



HAL
open science

”Je ne joue jamais si ce n’est à l’an mil”. Le Moyen Âge dans la culture ludique contemporaine

Florian Besson, Pauline Ducret

► To cite this version:

Florian Besson, Pauline Ducret. ”Je ne joue jamais si ce n’est à l’an mil”. Le Moyen Âge dans la culture ludique contemporaine. Martin Aurell; Florian Besson; Justine Breton; Lucie Malbos. Les médiévistes face aux médiévalismes, Presses universitaires de Rennes, pp.89-100, 2023, 10.4000/books.pur.191650 . hal-04743508

HAL Id: hal-04743508

<https://cnrs.hal.science/hal-04743508v1>

Submitted on 18 Oct 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

« Je ne joue jamais si ce n'est à l'an mil¹. »

Le Moyen Âge dans la culture ludique contemporaine

Florian BESSON (historien) et Pauline DUCRET (Université de La Réunion)

Avec plus de mille titres originaux publiés chaque année en France, le monde du jeu de société est plus dynamique que jamais, un dynamisme alimenté par des festivals, des prix, des revues et des sites internet. Les jeux modernes sont généralement faits de l'alliance d'une mécanique – l'ensemble des règles qui déterminent le fonctionnement du jeu – et d'un thème, rendu par une histoire, des illustrations et des éléments de jeu – jetons appelés *meeples*, figurines, matériel divers – qui créent l'univers dans lequel se déroule la partie. Or ces thèmes sont très majoritairement issus d'un imaginaire historique : dans la liste des « top de tous les temps » du site internet Tