apparence d'une femme que le joueur peut reconnaître comme Sissay, la capitaine disparue de l'*Aquilon* que Gerrard et ses compagnons cherchent à libérer. Mise à sac montre Gerrard et Mirri en train de saccager un laboratoire. Aucune des deux cartes, aux textes de règle longs, n'a de texte d'ambiance ; la seule chose qui incite à rapprocher les deux cartes est le style des illustrations : les cartes sont toutes les deux illustrées par Ron Spencer. L'ordre des deux épisodes reste difficile à déterminer à l'aide des seules cartes, et en l'absence d'autre information rien n'empêche d'y ajouter la carte Amok, qui mentionne également un changeforme, même si rien sur ces cartes ne confirme la présence de Crovax.

Les deux cartes Provocation et Botte mortelle forment ce qu'on peut appeler la « Scène de la malédiction ». La carte d'éphémère vert Provocation, qui *grosso modo* contraint une créature adverse à bloquer une créature attaquante, montre Mirri et Crovax en train d'avancer sur un pont de pierre et confrontés à un ange que le joueur peut reconnaître comme Sélénia, qui descend vers eux l'épée brandie. Mirri se trouve devant Crovax et s'élance contre Sélénia. Mirri n'eut que le temps de réagir, pas celui de réfléchir. La carte de rituel noir Botte mortelle, qui permet *grosso modo* de détruire une créature adverse, montre Crovax et Sélénia en duel sur le même pont de pierre (Mirri n'est plus visible), et Crovax portant à Sélénia la botte mortelle du titre. L'image, à l'arrière-plan dans les tons rouges et noirs, installe une ambiance sombre et dramatique. Le texte d'ambiance dit : Sélénia se figea un instant, et la lame de Crovax trouva son chemin. L'ange se fracassa comme du verre, et Crovax sentit son esprit se briser comme elle. La malédiction venait de s'accomplir. A cette scène peuvent se rattacher deux cartes par ailleurs isolées. Crovax le maudit est la carte du personnage de Crovax, qui est une créature légendaire noire. L'image montre Crovax, sur un fond rouge parsemé de plumes, en train de pousser un hurlement. Le texte de règle précise que le type de créature de Crovax est « Vampire ». La carte représente donc Crovax juste après l'accomplissement de la malédiction,

malédiction qui l'a manifestement transformé en vampire – et voici l'un des valeureux héros de l'*Aquilon* poussé malgré lui vers les puissances des ténèbres... La deuxième carte, Epée de l'élus, est un Artefact légendaire qui ne peut être utilisé que pour renforcer des créatures légendaires. L'épée ressemble à celle que tenait Sélénia sur les images où elle figurait. Le texte d'ambiance confirme cette impression : *Il restait un éclat de Sélénia.*



Plusieurs cartes montrent un autre membre d'équipage de l'*Aquilon*, le minotaure Tahngarth, qui avait été capturé et torturé par Wöhlrajh pendant *Tempête*. Il apparaît sur la carte d'enchantement rouge Tourment, horriblement défiguré, occupé à se regarder dans un miroir. « *Wöhlrajh m'a tué. Il ne reste de moi que cette cicatrice !* » – Tahngarth. On le retrouve sur la carte de rituel rouge Colère bouillonnante, courant l'épée à la main, on ne sait vers où. Il apparaît enfin sur la carte d'enchantement blanc Conviction, où on le voit sortant d'un couloir, portant Mirri inconsciente sur son épaule droite et Crovax inconscient sur l'autre épaule. *Ce n'étaient pas les épaules du minotaure mais son âme qui portait le poids le plus lourd.* Cette dernière carte permet de supposer que cette scène se déroule après celle de la malédiction de Crovax, sans que l'on sache comment Tahngarth s'est libéré des prisons de Wöhlrajh.

Un autre groupe de cartes montre le golem Karn. La carte de rituel bleu Tamis le montre découvrant des objets à demi enterrés dans le sable. « *Par deux fois j'ai laissé échapper l'Héritage. Jamais plus.* »

– *Karn*.¹³⁸ Karn retrouve donc les artefacts de l’Héritage, qui avait été dérobés par les agents de Wöhlrajh dans *Tempête*. Karn, golem animé par magie, fait lui-même partie de l’Héritage et en était le gardien. La carte d’éphémère blanc Changement d’avis montre le même personnage confronté à une gigantesque créature monstrueuse. L’effet de la carte consistant à empêcher une créature d’attaquer, on suppose que c’est ce monstre qui, sur l’image, renonce à attaquer Karn, mais on ignore pourquoi, faute de texte d’ambiance. La carte de créature pentacole Reine des slivoïdes, illustrée, comme la précédente, par Ron Spencer, permet d’identifier le monstre de Changement d’avis comme la reine des slivoïdes, un groupe de créatures vivant en essaim et capables de se renforcer mutuellement, que les personnages avaient rencontrés une première fois dans *Tempête*. Enfin, le texte d’ambiance de la carte de créature bicolore Slivoïde ravitailleur, qui n’a par ailleurs pas grand-chose à voir avec la carte sur laquelle il se trouve, décrit Karn occupé à parler à la reine des slivoïdes. « Nous sommes frères », expliqua Karn à la reine des slivoïdes. « *Tout comme vous avez besoin de votre progéniture pour vous compléter, de même j’ai besoin des pièces de l’Héritage pour me compléter.* » Ces informations supplémentaires peuvent faire comprendre que Karn a été épargné par la reine des slivoïdes parce qu’il l’a *convaincue* de le laisser reprendre l’Héritage.

Plusieurs cartes, enfin, montrent le capitaine de l’*Aquilon*, Gerrard, le principal héros de la saga. Il apparaît le plus souvent seul et occupé à franchir divers obstacles, comme sur la carte Piègepont, qui montre un pont de pierre en train de se déformer et de pousser des appendices qui attaquent le héros par derrière : « *Je m’attendais à un combat, mais je ne l’attendais pas du bâtiment lui-même.* » – *Gerrard*. De même sur la carte Changemur, où il escalade une paroi à pic. « *On penserait presque que Wöhlrajh ne veut pas de moi ici.* » – *Gerrard*. Deux cartes d’éphémères blancs, Frappe et Bouc émissaire, composent une scène déterminante qui a toutes les allures d’une scène finale. Frappe montre Gerrard en train de transpercer Wöhlrajh de son épée. « *Tu as enfin réalisé ton rêve d’enfant. A présent, tu vas mourir.* » – *Gerrard, à Wöhlrajh*. Ces paroles font allusion au passé des deux personnages, qui ont été autrefois des amis d’enfance, au temps où Wöhlrajh s’appelait Vuel et n’avait pas encore basculé dans le camp du mal. Mais sur la carte Bouc émissaire, illustrée comme la première par Daren Bader, Gerrard, montré juste après l’image de la carte précédente, voit le cadavre de Wöhlrajh se déformer : « *Savoure ta tromperie, Vuel* », dit *Gerrard* alors que les traits de Wöhlrajh s’effaçaient du changeforme mort. « *Je considère cette fois-ci comme un échauffement.* » Ce n’est pas le vrai Wöhlrajh que Gerrard a tué, mais un bouc émissaire, un changeforme ayant revêtu son apparence. Le grand ennemi de notre héros est donc bien vivant, et le véritable duel est encore à venir... dans un prochain épisode.

Ces quelques exemples, non exhaustifs, montre la complexité que peut atteindre le processus de reconstitution d’une narration cohérente à partir d’informations dispersées sur les cartes, alors même que les moyens employés ramènent le récit à des composantes relativement simples : les images se

¹³⁸ Texte d’ambiance de la version française.

cantonnent au rôle d'illustrations, et tous les textes d'ambiance adoptent la même forme, celle d'un récit au narrateur effacé, faisant la part belle aux dialogues et aux échanges de répliques bien tournées. En l'occurrence, les seules cartes ne permettent pas de tout savoir : seuls de petits groupes forment des scènes compréhensibles, et cela implique d'avoir les bonnes cartes en sa possession. A la précision de certains détails – les vêtements des personnages, les décors, les paroles exactes des dialogues – s'opposent les manques et les lacunes qui isolent ces épisodes les uns des autres. Lorsque le joueur reçoit des informations par d'autres supports, appartenant en l'occurrence à l'épître¹³⁹, il devient capable de replacer les cartes dans le bon ordre et de les comprendre « correctement ». Mais si ce n'est pas le cas, il réinvente de façon plus ou moins confuse les liens manquants entre les cartes et les informations non précisées, de sorte que chaque joueur élabore sa propre version de l'histoire, la corrige éventuellement lorsqu'il apprend de nouveaux détails en découvrant de nouvelles cartes, et procède ainsi par corrections successives. Le support particulier du jeu de cartes à collectionner introduit une part de hasard et une part d'extrapolation personnelle dans la réception du récit.

Les autres cartes de l'extension, quant à elles, décrivent l'état du monde de Rajh, et le contexte général de la rébellion des tribus humaines contre l'autorité de Wöhlrajh (cette rébellion a été préparée dans *Tempête*). Elles s'organisent en petits groupes, selon des combinaisons de cartes similaires aux mécanismes que nous avons déjà observés dans *Fallen Empires*, mais à une échelle moindre et surtout sans correspondre strictement aux forces en présence : on trouve par exemple un groupe de cartes de la tribu des *en-Kor*, mais il n'y a pas de groupe correspondant pour représenter l'armée de Wöhlrajh. On trouve en revanche un groupe de créatures appelées épix, et un groupe de slivoïdes qui viennent s'ajouter à ceux déjà présents dans *Tempête*. Ainsi, toute une partie des cartes de *Forteresse* échappe à la logique du feuilleton en cartes et répond davantage à une logique descriptive, qui se contente d'inscrire les cartes dans un contexte général (la rébellion). On observe en outre que la correspondance entre la partie narrative des cartes du feuilleton et le jeu proprement dit reste limitée : l'effet de chaque carte sur le jeu est bien en rapport avec l'événement qu'elle est censée représenter (Botte mortelle et Frappe, par exemple, sont des cartes qui *dans l'histoire de l'extension* représentent la mort d'un personnage, et, *dans le jeu*, sont des sorts permettant de détruire une créature), mais il est impossible, par exemple, de reconstituer l'histoire de l'extension pendant une partie, ou de « jouer » la quête de Gerrard et de ses compagnons à l'intérieur de la Forteresse.

Paradoxalement, le fait que les images et textes d'ambiance de ces cartes soient intégrés à une histoire, qu'elles représentent non pas une créature ou un événement *itératif* mais un moment *singulier*, unique, prenant place à un moment précis d'une intrigue, leur enlève toute une partie de leur

¹³⁹ Contrairement à *Tempête*, l'extension *Forteresse* ne semble pas avoir bénéficié d'un livret contenant le résumé de l'histoire et fourni avec les cartes, ce qui aurait permis à *tous* les joueurs de reconstituer l'histoire sans difficulté en incluant un complément d'informations dans le *péritexte*. Les seules sources d'information sur l'histoire semblent avoir été les articles parus dans *The Duelist*, livrant des informations sur le monde de Rajh mais pas de résumé de l'histoire, et un comic en quatre volumes, *Gerrard's Quest*, paru peu après la sortie des extensions, et qui racontait l'histoire dans son entier. Mais ces sources relèvent de l'*épître* : de nombreux joueurs n'y ont pas eu accès et ont dû se contenter des seules cartes.

pouvoir évocateur et entre en contradiction avec le rôle habituel de « briques d’histoires » qu’elles endossent habituellement de façon naturelle au cours des parties, et c’est le brouillage du message, la difficulté à rassembler les pièces de l’histoire, qui leur redonne un pouvoir évocateur différent, chaque fragment isolé devenant le point de départ de toutes sortes de conjectures sur ce qui a bien pu se passer avant ou après, ou quel est le rapport exact avec telle ou telle autre carte.

c. Guerriers de Kamigawa : *un cadre épique, propice aux légendes*

Parue en octobre 2004, *Guerriers de Kamigawa* présente aux joueurs un nouveau monde inspiré de la mythologie et du folklore japonais. Selon l’habitude prise des « blocs », ce premier volet de la trilogie est une « grande » extension, comprenant 306 cartes différentes, suffisamment pour que l’on puisse y jouer sans les cartes d’autres séries. La sortie de l’extension est accompagnée par de nombreux articles sur le site web de l’éditeur, comprenant même un lexique des noms et termes japonais susceptibles de dérouter les joueurs. Le paratexte et les textes d’ambiance des cartes se recoupent abondamment pour fournir les quelques informations nécessaires et suffisantes à la compréhension du contexte : le monde de Kamigawa est en proie à une guerre entre le monde matériel, celui des hommes et des autres peuples, et le monde spirituel peuplé par les kami. La toile de fond de l’extension se répartit donc en deux dimensions, un thème général synchronique (un univers de *fantasy* japonisante) et une intrigue qui met cet univers en tension (une guerre).

La structure de l’extension s’avère relativement similaire à celle d’un *Fallen Empires* : à chaque couleur correspondent un ou plusieurs peuples dont les cartes tendent à se combiner entre elles, bien que l’accent ne soit pas toujours mis sur cet aspect du jeu. Chaque couleur comprend en général à la fois des humains et un peuple non humain. La couleur blanche montre les samourais et les *bushi* (guerriers) de l’armée d’Eiganjo, fief du seigneur Konda. Un autre groupe de cartes dans la même couleur est composé par les *kitsune*, des hommes-renards. La couleur bleue présente d’un côté des *jushi* (sorciers) humains, de l’autre les *soratami*, des êtres humanoïdes vivant dans le ciel et pratiquant une magie liée aux nuages (voir par exemple le Pastenuage soratami). Les cartes noires montrent des *nezumi*, qui sont des hommes-rats, ainsi que des démons, les *oni*. Les cartes rouges se composent de bandits, d’ogres et de ronins (samourais sans allégeance) et surtout des *akki*, les gobelins locaux. Les cartes vertes montrent des moines humains et des *orochoi*, des hommes-serpents à quatre bras vivant dans les arbres. Les cartes d’artefacts ne sont pas toutes directement liées à l’un ou l’autre peuple, mais ont toujours un lien avec le contexte général. Parmi les cartes de terrains, en dehors d’une série de terrains aux noms génériques ou isolés (Jardin tranquille, Caverne voilée d’eau, Contrefort de Crêtepin, Lac de Crêtenuage, Cimetière aux lanternes), on trouve une série de terrains légendaires recoupant les noms des hauts lieux de chaque peuple ou de chaque faction (Okina, Temple des Ancêtres, terrain spécial produisant du mana vert, est le lieu de résidence des moines humains présents sur les cartes vertes).

La caractérisation des différentes forces en présence est poussée beaucoup plus loin que dans *Fallen Empires*. Chaque peuple possède, outre son nom, une identité graphique précise – portant à la fois sur ses caractéristiques physiques, ses vêtements, les instruments ou armes utilisés – et même, dans le cas des peuples non humains, des allusions à sa biologie particulière (les orochi sont ovipares, et l’artefact Couvoir orochi permet de mettre en jeu des jetons de créature Serpent ; ces couvoirs, de forme ovoïde, sont également visibles sur les cartes de Forêts, milieu naturel des orochi dans cette extension). Les textes d’ambiance précisent divers usages, coutumes ou récits relevant d’une ethnologie fictive. Mieux, le recoupement entre les divers noms et textes d’ambiance permet de faire aller ensemble les cartes de créatures d’un même groupe, le terrain où il vit et la créature légendaire à la tête de ce groupe : les sorciers bleus humains, par exemple, étudient la magie dans l’académie de Minamo – il existe une carte de terrain légendaire Minamo, école de la cascade – sous la direction d’un nommé Hisoka, dont on trouve des citations sur les textes d’ambiance – et contrairement au cas de *Fallen Empires*, les auteurs des citations possèdent généralement leur propre carte, en l’occurrence Hisoka, sensei de Minamo, créature légendaire bleue. Il est même possible de reconstituer la hiérarchie de l’enseignement de la magie dans l’académie, puisqu’on trouve également la carte de la conseillère d’Hisoka, Azami, dame des parchemins, et une autre carte, Apprenti jushi, représentant l’élève typique. D’autres cartes peuvent s’ajouter à ce noyau dur, par exemple le Garde d’Hisoka. Mais contrairement à ce que nous avons pu voir dans le cas de la saga de l’*Aquilon*, les aventures de ces personnages pendant la guerre ne sont pas développées. Hisoka ou Azami n’apparaissent pas sur les illustrations d’autres cartes, et les textes d’ambiance ne permettent pas de savoir ce qui leur arrive pendant la guerre. Dans l’extension suivante, *Traîtres de Kamigawa*, on trouve la carte Demain, familier d’Azami, sorte d’animal de compagnie magique, et dans *Libérateurs de Kamigawa* le Gardien des parchemins de Minamo : les cartes proposent une structure à reconstituer (et éventuellement à collectionner), structure qui s’étend à l’échelle de la trilogie, mais ne cherchent plus à détailler les péripéties d’une histoire d’ensemble.

Une autre opposition sous-tend la structure de l’extension : l’opposition entre les différents peuples et les kami. Cette opposition ne recoupe pas la distinction entre couleurs, puisqu’on trouve des cartes de kami dans toutes les couleurs du jeu. En revanche, elle est très présente au niveau des mécaniques de jeu : les kami ont en commun le type de créature Esprit, et certaines cartes ou capacités de créatures renforcent ou affaiblissent les Esprits, selon les cas ; certains sortilèges, que les illustrations et textes d’ambiance mettent en rapport avec les kami, ont le sous-type Arcane, et une capacité nommée l’Imprégnation d’arcane permet de lancer certains sorts d’une façon spéciale, plus avantageuse. Certains kami possèdent la capacité Transmigration, qui permet au joueur, lorsqu’une créature kami qu’il contrôle est détruite, d’aller en chercher une autre dans son cimetière. Les mécaniques de jeu non seulement font partie de la description de l’univers (mentionnons également, du côté des samourais, une capacité appelée Bushido) mais conditionnent la façon de jouer en incitant le joueur à choisir son camp, à construire son paquet de cartes autour des kami ou autour des peuples qui les combattent.

Les textes d'ambiance de *Guerriers de Kamigawa* reprennent en partie les procédés utilisés par *Fallen Empires*. Bon nombre sont des passages narrés au passé par un narrateur érudit non contemporain de la guerre, et extraits d'ouvrages tels que *L'Histoire de Kamigawa*, *Grandes batailles de Kamigawa* ou *Observations sur la guerre des kami*. D'autres sont contemporains des événements de la guerre – c'est le cas des citations – et d'autres encore occupent un statut intermédiaire, celui de fragments de documents d'époque : c'est le cas des textes épistolaires, par exemple les lettres d'Hisoka au seigneur Konda, qui donnent un point de vue pessimiste sur les chances de victoire des hommes face aux kami. Les textes d'ambiance mettent ainsi en œuvre l'esthétique du fragment simultanément à l'échelle de l'extension, à l'échelle de groupes de cartes et à l'échelle de cartes individuelles.

- A grande échelle, les textes d'ambiance forment une nébuleuse d'informations qui assurent la « mise en tension » de l'univers, moins cette fois par l'opposition stricte entre plusieurs factions ou par la reconstitution d'une trame d'ensemble (comme c'était possible dans *Fallen Empires*) que par la multiplication des points de vue autour d'un repère commun, une situation de guerre – le tragique du contexte venant du fait que cette guerre n'est autre qu'un conflit soudain entre un monde et ses propres dieux, pour un motif mal déterminé.

- A l'échelle du groupe de cartes, certains textes peuvent être recoupés pour raconter des épisodes de la guerre, épisodes qui peuvent être compris indépendamment les uns des autres car ils ne sont pas subordonnés à un enchaînement narratif serré, mais juxtaposés comme autant de moments forts. Plusieurs cartes¹⁴⁰ font ainsi allusion à la bataille de Reito, une victoire écrasante des kami sur les humains. Chaque texte d'ambiance apporte des détails complémentaires sur la bataille, sa date, son déroulement, ses conséquences, mais tous peuvent être lus indépendamment des autres et l'ordre dans lequel ils sont lus n'est pas susceptible d'engendrer des confusions, car les informations ne prennent pas la forme d'un récit tronçonné mais d'un groupement de textes historiques.

- A l'échelle de la carte individuelle, enfin, certaines cartes forment à elles seules de micro-fictions qui, bien qu'autonomes, se rattachent à l'histoire. L'artefact Idole de jade, par exemple, qui représente une statue de lion, a la capacité de se changer momentanément en créature-artefact chaque fois que le joueur lance un sort d'Esprit ou d'Arcane. Le texte d'ambiance explique cette capacité et replace la carte dans le contexte général de la guerre : *Avant la guerre des Kami, les shishi étaient des gardiens symboliques, protégeant les lieux saints où ils se tenaient. Mais lorsque les kami se furent tournés contre le monde matériel, les shishi commencèrent à bondir de leurs perchoirs pour s'en prendre aux soi-disants suppliants*. Sur un autre plan, l'extension se caractérise par la multiplication des cartes de légendes : on compte pas moins de 65 créatures légendaires, 5 artefacts légendaires et 8 terrains légendaires, autant de cartes dont, on l'a vu, on retrouve les noms dans divers textes d'ambiance, de

¹⁴⁰ La créature noire Kami de la lune descendante, l'éphémère noir Arracher la chair, le rituel noir Crasse, la créature légendaire noire Horobi, gémissant de mort, la créature rouge Kami du feu rugissant, l'enchantement blanc Prison fantomale, l'artefact Lanterne de Reito.

sorte que même en l'absence d'une intrigue serrée, le joueur connaît déjà les noms de ces cartes avant de les avoir en sa possession – cette « célébrité » des légendes à l'échelle de l'extension renforce leur effet en tant que cartes isolées. Mieux encore, certaines cartes dites « cartes de héros » sont doubles : posées en jeu en tant que simples créatures, elles peuvent être retournées sous certaines conditions et se transformer en créatures légendaires plus puissantes, dotées d'un nom propre, la mécanique de jeu « imitant » leur parcours initiatique. L'Apprenti jushi, par exemple, peut être retourné lorsque le joueur a en main neuf cartes ou plus – une condition assez difficile à remplir – et devenir Toyoma, le révélateur.

Guerriers de Kamigawa montre ainsi, à dix ans d'intervalle, une logique fictionnelle qui renoue avec celle de *Fallen Empires*, mais en l'améliorant et en l'étendant à l'échelle d'une trilogie. L'aspect narratif de la fiction a abandonné le modèle du récit continu pour adopter celui d'une nébuleuse de micro-fictions suffisamment autonomes pour être compréhensibles seules, mais suffisamment complémentaires pour donner l'impression d'une vaste fresque épique lorsqu'elles sont toutes lues

au même moment. La structure de l'extension coïncide avec la structure de l'univers, dans les lieux, les personnages et les forces en présence, proposant au joueur moins des « briques d'histoires » que des « briques d'univers ». La concordance serrée entre les divers éléments de l'univers et de l'histoire et les mécaniques de jeu fait apparaître ces dernières plus « mimétiques » que jamais, de sorte que le jeu proprement dit s'harmonise de façon plus étroite avec sa composante fictionnelle.

3. Echec du modèle du cycle ou victoire de l'érudition ludique ?

Cet examen des divers procédés fictionnels employés pour le jeu de cartes semble donc montrer, sur le long terme, une victoire du descriptif sur le narratif : les cartes proposent avant tout des structures d'univers. A en croire les publicités de l'éditeur pour la gamme de romans, l'histoire ne serait plus à chercher *sur* les cartes, comme au temps de la saga de l'*Aquilon*, mais *derrière*, dans les romans qui paraissent en même temps que les extensions. Or l'exemple récent de *Guerriers de Kamigawa* nous a montré qu'une série de cartes peut s'affranchir du procédé romanesque du récit continu sans renoncer pour autant à toute dimension narrative, à l'échelle d'une extension entière et même d'une trilogie d'extensions. La question qui se pose, en revanche, est celle d'une fiction de longue, voire très longue



haleine, telle que la saga de l'*Aquilon*, dont la publication s'étale sur plus de cinq ans¹⁴¹. Est-il possible pour un jeu de cartes d'adopter le modèle du cycle romanesque, et, à plus vaste échelle encore, de quelle façon un jeu de cartes peut-il maintenir la cohérence d'un univers de fiction aussi vaste que le Multivers de *Magic* ?

Il ne fait pas de doute que le cycle romanesque est le modèle principal de l'univers de *Magic*, mais le cycle romanesque (ou filmique, ou télévisuel dans le cas d'une série) peut recourir à des signaux de cohésion auxquels le jeu de cartes a peu ou pas accès ; ce dernier, même s'il n'est pas condamné à renoncer au cycle pour en demeurer à une logique de simple série, ne peut dépasser un certain degré de cohésion qui relève d'une « cohérence lâche » dont le concept de multivers est emblématique. En revanche, le jeu de cartes, d'une façon en partie similaire à celle d'un cycle romanesque, a la capacité de faire naître et d'entretenir chez son public une mémoire qui accumule sur l'univers un savoir relevant d'une « érudition ludique ». C'est sur ce savoir que le jeu peut se fonder pour assurer à son univers une cohésion à long terme.

a. L'influence du cycle romanesque

Le Multivers de *Magic* s'étend et se complexifie au rythme régulier de trois extensions par an, chacune correspondant à une petite avancée de la *storyline*, la « ligne narrative ». Nous avons vu que cet univers a été conçu très tôt comme un univers multi-supports, destiné à être décliné sur d'autres médias que le jeu de cartes, des romans, des *comics*, des jeux vidéo, sans que le jeu de cartes ne perde son statut de support principal au milieu de ces déclinaisons diverses. Le Multivers de *Magic* a trouvé ses modèles dans les univers multi-supports contemporains de sa création, la galaxie de *Star Wars*, l'univers de *Star Trek*, et les mondes de *fantasy* venus plus récemment du jeu de rôle, comme *Les Royaumes Oubliés* ou *LanceDragon*, qui s'étaient également dotés d'une gamme de romans peu après la création des jeux. Cette influence d'univers aux vastes dimensions, développés par des fictions comprenant de nombreux volumes, s'étalant sur une longue période de parution et sur de très longues périodes de temps fictif, est extrêmement visible, de sorte qu'il est possible d'étudier le Multivers de *Magic* selon les critères qu'a dégagés Anne Besson pour définir le cycle romanesque dans la littérature de genre¹⁴².

Les extensions de *Magic : l'Assemblée* jouent un rôle similaire à celui des volumes d'un cycle. L'identité du Multivers se trouve ainsi partagée entre des signaux d'unité et des facteurs de discontinuité.

L'unité du cycle est signalée par le paratexte, en premier lieu par la présence d'un surtitre (« Le Cycle de Rajh »), ou par des titres présentant des noms récurrents et une formulation symétrique (*L'Épopée d'Urza*, *L'Héritage d'Urza*, *La Destinée d'Urza* ; *Guerriers de Kamigawa*, *Traîtres de*

¹⁴¹ Et une durée fictive de 4206 ans dans l'histoire de Dominaria, si l'on prend en compte toute l'histoire d'Urza.

¹⁴² BESSON (2004), chapitre II.

Kamigawa, Libérateurs de Kamigawa ; dans une moindre mesure, *Mirage et Visions*). Cette pratique est cependant loin d'être systématique, et elle est moins indispensable que dans le cas de romans, dans la mesure où le jeu de cartes, qui n'a qu'un seul éditeur, dote les emballages de chaque extension d'une identité graphique forte qui peut elle aussi mettre en évidence le lien entre les extensions successives (par exemple l'habillage et les logos « métalliques » des extensions du bloc Mirrodin).

Sur les cartes elles-mêmes, nous avons vu que les symboles d'extensions peuvent également fonctionner comme signaux d'unité éditoriaux, dans une faible mesure. L'indice le plus fort de l'unité des cartes d'une extension au niveau de la fiction est l'apparition des mêmes personnages sur les illustrations, pratique qui reste caractéristique de toute la saga de l'*Aquilon* ; mais la récurrence d'un ou plusieurs personnages dans les textes d'ambiance jouent également comme facteurs d'unité : c'est le cas d'Urza dans la trilogie éponyme, et du barbare Kamahl dans les trilogies d'*Odysée* et de *Carnage*.

Les deux autres facteurs d'unité du cycle romanesque selon Anne Besson sont le double niveau de l'intrigue (chaque volume n'est qu'une partie de l'ensemble, tout en possédant un début et une fin propres) et la présence dans chaque volume de liens textuels, par exemple des résumés ou des rappels des événements des volumes précédents. Ces critères fonctionnent encore une fois à plein dans le cas de la saga de l'*Aquilon*, dont on a vu que l'intrigue se déploie même à un triple niveau : celui de l'extension, celui de la trilogie d'extensions et celui de la saga entière (qui comprend quatre trilogies, précédées par le prologue qu'est *Aquilon*), de même que les deux trilogies d'*Odysée* et de *Carnage* ont en commun la quête du barbare Kamahl et les catastrophes magiques provoquées par le Mirari. Les rappels des événements antérieurs, néanmoins, sont loin d'être toujours présents : le paratexte fournit plus souvent un résumé de l'histoire *en cours* que de ce qui a précédé, mais certaines cartes comportent des allusions et des informations qui peuvent fonctionner comme des rappels. Ainsi le texte d'ambiance de la carte de rituel vert Tranquillité¹⁴³, dans *Les Masques de Mercadia*, marque la fin de l'histoire de l'extension et résume les informations importantes, à savoir le succès de la quête entreprise dans *Tempête* : *Sissay avait été restaurée à sa place sur le navire, l'Héritage avait été retrouvé, et l'Aquilon retournait chez eux, sur Dominaria. Gerrard songeait aux dettes qu'il avait payées... et sur celles qu'il ferait payer bientôt.*

Le jeu de cartes possède en revanche un facteur d'unité propre à ce support pour marquer l'évolution d'un personnage : lui consacrer non pas une mais plusieurs cartes reflétant ses états successifs. La saga de l'*Aquilon* emploie ce procédé avec plusieurs personnages, par exemple Ertai, expert sorcier¹⁴⁴, membre de l'équipage, qui, après avoir été abandonné sur Rajh et être tombé dans les griffes des Phyrexians, devient Ertai le Corrompu¹⁴⁵. Kamahl, qui apparaît dans *Odysée* sur une carte rouge, en

¹⁴³ Carte présente dans l'édition Alpha, rééditée dans le jeu de base jusqu'à la Septième édition, et également éditée pour les besoins de certaines extensions autonomes : *Tempête*, *Les Masques de Mercadia* et *Invasion*.

¹⁴⁴ Carte de créature légendaire bleue dans l'extension *Exode*.

¹⁴⁵ Carte de créature légendaire tricolore (blanche, bleue et noire) dans l'extension *Planeshift*.

accord avec sa nature de barbare venu des montagnes, réapparaît dans *Carnage* sur une carte verte, après s'être retiré pour méditer dans la forêt de la Krosia et y être devenu druide¹⁴⁶.

Dans le cas d'une suite de romans, les deux facteurs principaux de discontinuité d'un cycle sont le rythme de sa parution et l'autonomie plus ou moins grande de l'intrigue de chaque volume, qui le fait plus ou moins apparaître comme un simple chapitre dans une histoire plus vaste. Dans le cas de *Magic*, le premier problème ne se pose pas, car les extensions paraissent toujours au même rythme (la « grande » extension en octobre, les deux « petites » en février et juin de l'année suivante). En revanche, le problème de la discontinuité de l'intrigue se pose non seulement d'une extension à l'autre, mais à l'intérieur même de chaque extension, et la plupart du temps d'une carte à l'autre : nous avons vu que cela n'empêche pas toute intrigue globale, y compris au niveau d'une trilogie, mais qu'une histoire directement calquée sur le modèle romanesque, où chaque carte serait une page ou une phrase, faisant de l'extension un livre illustré ou un *storyboard*, s'en trouve considérablement gêné, et contraint le jeu de cartes à rechercher ses propres procédés fictionnels.

Le problème qui se pose est plutôt celui de la mémoire des joueurs au long terme, lorsque la parution d'une intrigue complexe s'étale sur un temps très long. La saga de *Aquilon* est le seul cas où il y ait véritablement eu risque d'oubli, donc de confusion, sur les tenants et les aboutissants de l'histoire, car le taux de renouvellement des joueurs était suffisant pour que ceux qui jouaient au début de la saga cessent de jouer en cours de route, et qu'inversement beaucoup de joueurs au moment de la trilogie d'*Invasion* n'aient pas du tout connu l'histoire de *Tempête*. Ce risque d'oubli se doublait d'un risque de confusion, dans la mesure où la trilogie consacrée à Urza constituait un retour en arrière dans la chronologie de l'univers et s'étalait sur une longue période de temps fictif, contrairement aux blocs *Tempête*, *Mercadia* et *Invasion*, dont l'intrigue était resserrée sur un ou deux ans : de là le recours à d'autres média, tels que le site web de l'éditeur, pour les renseigner.

Le choix de cycles de dimension réduite, ne dépassant pas l'échelle de la trilogie et sans lien entre eux, pose sur le long terme un autre problème, celui de la cohérence de l'univers : entre 2003 et 2006, un joueur de *Magic* se voit successivement confronté à trois mondes, Mirrodin, Kamigawa et Ravnica, qui n'ont vraiment rien en commun. La notion de multivers, très présente dans la saga de *Aquilon* (et indispensable à la bonne compréhension de l'intrigue), tend alors à s'effacer, voire à disparaître derrière l'accumulation de mondes en apparence indépendants. Les termes de « plan » et de « multivers » apparaissent pourtant sur certaines cartes de ces extensions, mais en très petit nombre. La trilogie suivante, commencée par *Spirale temporelle*, a remis la notion de multivers au premier plan, mais le principal point commun d'une extension à l'autre reste avant tout le jeu et la conception de la magie sur laquelle il repose.

¹⁴⁶ Kamahl, sangrahaire, créature légendaire rouge dans *Odyssée*, et Kamahl, la poigne de la Krosia, créature légendaire verte dans *Carnage*.

b. Un savoir propre aux cartes : mémoire des joueurs et érudition ludique

Malgré le renouvellement des joueurs, qu'il reste difficile de mesurer, il y a bien eu constitution d'une mémoire collective dans la communauté des joueurs depuis 1993 jusqu'à aujourd'hui. Les joueurs de *Magic* ont naturellement tendance à mémoriser les cartes qu'ils emploient ou voient souvent. Même si ce n'est souvent pas pour l'aspect fictionnel d'une carte mais pour son effet en jeu qu'ils ont tendance à s'y référer, ils retiennent également des noms, des textes d'ambiance et des illustrations – les éléments textuels sont courts, les images ont un fort impact visuel et servent de moyens rapides d'identifier les cartes pendant les parties. Cette mémoire persiste sur le long terme ; elle comporte des déformations, des incertitudes et des lacunes, mais accumule progressivement des noms de personnages et de lieux, des images et des faits internes à l'univers.

La mémoire des joueurs dans le temps réel de la réception du jeu se double d'une mémoire interne à l'univers, au fil de l'avancée de la chronologie fictive. Les événements des plus vieilles extensions entrent ainsi peu à peu dans la légende, autant dans les mémoires des personnages de l'univers que dans celles des joueurs. Ce phénomène, similaire à celui qui se produit dans le cas des cycles romanesques, a été exploité à deux reprises par l'éditeur : une première fois avec le personnage d'Urza et une seconde fois avec la trilogie de *Spirale temporelle*. Le personnage d'Urza, dont le nom apparaissait dans l'édition Alpha sans la moindre précision¹⁴⁷, avait acquis une grande célébrité depuis *Antiquities* : il était donc bien avisé de proposer, quatre ans plus tard, la suite de ses aventures, et d'en révéler enfin un peu plus à son sujet. L'extension *Spirale temporelle* joue sur la mémoire des joueurs de façon beaucoup plus élaborée. D'une part, les nouvelles cartes qu'elle propose contiennent une foule de petites références ou allusions à d'anciennes cartes, qui jouent aussi bien sur les mécaniques de jeu que sur les noms ou les illustrations. D'autre part, elle met en scène sur les cartes des personnages qui étaient présents sur les textes d'ambiance de cartes d'anciennes extensions, mais n'avaient pas bénéficié de leur propre carte. On trouve ainsi dans *Spirale temporelle* des cartes de thallidés directement inspirées de celles de *Fallen Empires*, comme Thallidé encoquillé ou Thallidé sèmespore, mais aussi des cartes représentant des personnages présents sur les textes d'ambiance, comme Endrek Sahr, maître reproducteur, le créateur des srânes, ou même un artefact figurant le volume VII des *Empires sarpadiens*¹⁴⁸.

L'existence d'une gamme de romans « officiels » paraissant en même temps que les extensions a en partie changé la donne en dotant les joueurs d'une mémoire écrite, rassemblée sur un support plus classique, d'événements qui jusque là n'existaient que sur un support éclaté (les résumés des extensions ne fournissant pas, de loin, tous les détails des cartes). Les romans obéissent à une logique

¹⁴⁷ Sur deux cartes d'artefact nommées Glasses of Urza et Sunglasses of Urza (Lunettes d'Urza et Lunettes de soleil d'Urza).

¹⁴⁸ Avec ce jeu supplémentaire que toutes les références des citations sur les cartes de *Fallen Empires* n'allaient pas au-delà du volume VI, ce qui rend le statut du VIIème volume quelque peu énigmatique.

identique à celle des cycles analysés par Anne Besson dans son ouvrage, et se doublent d'un aspect feuilletonesque par le recours fréquent aux mystères, aux *cliffhangers*¹⁴⁹ et aux sous-intrigues laissées en attente d'hypothétiques futurs développements. Cependant, les romans ne sont pas conçus pour épuiser, remplacer ou commander la fiction présente sur les cartes. Les auteurs des romans sont tenus de respecter la cohérence générale de l'univers, en premier lieu sa chronologie, mais disposent d'une part de liberté, qu'ils mettent à profit pour renforcer la cohérence d'ensemble de la gamme, par exemple en faisant des Arpenteurs des plans (utiles car capables de voyager instantanément d'un monde à l'autre) des personnages récurrents de trilogie en trilogie. Les romans comportent donc certains développements et même certains personnages absents des cartes. A l'inverse, les cartes présentent des créatures et des sortilèges qui ne sont pas toujours (loin de là) repris ou mentionnés dans les romans, et les textes d'ambiance regorgent de détails qu'il est impossible de trouver ailleurs. La réapparition dans *Légions* et *Fléau* des slivoïdes de la trilogie *Tempête* est expliquée sur les cartes par les recherches magiques menées par un groupe de sorciers, les scientifiques du projet Jusant, qui n'apparaissent pas dans les romans correspondants.

La fiction des cartes n'est donc pas subordonnée aux romans. On observe parmi les joueurs, en particulier les *fans* de l'univers, de multiples manifestations d'une mémoire fictionnelle ludique qui ne se limite pas à un seul support et n'a pas cessé de prendre en compte les cartes elles-mêmes. Cette mémoire est entretenue par les fans sur des forums où les joueurs échangent questions, réponses et spéculations, et sur des sites web qui proposent parfois de véritables encyclopédies de l'univers témoignant d'une étonnante minutie. L'existence de cette mémoire, tendant chez les *fans* à une véritable « érudition ludique », est une bénédiction pour l'éditeur dans la mesure où elle facilite considérablement la réception des nouveaux développements de l'univers lorsque ceux-ci s'appuient sur des données anciennes : les joueurs de longue date et les divers utilitaires mis à disposition assurent la transmission aux nouveaux joueurs d'un savoir foisonnant sur l'univers du jeu.

C'est précisément cette dimension de transmission orale (et virtuelle) de l'information au sein de la communauté des joueurs que *Spirale temporelle* met à profit, en utilisant le temps réel écoulé depuis la parution des anciennes extensions pour faire resurgir sur les cartes les fragments d'un passé qui, dans l'univers, est devenu mythique, et en escomptant sans doute intéresser les joueurs nouveaux ou récents aux cartes des extensions plus anciennes, devenues plus difficiles à trouver mais toujours en circulation parmi les joueurs. L'exploitation de cette mémoire au long terme donne également lieu à toutes sortes de jeux sur la chronologie fictive. L'existence de personnages à la durée de vie démesurément prolongée dans le monde de *Magic* permet de faire revenir les mêmes héros à de très longs intervalles de temps, tout en montrant leur enfance, leur croissance, leur évolution, et parfois,

¹⁴⁹ Un *cliffhanger* est une fin frustrante, au suspense haletant, donnant envie au lecteur de lire immédiatement la suite (si possible non encore parue).

monde magique oblige, leur rajeunissement¹⁵⁰. L'extension *Chaos planaire*, qui a pour thème les réalités alternatives, reprend l'une des sous-intrigues de la saga de l'*Aquilon*, l'histoire de la malédiction de Crovax, et lui invente un autre dénouement dans lequel ce n'est pas Crovax mais Mirri qui subit la malédiction¹⁵¹ ; la récente extension *Vision de l'avenir*, elle, montre des « légendes du futur » qui sont des descendants de légendes existantes¹⁵². Même en l'absence d'intrigues communes, ces jeux sur la chronologie fictive contribuent à forger à l'univers une cohérence sur le long terme, par la récurrence des personnages, la formation de généalogies fictives et les retours périodiques d'éléments de la fiction auxquels le rythme de la parution des cartes a conféré une ancienneté réelle, donc une forme d'aura de légende, dans la mémoire des joueurs.

Le support fondamentalement éclaté du jeu de cartes, et l'esthétique du fragment qui est son procédé fictionnel principal, n'empêchent donc nullement *Magic : l'Assemblée* de proposer un univers qui, malgré les problèmes de cohérence qu'il rencontre lorsqu'il tente de conserver une cohérence forte sur le long terme, n'en est pas moins bien caractérisé, suffisamment caractérisé, en tout cas, pour s'imposer au joueur comme le seul et véritable univers du jeu. Le joueur, malgré la part de liberté que lui laisse l'esthétique du fragment lorsqu'elle est employée pour sa pure puissance suggestive, se trouve donc bel et bien en présence d'une œuvre achevée, qui ne lui laisse qu'une marge limitée de créativité. Le Multivers de *Magic* se présente comme un univers de *fantasy* foisonnant, qui s'agrandit au rythme d'une véritable prolifération de mondes exotiques et d'histoires hautes en couleurs. Mais si *Magic* prend pour modèles les univers des grands cycles romanesques à succès, *Magic* reste avant tout un jeu. Nous avons déjà entrevu l'importance du lien entre la fiction et les mécaniques des règles. De

¹⁵⁰ Deux exemples frappants : Téfèiri, qui apparaît d'abord dans *Mirage* et *Visions* comme un Arpenteur des Plans (il est mentionné sur des cartes comme le terrain Île de Téfèiri dans *Mirage* ou l'artefact Boîte à mystère de Téfèiri dans *Visions*), puis comme un jeune élève d'Urza et de Barrin dans la *prequel* qu'est la trilogie Urza (Elève chahuteur, créature bleue dans *L'Epopée d'Urza*), puis de nouveau comme un puissant Arpenteur des Plans dans la trilogie de *Spirale temporelle* où il a droit à sa propre carte (Téfèiri, mage de Zhalfir, carte de créature légendaire bleue) ; Barrin, qui apparaît dans *L'Epopée d'Urza* comme un sorcier âgé aux cheveux gris (Barrin, maître sorcier, créature légendaire bleue) a rajeuni au moment d'*Invasion*, où il a l'apparence d'un homme d'âge moyen aux cheveux noirs. Par ailleurs, un thème récurrent dans les romans est celui de la santé mentale instable des Arpenteurs, conséquence de leur quasi immortalité, qui en fait des personnages très dangereux, car dotés d'une puissance considérable, mais toujours au bord de la folie.

¹⁵¹ Dans *Chaos planaire*, la carte d'enchantement vert Sens à vif, qui montre Crovax fuyant pour rejoindre l'*Aquilon* et abandonnant Mirri derrière lui, est une uchronie montrant un dénouement alternatif à l'histoire présentée sur les cartes Botte mortelle et Crovax le maudit dans *Forteresse*, Convalescence, Curiosité et Tuerie dans *Exode* (respectivement enchantement blanc, enchantement bleu et éphémère noir), où Mirri perçait à jour la transformation de Crovax en vampire et finissait par le combattre jusqu'à la mort. Le dénouement de l'histoire alternative est figuré dans *Chaos planaire* par les légendes Mirri la maudite (noire) et Crovax, héros en devenir (blanc), qui sont des alternatives aux cartes représentant la destinée « normale » de ces personnages : Mirri, guerrière-chat (légende verte dans *Exode*) et Crovax le maudit (*Forteresse*) normalement prolongé dans *Némésis* par la légende noire Incarmal en devenir. Cette uchronie était résumée aux joueurs par la nouvelle « Destiny » de Michael G. Ryan sur le site web de l'éditeur.

¹⁵² Par exemple Baru, la poigne de la Krosia (créature légendaire verte), successeur de Kamahl, ou Oriss, vigile sanctive, fille d'Orime, guérisseuse sanctive (créature légendaire blanche dans *Tempête*), et de Cho-Manno, révolutionnaire (créature légendaire blanche dans *Les Masques de Mercadia*) qu'Orime avait épousé à la fin de la saga de l'*Aquilon*.

quelle façon l'aspect fictionnel du jeu rejoint-il ses composantes mécaniques ? En quoi la fiction porte-t-elle la marque du jeu qui lui sert de support, en quoi est-elle proprement *ludique* ? C'est à ce dernier aspect que nous devons nous intéresser à présent.

*

Chapitre 5

Les règles d'un jeu fictionnel

A l'issue du premier chapitre de cette étude, j'avais distingué trois « niveaux » différents de fiction dans *Magic : l'Assemblée*, dont seuls les deux premiers étaient directement présents dans le jeu, le troisième regroupant l'ensemble des autres supports de son univers. Le premier niveau correspondait à la « fiction de la partie », à l'aspect fictionnel du jeu dans son déroulement, c'est-à-dire un duel magique entre deux joueurs-magiciens. Le deuxième niveau, quant à lui, présentait un univers de *fantasy* par le biais de textes et d'images constituant une œuvre achevée. A ce moment de l'analyse, la distinction entre ces deux niveaux semblait s'opérer en partie par les vecteurs fictionnels utilisés : les règles du jeu dans le premier cas, les images et textes à caractère « décoratif » de l'autre.

Or, un examen plus précis des composantes des cartes, puis de la façon dont elles s'organisent dans une série et dans des séries successives, nous a déjà amenés à remettre largement en cause cette première distinction. Il est à présent manifeste que les règles, non seulement les règles générales du jeu mais aussi les textes de règles écrits sur les cartes et précisant leur action singulière sur la partie, jouent un rôle dans la description de l'univers : le nom, l'image et le texte d'ambiance d'une carte sont souvent en rapport avec son effet sur le jeu, et, à l'échelle d'une extension entière, la proximité de plusieurs cartes dans la fiction va souvent de pair avec leur possible action combinée dans le jeu.

Peut-on parler pour autant d'un caractère « mimétique » des règles de *Magic* ? Oui, dans la mesure où de nombreuses règles ou capacités de cartes sont manifestement conçues pour épouser tel ou tel aspect de la fiction. Non, dans la mesure où les règles ne sont jamais entièrement subordonnées à la fiction et ne fonctionnent jamais *seulement* comme des procédés descriptifs ou narratifs : une règle n'existe que si elle offre des possibilités intéressantes en cours de partie. Dans le cas de *Magic*, le problème de l'œuf et de la poule que nous avait posé la question de savoir quel aspect, de la règle ou de la fiction, commandait la production de l'autre dans la création d'un jeu, n'est pas impossible à résoudre : la création continue de nouveaux éléments de l'univers et de nouvelles règles est bel et bien un processus de *création conjointe*, mais les règles ne sont jamais de simples accessoires narratifs. Détachées du jeu, elles conserveraient un intérêt, puisque l'équilibre du jeu et les possibilités stratégiques offertes aux joueurs resteraient inchangées, mais cela ne doit pas inciter pour autant à affirmer que la fiction est un simple supplément d'âme, purement décoratif : la dimension narrative des règles est inscrite dans les mécanismes du jeu depuis sa création, de sorte qu'il forme une entité biface dont les deux aspects, règle et fiction, sont conçus et développés ensemble et sont indissociables l'un de l'autre sur les cartes telles qu'elles sont présentées aux joueurs.

Il existe en revanche un aspect de la fiction que je n'ai pas encore examiné, et qui ne relève ni tout à fait d'une fiction suggestive telle que la permet l'esthétique du fragment, ni tout à fait de la *storyline* du Multivers, mais qui n'est pas non plus une pure mécanique ou un ratage de la fiction : c'est un aspect de la fiction qui relève un peu des trois à la fois, et où l'élaboration de la fiction semble cette fois subordonnée aux mécaniques de jeu. Ce dernier aspect de la fiction est loin d'être accessoire, car il constitue la forme la plus simple du processus de *création conjointe* par lequel le jeu ne cesse de proliférer. L'étudier permettra donc de mettre en évidence les fondements de ce processus créatif.

1. Imagerie ludique et phénomènes de tradition

L'observation des cartes à l'échelle du jeu entier, c'est-à-dire d'une série de séries de cartes, éditions et extensions, permet de relever des associations récurrentes entre certains éléments fictionnels et certains éléments des mécaniques de jeu. Ces associations sont trop ponctuelles pour relever de l'une des grandes règles structurant le jeu (par exemple les différences entre les cinq couleurs de magie), et ne correspondent pas non plus à une association globale règle/élément de fiction entrant dans le cadre de l'univers cohérent de la *storyline* (comme c'était le cas des « tribus » de *Fallen Empires*, des slivoïdes de la trilogie *Tempête* ou des Esprits dans *Guerriers de Kamigawa*). Elles semblent même évoluer selon leur propre cohérence, parfois en contradiction avec la cohérence ou la vraisemblance de la *storyline*.

La grande majorité de ces associations sont des séries qui semblent avoir été déclinées ou inspirées à partir d'une carte ayant servi de point de départ. Par exemple, on trouve dans l'édition Alpha une carte rare de créature verte appelée Oiseaux de paradis¹⁵³ (Birds of Paradise), que l'on pose en jeu pour un mana vert. C'est une créature 0/1 ayant pour type « Mana Bird » (Oiseau à mana) dont la capacité est la suivante : on peut l'engager pour ajouter un mana de n'importe quelle couleur à sa réserve. Si l'on observe les cartes des séries ultérieures produisant un effet semblable ou approchant¹⁵⁴, on retrouve sur quelques-unes l'idée de paradis : le terrain Paradis inconnu dans *Visions*, l'enchantement vert Harmonie selon Multani dans *Planeshift*, l'artefact Manteau de paradis dans *La Cinquième Aube*, l'artefact Panache de paradis dans *Spirale temporelle*. Harmonie selon Multani montre Multani, un esprit sorcier de la nature, accueillant le spectateur dans la forêt dont il est le gardien ; le texte d'ambiance est : « *Bienvenue au paradis.* » Le Manteau de paradis est fait de plumes d'oiseau, et Panache de paradis représente également une plume d'oiseau, ce que le nom anglais, Paradise Plume, explicite plus clairement. Dans ces quatre cas, la reprise du terme est manifestement une référence volontaire aux Oiseaux de paradis, devenu entre temps une carte célèbre, car très utile et souvent utilisée par les joueurs de tournois. L'association entre « paradis » et l'effet « ajoutez un mana de la

¹⁵³ La carte est rééditée dans toutes les éditions de base jusqu'à la Huitième, puis dans l'extension *Ravnica*, toujours en tant que carte rare.

¹⁵⁴ Ces cartes sont au nombre d'une soixantaine.

couleur de votre choix à votre réserve » est loin d'être systématique, puisque de nombreuses cartes ayant un effet semblable ou à peu près semblable ne la reprennent pas. Aussi bien les Oiseaux de paradis n'avaient-ils pas le monopole de cette capacité dans l'édition Alpha, puisque la carte d'artefact Prisme céleste (Celestial Prism) possédait une capacité du même genre (moins avantageuse). Mais ces quatre cartes forment une petite série et les joueurs, pour peu qu'ils soient un peu familiers du jeu, reconnaissent facilement la référence à une carte célèbre. Inversement, la mention de « paradis » se trouve liée dans l'esprit des joueurs à une capacité de ce genre, et le nom et l'illustration d'un Manteau de paradis ou d'une Plume de paradis suffiraient probablement à un joueur pour deviner le texte de règle correspondant.

Une autre carte de l'édition Alpha encore plus fameuse, l'artefact Lotus noir (Black Lotus), a elle aussi fourni le point de départ d'une série du même genre, moins nombreuse, mais à la cohérence plus forte. Le Lotus Noir doit sa célébrité à sa capacité, qui permet au joueur qui le « sacrifie » (qui le place dans son cimetière) d'ajouter à sa réserve trois manas de la couleur de son choix, alors que le Lotus ne coûte rien à poser en jeu, ce qui revient pendant une partie à s'octroyer trois points de mana « gratuits », un fort avantage stratégique. On trouve huit autres cartes dont la capacité a un effet semblable ou similaire à celle du Lotus noir. Si l'on met de côté l'artefact Diamant de l'œil du lion (dans *Mirage*) et de la créature verte Eidolon verdoyante (dans *Discorde*), les six cartes restantes ont toutes le mot « lotus » dans leur nom : le terrain Vallon des lotus dans *Aquilon*, l'artefact Pétale de lotus dans *Tempête*, l'artefact Fleur de lotus dans *L'Épopée d'Urza*, la créature-artefact Gardien du lotus dans *Invasion*, l'artefact Lotus doré dans *Mirrodin* et l'artefact Floraison de lotus dans *Spirale temporelle*. L'ensemble de ces huit cartes sont des reprises ou des variantes faisant référence au Lotus noir de l'édition Alpha. En l'occurrence, ces reprises ont une explication bien précise : le Lotus noir, comme plusieurs autres cartes de l'édition Alpha, était trop puissant et susceptible de déséquilibrer le jeu, ce qui explique qu'il n'ait pas été réédité après l'édition Unlimited. Les cartes qui s'en inspirent sont donc autant de tentatives d'en réaliser des variantes « corrigées ». Mais dans le même temps, le Lotus noir étant devenu très rapidement la carte la plus recherchée du jeu (et la plus chère sur le marché de la collection), ces cartes fonctionnent également comme autant de références à l'une des quelques grandes cartes « mythiques » de *Magic*, mythiques car très anciennes, très rares et très puissantes, réputées permettre à un joueur de remporter une partie en un très petit nombre de tours. Toute mention du lotus prend donc une résonance particulière dans l'esprit d'un joueur de *Magic*, et c'est sur elle que ces cartes appuient leur puissance évocatrice. La référence fonctionne en partie comme un appât pour le joueur, en lui faisant miroiter la perspective d'une nouvelle carte qui retrouverait peut-être toute la puissance de la carte originelle introuvable. Mais elle fournit également une base sur le plan de la fiction. L'esthétique du fragment en tire un effet poétique, en particulier avec le Pétale de lotus. Mais les choses vont plus loin. Avec le Vallon des lotus, on passe d'un objet (une plante) à un lieu. Avec le Pétale de lotus, la fleur elle-même se fragmente et devient sujet à collection, puisque chaque Pétale de lotus a la propriété d'ajouter non pas trois manas d'une couleur quelconque,

mais un seul, à la réserve du joueur (effet similaire à la capacité des Oiseaux de paradis – preuve supplémentaire, s’il en était besoin, que les associations entre une règle et un aspect de la fiction sont rarement exclusives), de sorte qu’il devient nécessaire, très logiquement, d’avoir en sa possession plusieurs pétales pour retrouver la puissance de la fleur originelle. Observons à présent le texte d’ambiance : « *Difficile à imaginer* », dit Hanna, songeuse, en caressant le pétale. « *Une si jolie fleur inspirant autant de convoitise*¹⁵⁵. » Le caractère précieux du Lotus noir, qui n’était pas présenté comme tel au départ (la carte n’avait pas de texte d’ambiance, et il n’était probablement pas prévu qu’elle s’avèrerait aussi puissante), se trouve intégré à la fiction. Il devient alors tout naturel d’imaginer un Gardien du lotus, puisque, dit son texte d’ambiance, *Les champs de lotus sont trop précieux pour être laissés sans défense*¹⁵⁶. Ainsi, une micro-fiction se construit peu à peu autour du lotus, non sans jouer à inclure dans la fiction des références à des réalités bien connues des joueurs.

Une autre série de cartes s’est constituée de la même façon autour d’une carte de départ, bien moins fameuse et puissante que le Lotus noir, mais familière aux joueurs : l’Atog. L’Atog est une créature rouge apparue dans *Antiquities*, et dont il est possible d’augmenter temporairement les caractéristiques en sacrifiant un artefact. L’illustration représente une créature aux yeux jaunes globuleux, pourvue surtout d’une énorme bouche garnie de crocs assortis, et entourée de barres métalliques portant des empreintes de dents – la micro-fiction correspondant à la capacité de l’Atog consistant à le « nourrir » en lui donnant des objets à dévorer avant de le lancer à l’attaque. L’extension *Mirage* comporte une créature verte appelée Sylvatog, qui fonctionne sur le même principe, mais dont la capacité réclame que le joueur sacrifie une carte de terrain, bien entendu une Forêt. L’extension *Visions* ajoute un troisième représentant au groupe, bleu cette fois, le Chronatog, dont la capacité fonctionne aussi sur le même principe, mais nécessite que le joueur passe son prochain tour. *Aquilon* invente la variante noire de la série, le Nécratog, montré en train de ronger un squelette, dont la capacité demande au joueur de retirer de la partie la carte de créature la plus proche du dessus de son cimetière. *Tempête*, enfin, invente un atog blanc, l’Auratog, dont la capacité fonctionne en sacrifiant des enchantements.

On s’attend à ce que la série en reste là, puisqu’il existe à présent un atog pour chaque couleur. C’est en effet le cas, momentanément, jusqu’au moment où de nouveaux atogs réapparaissent dans *Odyssée*, pas moins de six autres atogs à la fois. Les atogs sont devenus suffisamment célèbres pour fournir le thème d’un « cycle » de cartes dans une nouvelle extension ; les cinq nouveaux atogs formant le cycle sont des cartes « dorées », représentant chacun une paire de couleurs : le Phantatog (blanc-bleu), le Psychatog (bleu-noir), le Sarcatog (noir-rouge), le Lithatog (rouge-vert) et le Thaumotog (vert-blanc). Tous fonctionnent sur le même principe que les atogs précédents, mais à raison de deux capacités chacun. Il existe même un sixième nouvel atog, pentacoleur, l’Atogatog, dont la capacité réclame au joueur de sacrifier un... atog. Le dernier-né de la famille des atogs apparaît enfin dans *Mirrodin* : ce

¹⁵⁵ Je traduis.

¹⁵⁶ Je traduis.

monde métallique fourmillant d'artefacts aurait difficilement pu ne pas compter dans sa faune (outre une réédition du premier Atog) un représentant particulièrement gigantesque de la famille, le Mégatog.

Ces trois exemples ont en commun de montrer la constitution progressive de séries de cartes ayant leur cohérence propre, cette cohérence ne reposant pas au départ sur un élément relevant de la description d'un seul monde ou d'une seule histoire d'ensemble, comme c'était le cas des exemples de séries de cartes que nous avons vues jusqu'à présent, mais sur l'effet de la carte sur le jeu, sur les textes de règles. Le fil directeur de ces séries est donc à rechercher dans un élément purement technique, du moins au départ, car nous venons de voir que cet aspect se trouve rapidement appuyé, voire dépassé, par leur élément fictif. Mais au fil de ce processus de « tradition » d'un élément technique d'une série de cartes à l'autre, l'élément fictif qui vient l'enrichir garde l'empreinte de son origine ludique et impose, au beau milieu d'un univers à la cohérence par ailleurs forte, une forme de cohérence différente et pour ainsi dire décomplexée, qui n'est nullement embarrassée par la présence fortuite d'espèces animales ou végétales très similaires sur des continents différents (les atogs d'*Odyssée* étant censées se trouver sur Otaria, un petit continent séparé du reste de Dominaria par de vastes océans) voire sur des mondes qui par ailleurs n'ont pas grand-chose en commun (Mirrodin est un plan bien distinct de Dominaria, mais par chance on y trouve aussi des lotus, qui, bien que métalliques, ont des propriétés magiques identiques à celles des lotus de Dominaria).

Il est certes possible d'imaginer à ces récurrences opportunes des justifications s'appuyant sur la vraisemblance interne de la fiction, par exemple sur la magie omniprésente dans le Multivers, mais de telles justifications ne viennent bien entendu qu'après coup et, au fond, ne sont même pas nécessaires : l'univers du jeu n'est jamais et ne prétend jamais à une cohérence identique à celle d'une œuvre de fiction classique, précisément parce qu'il reste avant tout l'univers *du jeu*, et que le jeu ne se prive pas, lorsque le besoin s'en fait sentir ou simplement lorsque le résultat est amusant, de multiplier les jeux fictionnels sur l'univers. Quelles que soient les influences extérieures, par exemple romanesques, qu'intègre la fiction, elle garde toujours une dimension ludique, à tous les sens du terme : une fiction créée et entretenue en vue du jeu, un jeu qui, de son côté, n'hésite pas à jouer avec la fiction, y compris en laissant de côté les très sérieux principes de vraisemblance et de cohérence de la *storyline*.

De tels îlots constitués par ces familles de cartes ont pour conséquence de doter l'univers de la *storyline*, à la cohérence purement fictionnelle, d'une facette différente, une continuité à cohérence lâche fondée sur les règles et que l'on peut appeler une « imagerie ludique ». Les composants de cette imagerie ne sont ni des éléments intégrés dès le départ à la *storyline*, ni de simples ingrédients génériques importés de l'extérieur (comme c'est le cas des elfes et des gobelins, du moins dans les premières séries) ; mais elles contribuent à donner une personnalité à l'univers¹⁵⁷, et forment un

¹⁵⁷ Je n'ai mentionné que quelques exemples de cette « imagerie ludique » ; il y en a bien entendu d'autres. Les trois cycles des « Mages » dans le bloc *Spirale temporelle* sont un bon exemple récent des jeux fictionnels auxquels peut donner lieu cette imagerie. Chaque cycle se compose de cinq Mages, un par couleur, qui font référence à une carte ancienne et célèbre en en reprenant la capacité : des artefacts dans *Spirale temporelle* (par exemple le Mage du Miroir, créature noire, reprend l'effet du Mirror Universe de *Legends*, qui permet d'échanger

ensemble de figures et d'icônes qui apparaissent régulièrement sur les cartes et renforcent la cohésion d'ensemble du jeu en fournissant aux joueurs des points de référence¹⁵⁸.

Cette « imagerie ludique » a mis en évidence un phénomène que j'ai appelé la « tradition ». Le terme est à prendre au sens propre : il désigne le passage ou la reprise régulière d'un point de règle sur une carte d'une série à une autre, qui constitue un ensemble de « lignées » parallèles faites de cartes nouvelles inspirées d'autres plus anciennes, parfois selon une simple variante, parfois, comme dans le cas des atogs, accompagnée d'une amplification formant une arborescence plus complexe. Mais ce processus ne peut être compris que si l'on prend également en compte les principes qui président à l'élaboration de la *structure* de chaque série de cartes, et la façon dont les règles et la fiction s'articulent dans le jeu (en dehors même des règles additionnelles évoluant de pair avec la *storyline*), c'est-à-dire le pendant synchronique de ce dont le réseau de références de la « tradition » est une manifestation diachronique. L'intérêt et l'équilibre du jeu reposent en effet sur le respect de règles précises lors de la conception des nouvelles cartes. Ces principes s'appliquent non à l'échelle de la carte isolée, mais à l'échelle de la série, notamment afin de veiller à ce qu'aucune des cinq couleurs ne soit avantagée par rapport aux autres. Or, ces principes d'équilibre du jeu ne sont pas différents de ceux qui président à l'articulation de l'aspect mécanique du jeu et de son aspect fictionnel. Il est donc nécessaire d'examiner en détail ce qui forme non seulement le noyau des règles de *Magic : l'Assemblée*, mais aussi le « premier moteur » du processus de *création conjointe* de son univers fictif.

2. Roue des couleurs et symbolisme interne : le noyau dur du jeu fictionnel

Au début de cette étude, en rencontrant le problème d'une hypothétique « traduction » possible des règles sur le plan de la fiction, j'avais montré que les règles de *Magic* ne sont pas un système de simulation qui chercherait à rendre compte de façon exhaustive d'une réalité fictive – la vocation « mimétique » des règles n'est pas leur vocation première – mais relèvent avant tout d'une forme de « modélisation » qui retient certains éléments de la fiction au détriment d'autres, selon ce qui présente un intérêt pour le jeu proprement dit. Il est temps de revenir sur cette idée de modélisation et de l'explicitier plus en détail.

son total de points de vie avec l'adversaire), des terrains dans *Chaos planaire* (par exemple le Mage de la Bibliothèque, en vert, qui reprend la Library of Alexandria d'*Arabian Nights*), des enchantements dans *Vision de l'avenir* (par exemple le Mage de la Lune, créature rouge, qui reprend l'enchantement rouge Blood Moon de *The Dark*).

On assiste là encore à un développement de la fiction autour de cartes au départ isolées et sans rapport entre elles, la fiction consistant cette fois à imaginer que chacune a donné lieu à la création d'un ordre de mages revendiquant leur pratique magique de l'adoration d'une ancienne relique (dans le cas des artefacts), de la garde d'un lieu ancien (les terrains) ou d'un phénomène magique particulier (les enchantements).

¹⁵⁸ Lorsque le jeu de références devient obscur même pour le joueur moyen, les limites de l'imagerie ludique sont franchies et relèvent davantage de l'érudition ludique réservée aux fans. La « tradition » d'un point de règle d'une série de cartes à l'autre se change alors en clin d'oeil, et il arrive qu'on ne soit plus très loin du *easter egg* (« œuf de Pâques », désignant une référence obscure cachée volontairement dans une carte).

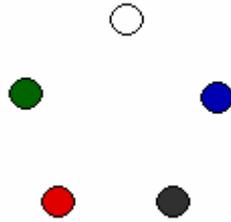
a. La structure du jeu

La structure du jeu élaborée pour l'édition Alpha de 1993 est restée identique par la suite, à quelques corrections près. Le jeu comporte des cartes appartenant aux cinq couleurs de magie, complétées par deux types de cartes incolores : des terrains (parmi lesquels les cinq terrains de base et des terrains spéciaux « non base ») et des artefacts. L'équilibre du jeu repose sur l'équilibre des puissances des cinq couleurs, et sur le fait que les cartes incolores gardent une influence neutre sur le jeu (c'est-à-dire se cantonnent à des effets « génériques » qui n'avantagent pas une couleur au détriment des autres).

Afin de réaliser cet équilibre, chaque couleur s'est vue attribuer un accès privilégié à certains types d'effets sur le jeu, auxquels les autres couleurs n'ont pas ou peu accès : chaque couleur possède ainsi une « identité mécanique » bien caractérisée, définissant ses points forts, ses points faibles et les stratégies auxquelles elle recourra plus volontiers. Par exemple, la couleur blanche comporte davantage de sorts permettant de prévenir des blessures ou de gagner des points de vie ; le bleu a la capacité d'engager les cartes adverses pour les empêcher d'agir ; le noir a accès à des sorts de destruction directe de créatures ; le rouge, à des sorts infligeant directement des dommages à l'adversaire ou à ses créatures, ou capables de détruire ses terrains ; le vert possède des créatures puissantes et des sorts permettant de poser plus rapidement ses terrains en jeu.

L'articulation avec l'aspect fictionnel du jeu s'opère dans la mesure où ces différences mécaniques sont mises en correspondance avec une symbolique interne au jeu. Ses aspects les plus simples et les plus visibles sont les couleurs elles-mêmes, dont le jeu réutilise certaines valeurs symboliques courantes (le noir associé à la mort, le rouge à la violence) et les associe aux icônes que sont les symboles de mana (soleil, goutte d'eau, tête de mort, etc.) ; mais cette association va beaucoup plus loin, puisqu'à chaque couleur correspond également, non seulement un paysage (figuré sur l'un des cinq terrains de base) mais toute une série de connexions avec des éléments physiques et psychologiques et des valeurs morales.

Le résultat est ce que l'éditeur appelle la « roue des couleurs » (*color wheel* ou *color pie*). La symbolique interne du jeu définit non seulement l'identité de chaque couleur mais ses relations avec les quatre autres. Les cinq couleurs forment un pentagone (qui figure au dos des cartes) où les couleurs s'enchaînent dans l'ordre : blanc, bleu, noir, rouge, vert, et s'organisent en paires de couleurs « alliées » (chaque couleur est allié aux deux couleurs adjacentes) et de couleurs « ennemies » (chaque couleur s'oppose aux deux couleurs qui lui font face dans le pentagone). Les identités des couleurs sont conçues de manière à expliquer ces alliances et ces oppositions. Par exemple, le rouge est lié au chaos et aux réactions immédiates et émotives, tandis que le blanc et le bleu, les deux couleurs opposées au rouge, favorisent l'ordre et une action réfléchie.



La roue des couleurs relève donc bien non pas d'une simulation d'un réel fictif dont tous les éléments seraient pris en compte, mais de l'élaboration d'un modèle, d'une structure où, de la même façon qu'un signe dans un langage, chaque composant a une valeur différentielle : chacune des cinq couleurs existe par distinction avec les autres. L'ensemble du système peut être résumé à l'aide des tableaux suivants :

La roue des couleurs : symbolique interne des couleurs					
Couleur	Symbole	Terrain	Attributs physiques	Attributs non physiques	Valeurs
Blanc		Plaine	Air, lumière	Santé	Ordre, justice, collectivité
Bleu		Île	Eau, air	Immatérialité, illusion	Savoir, technologie, calcul rationnel
Noir		Marais	Obscurité, vide	Mort, destruction	Amoralité, pouvoir, individualité
Rouge		Montagne	Feu, pierre	Emotion, action	Liberté, spontanéité, chaos
Vert		Forêt	Terre, végétation	Vie, instinct	Nature, symbiose, évolution

La roue des couleurs : mécaniques des couleurs		
Couleur	Capacités de créatures privilégiées	Effets exclusifs ou privilégiés des sortilèges
Blanc	Initiative, Vigilance, Vol, Protection contre d'autres couleurs, Regroupement.	Prévention de blessures ; gain de points de vie ; augmentation des caractéristiques des créatures ; protection contre d'autres couleurs ; destruction d'enchantelements ; sortilèges rétablissant une égalité entre tous les joueurs (y compris par élimination en bloc des cartes en jeu).
Bleu	Vol, créatures imblocables, créatures ne pouvant être la cible de sortilèges.	Effets permettant de piocher des cartes ; effets permettant d'engager ou de dégager une carte en jeu ; effets contrecarrant un sort adverse ; effets renvoyant les cartes en jeu dans les mains des joueurs ; neutralisation ou prise de contrôle d'une carte de l'adversaire ; réorganisation des cartes de la bibliothèque ; effets permettant de changer le type d'une créature ou la couleur d'une carte.

Noir	Peur, Régénération.	Destruction directe de créatures ; diminution des caractéristiques des créatures ; effets renvoyant dans la main du joueur des cartes de son cimetière ; effets obligeant l'adversaire à se défausser de cartes de sa main ; effets « volant » des points de vie à l'adversaire ; effets obligeant l'adversaire à sacrifier des créatures ; effets fondés sur le sacrifice par le joueur de ses propres cartes ou points de vie.
Rouge	Célérité, Initiative.	Dégâts directs aux créatures et aux adversaires ; destruction de terrains ; augmentation des caractéristiques des créatures ; accélération ou multiplication des attaques ; effets empêchant les créatures attaquantes d'être bloquées ; effets dépendant du hasard.
Vert	Piétinement, créatures non volantes capables de bloquer des créatures volantes.	Créatures produisant du mana (vert ou de toutes couleurs) ; créatures puissantes ; mise en jeu de cartes ou de jetons de créatures ; mise en jeu plus rapide des terrains ; augmentation de la puissance des créatures ; destruction d'artefacts ou de terrains non base ; effets dirigés contre les créatures volantes ; gain de points de vie.

La roue des couleurs : exemples courants d'associations règle / fiction		
Couleur	Mécanismes de jeu courants	Correspondant fictif
Blanc	Prévention de blessures	Guérison par un guérisseur ; pentacle ou inscription magique protectrice.
	Gain de points de vie	Boisson bienfaitante (potion, source, nectar).
	Élimination massive de cartes en jeu	Cataclysme biblique (colère de Dieu, armageddon)
	Sortilège rétablissant l'égalité entre les joueurs	Éléments liés à la justice (balance, égalité des chances, etc.)
Bleu	Créature imblocable	Passe-muraille, fantôme, être furtif.
	Effet contrecarrant un sort adverse	Notion de contresort magique ; interdiction ou contrainte ; distraction, oubli, perte de mémoire du magicien adverse.
	Effet renvoyant une carte en jeu dans la main d'un joueur	Troubles dans l'Æther ¹⁵⁹ ; variations sur le thème de la marée, du flux et du reflux.
	Effet permettant de piocher des cartes.	Mémoire retrouvée, méditation, recherches dans les grimoires magiques.
Noir	Effet renvoyant dans la main du joueur des cartes de son cimetière	Sorts de nécromancie, variations sur le thème de l'exhumation ou de la réanimation.
	Effet contraignant un joueur à se défausser de cartes de sa main	Troubles mentaux, folie, pensées horribles.
	Effet « volant » des points de vie à un joueur	Vol de l'énergie vitale, vampirisme.
	Effet diminuant les caractéristiques d'une créature	Faiblesse physique, dépérissement.

¹⁵⁹ L'Æther est la substance éthérée qui sépare les plans dans le Multivers. Lorsqu'un magicien/joueur invoque une créature, elle se matérialise depuis l'Æther. En l'occurrence, la micro-fiction propre à des cartes de ce genre consiste à dire que le magicien manipule l'Æther pour renvoyer une créature là d'où elle vient.

Rouge	Dégâts directs	Feu, éclairs, effets pyrotechniques variés.
	Accélération ou multiplication des attaques	Furie guerrière, mêlée générale
	Effets empêchant les créatures attaquant d'être bloquées	Déséquilibre, séisme
	Effets liés au hasard	Variations sur l'idée de chaos, ou bricolage au fonctionnement imprévisible
Vert	Créatures non volantes capables de bloquer les créatures volantes	Araignées géantes
	Mise en jeu ou multiplication de jetons de créatures	Essaim d'insectes, bande de petits animaux
	Mise en jeu rapide de terrains	Variations sur l'exploration, le voyage
	Destruction d'artefacts ou de terrains non base	Variations sur le rejet de l'artificiel par la nature

b. La structure de la fiction

La roue des couleurs, en assurant l'articulation entre règles et éléments fictionnels par une série d'associations symboliques, contribue à structurer non seulement le jeu comme mécanique, mais aussi l'ensemble de ses aspects fictionnels. La roue des couleurs est le noyau dur autour duquel se conçoit et se développe l'univers. A ce titre, elle fournit aux concepteurs un ensemble de lignes directrices, qui sont aussi des contraintes, dans la création des nouvelles séries de cartes et des mondes et histoires qu'elles devront proposer. En effet, le jeu de base de 1993 a attribué à chaque couleur un bestiaire et un ensemble de peuples qui, par la suite, sont restés en grande partie inchangés, pour ne pas désorienter les joueurs. Cette série de correspondances peut être résumée par le tableau suivant (où, de même que dans le jeu, la distinction entre créatures et peuples est souvent flottante) :

Couleur	Peuples (non humains)	Créatures	Métiers et archétypes
Blanc	Anges ; hommes-aigles.	Licornes, pégases, aigles, lions.	Soldats, chevaliers, paladins, chefs d'armées ; prêtres, clercs ; guérisseurs, joueurs de trompette.
Bleu	Ondins, hommes-poissons et autres hommes-crustacés.	Oiseaux, poissons et monstres marins, créatures illusoires et fantômes, êtres élémentaires d'eau et d'air.	Sorciers, savants, sages, voleurs, mages liés à l'eau et à l'air, illusionnistes, prestidigitateurs.
Noir	Zombies ; démons ; hommes-rats.	Diablotins, goules, squelettes, rats, spectres et ombres.	Bandits et assassins, prêtres de divinités maléfiques, nécromanciens.
Rouge	Gobelins ; orques ; nains ; ogres ; minotaures ; kobolds ; humains barbares.	Dragons, êtres élémentaires de feu, terre, pierre et lave, hydres, rocs (oiseaux géants).	Guerriers, mercenaires, forgerons, artilleurs, mages du feu et de l'électricité, joueurs de tambour.
Vert	Elfes ; centaures ; dryades ; hommes-bêtes ; sylvins (hommes-arbres) ; fées ; trolls.	Bêtes sauvages (ours, loups, aurochs, sangliers, grands singes, éléphants, écureuils...), insectes géants, guivres (reptiles géants), dinosaures.	Druides et autres mages liés à la nature, joueurs de lyre et de flûte.

On observe que, dès le jeu de 1993, l'univers puise à toutes les mythologies et à tous les folklores, et, même en offrant au départ un simple agrégat d'archétypes génériques (car communs à nombre d'univers de *fantasy*), en opère, *via* la roue des couleurs, un syncrétisme qui les réorganise dans un système symbolique différent, lequel se caractérise avec une précision croissante au fil du temps et des extensions et sert de fondement à tous les cadres de jeu décrits. De même qu'au niveau de la réception les cartes offrent au joueur des « briques d'histoire », de même, au niveau de la production, la série de correspondances induite par la roue des couleurs fournit tout à la fois des moules pour la fabrication de ces briques et un noyau autour duquel il devient possible de réaliser toutes sortes de variantes.

Les cadres de jeu, qu'il s'agisse de mondes (de plans), de pays ou de régions, sont généralement décrits selon la série d'associations : 1 couleur = 1 terrain = 1 lieu = 1 peuple ou force en présence. Comme on l'a vu, il ne s'agit pas d'une formule appliquée de façon monolithique, puisque chaque couleur peut voir cohabiter plusieurs peuples ou factions et décrire plusieurs lieux à la fois. Ce qui reste constant, en revanche, c'est le rattachement de chaque élément de la fiction à une ou plusieurs couleurs du jeu, en fonction de la symbolique interne que nous venons de voir, qui préside à la conception des mondes, des personnages et des intrigues. La roue des couleurs a donc les avantages et les défauts d'une contrainte : au fil du temps, la structure du jeu reste invariable, et tend à imposer à la fiction une logique de série, dans la mesure où ce sont au fond toujours les mêmes éléments fondamentaux qui reviennent dans chaque nouvelle histoire, les mondes et les intrigues risquant alors d'être réduits au rôle d'un simple habillage (ce n'est pas « l'éternel affrontement du Bien et du Mal », mais « l'éternelle confrontation entre les cinq couleurs de magie ») ; dans le même temps, elle contraint l'éditeur à se renouveler constamment, à inventer toujours de nouvelles variations, pour ne pas figer le jeu dans un immobilisme stérile et ne pas lasser son public.

Cette contrainte vaut autant pour l'aspect mécanique du jeu que pour son aspect fictionnel : chaque nouvelle série de cartes doit ouvrir de nouvelles possibilités de jeu et proposer de nouveaux « tours » par rapport à une structure déjà bien connue, sans jamais pour autant désorienter les joueurs ou remettre en cause trop profondément ce qui fait l'équilibre du jeu (sur le plan des règles) et ce qui lui confère son identité comme œuvre de fiction (sur le plan de l'univers). Sur le plan des mécaniques de jeu, cette contrainte s'exprime par l'emploi de règles additionnelles inventées pour chaque nouvelle extension, mais qui, en général, ne sont utilisées que le temps d'une trilogie : tout en proposant de nouvelles façons de jouer, elles remplissent aussi dans une certaine mesure, comme on l'a vu, un rôle « mimétique » en participant de la caractérisation de chaque nouveau monde. C'est en ce sens que l'expansion continuelle du jeu et de son univers peut être qualifiée de « création conjointe », l'invention de nouvelles règles et l'enrichissement du Multivers étant menés en parallèle.

c. *Un jeu fictionnel entre horizon d'attente et renouvellement permanent*

Les principes de structuration du jeu et de son univers que fournit la roue des couleurs jouent ainsi, du côté de la production, un rôle comparable à celui des « bibles » utilisées par les scénaristes de séries télévisées, ou des canevas utilisés par les acteurs de *commedia dell'arte* pour improviser leurs pièces. La roue des couleurs reste la plupart du temps à l'état d'outil dont les joueurs n'ont pas ou peu connaissance (elle n'est évoquée que dans certains articles sur le site web de l'éditeur). Mais, dans le même temps, elle est présente en filigrane partout sur les cartes. Elle habitue les joueurs, par la fréquentation des cartes, à la récurrence de multiples associations entre un élément de règle et un élément de la fiction. Le joueur, en découvrant les cartes terminées, reçoit le jeu comme une entité double mais unique, un signe biface règle/fiction dont il ne sépare les composants que dans un second temps. Ainsi, du point de vue du joueur, tout aspect des règles devient connoté du point de vue de la fiction et, réciproquement, tout aspect de la fiction peut être facilement « encodé » en termes de règles, le tout dans les limites de la modélisation technique et du langage symbolique propres au jeu.

On peut observer plusieurs conséquences de ce phénomène. Le joueur s'habitue rapidement à comprendre en termes de jeu les éléments fictionnels qu'il reçoit. Tout joueur de *Magic* lisant les noms des terrains spéciaux suivants : Immensité de Cielcouvert, Catacombes de Sombreau, Contrefort d'Ombresang, Vallée de Moussefeu, Prairie de Solherbe¹⁶⁰, reconnaîtrait sans grande difficulté, avant même d'avoir les cartes en main, les paires de couleurs auxquelles chacun correspond (respectivement blanc et bleu, bleu et noir, noir et rouge, rouge et vert, vert et blanc). Ces associations entretiennent chez les joueurs un horizon d'attente qui les met en terrain familier lorsqu'ils manipulent les cartes. Mais cet horizon d'attente, comme tous, est à double tranchant, car contrairement à ce qui se passait dans le cas des micro-fictions ponctuelles que nous avons examinées (par exemple le terme de « paradis » associé à la capacité de produire du mana de n'importe quelle couleur) les associations induites par la roue des couleurs tendent bien davantage à l'exclusivité, car elles sont au fondement du langage fictionnel que le jeu s'est constitué : la « tradition » n'y est plus un libre jeu de références mais la reproduction d'une structure dont dépend l'identité du jeu. Faire apparaître un peuple, une créature ou un type de sortilège emblématique d'une couleur dans une couleur différente n'est pas innocent et, sans déclencher des réactions nécessairement hostiles, sera assuré de paraître « bizarre ». C'est précisément sur cet effet que misent les cartes « décalées » de l'extension *Chaos planaire* en présentant des versions alternatives de certaines cartes dans des couleurs différentes de leurs couleurs d'origine, le correspondant fictionnel de cette entorse (limitée) aux fondements du jeu étant la description d'un monde où rien ne va plus et dont le « vrai » présent menace d'être submergé sous des réalités alternatives.

¹⁶⁰ Cycle de terrains rares dans l'extension *Odyssée* (les noms originaux sont : Skycloud Expanse, Darkwater Catacombs, Shadowblood Ridge, Mossfire Valley, Sungrass Prairie).

L'élaboration de chaque nouvelle série de cartes est ainsi soumise à toute une série de contraintes et de compromis, entre satisfaction de l'horizon d'attente des joueurs et nécessaire renouvellement créatif. A l'échelle d'un simple cycle de cartes, l'utilisation de la roue des couleurs se borne parfois à réutiliser des éléments classiques de façon assez routinière. Dans la trilogie d'*Invasion*, qui a pour thème les jeux pentacolors et comporte donc de nombreuses cartes « dorées », on trouve une série de créatures bicolores exploitant toutes les paires de couleurs possibles, y compris entre couleurs opposées (ce qui pourrait donner des résultats originaux), mais qui se résument pour la plupart à de simples croisements entre les archétypes classiques de chaque couleur, au point qu'on trouve dans *Apocalypse* une créature bicolore bleue et rouge prenant la forme relativement improbable d'un hybride d'ondin et de goblin¹⁶¹.

Le bloc Ravnica offre au contraire un exemple d'un travail plus poussé à partir de la roue des couleurs, portant également sur leurs alliances possibles : pour chaque paire de couleurs est inventée une guilde rassemblant certains aspects des couleurs qui la composent. A la paire bleu-rouge correspond la guilde des Izzet, qui a en charge la gestion de l'eau et du chauffage dans le monde-ville de Ravnica. Le mélange de l'eau et du feu produit tout naturellement des variations sur la magie liée à la vapeur ; les membres de la guildes sont à la fois des sorciers humains (archétype classique de créature bleue) et des gobelins, dont le caractère « bricoleur » fait partie de leurs attributions courantes, mais est ici renforcé à l'occasion de leur mélange à une couleur prisant la technologie et la recherche pure. La guilde est tout de même davantage structurée par les valeurs du bleu, car elle se trouve aux mains d'une sorte de demiurge narcissique s'adonnant à toutes sortes de machinations, mais ce grand maître des Izzet n'est autre qu'un... dragon, créature emblématique du rouge. Ce travail créatif poussé s'accompagne de l'usage de néologismes conservant une symbolique simple, très lisible en termes de jeu : le dragon se nomme Niv-Mizzet, mais son surnom est « le Cérébropyre » – l'esprit pour le bleu et le feu pour le rouge.

Nous retrouvons dans ce dernier exemple ce que nous avons déjà pu observer à propos de *Fallen Empires*, puis, d'une façon plus complexe, de *Guerriers de Kamigawa* : la structure d'une série de cartes contribue – plus ou moins selon les cas – à orienter le jeu vers tel ou tel type de stratégie, en incitant à combiner ensemble tels ou tels groupes de cartes. La structure du monde de Ravnica, rapprochée de la roue des couleurs, met en évidence de façon particulièrement frappante les « ficelles » de ce processus : les dix guildes n'existent que parce qu'il y a dix paires de couleurs possibles, et inversement les cartes des différentes couleurs, dans les trois extensions du bloc, sont volontairement réparties pour favoriser dix groupes possibles, au point que de nombreuses cartes portent en filigrane dans leur boîte de texte le blason de la guilde à laquelle elles se rattachent dans l'univers et à laquelle on *peut* les rattacher au moment de composer son paquet pour jouer. En l'occurrence, il est même assez difficile de se composer un jeu autrement qu'en faisant son choix

¹⁶¹ Chasseur aux nageoires-rasoirs, dans l'extension *Apocalypse*.

parmi les dix guildes. Si dès la création du jeu il a été possible de composer des paquets fondés sur deux couleurs, les joueurs ayant découvert le jeu avec *Ravnica*, eux, avaient tendance à parler non de « jeu bleu-rouge » mais de « jeu Izzet », le nom d'Izzet ayant été intégré au vocabulaire des joueurs comme simple synonyme de « jeu bleu-rouge » : la proximité entre univers et mécaniques de jeu tend à les faire se confondre tant les correspondances entre l'un et l'autre deviennent naturelles pour les joueurs.

La structure même du jeu cheville donc ensemble éléments de règles et éléments de la fiction au moyen de la roue des couleurs. Celle-ci fournit les fondements d'un langage symbolique propre au jeu qui d'une part s'exprime dans les mêmes grandes lignes dans chaque nouvelle série de cartes, d'autre part fournit la base d'un jeu créatif confronté à l'équilibre délicat du changement dans la continuité. Les composants de l'imagerie ludique et les phénomènes de « tradition » que nous avons observés en premier lieu ne constituent donc que des manifestations locales de mécanismes par ailleurs à l'œuvre à très grande échelle, dans l'ensemble du jeu, et définissant son identité à la fois en tant que système axiomatique de règles et en tant qu'œuvre de fiction. Une nouvelle fois, le langage semble le domaine de comparaison le plus approprié : le jeu fonctionne comme un système conventionnel composé d'une série de signes qui donnent une valeur mimétique à des mécaniques par ailleurs purement abstraites en associant un signifiant (élément de règle) à un signifié (élément fictif). Mais ces signes fonctionnent également dans le sens inverse, anti-mimétique, car ils tendent à changer toute fiction reçue dans le cadre du jeu en un code qu'il est possible de « décoder » pour le convertir en ses composants mécaniques. L'agrandissement et l'approfondissement régulier de l'univers du jeu va de par avec le renouvellement des possibilités stratégiques, réalisé par l'invention constante de nouvelles règles propres à chaque extension. Si le jeu est rendu jouable avant tout par l'intérêt et l'équilibre de ses règles, son versant mécanique n'est pas dissociable de son versant fictionnel : les deux aspects sont conçus ensemble, selon un processus de création conjointe qui s'apparente à bien des égards à celui de l'utilisation des mots d'une langue pour assembler toujours de nouvelles phrases et de nouveaux récits.

Voici donc la véritable langue parlée par l'émetteur au récepteur, selon le code que nous venons d'examiner. Cela explique probablement que, contrairement à ce qu'avaient fait croire les apparences, il ne soit nullement impossible de transmettre des fictions complexes et foisonnantes en utilisant pour vecteur un jeu de cartes à jouer et à collectionner. Si simples que paraissent les associations à l'origine de ce langage de symboles ludiques, il ne faut pas en sous-estimer la complexité, du côté de la production, dans les multiples raffinements qu'exige sa réalisation en détail à chaque série de cartes, et du côté de la réception, dans les structures de pensée employées plus ou moins inconsciemment par les joueurs lorsqu'ils jouent avec les cartes, les discutent, en plaisantent, critiquent telle carte qui leur paraît déséquilibrée sur le plan du jeu, ou telle autre qui paraît manquer de *flavor* ou dont le *flavor*, justement, paraît « sonner faux » par rapport à ce à quoi le jeu les a habitués.

Le plus étonnant est probablement l'absence de théorisation accompagnant l'ensemble. Le savoir sur le jeu des concepteurs eux-mêmes semble fondé avant tout sur des compétences en création de jeu, en *marketing* et en communication, et surtout d'une bonne part de savoir-faire acquis par l'expérience et transmis par les autres membres de l'équipe. Les joueurs connaissent les coulisses du jeu par ce que l'éditeur et les différentes personnes prenant part à la conception du jeu (auteurs des romans, illustrateurs) veulent bien leur en révéler, et possèdent par ailleurs leurs propres références, faits de comparaison avec d'autres produits et du jargon technique transmis par les joueurs de tournoi (trop hermétique et trop changeant pour être étudié ici).

A présent que nous avons examiné en détail chacun des principaux aspects du jeu, nous pouvons nous appuyer sur les analyses qui précèdent pour avancer quelques éléments de réponse et de définition concernant le fonctionnement de la fiction dans *Magic : l'Assemblée*.

*

Chapitre 6

Fiction structurale ou mythologie ludique ?

Magic : l'Assemblée relève à la fois du jeu et de l'œuvre de fiction : loin de se contenter de livrer aux joueurs un ensemble de règles purement abstraites, il les immerge, en partie au moyen de ces règles mêmes, dans un univers vaste qui, dans une certaine mesure, s'apparente à un univers de fiction tel qu'on en rencontre sur des supports plus classiques, livresques ou filmiques : un univers achevé, présenté à son public comme un ensemble fini. Cependant, nous avons progressivement découvert à quel point l'expérience esthétique et la pratique ludique s'entremêlent : non seulement le jeu revêt une dimension mimétique, mais les processus mêmes de la production et de la réception prennent l'allure de jeux fictionnels constamment renouvelés. A présent que nous avons dégagé un à un tous les aspects de ce fonctionnement complexe, nous pouvons en avancer une définition d'ensemble et tenter de résoudre les problèmes que nous avons rencontrés en commençant cette étude.

1. Une fiction structurale, plusieurs jeux fictionnels

a. *Quand les règles parlent aux joueurs le langage de la fiction...*

A la question de savoir si *Magic* met en œuvre une seule forme de fiction et si le jeu développe bel et bien un univers unique, doté d'une cohérence propre, à la façon de fictions aux supports plus classiques, nous pouvons répondre par l'affirmative, en mettant en avant la caractéristique principale de cette forme de fiction, que nous avons rencontrée à plusieurs reprises : *Magic* met en œuvre une fiction de type structural, c'est-à-dire s'appuyant avant tout sur la création et l'entretien de structures. Le caractère éclaté du vecteur fictionnel, le jeu de cartes à collectionner, n'est probablement pas étranger à cette tendance structurale de la fiction : contrairement à la fiction narrative classique, une fiction structurale supporte bien mieux les conditions de transmission que nous avons vues, à savoir un mode de transmission où le message parvient au destinataire de façon lacunaire et aléatoire, car dans le cas d'une fiction prenant la forme d'une structure d'univers, l'absence de certains éléments (lieux, personnages, faits) est moins gravement dommageable à l'ensemble.

Mais ce caractère structural de la fiction est étroitement lié au fait qu'elle utilise comme support un jeu, puisque la structuration de l'espace ludique par les règles coïncide avec la structuration de l'univers fictif exploré par les joueurs. Les cartes, matériau de jeu, manifestent concrètement cette mise en correspondance par la fonction double, à la fois aide de jeu et élément de fiction, que remplissent

leurs composants. *Magic* met en place son univers par une série d'associations règle/fiction qui importent dans le jeu toutes sortes de symboles venus de l'extérieur (symbolisme des couleurs, des éléments, des créatures mythologiques) et en opèrent la synthèse pour les recomposer en un système nouveau, une symbolique propre au jeu qui forme la base de toute fiction réalisée dans son cadre. L'univers de *Magic* doit donc sa cohérence au fait qu'il consiste d'abord en un *langage*, lequel peut être utilisé pour créer toutes sortes de mondes et de scénarios, mais leur impose toujours sa marque propre – ce qui explique que les plans du Multivers, pour différents qu'ils soient, gardent une parenté entre eux, puisqu'ils reposent sur les mêmes fondements. Par ailleurs, nous avons vu que la réception des cartes par « simple lecture » et le jeu proprement dit ne sont pas sans rapports, puisque de nombreuses séries de cartes sont conçues de façon à permettre aux joueurs de rattacher les parties qu'ils jouent aux histoires décrites par les images et les textes d'ambiance, en mettant en scène des affrontements entre les forces en présence figurant sur les cartes. A tous les niveaux de la réception du produit, de la lecture des cartes au déroulement d'une partie, c'est bien un univers unique qui est proposé aux joueurs.

Le « texte » de *Magic*, loin de disparaître sous son paratexte ou d'exploser en une multitude de composants disparates, apparaît dans toute sa cohérence lorsqu'on le considère à la lumière des principes de la roue des couleurs, du processus de la création conjointe des règles et de l'univers, et des phénomènes de « tradition » qui relient entre elles les séries de cartes. La comparaison du jeu avec un réseau hypermédia, que nous avons avancée pour tenter de qualifier ce « texte », apparaît justifiée. Chaque carte, malgré son caractère composite, fonctionne comme une unité de sens, qu'il faut replacer au sein de sa série d'origine. On peut se représenter chaque série de cartes comme un espace à deux dimensions, où les cartes peuvent être classées en fonction de leur appartenance à un groupe (l'une des cinq couleurs, les artefacts, les terrains, les cartes multicolores « dorées »). On peut ensuite replacer la série dans l'ensemble des séries de cartes publiées, la chronologie de leur parution tenant lieu de troisième dimension, se figurer la succession des extensions comme une suite de plans parallèles semblables aux lamelles d'un mille-feuilles, et observer ainsi les parentés de structure d'une série à l'autre. Les récurrences les plus manifestes sont celles imposées par les fondements structurels du jeu, c'est-à-dire la présence systématique de cinq groupes de couleurs, assortie de la présence fréquente des groupes des artefacts, des terrains et des cartes multicolores (qui ne figurent pas systématiquement dans toutes les extensions) ; des correspondances multiples sont visibles entre les textes de règles des cartes de chaque couleur, et permettent d'identifier nombre de cartes comme des reprises ou des variantes de cartes plus anciennes ; à ces correspondances fondamentales s'ajoutent les correspondances plus occasionnelles et plus locales que nous avons identifiées comme des phénomènes de « traditions » créant au fil du temps de petites lignées ou familles de cartes dont la cohérence est transversale par rapport à la cohérence de chaque série prise isolément, et n'est rendue évidente que par la dimension temporelle. On peut ainsi tracer tout un réseau de relations à l'intérieur

de chaque série et entre les séries, et se faire une idée de la structure, éminemment complexe, du jeu dans son entier.

Contrairement à ce que l'on pourrait craindre, les joueurs s'orientent sans difficulté majeure au sein de ce réseau complexe, dans la mesure où ils savent en reconnaître la cohérence, au moins en partie : tout joueur de *Magic* acquiert rapidement une certaine connaissance des grands types de sortilèges qui caractérisent chaque couleur, des cartes les plus connues et de leurs effets, et se trouve donc en mesure de reconnaître en telle carte une variation sur un type de sortilège déjà existant, en telle autre un effet plus original, en telle autre une reprise d'une carte célèbre. Leur facilité à s'orienter au sein du réseau des cartes s'accroît en même temps que leur connaissance des règles et des associations courantes règle/fiction, c'est-à-dire au rythme de leur familiarisation avec le langage du jeu.

Ce réseau des cartes est employé aussi bien dans un but purement ludique – les joueurs passant en revue les cartes à disposition pour mettre au point leur stratégie, composer ou améliorer leurs paquets – que dans un but de réception de la fiction. En ce qui concerne ce dernier aspect, outre la consultation des cartes comme base de données sur l'univers, par « simple lecture », usage que j'avais déjà évoqué, il ne faut pas négliger une part moins consciente de la réception de l'univers, qui consiste en la fréquentation régulière des cartes pendant le jeu, *sans attention particulière à leur part fictionnelle* : c'est là une caractéristique de cette fiction utilisant comme support un jeu, qu'elle donne lieu à une réception qui, pour une part, se fait sans que le joueur se place en situation consciente de réception, mais se fait de façon tout naturelle pendant qu'il s'adonne au jeu. La réception se produit alors sans qu'il y ait véritablement *immersion* dans la fiction au sens où on l'entend pour des fictions classiques¹⁶², c'est-à-dire une situation où le destinataire se consacre à la réception d'une fiction à l'exclusion de toute autre activité, comme c'est le cas par exemple d'un lecteur en train de lire (on ne peut pas être en train de lire *et* de jouer au tarot *simultanément* – il faut au moins poser son livre pour jouer de temps en temps, donc interrompre une activité pour se consacrer à l'autre).

Dans le cas de *Magic*, comme de tout jeu comportant un aspect fictionnel développé, le joueur reçoit la fiction en même temps qu'il se consacre au jeu, parfois même alors qu'il ne pense pas être en situation de réception : il s'agit moins d'une *immersion* que d'une *imprégnation*. Cela n'est pas si surprenant dans la mesure où l'ensemble du jeu repose sur l'articulation constante entre règles et fiction, et où un joueur qui se consacre à une réflexion sur les règles, c'est-à-dire à naviguer dans le jeu en tant que structure réglée, reçoit la fiction en même temps qu'il manipule le matériel de jeu et, de ce fait, navigue en même temps dans le jeu en tant que structure fictionnelle.

¹⁶² Cf. SCHAEFFER (1999), p. 179-198.

b. Non pas un mais plusieurs jeux fictionnels

Le jeu *Magic* relève donc, dans son ensemble, d'une seule forme de fiction, une fiction structurale. Pour autant, il est possible de distinguer, dans la réception du jeu, non pas un jeu fictionnel – le principal étant celui que nous avons abordé comme tel en détail au chapitre précédent, c'est-à-dire le processus de création conjointe des règles et de la fiction par l'éditeur, au stade de la production – mais plusieurs, qui se jouent au stade de la réception. Le jeu tel qu'il se propose au joueur est certes le jeu fictionnel principal, mais nous avons déjà observé que d'autres jeux se mettent en place, des jeux dans le jeu, à cette différence qu'ils sont moins développés, car pratiqués au départ en solitaire.

Le premier de ces jeux consiste en l'utilisation des cartes par le joueur comme vecteur d'une œuvre achevée, lorsqu'en fréquentant les cartes il rassemble les éléments de l'univers volontairement dispersés par l'éditeur, selon le modèle d'un puzzle à reconstituer et qui n'a qu'une seule solution. C'est ce que nous avons déjà observé et défini comme le second aspect de l'esthétique du fragment, celui qui consiste à livrer au joueur une fiction complète et « fermée », mais à profiter du support éclaté du jeu de cartes pour la lui livrer en pièces détachées. Pour utiliser de nouveau les termes des théories de la communication, le joueur joue à reconstituer le message qui lui est destiné et a été volontairement brouillé (par dispersion et réagencement aléatoire des unités de sens). Le brouillage du message, devient, d'obstacle qu'il était, le ressort de la communication, peut-être même son principal intérêt – un message très simple prenant d'emblée une toute autre dimension une fois rendu plus difficile à réceptionner.

Le deuxième jeu fictionnel réside dans l'autre aspect de l'esthétique du fragment, à savoir la mise à disposition du joueur d'une structure d'horizon laissant une grande part de liberté à l'interprétation, à l'extrapolation et à la rêverie. Le joueur joue à se représenter les aspects du monde fictionnel qui ne lui sont pas présentés, mais qu'on lui laisse entrevoir, c'est-à-dire inventer. Le jeu fictionnel cesse de se cantonner à la simple reconstitution d'un tout préexistant et s'ouvre à la créativité du joueur. Cette part créative de la réception en reste néanmoins, la plupart du temps, au stade de divagation temporaire ou intermittente d'une part, confuse et immatérielle (sauf à être concrétisée dans une *fan fiction*) d'autre part.

Le troisième jeu fictionnel n'est autre que le jeu proprement dit, ce que j'avais appelé en commençant la « fiction de la partie ». En termes de créativité, le statut de ce troisième jeu (le seul dont se revendique explicitement *Magic*) se situe à un degré d'ouverture intermédiaire entre les deux précédents : les joueurs évoluent dans l'univers du jeu dans le cadre de règles précises et contraignantes, mais, en contrepartie, ils disposent, dans ce cadre, d'une liberté et d'une maîtrise complètes. Ils peuvent exercer leur créativité avant la partie et entre les parties, dans la composition d'un paquet et son amélioration, qu'il s'agisse de rechercher des combinaisons « techniques » entre les cartes ou de construire un paquet sur un thème précis (qui peut aller du simple choix de l'une des forces en présence proposées à l'élaboration d'un paquet consacré à un peuple ou à un type de créature

moins connu, ou même, exemple de cas extrême, d'un paquet entièrement composé de cartes illustrées par le même artiste), mais aussi pendant les parties, par l'intermédiaire des choix qu'ils opèrent, que ces choix relèvent d'une tactique habilement conçue ou d'un arbitraire joyeux faisant fonction de défouloir.

Chacun de ces jeux fictionnels constitue une modalité particulière de la fiction dans *Magic*. Il s'agit bien de la même fiction, puisqu'elle utilise le même vecteur, se fonde sur les mêmes cartes et relève (au départ) d'un univers commun ; mais cette fiction est composite, et peut se déployer de plusieurs façons selon le mode de réception des cartes que choisit le joueur, chacun mettant en avant un aspect particulier de l'œuvre-jeu. En outre, ces différentes modalités de la fiction, et les jeux fictionnels auxquels elles correspondent, se trouvent étroitement liées les unes aux autres : la rêverie du joueur sur une carte peut consister à s'imaginer telle carte manquante qui existe mais qu'il ne possède pas encore, et dont il se demande, à partir des autres qu'il a déjà, à quoi elle peut bien ressembler ; le rassemblement de cartes sur le même thème en vue de la constitution d'un paquet peut recouper la reconstitution d'un pan de la fiction, par exemple les différentes créatures originaires de tel pays, etc. L'aspect « collection » du jeu prend chez chaque joueur des formes différentes, plus ou moins en rapport avec chacune de ces trois modalités de la réception : l'un collectionne les cartes de légendes jouant un rôle important dans l'histoire de *Dominaria*, l'autre les cartes d'elfes ou de minotaures en vue de la construction de son prochain paquet, un autre encore est à la recherche de sorts obligeant le joueur à se défausser de nombreuses cartes car il a envie de fonder sa stratégie sur ce type d'effets.

Les différentes modalités de la réception du jeu, par le recours privilégié à l'un ou l'autre des jeux fictionnels qu'il rend possibles, coïncident avec différentes façons possibles de s'orienter au sein du réseau des cartes, qui sont autant de critères de classement et de critères de valeur. Mais toutes se rapportent à la même structure et se cantonnent à explorer de différentes façons un même univers. Dans la pratique courante du jeu par le joueur, c'est-à-dire sa double dimension de jeu et de collection, ces différentes modalités de la réception ne sont pas créatives au point de concurrencer l'univers tel que le propose l'éditeur ; elles circulent, malgré tout, dans une structure achevée, où elles ne font que tracer des parcours singuliers, la collection du joueur, les paquets qu'il compose et sa manière de jouer constituant la seule véritable marque personnelle qu'il appose sur le jeu – dans la pratique habituelle du jeu, ce n'est pas un ajout ou une modification concrète du jeu qui marquent la créativité du joueur, mais le *mode d'utilisation* qu'il élabore à sa convenance.

c. Un univers cartes en main

L'aspect structural de la fiction se retrouve dans l'univers qu'elle propose, au-delà même du langage de correspondances règle/fiction sur lequel il se fonde. En effet, et même si la saga de l'*Aquilon* reste une tentative importante (et pas nécessairement vaine) de transposer un récit de grande ampleur sur les cartes, la dimension *descriptive* de la fiction tend toujours à l'emporter sur sa dimension narrative.

L'origine de cette supériorité du descriptif sur le narratif est encore une fois à chercher dans la structure du jeu, dont les cartes, conçues comme « briques d'histoires », semblent se prêter mieux au déploiement d'une structure où chaque carte constitue un élément itératif qu'à celui d'un récit où chaque carte serait la représentation d'un épisode unique. Mais elle résulte aussi, dans le cas des extensions récentes, d'un parti pris conscient de la part de l'éditeur, qui a placé en retrait toute narration d'ensemble, et a préféré mettre en avant des mondes originaux ne présentant aucune intrigue d'ensemble « serrée », mais dont la richesse est assurée à la place par de multiples micro-fictions.

Ce parti pris va de pair avec une certaine conception de l'univers. Les différents plans du Multivers, en particulier Mirrodin, Kamigawa et Ravnica, sont fournis aux joueurs comme des mondes « clés en main ». Ils sont moins imposés comme récits achevés que donnés à explorer comme terrains de jeu : ils ne comportent aucune narration saillante car ils sont moins des mondes destinés à être reçus passivement que des cadres de jeu : en anglais, ce sont des *settings* (ce qu'on installe), qui, malgré leurs qualités et leur originalité, restent cantonnés au rôle de *background*, le *foreground* (le devant de la scène) étant laissé vide à destination des actions des joueurs. Pour autant, il importe de distinguer ces mondes en arrière-plan de simples décors interchangeable : ils ne sont pas bidimensionnels pour autant, et tout est fait, au contraire, pour leur conférer – dans ces limites – autant de profondeur que possible. L'approche qui les caractérise ne relève pas de la description pure (ils consistent en des structures synchroniques, mais non statiques), ni de la narration pure (leur structure n'est traversée par aucun récit d'ensemble détaillé), mais d'un entre-deux bien particulier : la multiplication des micro-fictions, de sortes de « narrations à échelle locale » (développées sur une carte ou sur un petit groupe de cartes), ainsi que la présence d'allusions à une intrigue qui reste sous-jacente (par exemple par la mention d'un grand secret à découvrir au cœur du monde, dans le cas de Mirrodin, ou des machinations de la guilde Dimir sur Ravnica) font d'eux des mondes en tension. Il ne s'y déroule pas d'événements importants susceptibles de remettre en cause leur ordre (leur structure), mais le joueur y est témoin des multiples variantes qui composent la vie de tous les jours – une vie de tous les jours mouvementée, mais qui ne bouleverse rien : les accrochages frontaliers entre les différents peuples de Mirrodin, ou encore les nombreux épisodes de la guerre des kami prenant tous place pendant la grande guerre de Kamigawa, mais qui ne sont pas replacés dans un enchaînement précis de causes et d'effets entraînant de façon déterminante vers l'issue finale. Telle grande victoire ne reste qu'une grande victoire, pas la grande victoire décisive – toute action est abordée sur le mode *itératif*.

On peut rapprocher une telle approche des mondes fictionnels de pratiques observables dans d'autres domaines, en particulier dans l'écriture des manuels de jeux de rôle. Les livres de jeux de rôle proposent, outre des systèmes de règles, des descriptions d'univers dans lesquels les joueurs pourront jouer des aventures collectives supervisées par un meneur de jeu. Bien qu'il s'agisse d'un type de jeu très différent¹⁶³, on y observe plusieurs traits communs dans la façon dont le matériel de jeu présente

¹⁶³ Je renvoie une nouvelle fois à l'étude d'Olivier Caïra à ce sujet.

l'univers fictionnel, d'une part par une écriture de la potentialité, d'autre part par un mode de développement de l'univers qui a subi, tout comme celui de *Magic*, l'influence des cycles romanesques.

Les univers de jeux de rôle se rapprochent d'abord de celui de *Magic* par l'angle d'approche adopté pour leur présentation par le matériel de jeu. Si quelques scénarios déjà prêts sont fournis dans les livres de jeux de rôle pour permettre aux meneurs de jeu de mettre en scène facilement leurs premières aventures, ils ne suffisent jamais à occuper un groupe de joueurs sur le long terme. Il est donc primordial pour l'intérêt du jeu que l'univers proposé soit riche, foisonnant, et offre de nombreuses amorces d'aventures dont le meneur de jeu pourra s'inspirer pour élaborer ses propres scénarios. Les manuels de jeu n'optent donc jamais pour des descriptions pures et simples : ils intègrent à ces descriptions toutes sortes de détails susceptibles de donner lieu à des intrigues et renvoyant à divers enjeux, plus ou moins importants, mais tous laissés en suspens, autant de façons de « mettre en tension » l'univers décrit.¹⁶⁴

La richesse et l'intérêt de ces univers résident donc moins dans les histoires qu'ils narrent effectivement que dans les intrigues possibles pour lesquelles ils fournissent des jalons. Comme dans le cas de *Magic*, l'univers est avant tout une toile de fond, un *background*, dont l'histoire, si développée qu'elle soit, existe d'abord pour les interactions qu'elle permet aux joueurs qui l'explorent par personnages interposés. Un univers de jeu de rôle se définit donc essentiellement comme un terrain de jeu fertile, moins apprécié pour ce qui s'y passe déjà au moment où les joueurs le découvrent que pour la richesse du *potentiel* qu'il leur offre en matière d'aventures – mais il est primordial qu'il s'y passe des choses, que l'univers ne soit pas qu'un décor vide : il faut qu'il soit réaliste, en ce sens qu'il faut qu'il paraisse *vivant*, c'est-à-dire aussi riche en possibles que le monde réel. L'écriture du manuel de jeu vise donc moins à donner une description précise ou exhaustive d'un univers qu'à donner à voir et à lire un monde vivant, de sorte que les meneurs de jeu aient toute facilité pour le faire vivre au cours de leurs improvisations et pour en exploiter les possibilités au cours de scénarios multiples.

L'autre point commun entre les univers de jeux de rôle et celui de *Magic* devient visible lorsqu'on observe leur développement à long terme, c'est-à-dire, commercialement, à l'échelle non plus d'un produit isolé mais de l'ensemble d'une gamme. En effet, un jeu de rôle est généralement publié sous la forme d'un manuel de base (comportant deux volumes dans certains cas) auquel viennent s'ajouter au fil du temps un certain nombre de suppléments destinés à enrichir à la fois le système de règles et l'univers ; chaque jeu fait donc l'objet d'une gamme de produits dont le développement commercial est comparable à celle du jeu *Magic* dans la mesure où il y a, dans les deux cas, distinction entre un jeu de

¹⁶⁴ Par exemple, la description d'une ville intègre généralement une série de portraits d'habitants typiques de tel ou tel quartier, mentionnant au passage les problèmes d'argent de l'un, les infortunes professionnelles ou sentimentales d'un autre ou le parent disparu d'un troisième ; de même pour toute description de l'organigramme d'un gouvernement ou d'une entreprise quelconque, qui ne se contente jamais d'énumérer platement des titres et des fonctions, mais précise, au moins pour certains postes-clés, les noms de leurs occupants et les histoires correspondantes : autant de personnages que les personnages incarnés par les joueurs pourront *éventuellement* rencontrer et aux affaires desquels ils pourront *éventuellement* se mêler.

base et des suppléments ou extensions. Or, dans le cas des jeux de rôle, il s'agit très souvent, comme dans le cas de *Magic*, de proposer de nouveaux lieux et personnages, pour mettre en place de nouvelles intrigues ou amorces d'intrigues, tout en proposant en même temps (parfois) des règles complémentaires permettant de simuler ces nouveaux aspects de l'univers¹⁶⁵ de façon intéressante. Autrement dit, le développement dans le temps de la gamme du jeu et l'enrichissement de l'univers se font par la multiplication des paramètres (lieux, personnages, événements), processus que l'on retrouve à l'œuvre dans les univers de vastes dimensions que développent les cycles romanesques et les livres-univers¹⁶⁶ dans les littératures de genre. L'univers, au fil du temps, se change en un système qui s'auto-alimente et se complexifie toujours davantage dans un mouvement constant.

Dans le cas des jeux, ce caractère systématique de l'univers existe dès le commencement, en particulier dans *Magic* où nous avons vu la façon dont la roue des couleurs préside, d'emblée, au processus de création conjointe des règles et de la fiction. Le mouvement constant par lequel l'univers secrète toujours de nouveaux aspects est également imposé, dans le cas des jeux, par la nécessité d'assurer la survie commerciale du produit – et dans le cas de *Magic*, dont la gamme n'a pas de fin prévue, le caractère in-fini de l'univers prend une dimension programmatique. Mais il y a plus. Dans le cas des jeux, la multiplication des paramètres et « l'effet de grouillement » qu'elle produit ne visent pas à renouveler ou à complexifier une intrigue transmise au lecteur sous une forme achevée qu'à offrir au joueur un terrain de jeu toujours plus vaste. Nous retrouvons ici, à grande échelle, l'idéal que nous avons déjà observé à échelle réduite en étudiant l'esthétique du fragment de *Magic* : le but vers lequel tendent ces univers est d'offrir au joueur un monde où il puisse à la fois se repérer en terrain familier et partir toujours dans de nouvelles explorations, à la fois s'orienter et se perdre. Le beau paradoxe de la promenade de Niggle dans une forêt lointaine, l'ailleurs où l'on se sent chez soi et où l'on se perd chez soi, est le rêve de cette géographie imaginaire ludique.

La fiction structurale dans *Magic* peut donc être replacée dans le contexte plus large d'un ensemble de jeux dont les univers prennent eux aussi la forme de structures, et dont le but réside moins dans une narration effective que dans l'amorce de multiples narrations potentielles.

¹⁶⁵ Les règles des jeux de rôle ont une vocation mimétique plus poussée que celles de *Magic*, dans la mesure où elles sont avant tout des systèmes de simulation au service d'un univers, dont elles doivent respecter l'ambiance et les critères génériques, notamment les critères de vraisemblance interne (un système de règles conçu pour permettre de jouer dans la France des guerres de religion rend *a priori* plus difficile l'accomplissement de cascades à grand spectacle que le système de règles d'un jeu inspiré des films d'arts martiaux asiatiques).

¹⁶⁶ Voir les remarques de Jacques Goimard à propos de la thèse consacrée par Laurent Genefort au livre-univers : J. GOIMARD, « Le livre-univers » in *Critique des genres*, p. 263-266, et L. GENEFORT, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*. Les livres-univers étudiés par Genefort relèvent tous de la science-fiction ; je me permets d'utiliser ici certains traits de son approche pour les appliquer à des univers de *fantasy*, dont le fonctionnement me paraît en l'occurrence présenter avec eux bon nombre de points communs ; je m'appuie notamment sur l'étude des cycles romanesques par Anne Besson, qui inclut dans son corpus un petit nombre d'univers de *fantasy*.

2. Une œuvre en jeu

Voilà donc la fiction dans *Magic* caractérisée plus précisément. Il reste à déterminer comment la dimension ludique de *Magic* s'accorde avec sa dimension fictionnelle lorsque l'on pose la question du statut de l'ensemble : puisque *Magic* tient à la fois du jeu et de la fiction, peut-on dire que *Magic* est une œuvre de fiction et, si oui, de quel genre d'œuvre s'agit-il ? Pour répondre à cette question, nous pouvons considérer *Magic* à la lumière des recherches menées par l'OULIPO, puis poser le problème de savoir si *Magic* peut ou non être caractérisé comme « œuvre ouverte ».

a. Littérature potentielle, littérature combinatoire

A cette réserve près qu'elle relève davantage d'une pratique et d'un savoir-faire accumulé au fil du temps que d'un projet préexistant, l'approche nouvelle de la fiction inventée par le jeu *Magic* en même temps que le jeu de cartes collectionnable qui lui sert de vecteur ne peut pas ne pas faire penser aux expérimentations menées par les membres de l'Ouvroir de Littérature Potentielle, expérimentations qui, elles, relèvent d'un projet d'exploration volontaire de formes et de structures nouvelles dans le domaine littéraire¹⁶⁷.

La fiction dans *Magic* s'impose en effet le respect de nombreuses contraintes que nous avons examinées en détail, contraintes très comparables à celles qui fondent un projet artistique. Si *Magic* avait été inventé par l'OULIPO, le jeu aurait probablement été rattaché au domaine de la littérature combinatoire. C'est là la branche la plus connue de ses activités : elle a donné certaines des œuvres oulipiennes les plus célèbres, telles que les *Cent mille milliards de sonnets* de Raymond Queneau, ou bien, du même, *Un conte à votre façon*, qualifiée d'histoire « programmée » car inspirée de la présentation des instructions fournies aux ordinateurs : à chaque étape de sa lecture, le lecteur se voit proposer un choix (de type « SI vous préférez... ALORS allez au paragraphe numéro *n* ») qui lui permet d'orienter l'histoire vers l'une ou l'autre direction, dans la limite des possibilités offertes par le texte¹⁶⁸.

Par sa structure reposant sur la combinaison d'éléments figurant sur des cartes séparées et sur l'ordre desquelles le destinataire a prise, *Magic* tient également, non certes de la littérature (puisque les illustrations y jouent aussi un rôle important) mais de la fiction combinatoire. On peut objecter que dans le cas de *Magic*, l'ordre des cartes est entièrement aléatoire, tandis que l'OULIPO étudie des

¹⁶⁷ « Nous appelons littérature potentielle la recherche de formes, de structures nouvelles et qui pourront être utilisées par les écrivains de la façon qui leur plaira. » in « Petite histoire de l'OULIPO » par Jean Lescure, in OULIPO (collectif), *La Littérature potentielle*, 1973.

¹⁶⁸ Cette forme a connu (et connaît encore) une postérité non négligeable, sous la forme de collections dont la plus fameuse était « Un livre dont VOUS êtes le héros » (en Folio Junior Gallimard) dont le lancement semble remonter aux années 1980. Elle proposait des aventures relevant de toutes sortes de genres (*fantasy*, science-fiction, policier) et considérées comme des livres-jeux, preuve s'il en est de la proximité des fictions combinatoires avec les jeux proposant des univers de fiction.

structures où la composante aléatoire est nulle ou limitée, et a même annoncé officiellement, en 1967, qu'il n'attendait plus rien du hasard pur¹⁶⁹. Nous avons vu cependant que le lecteur se voit proposer (et adopte par lui-même) plusieurs façons de naviguer parmi les cartes et de les faire se combiner entre elles : les règles du jeu en proposent une, qui est appliquée pendant chaque partie, et les deux autres jeux fictionnels que nous avons observés au niveau de la réception en constituent deux autres, chacun induisant chez le joueur une façon différente de rapprocher les cartes entre elles. Ces réceptions du jeu et la très forte structuration du jeu compensent l'ordre par ailleurs aléatoire (au départ) des cartes, et apparentent bel et bien la structure d'ensemble du jeu à un réseau hypermédia dont les « nœuds », bien que non concrets (cela impliquerait de forcer un rapprochement physique entre certaines cartes), sont suggérés au joueur par les procédés à l'œuvre au sein de cette structure même.

Observé en tant que fiction combinatoire, le jeu *Magic* apparaît donc aussi comme une fiction potentielle, une structure génératrice de fiction. En effet, ces différents jeux fictionnels confèrent à la réception du jeu un aspect créatif, d'une part dans les extrapolations imaginatives du joueur qui travaillent à combler les blancs et lacunes entre les cartes, d'autre part dans la fiction que construit chaque partie, la grande majorité des actions mécaniques dans le jeu possédant, comme nous l'avons vu, une contrepartie fictive plus ou moins explicite. Ainsi, à partir d'un nombre fini de cartes, le joueur se voit offrir le moyen de construire un nombre pratiquement illimité de fictions, en élaborant sa propre représentation de l'univers en vertu des mécanismes de l'esthétique du fragment, et en y vivant diverses histoires au fil des parties.

Dans le même temps, la structure du jeu est aussi un ensemble de contraintes que les concepteurs s'imposent de respecter, tout en multipliant les moyens de les contourner et de les utiliser à leur profit. Les différentes approches successives d'une narration d'ensemble sur une ou plusieurs séries de cartes et les variations opérées à partir de la roue des couleurs en sont les exemples les plus visibles, et le processus de création conjointe des règles et de l'univers fait apparaître le jeu entier comme une œuvre de fiction élaborée, pour une part non négligeable, dans un souci de correspondance à la structure *a priori* non mimétique (car composée essentiellement d'interactions chiffrées) que sont les règles.

La question qui se pose alors est la suivante : faut-il parler de fiction potentielle davantage au niveau de la production – les contraintes imposées par le support ludique étant alors comparables à celles de ces modèles de fictions combinatoires inventées à l'OULIPO à l'attention des auteurs futurs – ou davantage au niveau de la réception – la forme ludique que revêt la fiction mettant celle-ci au service de la créativité des joueurs ? Autrement dit, avons-nous affaire, en définitive, à une œuvre que les joueurs reçoivent une fois achevée, ou à une œuvre que les joueurs achèvent, voire *créent* eux-mêmes en la recevant et en y jouant, au point de supplanter les auteurs dans l'élaboration du contenu de la fiction ?

¹⁶⁹ *Ibid.* p. 48.

b. *Il faut qu'une oeuvre soit ouverte ou fermée*

Œuvres ouvertes et œuvres en mouvement

Cela revient à examiner si le jeu *Magic* peut être rattaché au concept d'« œuvre ouverte » exploré par Umberto Eco dans le livre du même nom¹⁷⁰. Eco s'intéresse à l'idée d'« ouverture » d'une œuvre à trois niveaux. A un premier niveau, toute œuvre d'art est ouverte, dans la mesure où elle peut donner lieu à une série virtuellement infinie de lectures différentes, chaque lecteur lui apportant son propre *background* culturel, ses goûts, sa sensibilité, qui rendent unique la façon dont il la reçoit. Mais si toute œuvre comporte une ouverture *possible*, cette ouverture n'est pas nécessairement *la* possibilité par excellence prise en compte par le projet artistique dont elle relève : de nombreuses œuvres tendent à cantonner les réactions interprétatives du lecteur dans un champ très restreint, à n'offrir que quelques interprétations possibles, voire une seule.

A un deuxième niveau, Eco met en évidence une catégorie d'œuvres qui, elles, constituent des messages où a été laissé *intentionnellement* ouvert un vaste champ d'interprétations possibles : ce sont les œuvres ouvertes proprement dites, dans lesquelles le projet artistique évite délibérément d'imposer un sens unique au lecteur, et fait au contraire appel autant que possible à la suggestion, à l'indéterminé. Leur récepteur conserve donc la liberté de découvrir continuellement de nouveaux jeux de sens, dans les limites du champ de possibilités qu'elles définissent.

A un troisième niveau, enfin, une catégorie particulière d'œuvres ouvertes (une « espèce » dont elles sont le « genre ») sont les œuvres *en mouvement*, où l'ouverture dépasse le plan sémantique, interprétatif, et devient concrète : l'œuvre offre à son destinataire une structure matériellement inachevée, qu'il revient au récepteur de compléter. Le récepteur, au cours même de la réception de l'œuvre, devient auteur second, il contribue à la *faire*. Ce dernier type d'œuvres est illustré par les compositions musicales évoquées par Eco au début du livre, par exemple *Scambi* d'Henri Pousseur (1957) qui consiste en seize sections dont chacune peut être reliée à deux autres, laissant l'auditeur choisir parmi toutes les combinaisons possibles ; cette catégorie trouve son précurseur dans le domaine littéraire avec le projet (jamais réalisé) du *Livre* de Mallarmé, dont les pages, non attachées, auraient été réparties en une série de fascicules non reliés entre eux, offrant au lecteur la possibilité de réaliser toutes les combinaisons possibles entre feuillets à l'intérieur d'un même fascicule et d'explorer ainsi un champ suggestif déterminé. Nous rejoignons ici, à un degré plus poussé, le principe d'œuvre combinatoire également exploré par l'OULIPO.

Quel est alors le degré d'« ouverture » de *Magic* considéré sous cet angle ? Il est incontestable que, considéré comme pure œuvre de fiction, *Magic* adopte un support volontairement éclaté, qui n'a même pas toujours besoin, pour être reçu, d'être replacé au moment de sa réception dans un *ordre* précis au

¹⁷⁰ ECO (1965), premier chapitre, en particulier p. 35.

sens où cet ordre serait une *succession* linéaire (comme c'est le cas de la composition de Pousseur ou des pages du *Livre*), puisque sa structure lui autorise une transmission non-linéaire de son contenu fictionnel. La question de la liberté laissée au récepteur est plus complexe. Dans la mesure où le jeu propose un univers unique et cohérent, le joueur devrait avoir tendance à lire et regarder les cartes à la seule lumière de cette cohérence. Le principe même du jeu et le système des correspondances règle/fiction tendent à imposer une signification univoque à sa partie mécanique en même temps qu'à ses composantes textuelle et picturale. Mais nous avons vu que, dans le même temps, la cohérence de l'univers est suffisamment lâche pour laisser au récepteur de nombreux espaces vides où exercer une liberté d'extrapolation où la reconstitution (s'imaginer simplement ce qu'impliquent naturellement les éléments effectivement présentés) tend souvent à franchir les limites au-delà desquelles elle devient re-création à part entière (invention pure et simple de pans de l'univers que rien n'a imposés à l'imagination du joueur). Le processus même de réassemblage de ce qui tend habituellement à être une structure unique et imposée (un monde, des lieux, des forces en présence, des personnages) ménage au passage, du fait même des obstacles volontairement opposés à la transmission au joueur de cette structure (support éclaté, ordre aléatoire, omissions volontaires de nombreux éléments), des interstices plus ou moins grands qui sont autant d'échappatoires à la structure de départ, donc autant d'espaces de créativité potentielle. Enfin, toute la composante de suggestion et d'indétermination que nous avons observée en étudiant l'esthétique du fragment offre, même à l'échelle d'une carte isolée, une liberté interprétative qui l'apparente aux procédés du même genre auxquels ont notamment recours la poésie et la peinture. *Magic* comporte donc une part d'ouverture indéniable, visible sur les cartes et dans la structure du jeu.

Jeu, art et oeuvre : jusqu'où pousser l'ouverture ?

Mais qu'en est-il du jeu proprement dit ? Si l'on peut dire que chaque partie constitue une petite fiction élaborée par les joueurs de façon interactive, peut-on dire pour autant que le jeu consiste en l'exécution d'une œuvre fournie inachevée aux joueurs ? Cela revient à examiner cette fois la notion d'œuvre tout court appliquée à *Magic*. Le statut d'œuvre appliqué à un jeu ne va pas de soi, et pose le problème, beaucoup plus vaste, de la compatibilité entre ces deux statuts et des limites au-delà desquelles une œuvre d'art, poussant ses expérimentations de plus en plus loin, peut finir par cesser d'être une œuvre. Umberto Eco examine ce problème pour les œuvres ouvertes qui, à l'instar des *texturologies* de Dubuffet, accordent à l'ouverture, au désordre et à la liberté d'interprétation du récepteur une place si grande qu'elles risquent d'éclipser le projet artistique lui-même – l'œuvre ne devant plus sa nature d'œuvre qu'au *geste* qui consiste à encadrer un phénomène naturel, à isoler une certaine réalité du contexte perceptif illimité auquel elle appartenait au départ pour la donner à contempler et changer la simple perception en expérience esthétique. Mais une autre limite de l'œuvre ouverte est (ou pourrait être) celle au delà de laquelle elle cesse complètement d'imposer un contenu

au récepteur et devient une pure règle permettant d'organiser des interactions entre phénomènes, la question du contenu de cette forme et de l'interprétation de ce contenu ayant été entièrement évacuée.

Ainsi, si une règle de jeu abstraite peut être considérée comme une œuvre dont l'ouverture consiste à laisser le joueur donner libre cours à son habileté (avec la part d'arbitraire qu'elle consiste) dans les successions de mouvements qu'il invente au cours des parties, peut-on appeler œuvre cette règle, et peut-on dire qu'il y a création d'une œuvre par le joueur, comme on parle parfois de la *beauté* ou de l'*élégance* d'une stratégie, par exemple de l'*art* d'un joueur d'échecs ? Dans ce cas, la pratique d'un jeu relèverait, d'une certaine façon, de l'expérience esthétique, et le déploiement d'une partie dans l'espace et le temps du jeu pourrait être considéré comme la part créative réalisant l'achèvement de l'œuvre, le jeu ayant fourni préalablement la structure inachevée et nécessaire qui lui sert de cadre. On pourrait alors considérer que, de même qu'une partie d'échecs, de *go* ou de jeu vidéo, une partie de *Magic* (ou alors certaines parties particulièrement réussies – selon des critères restant à définir) a statut d'œuvre, et la considérer comme digne d'être conservée, comme c'est déjà le cas pour les parties d'échecs célèbres, ou pour certains jeux vidéo offrant la possibilité de réaliser des enregistrements (non pas des sauvegardes mais des films) d'une partie en cours.

Ces problèmes dépassent de très loin le champ de cette étude, mais ils ont le mérite de poser la question du statut d'œuvre de *Magic* en dehors de sa composante fictionnelle, en tant que pure axiomatique de règles. Cependant, si nous quittons la réflexion théorique et si nous nous bornons à observer la réalité de la réception du jeu, nous voyons que *Magic* est reçu par les joueurs non en tant qu'œuvre d'art, mais en tant que.. simple jeu. La question de l'expérience esthétique n'est pas posée en ce qui concerne les parties elles-mêmes, mais en ce qui concerne ce qui, dans le matériel de jeu, sur les cartes, est immédiatement reconnaissable comme œuvre, c'est-à-dire les illustrations, les textes d'ambiance, l'*élégance* de l'articulation entre l'aspect fictionnel d'une carte et son action mécanique sur les règles, autrement dit les composantes habituelles du *flavor* et non les enchaînements de coups et les combinaisons de cartes dans les parties remportées par les champions de tournoi, lesquelles sont jugées en termes de performances techniques dans une compétition d'habileté (de la même façon que dans le cas des échecs).

En définitive, *Magic* est-il donc une œuvre où il y a du jeu, c'est-à-dire ouverte dans une certaine mesure, ou un jeu où il y a de l'œuvre, c'est-à-dire pas du tout une œuvre ? Je me refuse, pour répondre, à séparer l'aspect mécanique du jeu et son aspect fictionnel, tout comme je me refuse à faire éclater le jeu et à ne considérer comme œuvres que certaines composantes isolées des cartes, par exemples les illustrations et les textes d'ambiance. Si l'on tente de considérer cette fois encore le jeu dans son ensemble, il apparaît que, suivant son mode de réception, le jeu se prête plus ou moins à une expérience esthétique apparentée à celle qu'offrent les œuvres ouvertes. Dans le cadre d'une utilisation normale au sens le plus restreint, c'est-à-dire pendant la partie, le jeu s'offre avant tout comme occasion de divertissement et comme instrument de compétition stratégique ; sa composante fictionnelle vient en second, mais fait de chaque partie la fiction d'un duel de magie se déroulant dans

un univers de *fantasy* et où les joueurs ont tout loisir de manipuler les « briques d'histoires » mises à leur disposition pour entretenir une ambiance, combattre avec panache, ou encore s'amuser en ayant recours à des actions arbitraires ou à des jeux absurdes sur la vraisemblance interne de la fiction. Mais le jeu, nous l'avons vu, offre également d'autres modes de réception, également conçus comme des jeux fictionnels, reposant sur la lecture des cartes et des croisements d'informations. La libre rêverie à partir des cartes est, de ce point de vue, le jeu fictionnel qui offre la plus grande liberté interprétative au joueur et donne lieu à des expériences esthétiques où l'œuvre fait volontairement appel, dans sa structure même, au vague et à l'indéterminé afin d'offrir à la réception un vaste champ suggestif. A cet égard, *Magic* considéré comme œuvre n'est pas une œuvre entièrement ouverte, car l'un de ses modes de réception est celui d'une fiction classique, « fermée » (la transmission au joueur d'un univers cohérent créé préalablement par l'éditeur, imposant une seule lecture possible), mais ce n'est pas non plus une œuvre entièrement fermée, puisque les autres modes de réception possibles s'apparentent à celui d'une œuvre ouverte. *Magic* considéré comme œuvre n'est donc ni ouvert ni fermé, mais, si l'on peut dire, une œuvre « entrouverte ».

3. Du fictionnel au mythique : l'univers de *Magic* comme mythologie ludique

a. *Le mythe comme mode de fonctionnement de la fiction*

Cet examen du fonctionnement de la fiction dans *Magic* et de l'ouverture esthétique permise par la structure du jeu m'amènent à aborder un dernier problème, celui du statut de cet univers, qui n'est pas sans rapport avec le problème de son unicité et de sa cohérence, que nous avons déjà rencontré. L'univers de *Magic* relève de la fiction... au départ, mais la structure même du support, ou plutôt des supports, utilisés pour assurer sa transmission à son public, est telle qu'elle tend, en refusant constamment de livrer une fiction entière et cohérente, à provoquer au sein de la communauté des joueurs un processus de reconstruction et de recomposition permanentes de l'univers. Dans cette fiction à la fois introuvable et omniprésente, l'univers, qui n'est consigné nulle part, ni dans son intégrité, ni dans l'ensemble de ses multiples variantes, ne persiste que parce qu'il vit dans les esprits des joueurs auxquels il est adressé, et qui en assurent à la fois la mise par écrit (pour une part), la transmission, et, dans une certaine mesure, l'élaboration et le renouvellement.

Je considère ici la notion de mythe en dehors de ses rapports hypothétiques à l'idée de croyance ou aux rites dont il est trop souvent donné, selon les cas, comme la survivance ou l'origine ; je m'intéresse à lui en tant qu'il n'existe pas, ou plutôt en tant qu'il tire son existence de son caractère protéiforme et incompréhensible, c'est-à-dire d'une multiplicité d'aspects et de variantes qui interdisent de le rassembler en un seul endroit, d'en embrasser la totalité d'un seul regard, et en tant que ce que l'on appelle couramment mythe est une reconstruction opérée, généralement par plusieurs personnes, en se fondant sur un ensemble de documents à partir desquels il est possible de constituer le

mythe, non comme des pièces à conviction permettraient de reconstruire une vérité préexistante, ni comme les éléments d'un puzzle permettraient de reconstruire une image qui existerait ou aurait existé ailleurs *en entier* quelque part – car le mythe n'a pas plus d'existence originare que de version originale et ne correspond à aucun projet d'ensemble, même collectif – mais selon un processus où entrent en jeu une part de confrontation (voire de concurrence) entre les variantes, une part de condensation qui les résume et une part d'extrapolation qui les augmente d'éléments nouveaux, selon un mécanisme qui tend à changer chaque nouvelle présentation d'un mythe, même soignée, en une variante supplémentaire qui vient s'y intégrer, s'ajouter aux variantes précédentes et interagir avec elles.

Autrement dit, je considère le mythe en tant qu'il est le résultat d'un processus par lequel une série de documents renvoie à des éléments fictifs (structurels ou narratifs) tendant à former un système, et qui entretiennent au sein d'une communauté donnée un savoir commun sur ce système, en conférant au réseau de relations qu'il constitue une vie conceptuelle propre qui l'augmente et le renouvelle sans cesse par un double mouvement de synthétisation (de mise en cohérence, qui tend à le rétrécir) et d'expansion (d'apparitions de nouveaux éléments et de nouvelles relations entre éléments). Ce fonctionnement particulier me semble permettre, pour les besoins de cette analyse, de caractériser le mythe comme forme collective et involontaire (car jamais préméditée) de la fiction.

Si l'on se fonde sur cette approche du mythe, la fiction dans le jeu *Magic* tend à conférer à son univers un caractère mythique, au sens où le fonctionnement qu'elle met en place au niveau de la réception de la fiction dans la communauté des joueurs (principalement à long terme) partage un certain nombre de traits avec le processus d'élaboration et d'entretien des mythes.

b. Extrapolation, restitution, spéculation : le joueur et le fan

Plusieurs facteurs limitent la cohérence de l'univers et l'empêchent d'imposer directement cette cohérence aux joueurs, tout en contribuant à son foisonnement en dehors des supports qui le présentent. Le support éclaté des cartes, le double aspect de l'esthétique du fragment, sont les deux principaux en ce qui concerne les cartes elles-mêmes. Si l'on se place ensuite en surplomb de l'ensemble des supports servant de vecteurs à l'univers, les divergences entre ces supports, notamment les divergences entre les cartes et les romans, et les éléments présents sur les uns mais absents des autres, ont pour résultat d'élargir encore l'existence virtuelle de l'univers en dehors de ces supports (plutôt que de l'y réduire en effectuant des présentations partielles qui se complèteraient exactement les unes les autres pour former une présentation exhaustive, encyclopédique). Sur le long terme, la profusion d'éléments fictifs, personnages, lieux, événements, et l'augmentation du nombre de supports les présentant, rendent de plus en plus difficile, au stade de la production, le maintien d'une stricte cohérence d'ensemble – la *continuity*. Les erreurs accidentelles et les corrections (les *retcons*) ont également pour résultat, de leur côté, d'introduire des différences entre ce qui est

effectivement *raconté* dans les passages erronés et ce qui est censé *exister*, « *pour de vrai* », dans l'univers de la fiction. Enfin, aux différents supports de l'univers correspondent plusieurs cohérences différentes, chacune obéissant à sa logique et à ses critères propres : nous en avons vues deux à l'œuvre au sein du seul jeu de cartes – celle qui tend à constituer une cohérence au niveau de la *storyline*, et celle qui tend à manifester la cohérence mécanique du jeu, par les phénomènes de « traditions » dont des familles de cartes comme celle des atogs, qui n'interviennent pas dans les histoires des extensions où ils apparaissent, sont le résultat – et, par ailleurs, la gamme des romans possède probablement sa logique propre, qui emprunte à celle du feuilleton et maintient souvent en suspens, donc inachevés ou inexpliqués, de nombreux éléments narratifs, afin de pouvoir les prolonger *peut-être* dans les prochains volumes.

Ces différents facteurs font en sorte que l'univers de *Magic*, que ce soit dans le jeu ou dans les autres supports non étudiés ici en détail, ne peut pas fonctionner de la même façon qu'une fiction où la cohérence de l'univers serait d'emblée manifeste et imposerait au public l'unicité et la cohésion d'un projet auctorial univoque – l'existence ou non d'un tel projet au stade de la production dans le cas du jeu de cartes n'a donc au fond que peu d'importance, même si nous avons vu que, malgré les exigences de la *continuity*, l'éditeur maintient volontairement une cohérence lâche entre les différents supports (l'espace de liberté accordé aux écrivains dans l'écriture des romans) et à l'intérieur même du jeu de cartes (dans le cas contraire, les cartes assez indéterminées et suggestives pour rendre possible une libre rêverie n'existeraient tout simplement pas).

Mais c'est au niveau de la réception de cet univers que se met véritablement en place le fonctionnement qui tend à changer le fictionnel en mythique.

J'ai dit que l'existence et la nature du projet auctorial au niveau de la production n'avaient que peu d'importance, et cela vaut aussi bien au stade de la réception, où ce qui relève d'une volonté de cohérence et ce qui n'en relève pas deviennent absolument impossibles à distinguer. Un joueur, même lorsqu'il se sent tenu de recevoir le jeu comme l'expression d'un univers entièrement cohérent, entièrement dépendant du projet de l'éditeur, confond dans sa réception du jeu les détails ou suggestions qui relèvent du non prémédité en les croyant prémédités et soigneusement disposés là à dessein, pour pointer vers une totalité sous-jacente. C'est ce que nous avons vu en remarquant la tendance des joueurs à confondre les deux aspects de l'esthétique du fragment, à prendre ce qui est *laissé à imaginer* pour autant de détails existant « *déjà* » dans le projet de départ de l'éditeur et disposés volontairement pour être rassemblés au moment de la réception. Un joueur remarquant des similarités entre deux personnages apparaissant sur les illustrations de deux cartes différentes peut ainsi penser qu'il existe, quelque part dans les arcanes de la *storyline* et de la *continuity*, une raison inconnue de lui qui a fait disposer à dessein le même personnage sur deux cartes pour y introduire une

référence cachée à une histoire qu'il ne connaît pas, mais sur laquelle il commence aussitôt à élaborer des suppositions¹⁷¹.

A plus grande échelle, la réception de l'univers par les joueurs, lorsqu'ils dépassent la libre divagation et cherchent à en connaître davantage, s'apparente à de nombreux égards à un travail d'enquête, procédant par erreurs et corrections pour (selon l'autre aspect de l'esthétique du fragment) assembler entre eux les éléments faits pour l'être mais volontairement dispersés. Ce travail est poussé à son paroxysme par les *fans* de l'univers, dont la curiosité se change en ambition érudite, voire encyclopédique : ils cherchent à découvrir, rassembler et relier entre eux autant d'éléments de l'univers que possible, et tentent de mettre en évidence sa logique, tout ce qui est susceptible de définir une vraisemblance interne à la fiction. Même si un nom de lieu n'apparaît que sur deux ou trois cartes, les différentes occurrences feront malgré tout l'objet de recoupements qui feront du lieu en question un lieu de l'univers au même titre que les autres, même si les autres sont de toute évidence beaucoup plus développés sur les cartes. Si les détails d'un événement ou un enchaînement de causes et d'effets restent inexplicables ou peu clairs dans la fiction, il s'agira de se demander pourquoi et de tenter de reconstituer les détails manquants, de façon à retrouver ce qui s'est « vraiment » passé et à obtenir un continuum fictif complet, au moyen d'un questionnement qui se place d'un point de vue interne à l'univers, en reprenant à son compte les critères de vraisemblance apparaissant sur les éléments dont disposent les joueurs pour les appliquer à tous les aspects sur lesquels ils n'ont pas d'informations.

L'officiel et le non officiel : une réception servile ?

Plus le joueur devient curieux de découvrir des informations sur l'univers, plus il tend à cesser de les reconstituer par lui-même et à s'en remettre en premier lieu à toutes les informations « officielle » qu'il peut trouver. C'est là une limite possible du fonctionnement mythique de la fiction : le joueur *fan* qui cherche à retrouver tout ce qui forme le « canon » de l'univers (c'est-à-dire l'ensemble des informations estampillées « officielles » par l'éditeur) n'est pas nécessairement celui dont le mode de réception est le plus créatif, car, dans sa recherche de la « vérité vraie » fictionnelle, il tend à rejeter tout ce qui tient d'une libre extrapolation comme non valable (voire trompeur) par rapport à la vérité officielle qu'il recherche – dans le cas de l'esthétique du fragment, il rejette son aspect rêveur et veut la réduire au seul réassemblage du projet éditorial.

¹⁷¹ Qui aboutissent parfois à des questions adressées à l'éditeur. Dans son article « The Great and Powerful Oz » paru le 24 août 2006 sur le site web de l'éditeur dans la rubrique « Taste the Magic », Matt Cavotta, illustrateur participant également à la conception de l'univers, s'explique sur les considérations pseudo-zoologiques qu'il avait développées dans son article précédent à partir de l'illustration d'une carte : il n'avait fait qu'écrire des extrapolations de son cru, semblables à celles que peut tenir n'importe quel joueur un peu imaginaire, mais avait reçu des emails de joueurs impressionnés, persuadés que tout cela faisait partie dès le départ du travail « officiel » réalisé sur l'univers avant la parution de l'extension – et qu'il détrompe en révélant que non, *tout* n'est pas officiel, et que de nombreux détails sont laissés dans l'indétermination.

La réception de la fiction perd-elle alors son fonctionnement mythique et se change-t-elle en simple travail de compilation servile ? Il y a bel et bien, d'un côté, perte de certains éléments créatifs, car là où le joueur moyen ignore si les structures d'amorce stimulant son imagination pointent vers un référent ou un hypotexte « réel », effectivement conçu par l'éditeur, le *fan*, qui a vérifié, sait que dans certains cas il n'y a rien derrière. Il y a donc risque qu'il en vienne à brider son imagination, voire celle d'autres joueurs, en affirmant que dans le cas par exemple d'une carte isolée ou d'une belle illustration, il n'y a rien derrière puisque l'éditeur n'a pas développé cet aspect particulier : par un phénomène de restriction paradoxale, il n'y a plus d'univers et plus d'histoire en dehors de ce qui est strictement mentionné par l'éditeur. De là, parfois, des déceptions, voire des frustrations, car une telle réduction de la fiction va à contre-courant de « l'effet de lointain » que précisément les cartes font tout pour mettre en place : la rêverie personnelle du joueur se trouve niée par l'absence de quelque chose qui vienne lui correspondre dans l'univers « officiel ».

Malgré cela, cette limite en vient souvent, par un nouveau paradoxe, à alimenter le fonctionnement mythique de la réception de la fiction, et cela de plusieurs façons.

Le joueur qui ne trouve pas d'histoire « officielle » correspondant à sa carte de créature légendaire favorite ou à un sortilège qu'il aime bien, peut devenir demandeur : il apprécie tel personnage ou tel lieu ; il sait que rien ou presque n'a encore été dit à leur sujet, ou en tout cas pas ce qu'il aimerait ; il ne va pas écrire l'histoire lui-même, mais il voudrait que l'éditeur, *lui*, développe tel ou tel aspect de l'univers pour le rattacher à la *storyline* officielle. A grande échelle, de telles réactions au sein du public peuvent finir par influencer effectivement les futures publications de l'éditeur, par exemple par le retour de tel personnage, de telles créatures, la suite de telle intrigue ou les aventures des descendants d'anciens héros. L'attachement de nombreux joueurs aux personnages d'extensions anciennes, comme Crovax ou Mirri dans la saga de l'*Aquilon* ou le barbare Kamahl des blocs *Odyssée* et *Carnage*, n'est pas étranger aux allusions faites par *Chaos planaire* et *Vision de l'avenir* à ces personnages. Cela coïncide, sur le plan du jeu pur, avec des réclamations concernant le retour d'anciennes mécaniques de jeu abandonnées ou tombées en désuétude, ou de règles spécifiques apparues seulement dans une trilogie d'extensions. Ces deux aspects coïncident par exemple dans le cas des slivoïdes : ces créatures vivant en essaim et disposant, dans le jeu, d'une règle leur permettant de mettre en commun toutes leurs capacités, avaient été très appréciées au moment de leur première apparition dans *Tempête* et *Forteresse* ; l'éditeur les a donc fait réapparaître quelques années plus tard dans les extensions *Légions* et *Fléau*, en justifiant cette réapparition en détail dans une sous-intrigue apparaissant sur les cartes.

Le phénomène de déception ou de frustration du joueur lorsqu'il reçoit la fiction comme « simple » fiction a une conséquence différente lorsque cette déception est provoquée non par l'absence d'un aspect qu'il désirerait voir davantage développé, mais par un aspect bel et bien présent, mais qui ne correspond pas à ses attentes, à *ce qu'il aurait préféré qu'on lui raconte*. Les déceptions de ce genre peuvent provenir soit d'un désir différent du joueur quant à l'issue d'une intrigue, au destin d'un

personnage ou au devenir d'un pays – un cas fréquent est la mort d'un personnage qu'il apprécie beaucoup – soit du fait que le joueur, nourri de la vraisemblance interne de l'univers, juge (pour une raison ou pour une autre) que tel détail ou tel nouveau développement apparu sur les cartes, dans les romans, etc., *trahit* la vraisemblance de l'univers ou constitue une *incohérence* avec ce qui existe déjà. Dans un certain nombre de cas, il s'agit d'une erreur effective et accidentelle de la part de l'éditeur, qu'il s'efforce de corriger par un *retcon* (c'est le cas de certains passages des romans *Légions* et *Fléau* où apparaissaient des personnages normalement morts ou qui ne pouvaient pas physiquement se trouver là où l'auteur les faisait apparaître). Mais dans de nombreux cas, il est beaucoup moins aisé de juger s'il y a incohérence, invraisemblance, ou non, ce qui n'empêche pas les joueurs de s'en plaindre. De récepteur, le joueur devient critique, et un critique d'autant plus sévère qu'il s'est emparé de l'univers au point de devenir *plus* officiel que l'officiel.

Cela ouvre la voie à de nouvelles divergences entre ce qui est dit par l'éditeur sur les supports effectifs de l'univers et ce que les joueurs acceptent de considérer comme valide dans la fiction : il peut alors arriver qu'un joueur, en désaccord avec ce que propose l'éditeur (tout officiel que cela soit), préfère ignorer tel élément ou tel développement, ou préfère penser que tel événement s'est déroulé d'une façon différente, *parce que cela lui plaît mieux* de penser les choses de cette façon. De critique, le joueur devient correcteur, et, de ce fait, auteur : sa créativité reprend le dessus, il s'est approprié la fiction et la fait vivre indépendamment de son support réel. L'univers tel qu'il se le représente n'existe nulle part ailleurs que dans son esprit : il a élaboré *sa propre version* d'un épisode ou d'un détail donné. Il est difficile d'illustrer ce phénomène de façon précise, car il n'est pas aisé de savoir dans quel mesure l'attitude de tel joueur est représentative ou non d'un phénomène plus large ; mais si l'on accepte comme exemple représentatif les discussions sur le forum Storyline du site web de l'éditeur, on y observe qu'un certain nombre de joueurs ne reconnaissent pas la distinction entre les romans et *comics* « pré-révisionnistes » et les « post-révisionnistes » faite par l'éditeur en 1998, et préfèrent conserver, dans leur représentation de l'univers, tel ou tel élément qui leur semble intéressant, notamment certains personnages d'Arpenteurs des plans, au prix de quelques contorsions de la fiction¹⁷². Les aspects de l'univers qui demeurent indéterminés fournissent un autre terrain aux

¹⁷² Avant 1998, n'importe quel magicien pouvait devenir Arpenteur des plans, c'est-à-dire capable de quitter son plan d'origine pour voyager dans tout le Multivers, une fois qu'il était devenu suffisamment puissant. A partir de 1998, les Arpenteurs sont conçus comme des êtres hors norme presque immortels et dotés à leur insu d'une « étincelle » qui s'active à un moment donné de leur vie et les rend capable d'arpenter ; les autres mages, quant à eux, sont à peu près incapables de faire cela en dehors de l'usage de portails magiques gourmands en énergie. Pour récupérer dans la nouvelle continuité les personnages d'Arpenteurs apparus dans les romans pré-révisionnistes et qu'ils apprécient, par exemple Garth le Borgne dans *L'Arène* de William R. Forstchen ou la magicienne Vertemanche des romans de Clayton Emery, certains joueurs considèrent que ces romans comme toujours valides, dès l'instant que l'on « traduit » leurs événements dans la nouvelle représentation des Arpenteurs : le fait que Garth parvienne à voyager parmi les plans à la fin du roman « voudrait simplement dire » qu'il parvient à activer son étincelle d'Arpenteur.

hypothèses personnelles des joueurs, qui occasionnent des échanges dont la créativité dépasse parfois de loin le détail qui en est la cause¹⁷³.

Le fan en ses écrits : compilateur, mythographe, mythophile ?

Le joueur peut enfin concrétiser son attachement à l'univers en participant à sa compilation par écrit, dont le vecteur privilégié est actuellement Internet : on y trouve plusieurs sites de *fans* fonctionnant comme des bases de données encyclopédiques élaborées collectivement. De telles entreprises de compilation d'un savoir qui se rêve exhaustif sur l'univers du jeu pourraient contribuer à faire rentrer la réception de l'univers de *Magic* dans le cadre classique de la réception non mythique d'une fiction, puisqu'elles reviennent à mettre sous les yeux des joueurs, sur un support unique, non éclaté, les informations jusque là recueillies de façon dispersée sur les cartes, dans les romans ou sur le site de l'éditeur. Mais, outre que la plupart de ces sommes sont loin de couvrir tous les détails de l'univers, le processus même de compilation qu'elles mettent en œuvre contribue, là encore, à conférer un caractère mythique à l'univers fictionnel. Ces compilations, prenant la forme d'articles encyclopédiques consacrés à un personnage, à un lieu, à un événement ou à l'histoire d'une extension, présentent des suites de faits cohérentes mais faites d'un assemblage de détails provenant de plusieurs sources, lesquelles ne sont que rarement citées ; par exemple, un article consacré à un personnage en présentera une biographie continue, sans préciser que tel détail se trouve sur une carte et tel détail sur telle autre, que telle scène de sa vie vient d'un roman et que la vignette qui lui sert de portrait est tirée d'un ancien *comic*.

Outre le mélange de différents supports, ces résumés comprennent souvent des passages qui sont le résultat, mis par écrit, de la reconstitution de l'histoire par le joueur à partir des cartes, telle que n'importe quel joueur la réalise en regardant les siennes, à cette différence près que, pour passer d'un ensemble de fragments à un récit continu, il est nécessaire d'en restituer les connexions, d'en combler les blancs, d'inventer toutes sortes de détails qui ne sont pas dits *expressément* par les cartes utilisées comme sources. Ainsi, en croyant *restituer* quelque chose, l'auteur d'un tel résumé y intègre nécessairement une part d'invention, qui, même dans le meilleur des cas, vient se loger dans les interstices entre les pièces de ce qui n'est décidément pas au départ un puzzle complet. Les récits et articles ainsi obtenus présentent l'univers en dehors de son support éclaté, en croyant retrouver une unité préexistante qu'ils ne feraient que présenter telle quelle – mais nous avons vu que, même s'il existe bel et bien un projet éditorial, l'univers *comme totalité exhaustive* ne préexiste pas à sa réception par les joueurs. Le processus général de la réception, en voulant restituer la fiction dans un état de totalité qui n'était pas le sien au départ, a glissé de la restitution à la reconstitution, voire à

¹⁷³ Par exemple la question de savoir s'il existe d'authentiques dieux dans le Multivers, ce qui n'est jamais dit clairement. Plusieurs candidats potentiels au titre reçoivent chacun le soutien des joueurs qui l'apprécient le plus. Les arguments s'appuient sur toutes sortes de détails et de comparaisons entre personnages.

l'invention : par l'apport de ce surcroît d'unité et de richesse, l'univers se détache du jeu et des œuvres dérivées qui lui servent de supports et acquiert une existence indépendante ; livré aux joueurs non plus comme terrain de jeu fictionnel mais comme terrain de spéculation, voire comme matrice de fiction, il se voit doté d'une vie propre. Au « tremblé » originel de la fiction sont venus s'ajouter de multiples nouveaux facteurs d'incohérence, parmi lesquels les lacunes, erreurs ou imprécisions intégrées aux textes qui lui servent de résumés, et que les joueurs venant consulter ces résumés reçoivent comme vérités sur l'univers fictionnel : un processus de transmission se met en place, à l'issue duquel, étant données la part d'indétermination et les multiples divergences potentielles que nous avons observées dès la source originelle – le jeu de cartes – il s'entretient dans la communauté des joueurs une multiplicité de variantes de l'univers de *Magic*, lesquelles n'interdisent nullement aux joueurs de s'y retrouver *dans les grandes lignes*.

Ainsi la réception de ce qui est au départ un univers de fiction a-t-elle constamment tendance à élaborer un mythe à partir de cette fiction. Nous voyons que, même sans besoin de prendre en compte le *contenu* de l'univers de *Magic* (univers par ailleurs fort riche en inspirations mythologiques), la simple *structure* du jeu tel qu'il est présenté aux joueurs, le développement de l'univers sur plusieurs supports pas tout à fait cohérents entre eux, et les *conséquences* de cette structure et de la singularité du support du jeu de cartes sur la réception de la fiction, suffisent à infléchir la réception de cet univers et à entretenir au sein de la communauté des joueurs une vie propre de la fiction qui s'apparente à la vie d'un mythe dans une communauté donnée. Des phénomènes semblables sont très probablement observables dans la réception de tous les univers multisupports, mais le caractère mythique de l'univers est ici en quelque sorte forcé sur la réception par la forme éclatée qu'adopte la fiction et les embûches multiples qu'elle oppose volontairement à sa propre communication avec les joueurs. Il y a bien fiction classique au départ, mais cette fiction prend l'apparence de son propre vestige : les cartes se présentent comme une sorte de champ de ruines dont les joueurs sont conviés à venir tirer ce qu'ils pourront.

La métaphore du joueur archéologue employée par Richard Garfield¹⁷⁴ se révèle très pertinente. Mais dans le cas du fan auteur d'articles et de résumés, on peut se demander si le joueur ne remplit pas plutôt, *mutatis mutandis*, le rôle que s'étaient assignés les mythographes dans l'Antiquité : refuser l'état flottant, indéterminé, d'un ensemble de fictions à la fois omniprésentes et introuvables, tenter de rassembler leurs sources et d'en tirer un continuum factuel cohérent susceptible d'être mis tout entier sous les yeux du lecteur... et, ce faisant, entretenir involontairement cet état flottant et indéterminé en ajoutant à l'ensemble de nouvelles variantes, au lieu de les réduire au profit d'une seule version exacte et autorisée comme ils croient le faire. En outre, ces *fans* occupés à rappeler l'histoire attachée à telle carte ou tel personnage, à spéculer sur tel ou tel détail d'une carte ou d'un roman, voire à en discuter la valeur au nom de critères internes à la fiction, font fortement penser à autant de scholiastes occupés à

¹⁷⁴ Cf. le début du troisième chapitre.

surcharger les marges d'une édition d'Homère de listes des noms des épouses de Priam ou d'explications de la solidité de la lance d'Achille.

Si l'univers de *Magic* tend à donner lieu à une mythologie au sein de la communauté des joueurs, cette mythologie tient donc moins de l'élaboration spontanée d'un ensemble de récits que d'une mythologie artificielle à fonction de divertissement, où la fiction joue à prendre l'apparence de documents témoignant d'une réalité lointaine et où les joueurs endossent, selon leur curiosité, le rôle de mythophiles rêvant sur de beaux fragments de récits, ou de mythographes édifiant sur la base de ces fragments un univers fictionnel foisonnant, toujours renouvelé, qu'ils étudient, consignent par écrit et racontent avec un sérieux tout ludique pour le plaisir des autres joueurs.

*

Conclusion

Le dispositif fictionnel mis en œuvre par le jeu de cartes *Magic : l'Assemblée* se révèle d'une complexité étonnante, que l'on croirait à tort réservée aux vecteurs fictionnels numériques tels que les jeux vidéo. Comme de très nombreux jeux contemporains, *Magic* est un jeu fictionnel, où l'axiomatique abstraite des règles se trouve étroitement liée à un monde fictif dont les limites coïncident avec celles de l'espace et du temps du jeu, de sorte que celui-ci ne se résume pas à une compétition stratégique mais tient aussi de la fiction interactive. L'originalité de *Magic* réside dans la récupération d'un matériel de jeu classique (des cartes à jouer) qu'il adapte pour en faire à la fois un jeu de stratégie, un produit à collectionner et un univers foisonnant, en menant de front le renouvellement du jeu et celui de la fiction.

La nécessité commerciale de publier constamment de nouvelles extensions au jeu, et le fait que *Magic* s'est rapidement revendiqué des grands univers à licence développés simultanément sur plusieurs supports, ont contribué à la croissance et à l'enrichissement rapides de son univers, qui, de simple décor générique qu'il aurait pu rester, a gagné le statut d'œuvre de fiction au même rang que les autres grands univers ludiques (développés par des jeux de rôle ou des jeux vidéo) ou non ludiques (détaillés par des cycles romanesques ou des films) des cultures de l'imaginaire. A ce développement à grande échelle d'un univers à l'identité bien marquée répondent, et parfois semblent s'opposer, les procédés fictionnels visibles sur les cartes elles-mêmes, qui relèvent de ce que j'ai nommé une esthétique du fragment. Alors même que la parution régulière de romans accompagnant celle des cartes paraît devoir imposer au joueur la réception d'un univers déjà prêt, achevé et invariable, les cartes elles-mêmes font reposer le fonctionnement de la fiction au sein du jeu sur une logique différente : la fiction se livre par éléments fragmentaires et dispersés, dont il revient au joueur de recomposer la structure et la cohérence d'ensemble, en vertu d'une liberté presque aussi grande que celle dont il dispose dans la pratique du jeu proprement dit.

Les cartes se présentent d'abord comme des briques d'histoires qui s'articulent selon les règles du jeu pour faire de chaque partie la fiction d'un affrontement entre magiciens. Mais dans le même temps, elles s'offrent au joueur comme terrain de rêverie et d'extrapolations sur l'univers magique qu'elles représentent, et se rattachent, de manière plus ou moins étroite, à la fiction à grande échelle qu'est la *storyline* dont se réclame l'éditeur. Le joueur utilise les cartes dans ces trois buts à la fois : pour une expérience ludique, pour une expérience esthétique liée à « l'effet de lointain » des cartes, et pour une expérience esthétique différente liée à un univers de *fantasy*.

Au cours de cette étude, je me suis attaché à mettre en évidence les différentes facettes de ce fonctionnement de la fiction à partir des cartes, en montrant de quelle façon elles se prêtent à ces différents modes de réception. Le joueur parcourt inconsciemment toute la gamme de ces modes de

réception lorsqu'il navigue parmi ses cartes, sans que cela n'occasionne la moindre difficulté. La complexité de l'ensemble vient de ce qu'un même support se prête ainsi à des usages multiples, mais qui fonctionnent presque toujours en se combinant les uns aux autres. Au jeu au sens strict, le jeu de compétition stratégique, viennent s'ajouter d'autres jeux fictionnels, de sorte que l'aspect ludique et l'aspect fictionnel portent l'empreinte l'un de l'autre à tous les moments de la réception et de l'utilisation des cartes et bien au-delà de la seule fiction de la partie mise en scène comme duel magique.

En examinant le cas singulier de *Magic*, nous avons soulevé au passage plusieurs problèmes d'importance dont l'ampleur dépasse largement le cadre de cette étude, mais qui méritent que l'on s'y intéresse dès qu'il s'agit d'entreprendre l'étude des jeux contemporains mettant en œuvre des fictions.

Le problème des rapports entre jeu et fiction, tout d'abord. Les premières études d'ensemble ayant avancé des définitions du jeu, celle de Huizinga et celle de Caillois, ne prennent pas en compte d'une façon claire la nature plus ou moins fictive du jeu. Cela est peut-être dû au fait que nombre de jeux anciens comportaient peu ou pas de fiction ; dans tous les cas, il semble au contraire qu'un très grand nombre de jeux de conception récente proposent au joueur à la fois l'exercice d'une activité ludique et une immersion dans une fiction souvent très détaillée, pouvant prétendre au statut d'univers par le respect d'une cohérence et d'une vraisemblance internes. Une telle multiplication des jeux fictionnels témoigne sans doute d'une modification récente des rapports entre jeu et fiction, qui peuvent contribuer à changer l'idée que nous nous faisons du jeu et à aller dans le sens d'un rapprochement, voire de fusions occasionnelles, entre le jeu (comme pratique ou comme produit) et l'œuvre de fiction.

Cette dernière, de son côté, se trouve elle aussi remise en question par son rapprochement avec le jeu, dans ses limites et dans le rapport qu'elle instaure avec son public. Les innovations apportées par les œuvres ouvertes et les œuvres en mouvement, que viennent illustrer dans leur domaine les recherches menées par l'OULIPO en matière de littérature combinatoire lorsqu'elles tendent vers des fictions interactives offrant au lecteur une part de liberté et de créativité plus grande (ou en tout cas davantage inscrite dans la structure de l'œuvre elle-même) dans sa réception d'une œuvre, tendent à rendre incertaine, voire caduque, la distinction habituelle entre production et réception, la réception contribuant tellement à « achever » l'œuvre qu'on entrevoit le point où le récepteur s'en empare complètement, l'auteur ou l'artiste ne faisant plus que mettre à disposition une structure tenant lieu d'appareil, d'outil de création, de mode d'emploi d'une pratique, voire de... règle de jeu.

Il vaut alors la peine de s'interroger sur le statut de ces jeux et des univers qu'ils proposent comme autant de terrains d'activité ludico-fictionnelle. Ces jeux sont-ils des œuvres d'art ? Les joueurs qui, le temps d'une partie, entrent dans les structures que fournissent les règles d'un jeu, accomplissent-ils par leur pratique ludique quelque chose qui tient d'une expérience esthétique ? Y a-t-il une esthétique des règles d'un jeu, voire une histoire possible de cette esthétique au fil du temps ? Les univers de ces jeux, de leur côté, remettent en cause la conception classique de l'immersion fictionnelle au sens où

nous y ont habitués les fictions livresques et cinématographiques, à savoir une réception qui, malgré le rôle tout sauf passif qu'y tient le lecteur /spectateur, reste conçue par défaut comme la présentation au destinataire d'un ensemble complet, réalisé et achevé par l'auteur. En se présentant à leurs destinataires moins comme les cadres figés d'une narration déjà faite que comme des structures où il est invité à entrer pour les manipuler de l'intérieur, les terrains fertiles de toutes sortes de narrations potentielles qu'il lui reviendra de réaliser à son gré, ces univers posent la question de savoir si une structure ménageant un champ de possibilités plutôt qu'un seul possible déjà exploré par l'auteur peut aussi prétendre à une quelconque valeur esthétique, et par là même la question de savoir si, à côté de l'auteur conçu comme bâtisseur de formes achevées, peut venir se ranger une nouvelle figure de l'auteur conçu comme bâtisseur de structures ouvertes, comme bâtisseur d'univers.

La structure du jeu *Magic* vient se situer à mi-chemin entre la forme classique de la fiction, en présentant au joueur les derniers développements d'un univers conçu par l'éditeur et où vient prendre place la succession de faits d'une *storyline* officielle, et sa forme ouverte, qui se contente de proposer au joueur une structure composée des éléments d'un univers et de plusieurs jeux fictionnels permettant d'articuler ces éléments entre eux, et laisse des pans entiers du continuum spatio-temporel fictif dans l'indétermination, livrés à ses libres extrapolations. Et lorsqu'après avoir examiné les mécanismes de cette réception tels qu'ils sont inscrits dans cette structure jusque dans les moindres détails des cartes, on considère le processus de réception avec beaucoup plus de recul, à une échelle plus vaste et sur le long terme, on y trouve paradoxalement un certain nombre de traits communs avec le fonctionnement qui caractérise la vie d'un mythe, ainsi qu'avec le processus par lequel un ensemble de documents sont reçus, rassemblés et synthétisés pour reconstruire le résumé d'un mythe.

Ce fonctionnement mythique de la réception du jeu s'explique en partie par le fait que l'univers de *Magic* est un univers multisupports : il me semble que dans tous les cas où un même univers de fiction est présenté simultanément par le biais de plusieurs vecteurs, il tend à prendre plus rapidement son autonomie par rapport à chacun de ces supports, et à dépasser même la somme de ces supports : il refuse pour ainsi dire de s'en tenir à sa propre lettre, moyen subtil de se changer en esprit et de se faire respecter comme tel, en dehors des différents vecteurs utilisés. Autoriser les récepteurs de l'univers à observer les mêmes éléments sous des aspects divers et à déduire une unité à partir de ces différents aspects jamais complètement cohérents entre eux est un moyen de faire naître une vie autonome de la fiction dépassant les strictes limites des supports adoptés. Ce processus s'observe probablement de la même façon dans tous les autres univers à supports multiples.

Mais même si l'on s'en tient au seul jeu de cartes, on y trouve à l'œuvre, au fond, des mécanismes semblables à échelle interne, rendus possibles par le caractère éclaté de la fiction qu'imposent les cartes. L'esthétique du fragment contribue à briser l'unité de toute fiction qui l'emprunte. Le jeu se divise en une multitude de cartes. Les cartes elles-mêmes sont des composés rassemblant pas moins de trois vecteurs fictionnels différents (image, texte, règle). Même si le jeu cherchait à présenter au joueur

une structure fermée, dont toutes les pièces correspondraient exactement, le joueur garderait une liberté interprétative plus grande que si l'univers n'empruntait qu'un seul vecteur et sous une forme moins dispersée, par le simple fait que la fiction, pour cohérente qu'elle soit, subirait le mécanisme de diffraction imposé par ce support exotique. Or nous avons vu que ce n'est justement pas le cas, puisque le jeu de cartes recourt souvent volontairement aux effets poétiques de la « promenade au beau milieu du lointain », ce qui ouvre plus largement encore le champ suggestif. L'univers du jeu, même cantonné au seul jeu, se donne donc à voir tout en se dérochant, ne cesse de multiplier les aperçus fragmentaires, et force de ce fait le joueur, à son tour, à tenir compte d'une multitude d'apparences différentes renvoyant toutes aux mêmes hypothétiques réalités fictionnelles.

Ainsi, la vie de la fiction qui résulte des échanges entre joueurs, des spéculations ou extrapolations des uns et des autres, des erreurs, corrections et approximations sur l'univers qui érige celui-ci en une nébuleuse mouvante, se trouve déjà non seulement rendue possible mais amorcée et encouragée par les procédés fictionnels employés sur les cartes. La réception du jeu tend à charger l'univers d'une dimension mythique, et sa réception par les fans, tout en menaçant constamment de l'aplatir par une présentation trop complète, trop exacte, qui met à nu la structure de la fiction sous les yeux du joueur, contribue également, d'un autre côté, à cette dimension mythique de la réception, cette fois en générant un discours sur le mythe, une mythologie au sens premier du terme. Dans l'enquête qu'ils entreprennent à partir des indices dispersés sur les cartes, les joueurs jouent cette fois à reconstituer la vérité vraie de la fiction en confrontant entre eux les fragments d'un univers inconnu ; mais en l'absence de référent vérifiable, la vérité fictive conserve toujours un « tremblé », une part d'indétermination qui, si elle n'atteint certes que rarement l'ampleur qui sépare entre elles les différentes variantes à partir desquelles le mythologue (re)construit un mythe ou à partir desquelles le mythographe en élabore un récit synthétique, relève cependant de mécanismes analogues.

L'étude du jeu *Magic* et de son univers montre ainsi comment une fiction contemporaine peut, par un ensemble donné de procédés, amorcer le processus de sa propre constitution en mythe au sein du public auquel elle se destine.

*

Annexe 1

Conventions de présentation adoptées pour citer des éléments du jeu *Magic*

- **noms des extensions** en italique :

Alliances, Mirrodin

- **noms des éditions de base et des blocs d'extension** en caractères normaux :

édition Alpha, 4^{ème} édition, bloc Urza, bloc Mirrodin.

Un « bloc » d'extensions regroupe les trois extensions qui le composent. Plusieurs blocs portent le même nom que la première de leurs trois extensions. Ainsi *Mirrodin* est la première extension du bloc Mirrodin, qui regroupe *Mirrodin*, *Sombracier* et *La Cinquième Aube*.

- **nom des cartes** en caractères normaux :

Plaine, Elfes de Llanowar, Jour / Nuit (double carte), Jardinier budoka / Dokaï, tisserand de la vie (*flip card*, « carte retournable » de héros).

- **citations de textes de règles** entre guillemets, en caractères normaux, avec indication du nom de la carte et de la ou des séries dans lesquelles ce texte figure sur la carte :

« A chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, ces blessures sont réduites de 1. »

(Armure d'Urza, *L'Épopée d'Urza*, rééditée dans la 8^{ème} édition)

- **citations de textes d'ambiance** sans guillemets, mais en respectant la présentation adoptée sur la carte, notamment l'italique, les guillemets, le tiret long avant l'auteur d'une citation fictive ou le texte d'un interlocuteur dans un dialogue fictif, les slashes séparant des vers. J'indique, généralement en bas de page, le nom de la carte et de la ou des séries dans lesquelles elle comporte ce texte :

« *Le Soleil suit la Lune jusqu'à ce qu'elle se fatigue, puis la porte jusqu'à ce qu'elle soit forte / et courre de nouveau devant lui.* »

– « *Nuit et Jour, la chanson de leur amour* »

(Char du soleil, *Mirage*)

- **pour une illustration**, indication du nom de la carte, du nom de l'illustrateur et de la ou des séries dans lesquelles cette illustration figure sur la carte :

Dragon shivân, illustration par Melissa Benson pour l'édition Alpha, reprise dans les éditions ultérieures jusqu'à la 5^{ème} édition.

- **pour un texte venant d'un livret ou dépliant de règles ou d'un emballage** (paquet de base cartonné, pochette-recharge), indication de l'édition ou de l'extension.

- **pour un élément venant d'un livre**, indication du titre, du ou des auteurs et de l'année de parution, et, dans le cas d'une citation précise, de la page.

- **pour un élément venant d'un comic**, indication du titre, des auteurs, de l'année de parution, éventuellement du ou des volumes concernés et de la page.

Les noms des cartes, textes de règles et textes d'ambiance cités sont ceux de la version française du jeu, *sauf* si la carte concernée appartient à une édition jamais traduite en français, ou si je n'ai pas pu avoir accès à la version française de la carte (ce qui s'explique par le fait que les bases de données mises à la disposition du public sur Internet par l'éditeur ne comprennent la version française que pour les extensions les plus récentes) ; dans l'un et l'autre cas, je donne ma propre traduction et je cite le texte original en bas de page.

De la même façon, dans le cas de citations d'autres éléments du jeu jamais traduits en français, je donne ma propre traduction et cite le texte original en bas de page.

*

Annexe 2
Tableaux des éditions et extensions de *Magic : l'Assemblée*

Les éditions de <i>Magic : l'Assemblée</i>						
<i>Symbole de série</i>	<i>Nom</i>		<i>Traduction française</i>	<i>Bordure des cartes</i>	<i>Date de sortie</i>	<i>Nombre de cartes</i>
pas de symbole de série	<i>Alpha</i>	considérées comme la première édition	non traduite	bords noirs	août 1993	295 cartes
	<i>Beta</i>		non traduite	bords noirs	octobre 1993	302 cartes
	<i>Unlimited</i>		non traduite	bords blancs	décembre 1993	302 cartes
	<i>Revised Edition</i>		3 ^{ème} édition	bords blancs	avril 1994	306 cartes
	<i>Fourth Edition</i>		4 ^{ème} édition	bords blancs	avril 1995	378 cartes
	<i>Fifth Edition</i>		5 ^{ème} édition	bords blancs	mars 1997	449 cartes
	<i>Classic (Sixth Edition)</i>		6 ^{ème} édition « Classique »	bords blancs	avril 1999	350 cartes
	<i>Seventh Edition</i>		7 ^{ème} édition	bords blancs	avril 2001	350 cartes
	<i>Core Set – Eighth Edition</i>		8 ^{ème} édition	bords blancs	juillet 2003	350 cartes
	<i>Core Set – Ninth Edition</i>		9 ^{ème} édition	bords blancs	juillet 2005	350 cartes

Les extensions de <i>Magic : l'Assemblée</i>					
<i>Symbole d'extension</i>	<i>Nom</i>	<i>Traduction française</i>	<i>Bloc</i>	<i>Date de sortie</i>	<i>Nombre de cartes</i>
	<i>Arabian Nights</i>	non traduite	Premières extensions (extensions isolées)	décembre 1993	92 cartes
	<i>Antiquities</i>	non traduite		mars 1994	100 cartes
	<i>Legends</i>	non traduite		juin 1994	301 cartes
	<i>The Dark</i>	non traduite		août 1994	119 cartes
	<i>Fallen Empires</i>	non traduite		novembre 1994	187 cartes
	<i>Ice Age</i>	<i>Ere glaciaire</i>	Bloc Ere glaciaire (sauf Terres Natales, extension isolée)	juin 1995	383 cartes
	<i>Homelands</i>	<i>Terres natales</i>		octobre 1995	115 cartes
	<i>Alliances</i>	<i>Alliances</i>		juin 1996	144 cartes
	<i>Mirage</i>	<i>Mirage</i>		septembre 1996	324 cartes

	<i>Visions</i>	<i>Visions</i>	Bloc Mirage	février 1997	167 cartes
	<i>Weatherlight</i>	<i>Aquilon</i>		juin 1997	167 cartes
	<i>Tempest</i>	<i>Tempête</i>	Bloc Tempête	octobre 1997	350 cartes
	<i>Stronghold</i>	<i>Forteresse</i>		mars 1998	143 cartes
	<i>Exodus</i>	<i>Exode</i>		juin 1998	143 cartes
	<i>Urza's Saga</i>	<i>L'Épopée d'Urza</i>	Bloc Urza	octobre 1998	350 cartes
	<i>Urza's Legacy</i>	<i>L'Héritage d'Urza</i>		février 1999	143 cartes
	<i>Urza's Destiny</i>	<i>La Destinée d'Urza</i>		juin 1999	143 cartes
	<i>Mercadian Masques</i>	<i>Les Masques de Mercadia</i>	Bloc Masques	octobre 1999	350 cartes
	<i>Nemesis</i>	<i>Némésis</i>		février 2000	143 cartes
	<i>Prophecy</i>	<i>Prophétie</i>		juin 2000	143 cartes
	<i>Invasion</i>	<i>Invasion</i>	Bloc Invasion	octobre 2000	350 cartes
	<i>Planeshift</i>	<i>Planeshift</i>		février 2001	143 cartes
	<i>Apocalypse</i>	<i>Apocalypse</i>		juin 2001	143 cartes
	<i>Odyssey</i>	<i>Odyssée</i>	Bloc Odyssée	octobre 2001	350 cartes
	<i>Torment</i>	<i>Tourment</i>		février 2002	143 cartes
	<i>Judgment</i>	<i>Jugement</i>		juin 2002	143 cartes
	<i>Onslaught</i>	<i>Carnage</i>	Bloc Carnage	octobre 2002	350 cartes
	<i>Legions</i>	<i>Légions</i>		février 2003	143 cartes
	<i>Scourge</i>	<i>Fléau</i>		mai 2003	143 cartes
	<i>Mirrodin</i>	<i>Mirrodin</i>	Bloc Mirrodin	octobre 2003	306 cartes
	<i>Darksteel</i>	<i>Sombracier</i>		février 2004	165 cartes
	<i>Fifth Dawn</i>	<i>La Cinquième Aube</i>		juin 2004	165 cartes
	<i>Champions of Kamigawa</i>	<i>Guerriers de Kamigawa</i>	Bloc Kamigawa	octobre 2004	306 cartes
	<i>Betrayers of Kamigawa</i>	<i>Traîtres de Kamigawa</i>		février 2005	165 cartes
	<i>Saviors of Kamigawa</i>	<i>Libérateurs de Kamigawa</i>		juin 2005	165 cartes

	<i>Ravnica : City of Guilds</i>	<i>Ravnica, cité des guildes</i>	Bloc Ravnica	octobre 2005	306 cartes
	<i>Guildpact</i>	<i>Le Pacte des Guildes</i>		février 2006	165 cartes
	<i>Dissension</i>	<i>Discorde</i>		mai 2006	180 cartes
	<i>Coldsnap</i>	<i>Souffle glaciaire</i>	Bloc Ere glaciaire, fin	juillet 2006	155 cartes
	<i>Time Spiral</i>	<i>Spirale temporelle</i>	Bloc Spirale temporelle	octobre 2006	322 cartes
	<i>Planar Chaos</i>	<i>Chaos planaire</i>		février 2007	165 cartes
	<i>Future Sight</i>	<i>Vision de l'avenir</i>		avril 2007	180 cartes

Réimpressions, extensions spéciales et cas particuliers

En plus des extensions « normales » figurant dans le tableau ci-dessus, il faut compter diverses séries qui ne rentrent pas dans la succession des « blocs » :

- **Chronicles et Renaissance, extensions dites « best of »**, sont en fait des réimpressions de diverses cartes d'extensions précédentes.

Chronicles, en septembre 1995 (non traduite), comprend 125 cartes venues d'*Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends* et *The Dark*. Les cartes sont réimprimées avec leur symbole d'extension d'origine, mais avec un bord blanc au lieu d'un bord noir.

Renaissance, en septembre 1995, paru seulement en France, en Italie et en Allemagne, comprend 122 cartes qui sont la réédition de cartes d'anciennes éditions jamais traduites. Ce sont de simples réimpressions.

- **Portal, Portal Second Age et Portal Three Kingdoms** : *Portal* était une version simplifiée de *Magic*, spécialement destinée aux joueurs débutants, à une époque où le jeu s'était déjà considérablement complexifié. *Portal* sort en juin 1997. Une suite, *Portal Second Age* (*Portal 2*), sort en août 1998. Une troisième série *Portal*, appelée *Portal Three Kingdoms* et située dans un univers médiéval-fantastique inspiré de la Chine médiévale, sort en juillet 1999, mais, contrairement aux précédentes, n'a pas été traduite en français. Chaque édition de *Portal* compte 200 cartes à bord noir.

Les symboles de *Portal* sont : *Portal* :  ; *Portal Second Age* :  ; *Portal Three Kingdoms* : .

- **les Un-sets : Unglued et Unhinged**. Ce sont des extensions humoristiques, qui parodient *Magic* dans tous ses aspects, des mécanismes de règles incompréhensibles aux illustrations loufoques en passant par les errata des cartes et l'équipe des concepteurs. Les cartes sont reconnaissables à leur

aspect inhabituel, mais aussi à leur bord gris argenté. Les *Un-sets* n'ont pas été traduits en français mais ont été disponibles en France au moment de leur sortie. La première extension parodique, *Unglued*, compte 94 cartes et sort en août 1998. En novembre 2004 sort une seconde extension parodique, *Unhinged*, qui compte « 140 cartes + 1 secrète ». Les deux extensions sont alors regroupées sous le nom de « *Un-sets* ».

Unglued a pour symbole un œuf brisé  et *Unhinged* un fer à cheval retourné en U .

- des **paquets spéciaux pour commencer à jouer**, un peu dans l'esprit de *Portal*, sont lancés d'abord aux Etats-Unis avec les paquets *Starter*, parus en 1999 dont les cartes ont un bord blanc et un symbole . De nouveaux Starter paraissent en 2000 avec un symbole  ; cette seconde série est également commercialisée en France. Sont également parus divers packs de démarrage rapide sans caractéristiques particulières, comme le *Quick Start Set Rivals* en 1995 (uniquement aux Etats-Unis) ou l'*Introductory Two-Player Set* (en France la *Version simplifiée pour 2 joueurs débutants*).

- des **séries indépendantes** reprennent d'anciennes cartes très célèbres devenues trop chères pour être accessibles à la plupart des joueurs, en les réimprimant dans des versions spéciales (avec un bord blanc), ce qui permet de les jouer quand même. C'était l'objectif avoué de la boîte *Anthologies* de 85 cartes sortie en 1998 aux Etats-Unis. Sont également parus par la suite les paquets *Battle Royale* de 136 cartes en 1999, à symbole , les *Beatdown* (88 cartes) en 2000, à symbole , et les *Deckmasters Garfield vs. Finkel* (54cartes) en 2001, à symbole .

- les **paquets commémoratifs** de tournois sont des versions commercialisées, imprimées avec un dos spécial, de paquets utilisés dans des matchs de tournois par des joueurs experts, parfois très connus (du moins chez les aficionados). Wizards of the Coast édite ainsi tous les ans les quatre meilleurs jeux joués en championnat du monde (celui du vainqueur, du finaliste et des demi-finalistes). Pour des raisons commerciales aisément compréhensibles, les cartes de ces paquets ne sont pas imprimées avec le même dos que les *Magic* normales et ne peuvent donc pas être jouées comme des vraies.

- **diverses cartes spéciales** sont régulièrement réalisées à l'occasion des tournois : terrains et sortilèges avec illustration alternative, cartes géantes, compteurs de points de vie, cartes « tokens » (« jetons » à jouer avec les cartes qui demandent de mettre en jeu des jetons de créatures, que faute de mieux on représente habituellement par des pièces de monnaie ou des galets pour aquariums...), etc. Certaines cartes de ce genre sont parfois données en cadeau avec certains numéros de magazines américains consacrés à *Magic*. On trouve aussi des cartes géantes et des compteurs de points de vie dans les 'Fat Packs' et autres 'Mega Packs' publiés à l'occasion de la sortie des récentes extensions et des dernières

éditions du jeu (qui comprennent des lots de terrains, plusieurs pochettes-recharges, un guide du joueur, des tapis de jeu ou autres accessoires). Cinq cartes sont offertes avec les premiers romans *Magic* parus chez Harperprism en 1994 ; elles sont traduites en français et offertes avec les traductions correspondantes parues au Fleuve Noir ; elles portent un symbole de porte-plume  .

- **les cartes *Vanguard*** : parmi les cartes spéciales offertes aux participants de certains tournois, ont été réalisées des séries de cartes dites *Vanguard* représentant des personnages célèbres de l'univers du jeu. Ces cartes de plus grand format (9x12,5cm), n'appartenant à aucun type de carte normal, permettaient de jouer d'une façon un peu différente. Chaque joueur pouvait poser en jeu une *Vanguard* au début de la partie, le principe étant que cette carte « représentait » le joueur pendant la partie et n'était pas affectée par les cartes normales. La carte modifiait son total de points de vie de départ, le nombre maximal de cartes qu'il pouvait avoir dans sa main, et lui fournissait une capacité spéciale, variable selon le personnage représenté, qu'il pourrait utiliser pendant toute la partie sans que l'autre joueur ne puisse l'en empêcher. Quatre séries de cartes *Vanguard* ont été distribuées aux joueurs pendant certaines saisons des tournois de l'Arena League : la première série a également été commercialisée en pack spécial, et certaines cartes données en cadeau avec des numéros du magazine *The Duelist*. La diffusion des *Vanguard*, lancée à l'été 1997, s'arrête cependant en 1999. Le principe des *Vanguard*, malgré la variante intéressante qu'il introduisait, a été abandonné, puis réintroduit en mai 2005 dans la version online de *Magic*.

*

Annexe 3

Règles du jeu *Magic : l'Assemblée*

Dans le jeu *Magic*, chaque joueur joue un puissant magicien qui affronte d'autres magiciens dans des combats magiques. Le jeu peut se jouer à deux joueurs ou plus (jusqu'à 8 joueurs). Chaque joueur commence avec 20 points de vie, le but étant de réduire les points de vie de son ou de ses adversaires à zéro.

Les grands principes

Le **paquet** (*deck*) d'un joueur, qui se compose d'une soixantaine de cartes en moyenne, représente ses ressources magiques. Au début de la partie, chaque joueur mélange son paquet et le pose devant lui face cachée : c'est sa **bibliothèque** (*library*), elle contient les sortilèges qu'il a dans la tête. Chaque joueur pioche une **main** de 7 cartes (*hand*), puis les joueurs jouent chacun son tour. Le combat magique consiste à lancer des sortilèges et à invoquer des créatures qui vont se battre à la place des joueurs (un magicien digne de ce nom ne s'abaisse pas à s'en prendre physiquement à ses adversaires). Les cartes qui ne servent plus, par exemple les sortilèges temporaires qui ont fini leur effet ou les créatures mortes au combat, sont placées face visible à côté de la bibliothèque, dans la défausse, appelée **cimetière** (*graveyard*). Bien sûr, il est possible récupérer des cartes dans cette pile, si l'on possède un sortilège approprié.

Il y a deux grands types de cartes dans *Magic* : les **sortilèges** et les **terrains**. Les terrains fournissent aux joueurs l'énergie magique dont ils ont besoin pour lancer leurs sortilèges. L'énergie magique est appelée le **mana**. Il y a cinq terrains différents, correspondant aux cinq couleurs de mana, qui représentent les divers aspects magiques de la nature. Chaque couleur possède un esprit particulier et a ses propres avantages et inconvénients dans le jeu. En général, un joueur compose son paquet avec des cartes d'une, deux, au maximum trois couleurs (les jeux comprenant quatre ou cinq couleurs sont souvent plus difficiles à composer et à jouer correctement).

Pendant la partie, un joueur doit d'abord poser en jeu les terrains qu'il a en main, à raison d'un par tour au maximum. Plus il a de terrains en jeu, plus il peut lancer des sortilèges puissants et plus il peut lancer de sorts différents pendant son tour.

Pour lancer un sort qu'un joueur a dans sa main, il doit "**engager**" (incliner vers la droite, en anglais *tap*) autant de cartes de terrains qu'il en faut pour payer le coût de lancement du sort, indiqué en haut à droite de sa carte. Chaque terrain engagé fournit un point de mana de sa couleur, qui peut être aussi utilisé quand un sort demande simplement de payer un point de mana sans plus de précision (certains symboles de mana dans les coûts des sorts sont de simples chiffres : cela indique que ces points peuvent être payés avec n'importe quelle couleur de mana).

Une fois posés, les terrains restent en jeu (sauf si par malheur un sort ennemi les détruit). Au début de chacun de ses tours, un joueur "**dégage**" (remet droit, en anglais *untap*) tous ses terrains, ce qui lui permet de les utiliser de nouveau à chaque tour pour lancer d'autres sorts.

Les cinq couleurs de la magie

Les cinq couleurs de mana sont :

Le **blanc**, dont le mana est fourni par les Plaines (*Plains*). Son symbole est un soleil. C'est la couleur du bien, de la protection, des nobles chevaliers, des prêtres, des anges, des guérisseurs, etc.

Le **bleu**, dont le mana est fourni par les Îles (*Island*). Son symbole est une goutte d'eau. C'est la couleur de l'eau et de l'air et des créatures qui y sont liées, de l'illusion, de la réflexion érudite, des savants fous, des machinations complexes, etc.

Le **noir**, dont le mana est fourni par les Marais (*Swamp*). Son symbole est une tête de mort. C'est la couleur du mal, de la magie noire, de la nécromancie, des zombies, des squelettes, des sorcières, des vampires, des cauchemars, des cimetières et diverses choses macabres.

Le **rouge**, dont le mana est fourni par les Montagnes (*Mountain*). Son symbole est une boule de feu. C'est la couleur de la terre et de la pierre, des nains, des géants, des orques et des gobelins, mais aussi la couleur du feu et de la foudre, de la colère, de la brutalité, etc.

Le **vert**, dont le mana est fourni par les Forêts (*Forest*). Son symbole est un arbre. C'est la couleur de la nature, des bêtes sauvages, des elfes, de la sagesse de Mère Nature mais aussi du courroux de Mère Nature quand elle est pas contente, etc.

En plus des cartes appartenant à ces cinq couleurs, il existe plusieurs autres types de cartes :

Des **artefacts** (*artifacts*) : ce sont des objets magiques, grimoires, baguettes magiques, babioles et reliques diverses. Ils sont incolores donc on peut les invoquer avec n'importe quelle couleur de mana. Une fois invoqués, ils restent en jeu, sauf si quelque chose les détruit. Ils ont toutes sortes de capacités.

Des terrains spéciaux dits **terrains non base**, par oppositions aux cinq terrains "de base" qu'on vient de voir. Ils fonctionnent comme des terrains normaux, généralement chacun avec sa règle particulière. Ils produisent soit du mana incolore, soit plusieurs couleurs de mana différentes sous certaines conditions.

Certaines cartes, dites *multicolores* ou **dorées**, sont de plusieurs couleurs à la fois et nécessitent donc du mana de plusieurs couleurs pour être mises en jeu.

Certaines cartes sont *de plusieurs types à la fois* : par exemple, une créature-artefact (souvent un genre d'automate ou de robot) est à la fois un artefact et une créature, et est affectée par tout ce qui affecte l'un ou l'autre de ces deux types de cartes.

Sortilèges et créatures

Il existe plusieurs types de sortilèges.

Les sorts de **créatures** permettent au joueur d'*invoker* (de faire apparaître par magie) une créature qui va combattre dans son camp. Une fois le sort lancé, la créature reste en jeu indéfiniment, sauf si un sort ou une créature adverse la tue (ce qui arrive très souvent).

Les **éphémères** (*instant*) sont des sortilèges qui ont un effet ponctuel. Vous les lancez, ils font leur effet, et ils sont mis au cimetière aussitôt après. Le truc pratique avec les éphémères est que vous pouvez les jouer n'importe quand, y compris pendant le tour de l'adversaire.

Les **rituels** (*sorcery*) fonctionnent de la même façon, mais le joueur ne peut les jouer que pendant son tour.

Les **enchantelements** (*enchantment*, ou *enchant* : *something*), eux, restent en jeu une fois que vous les avez lancés, et ont un effet permanent, sauf si quelque chose les détruit.

Les **auras** sont des enchantements qui ne peuvent agir que sur un type de carte particulier, par exemple une créature. Une fois lancés sur la créature, ils agissent sur elle en permanence ; si elle est détruite, ils vont dans le cimetière du joueur qui les a lancés.

Certaines anciennes cartes comprennent des sorts appelés *interruptions* (*interrupt*) ou *sources de mana* : elles fonctionnent *grosso modo* comme des éphémères.

Lancement des sortilèges et principe de la « pile »

Pour lancer un sortilège, le joueur doit commencer par produire les points de mana dont il a besoin, généralement en engageant un certain nombre de terrains, puis poser en jeu la carte du sortilège. Certains sortilèges ont des effets généraux ; d'autres ont des **cibles**, c'est-à-dire que leur effet s'applique à une carte ou à un joueur particulier (par exemple, la Croissance gigantesque¹⁷⁵ a pour effet : « La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. »). Si la cible d'un sort n'est plus légale, c'est-à-dire que le sort ne peut plus s'appliquer à elle parce que la cible a quitté le jeu, ou ne peut plus être ciblée par le sort, le sort ne peut pas faire effet (si la créature que devait cibler une Croissance gigantesque quitte le jeu avant que le sort fasse effet, la Croissance n'a plus rien à cibler et est mise au cimetière sans avoir servi à rien).

Il arrive fréquemment que d'autres joueurs répliquent en lançant d'autres sortilèges (par exemple pour contrecarrer celui qu'il tente de lancer). Dans ce cas, toutes les cartes de sortilèges sont placées sur ce qu'on appelle la **pile** (*stack*), qui permet de savoir, une fois que tout le monde a lancé ses sorts, dans quel ordre les sorts se *résolvent* (font effet). La pile fonctionne sur le principe du « dernier entré, premier sorti » : le dernier sortilège lancé se résout en premier.

¹⁷⁵ Carte d'éphémère vert présent dans l'édition Alpha, rééditée dans toutes les éditions ultérieures.

Par exemple, si un joueur tente de lancer une Croissance gigantesque sur l'une de ses créatures et qu'un autre joueur lance un Contresort¹⁷⁶, on met d'abord Croissance sur la pile, puis le Contresort ; le Contresort se résoud en premier et a pour effet « Contrecarrez le sort ciblé » : la Croissance est donc contrecarrée, elle ne fait pas effet. Les deux sorts sont ensuite mis au cimetière.

Combat entre créatures

Pendant son tour, au moment de la phase de combat, un joueur peut ordonner à ses créatures d'aller attaquer un adversaire. Dans ce cas, il déclare quelles créatures il envoie à l'attaque. Il doit "engager" (= incliner) chaque créature attaquante.

Le joueur attaqué déclare alors s'il laisse passer l'attaque, ou s'il tente de la "bloquer" avec une ou plusieurs de ses créatures. Dans ce dernier cas, il déclare avec quelles créatures il bloque chaque créature attaquante. Le principe est que chaque créature ne peut bloquer qu'une créature (il est impossible à un seul chevalier de bloquer l'attaque d'une horde de gobelins hurlants), mais il est possible en revanche de bloquer une créature avec plusieurs créatures (les gobelins n'hésiteront pas une seconde à se mettre à douze contre un face au téméraire chevalier qui les attaque).

Chaque créature possède deux caractéristiques, la Force et l'Endurance, indiqués en bas à droite de sa carte par deux chiffres séparés par un slash "/", de cette façon :

Force / Endurance

L'Endurance correspond au nombre de points de vie de la créature.

La Force indique le nombre de blessures qu'elle inflige en combat.

Ainsi une créature 1/2 possède une Force égale à 1 et une Endurance égale à 2.

Lorsqu'une créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, elle inflige au joueur attaqué un nombre de blessures égal à sa Force, et ce joueur perd donc autant de points de vie.

Lorsqu'une créature attaque et qu'une autre créature la bloque, chaque créature inflige à l'autre un nombre de blessures égal à sa force. Si une créature reçoit autant ou plus de blessures qu'elle n'a de points en Endurance, elle meurt. Les dommages sont infligés simultanément. Ainsi, si une créature 1/1 attaque et qu'elle est bloquée par une autre créature 1/1, les deux créatures s'entretuent et chacune va dans le cimetière de son propriétaire.

Lorsqu'un combat implique plusieurs créatures dans chaque camp, le joueur attaquant déclare comment il répartit les blessures infligées par ses créatures entre les différentes créatures de l'adversaire. Cela implique bien sûr toutes sortes de choix stratégiques.

¹⁷⁶ Carte d'interruption bleue présente dans l'édition Alpha, rééditée jusqu'à la Septième édition incluse.

Certaines créatures ont des capacités spéciales, par exemple la Vigilance, qui fait qu'elles ne s'engagent pas quand elles attaquent ; ou l'Initiative, qui fait qu'elles infligent leurs dégâts avant les autres créatures (ainsi une 1/1 avec l'Initiative affrontant une 1/1 sans l'initiative la tue et reste en vie) ; ou le Vol, qui fait qu'elles ne peuvent être bloquées que par des créatures qui volent aussi. Il y en a trop pour les détailler toutes ici (elles sont généralement expliquées sur les cartes).

De plus, certaines créatures ont des capacités magiques qui peuvent être activées en engageant la créature et/ou en payant un coût de mana particulier. Ces capacités peuvent être jouées n'importe quand, comme des éphémères.

Déroulement d'un tour

Un tour de jeu se compose de plusieurs *phases* (dont certaines comportent elles-mêmes plusieurs *étapes*). A la fin de chaque phase, tout point de mana qu'un joueur n'a pas utilisé est perdu, et le joueur perd autant de points de vie que de points de mana perdus de cette manière : c'est la **brûlure de mana** (*mana burn*).

1. Phase de début

a. Etape de dégagement

Le joueur dégage (= remet droites) toutes ses cartes engagées (= inclinées).

Puis les autres joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

b. Etape d'entretien

Certains sorts ou créatures ont des effets qui se déclenchent à ce moment-là, ou des coûts de mana à payer pour les garder en jeu.

Les autres joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

c. Etape de pioche

Le joueur pioche une carte.

Les autres joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

2. Phase principale

Le joueur peut poser un terrain (et pas plus, sauf sortilège adéquat).

Il peut jouer n'importe quel type de sort.

Les autres joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

3. Phase de combat

a. Début du combat : le joueur décide s'il veut attaquer un autre joueur. Si non, il passe directement à la phase suivante.

b. Le joueur déclare avec quelles créatures il attaque. Les autres joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités.

c. *Le joueur attaqué déclare s'il veut bloquer l'attaque*, et, si oui, avec quelles créatures. Les joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

d. *Les blessures sont réparties* entre les différentes créatures. Les joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités, qui sont résolus après la répartition des blessures et avant qu'elles ne soient vraiment infligées. Ensuite, les blessures sont infligées et les créatures tuées sont mises au cimetière.

e. *Fin du combat.*

4. Seconde phase principale

Semblable à la première, mais après la phase de combat. Le joueur peut jouer n'importe quel type de sort, et, s'il n'a pas posé de terrain avant, il peut en poser un. Les autres joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités.

5. Phase de fin

a. *Etape de fin de tour.* Les joueurs peuvent (encore !) jouer des éphémères ou des capacités.

b. *Etape de nettoyage :*

- si le joueur a plus de 7 cartes en main, il doit se défausser (= mettre une carte au cimetière) jusqu'à ce qu'il n'en ait plus que 7.

- les blessures infligées aux créatures pendant le tour sont effacées (= les créatures "blessées" au combat, mais pas tuées, sont guéries).

- tous les effets magiques durant "jusqu'à la fin du tour" prennent fin.

C'est alors au tour du joueur suivant, et ainsi de suite.

*

Bibliographie

I. Corpus étudié

1. Le jeu de cartes

Le corpus étudié prend en compte :

- Les éditions de base du jeu jusqu'à la neuvième édition : édition limitée *Alpha/Beta*, édition *Unlimited*, édition *Revised* (dite 3^{ème} édition, la première commercialisée en France), 4^{ème} édition, 5^{ème} édition, Sixième édition (dite « Classique »), Septième édition, Huitième édition, Neuvième édition ;

- Les extensions « sérieuses » du jeu : *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*, *The Dark*, *Fallen Empires* ; *Ere glaciaire*, *Terres Natales*, *Alliances* ; *Mirage*, *Visions*, *Aquilon* ; *Tempête*, *Forteresse*, *Exode* ; *L'Epopée d'Urza*, *L'Héritage d'Urza*, *La Destinée d'Urza* ; *Les Masques de Mercadia*, *Nemesis*, *Prophétie* ; *Invasion*, *Planeshift*, *Apocalypse* ; *Odyssée*, *Tourment*, *Jugement* ; *Carnage*, *Légions*, *Fléau* ; *Mirrodin*, *Sombracier*, *La Cinquième Aube* ; *Champions de Kamigawa*, *Traîtres de Kamigawa*, *Libérateurs de Kamigawa* ; *Ravnica, la cité des guildes*, *Le Pacte des guildes*, *Discorde* ; *Souffle glaciaire* (extension isolée prolongeant *Ere glaciaire* et *Alliances*) ; *Spirale temporelle* ; *Chaos planaire* ; *Vision de l'avenir*.¹⁷⁷

- La série des cartes spéciales *Vanguard* parues entre 1997 et 1999, introduisant une variante au jeu où chaque joueur « incarnait » un personnage légendaire de l'univers.

2. Eléments du péri-texte

- les emballages des paquets de base, des pochettes-recharges et des paquets préconstruits.

- les livrets de règles fournis dans les paquets de base des premières éditions de base (aussi étrange que cela puisse paraître, il n'y en a plus dans les dernières éditions).

- les livrets fournis avec les extensions autonomes, lorsqu'il y en a eu (c'est vrai au moins pour *Mirage*, *Tempête* et *L'Epopée d'Urza*) : ils fournissaient aux joueurs des informations plus ou moins détaillées sur l'univers et l'histoire de ces extensions, le cas le plus poussé dans ce domaine étant le livret *Tempête* qui détaille l'histoire de l'extension sur plus d'une cinquantaine de pages.

¹⁷⁷ Pour des informations détaillées concernant les différentes séries de cartes (en particulier la date de leur parution) je renvoie à l'annexe 2, « Tableau des éditions et extensions de *Magic : l'Assemblée* ».

- les fiches de règles fournies dans les paquets de base des extensions autonomes, lorsqu'il n'y a plus eu de livret.
- les livrets ou fiches de règles fournis avec les paquets préconstruits « prêts à jouer » (*theme decks*) qui paraissent au nombre de quatre pour chaque extension à partir de *Forteresse*, et comprennent une part plus ou moins grande d'informations liées à l'univers.
- les guides du joueur accompagnant les coffrets dits « fat packs » (commercialisés avec chaque nouvelle extension ou édition de base, et remontant au moins à *Tourment*), qui comprennent aussi des informations sur l'univers et l'histoire.

3. Eléments de l'épitéxte et œuvres dérivées

Magazines du jeu

La revue *The Duelist*, dont 41 numéros paraissent aux Etats-Unis entre 1994 et 1999, et consacrée au départ à *Magic : l'Assemblée*, puis aux jeux de cartes à jouer et à collectionner en général, fournissait parfois aux joueurs des articles détaillés sur l'univers de *Magic*. Y paraissent notamment des nouvelles, des articles regroupant les illustrations des cartes en rapport avec l'histoire, des notices sur les personnages fameux de l'univers, et même des cartes – géographiques – de *Dominaria*, l'ensemble ayant pour but de permettre aux joueurs de mieux comprendre et d'approfondir l'univers décrit sur les cartes.

Lorsque *The Duelist* cesse de paraître, il est remplacé par un magazine, *TopDeck*, davantage consacré au nouveau jeu phare de Wizards of the Coast, *Pokémon*, lequel ne connaît qu'un succès de mode. *TopDeck* cesse de paraître après une quinzaine de numéros.

Site web de l'éditeur

<http://www.wizards.com/magic/>

Le site web de Wizards of the Coast n'est disponible qu'en anglais, à l'exception de quelques pages d'annonce et du catalogue des produits. Après la disparition du magazine officiel du jeu, *The Duelist*, le site web en reprend le rôle par le biais de chroniques hebdomadaires et de ressources diverses. Des résumés de l'histoire sont présentés pour chaque extension et des mini-sites ont été élaborés à l'occasion de la sortie des plus récentes.

Quelques exemples représentatifs de mini-sites :

le bloc *Invasion* : <http://www.wizards.com/magic/expert/invasion/magicinvasion/>

le bloc *Kamigawa* : <http://www.wizards.com/magic/displayexpansion.asp?set=chk>

le bloc *Ravnica* : <http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/ravnica/home>

l'extension *Spirale temporelle* : <http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/timespiral/home>

Publications « pré-révisionnistes »

a. Romans parus chez HarperPrism, traduits en français au Fleuve Noir

- FORSTCHEN William R. (1994), *Arena / L'Arène* (1996).
EMERY Clayton (1995), *Whispering Woods / La Forêt des murmures* (1996).
– (1995), *Shattered Chains / Les Chaînes brisées* (1996).
– (1995), *Final Sacrifice / Le Sacrifice final* (1997).
MCLAREN Teri (1995), *The Cursed Land / La Terre maudite* (1997).
SUMNER Mark (1995), *The Prodigal Sorcerer / Le Sorcier prodigue* (1997).
BRADDOCK Hanovi (1996), *Ashes of the Sun / Les Cendres du soleil* (1998).
MCLAREN Teri (1996), *Song of Time / La Chanson du temps*, 1998.
ORIN LYRIS Sonia (1996), *And Peace Shall Sleep / Que la Paix dorme bien*, 1998.
VARDEMAN Robert E. (1996), *Dark Legacy* (non traduit).

b. Comics

- Ice Age* (1995), 4 volumes, Armada.
The Shadow Mage (1995), 4 volumes, Armada.
Fallen Empires (1995), 2 volumes, Armada.
Wayfarer (1995-96), 5 volumes, Armada.
Antiquities War (1995-96), 4 volumes, Armada.
Nightmare (1995), 1 volume, Armada.
Arabian Nights (1995-96), 2 volumes, Armada.
Homelands (1996), 1 volume, Armada.
Jedit (1996), 2 volumes, Armada.
Shandalar (1996), 2 volumes, Armada.
Elder Dragon (1996), 2 volumes, Armada.
Fallen Angel (1996), 1 volume, Armada.
Serra Angel (?), 1 volume, Armada.
Dakkon Blackblade (1996), 1 volume, Armada.
Urza-Mishra War (1996), 2 volumes, Armada.
Gerrard's Quest (1999), 4 volumes, Dark Horse Comics.

Romans publiés par Wizards of the Coast (« post-révisionnistes »)

Ces romans sont ceux de la gamme « officielle » parus à partir de 1998 chez Wizards of the Coast.

A partir de *Masques de Mercadia*, les romans paraissent systématiquement en même temps que les extensions correspondantes ; ils en reprennent les noms dans leurs titres et sont organisées en trilogies (présentées comme des « cycles »).

a. Romans publiés en même temps que les extensions correspondantes

Tétralogie du bloc Urza

GRUBB Jeff (1998), *The Brothers' War*. (extension *L'Epopée d'Urza*, première partie).

ABBEY Lynn (1998), *Planeswalker* (extension *L'Epopée d'Urza*, seconde partie).

KING Robert (1998), *Time Streams* (extension *L'Héritage d'Urza*).

COLEMAN Loren L. (1999), *Bloodlines* (extension *La Destinée d'Urza*).

Cycle des Masques de Mercadia

LEBARON Francis (2000), *Mercadian Masques*.

THOMPSON Paul (2000), *Nemesis*.

MOORE Vance (2000), *Prophecy*.

Cycle d'Invasion

KING J. Robert (2000), *Invasion*.

– (2001), *Planeshift*.

– (2001), *Apocalypse*.

Cycle d'Odyssée

MOORE Vance (2001), *Odyssey*.

McGOUGH Scott (2002), *Chainer's Torment* (extension *Tourment*).

McDERMOTT Will (2002), *Judgement*.

Cycle de Carnage

KING J. Robert (2002), *Onslaught*.

– (2003), *Legions*.

– (2003), *Scourge*.

Cycle de Mirrodin

McDERMOTT Will (2003), *The Moons of Mirrodin*.

LEBOW Jess (2004), *The Darksteel Eye*.

HERNDON Cory J. (2004), *The Fifth Dawn*.

Cycle de Kamigawa

McGOUGH Scott (2004), *Outlaw: Champions of Kamigawa*.

– (2005), *Heretic: Betrayers of Kamigawa*.

– (2005), *Guardian: Saviors of Kamigawa*.

Cycle de Ravnica

HERNDON Cory J. (2005), *Ravnica: City of Guilds*.

– (2006), *Guildpact*.

– (2006), *Dissension*.

Cycle de Spirale temporelle

McGOUGH Scott (2006), *Time Spiral*.

McGOUGH Scott & SANDERS Timothy (2007), *Planar Chaos*.

McGOUGH Scott & DELANEY John (2007), *Future Sight*.

b. Romans réalisés à partir d'anciennes extensions ou ne correspondant à aucune extension

Prequel à la saga de l'Aquilon

KING Robert (1999), *The Thran*.

Cycle de l'ère glaciaire

GRUBB Jeff (1999), *The Gathering Dark* (roman écrit *a posteriori*, portant sur l'extension *The Dark*).

– (2000), *The Eternal Ice* (roman écrit *a posteriori*, portant sur l'extension *Ere glaciaire*).

– (2000), *The Shattered Alliance* (roman écrit *a posteriori*, portant sur l'extension *Alliances*).

Premier cycle de Legends

EMERY Clayton (2001), *Johan*.

– (2001), *Jedit*.

– (2002), *Hazeron*.

Second cycle de Legends

McGOUGH Scott (2002), *Assassin's Blade*.

– (2003), *Emperor's Fist*.

– (2003), *Champion's Trial*.

c. Autres publications

Recueil de nouvelles :

COLLECTIF (1998), *Rath & Storm* (recueil écrit *a posteriori* portant sur le bloc *Tempête*).

Anthologies de nouvelles :

Tapestries, 1995.

Distant Planes, 1996.

The Colors of Magic, 1999.

The Myths of Magic, 2000.

The Dragons of Magic, 2001.

The Secrets of Magic, 2002.

The Monsters of Magic, 2003.

Art book publié par Wizards of the Coast :

BALDWIN Lizz, éd. (1998), *The Art of Magic : The Rath Cycle*.

Jeux vidéo

Magic : The Gathering – Battlemage (1997), Acclaim.

Magic : The Gathering (1997), Microprose.

Extensions : *Spells of the Ancients* (1998), *Duels of the Planeswalkers* (1998).

Magic : The Gathering Online (2002), Wizards of the Coast.

Magic : The Gathering – Battlegrounds (2003), Atari.

Exemples d'építex-te dans les médias

Le jeu *Magic* et ses nouvelles sorties sont (ou étaient) régulièrement évoqués dans des magazines de jeux tels que *Casus Belli* première série, un magazine consacré essentiellement aux jeux de rôle, ou *Lotus Noir* et *Mana Rouge*, magazines entièrement consacrés aux jeux de cartes à collectionner. On y trouvait aussi des annonces publicitaires de l'éditeur.

Exemples d'építex-te réalisé par les joueurs : sites de fans et forums de discussion

<http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=266264>

Le forum « Storylines », sur les forums de Wizards of the Coast. Il héberge une encyclopédie de l'univers de *Magic* réalisée par des joueurs.

www.mtgsalvation.com ; <http://wiki.mtgsalvation.com> (Wiki)

Ce site comprend toutes sortes d'articles tournant autour du jeu, dont des articles sur l'univers et une Wikipédia sur l'univers de *Magic*. Ses forums sont le lieu par excellence des rumeurs et des informations en avant-première sur les prochaines sorties ; le forum Storyline est extrêmement actif.

www.phyrexia.com

Le site Phyrexia présente des résumés de plusieurs extensions illustrées par les images des cartes, et des notices consacrées aux personnages principaux de la *storyline*.

II. Autres jeux cités

The Baseball Card Game (1904), The Allegheny Card Co. (prototype de jeu de cartes).

ARNESON David et GYGAX Ernest Gary (1974), *Dungeons & Dragons*, TSR. Première édition française : *Donjons & Dragons – jeu d'aventures fantastiques*, TSR (1983, d'après le *Basic Set* paru en 1982).

COLLECTIF (1983), *Warhammer Fantasy Battle*, Games Workshop. Première édition française : *Warhammer, le jeu de batailles fantastiques*, Agmat France (1984, traduction de la deuxième édition anglaise).

DUJARDIN Edmond (1954), *Jeu des mille bornes*, Dujardin éditeur.

LAMBERT Richard, RILSTONE Andrew et WALLIS James (1993), *Once Upon A Time*, Atlas Games. Version française : *Il était une fois* (1995), Darwin Project (distr. par Asmodée).

PANINI Giuseppe & Benito (1961), *Calciatori* (« Les Footballeurs », images à collectionner).

ROBINS Merle (1971), *Uno*, Mattel.

III. Bibliographie savante

BENVENISTE Emile (1947), « Le jeu comme structure », in *Deucalion*, 2, p. 161-167.

BESSON Anne (2004), *D'Asimov à Tolkien – Cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS éditions, coll. « Littérature ».

– (2004), « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de *Fantasy* contemporains », in FERRE Vincent (dir.), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Christian Bourgois éditeur, p.357-373.

CAILLOIS Roger (1958), *Les Jeux et les hommes*, rééd. Folio « Essais ».

CAÏRA Olivier (2007), *Jeux de rôle – Les forges de la fiction*, CNRS éditions, coll. « Sociologie ».

DELATRE Charles (2005), *Manuel de mythologie grecque*, Bréal coll. « Pratiques du mythe ».

- ECO Umberto (1965), *L'Œuvre ouverte*, Seuil, rééd. coll. « Points Essais ».
- GENETTE Gérard (1982), *Palimpsestes*, Seuil, 1982, rééd. coll. « Points Essais » 1992.
- (1987), *Seuils*, rééd. coll. « Points Essais » 2002.
- GOIMARD Jacques (2004), « Le livre-univers », *Critique des genres*, Pocket coll. « Agora », p. 263-266 (première publication dans *Science-fiction magazine* (première série) n°1, avril-mai 1998).
- HERBERT Frank (1965), *Dune*, Chilton, rééd. Ace Books.
- HOBBS Robin, *The Farseer Trilogy : Assassin's Apprentice* (1995), *Royal Assassin* (1996), *Assassin's Quest* (1997), Bantam.
- HUIZINGA Johan (1951), *Homo ludens*, Gallimard (rééd. coll. « Tel », 1988).
- JOURDE Pierre (1991), *Géographies imaginaires : de quelques inventeurs de mondes au XXème siècle : Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, J. Corti.
- LEVI-STRAUSS Claude (1958), « La structure des mythes », in *Anthropologie structurale*, Plon (chapitre 11).
- MONTANDON Alain (1992), *Les Formes brèves*, Hachette supérieur coll. « Contours littéraires ».
- OULIPO (1973), *La Littérature potentielle*, Folio « Essais ».
- RUAUD André-François (2001), *Cartographie du merveilleux*, Folio « SF ».
- dir. (2004), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Les moutons électriques, éditeur.
- SCHAEFFER Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- TOLKIEN John Ronald Reuel (1964), *Tree and Leaf*, George Allen & Unwin (lu dans l'édition incluant *The Homecoming of Beornthoth*, HarperCollins, 2001). Traduction française de F. Ledoux dans le recueil *Faërie* (Christian Bourgois, 1974, rééd. Pocket).
- (1981), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, George Allen & Unwin.
- (1995), *Le Livre des contes perdus (Histoire de la Terre du Milieu I)*, rééd. Pocket, 1999.

IV. Bibliographie sur Internet

1. Bases de données de cartes

Afin d'avoir accès à l'ensemble des cartes du jeu, j'ai eu recours aux bases de données de cartes *Magic* disponibles sur Internet. La liste ci-dessous n'est nullement exhaustive, elle ne présente que les sites utilisés dans le cadre de cette étude.

Le Gatherer est la base de données mise à disposition sur le site de Wizards of the Coast (elle a également pour fonction de fournir aux joueurs l'Oracle, le texte de règle de chaque carte pris en compte en tournoi, quel que soit le texte imprimé). Ce n'est pas la plus exhaustive (elle ne comprend pas, par exemple, les séries spéciales Vanguard), mais elle a l'immense avantage de permettre des recherches dans les textes d'ambiance, ce qui n'est le cas d'aucune autre base de données à ma

connaissance. Le Gatherer ne fournit les textes français des cartes qu'à partir de l'extension *Sombracier*.

<http://ww2.wizards.com/gatherer/index.aspx?>

La base de données du site Magicville a l'avantage de permettre de zoomer sur les images des cartes.

http://www.magic-ville.com/fr/rech_avancee.php

La base de données de l'association La Secte des Magiciens Fous se caractérise par une présentation assez claire, et comprend les séries spéciales du type Vanguard.

<http://www.smfcorp.net/cartes/searchForm.php>

2. Pages consultés sur le site de *Magic : l'Assemblée*

(www.magicthegathering.com)

Sur les règles du jeu

COLLECTIF (2005), *Magic The Gathering – Livret de règle, Neuvième édition*, fichier PDF à l'adresse http://www.wizards.com/magic/rules/MTG9EDRulebook_FR.pdf

Sur la roue des couleurs

ROSEWATER Mark, "Hate Is Enough", rubrique "Making *Magic*", 19 février 2002.

–, "It's Not Easy Being Green", rubrique "Making *Magic*", 21 octobre 2002.

–, "The Great White Way", rubrique "Making *Magic*", 3 février 2003.

–, "This Land Is My Land", rubrique "Making *Magic*", 31 mars 2003.

–, "True Blue", rubrique "Making *Magic*", 11 août 2003.

–, "In the Black", rubrique "Making *Magic*", 2 février 2004.

–, "Seeing Red", rubrique "Making *Magic*", 19 juillet 2004.

–, "Just the Artifacts, Ma'am", rubrique "Making *Magic*", 28 février 2005.

Sur l'évolution de l'approche générale de la storyline et des procédés fictionnels

DOMMERMUTH Brady, "The Story of the Story" rubrique "Feature Article", 27 mai 2003.

LEBOW Jess, "The Evolution of *Magic : the Gathering*", non daté, rubrique « Write Now », article non daté (probablement publié courant 2003).

Sur la saga de l'Aquilon

ROSEWATER Mark, RYAN Michael G. et VENTERS Pete, “*Tempest Storyboard*”, rubrique “Feature Article”, 20 décembre 2002 (page reprenant le contenu d’un article paru dans *The Duelist*, n°20).

Sur la notion de flavor

CAVOTTA Matt, “The Flavor of *Magic*”, rubrique “Taste the Magic”, 24 août 2005.

CAVOTTA Matt, “Snack Time with Vorthos”, rubrique “Taste the Magic”, 31 août 2005.

ROSEWATER Mark, “Bursting with Flavor”, rubrique “Making *Magic*”, 24 février 2003.

ROSEWATER Mark, “Timmy, Johnny and Spike Revisited”, rubrique “Making *Magic*”, 18 décembre 2006.

Sur l'écriture des textes d'ambiance

CAVOTTA Matt, “Tastes Like An Egg”, rubrique “Taste the Magic”, 14 décembre 2006 (exemples d’œufs de Pâques » dissimulés sur les cartes).

MOLDENHAUER-SALAZAR Jay, “Perspectives of a Writing Grunt”, rubrique “Feature Article”, 7 juin 2004 (sur l’élaboration des textes d’ambiance pendant le bloc *Mirrodin*).

–, “Land of Ten-Thousand Legends”, rubrique “Feature Article”, 4 octobre 2004 (un aperçu de l’écriture des textes d’ambiance du bloc *Kamigawa*).

–, “Urban Flavor”, rubrique “Feature Article”, 10 octobre 2005 (sur les textes d’ambiance de *Ravnica, la cité des guildes*, avec une tentative de typologie des textes d’ambiance).

NAKASAWA Rei, “Adding a Little Flavor”, rubrique “Feature Article”, 21 mars 2002 (sur l’élaboration des textes d’ambiance au moment de l’extension *Tourment*).

SCOTT Jenny, “*The Love Song of Night and Day*”, rubrique “Feature Article”, 14 avril 2003 (sur un ensemble de textes d’ambiance visibles sur les cartes des extension *Mirage* et *Visions*, et correspondant, en l’occurrence, à un hypotexte complet).

Autres pages

CARTER John, “The Original *Magic* Rulebook”, rubrique “Saturday School”, 25 décembre 2004 (page reprenant le texte intégral du livret de règles de l’édition Alpha).

CAVOTTA Matt, “The Great and Powerful Oz”, rubrique “Taste the Magic”, 24 août 2006 (pose le problème du brouillage entre la cohérence fictive prévue par les auteurs du jeu et celle qu’un joueur peut extrapoler à partir des cartes terminées).

–, “Tea and biscuits with Pete Venters”, rubrique “Taste the Magic”, 7 juin 2007 (fournit un éclairage intéressant sur les premières années de l’élaboration de l’univers du jeu).

ROSEWATER Mark, “Blast from the Past”, rubrique “Making *Magic*”, 4 septembre 2006 (sur la façon dont l’extension *Spirale temporelle* se fonde sur la nostalgie des joueurs).

3. Pages consultées sur d’autres sites

Sur l’hypertexte, site de l’IUFM de Grenoble :

<http://www.grenoble.iufm.fr/departe/francais/hypertext/default.htm>

CLAEYSSEN Yan (1994), *Hypertextes et hypermédia*, DEA d’Info-Com :

<http://home.nordnet.fr/~yclaeysse/racine.html>

Sur les rapports entre jeu et fiction dans le cas d’un autre jeu de cartes, Legends of the Five Rings

ROSSNEY Robert, “Card Bards”, article sur le site Salon, 15 janvier 1999.

http://archive.salon.com/21st/feature/1999/01/cov_15feature.html

Sur la création de Magic : l’Assemblée

ADIKSON Peter (1998) « In the Beginning », *The Duelist*, n°33. Consulté sur la rubrique “*The Duelist Online*” de l’ancien site de Wizards of the Coast archivé sur WebArchive :

http://web.archive.org/web/19990508110542/www.wizards.com/Duelist_Online/Issue_33/InTheBeginning.html

*

Table des matières

Remerciements	2
Introduction	3
Chapitre 1	7
Jeu et fiction	7
1. <i>Magic</i> : l'Assemblée est un jeu.....	7
2. <i>Magic</i> : l'Assemblée est un jeu et une fiction	9
a. Les définitions du jeu prises en défaut	9
b. Parenté du jeu et de la fiction : la fiction comme feintise ludique partagée	12
c. Tout jeu est-il donc une fiction ?	13
d. Un exemple classique : règles et fiction dans le jeu d'échecs	15
3. Jeu et fiction dans <i>Magic</i>	19
a. Vocabulaire et règles du jeu	20
b. Que veulent dire les règles ?.....	21
c. Une partie de <i>Magic</i> est un duel magique fictif	24
4. Fiction du jeu ou fictions dans le jeu ?.....	26
a. Trois notions répandues : le flavor, la storyline et la continuity.....	27
b. Plusieurs niveaux de fiction	29
Chapitre 2	31
Les conditions de la réception du jeu : une fiction omniprésente, introuvable, protéiforme	31
1. Le paratexte de <i>Magic</i> : l'Assemblée	31
a. Le péritexte.....	32
b. L'építex-te	36
<u>L'építex-te éditorial</u>	37
<u>L'építex-te surveillé par l'éditeur</u>	39
<u>L'építex-te dans les médias non dépendants de l'éditeur</u>	40
<u>L'építex-te élaboré par les joueurs</u>	40
2. Problèmes transtextuels dans l'univers de <i>Magic</i> : mais où est le texte ?.....	41
a. Les problèmes du paratexte	42
b. Les problèmes du texte	43
Où est le texte ?.....	43
<u>Le « texte » de <i>Magic</i> est-il un hypertexte ? Le jeu de cartes comme réseau hypermédia</u>	44
<u>Le « texte » de <i>Magic</i> est-il un langage ?</u>	46
c. Trois modèles pour penser le « texte » de <i>Magic</i>	47
3. <i>Magic</i> à la lumière des théories de la communication : une fiction improbable et incohérente.....	48
a. Une fiction incohérente et improbable	48
b. Une fiction possible car incohérente ?	49
Chapitre 3	51
Une esthétique du fragment	51
1. Archéologie de la fiction et fiction archéologique.....	51
2. La carte considérée isolément : de l'agrégat d'éléments autonomes à la mini-fiction.....	54
a. Typologie des éléments d'une carte	54
b. Rôle des éléments d'une carte considérés isolément.....	56
<u>Le nom</u>	57
<u>L'illustration</u>	58

<u>Le type et le sous-type</u>	60
<u>Les symboles d'édition ou d'extension</u>	62
<u>Le texte de règles</u>	62
<u>Le texte d'ambiance</u>	63
<u>Le fond</u>	66
c. <i>La carte comme unité autonome</i>	67
3. Les interactions entre les cartes	69
a. <i>Les cartes comme briques d'histoires : Magic : l'Assemblée et Il était une fois</i>	70
b. <i>Un réseau de références multicartes : vers une fiction à grande échelle</i>	72
4. La feuille et l'arbre : l'esthétique du fragment dans les univers de <i>fantasy</i>	76
Chapitre 4	81
Du fragment au tout :	81
Le Multivers, la <i>storyline</i> et l'influence du cycle	81
1. Survol de l'histoire des extensions : des cartes à jouer aux cartes géographiques.....	81
a. <i>Un multivers</i>	81
b. <i>Fiction à grande échelle et hésitations narratives</i>	82
<u>1993-1997 : les premiers tâtonnements</u>	83
<u>1997-2001 : la saga de l'Aquilon</u>	85
<u>2001-2007 : des mondes avant tout</u>	86
2. Trois exemples de logiques narratives : <i>Fallen Empires, Forteresse, Guerriers de Kamigawa</i>	89
a. <i>Fallen Empires, des royaumes combattants</i>	89
b. <i>Forteresse : un feuillet de cartes</i>	91
c. <i>Guerriers de Kamigawa : un cadre épique, propice aux légendes</i>	97
3. Echec du modèle du cycle ou victoire de l'érudition ludique ?.....	100
a. <i>L'influence du cycle romanesque</i>	101
b. <i>Un savoir propre aux cartes : mémoire des joueurs et érudition ludique</i>	104
Chapitre 5	108
Les règles d'un jeu fictionnel	108
1. Imagerie ludique et phénomènes de tradition	109
2. Roue des couleurs et symbolisme interne : le noyau dur du jeu fictionnel	113
a. <i>La structure du jeu</i>	114
b. <i>La structure de la fiction</i>	117
c. <i>Un jeu fictionnel entre horizon d'attente et renouvellement permanent</i>	119
Chapitre 6	123
Fiction structurale ou mythologie ludique ?	123
1. Une fiction structurale, plusieurs jeux fictionnels	123
a. <i>Quand les règles parlent aux joueurs le langage de la fiction</i>	123
b. <i>Non pas un mais plusieurs jeux fictionnels</i>	126
c. <i>Un univers cartes en main</i>	127
2. Une œuvre en jeu	131
a. <i>Littérature potentielle, littérature combinatoire</i>	131
b. <i>Il faut qu'une oeuvre soit ouverte ou fermée</i>	133
<u>Cœuvres ouvertes et œuvres en mouvement</u>	133
<u>Jeu, art et oeuvre : jusqu'où pousser l'ouverture ?</u>	134
3. Du fictionnel au mythique : l'univers de <i>Magic</i> comme mythologie ludique	136
a. <i>Le mythe comme mode de fonctionnement de la fiction</i>	136
b. <i>Extrapolation, restitution, spéculation : le joueur et le fan</i>	137
<u>L'officiel et le non officiel : une réception servile ?</u>	139
<u>Le fan en ses écrits : compilateur, mythographe, mythophile ?</u>	142

Conclusion	145
Annexe 1	149
Conventions de présentation adoptées pour citer des éléments du jeu <i>Magic</i>	149
Annexe 2	151
Tableaux des éditions et extensions de <i>Magic : l'Assemblée</i>	151
Les éditions de <i>Magic : l'Assemblée</i>	151
Les extensions de <i>Magic : l'Assemblée</i>	151
Réimpressions, extensions spéciales et cas particuliers	153
Annexe 3	156
Règles du jeu <i>Magic : l'Assemblée</i>	156
Les grands principes	156
Les cinq couleurs de la magie	157
Sortilèges et créatures	158
Lancement des sortilèges et principe de la « pile »	158
Combat entre créatures	159
Déroulement d'un tour	160
Bibliographie	162
I. Corpus étudié.....	162
1. Le jeu de cartes	162
2. Éléments du péri-texte	162
3. Éléments de l'épi-texte et œuvres dérivées	163
II. Autres jeux cités	168
III. Bibliographie savante	168
IV. Bibliographie sur Internet.....	169
1. Bases de données de cartes	169
2. Pages consultés sur le site de <i>Magic : l'Assemblée</i>	170
3. Pages consultées sur d'autres sites	172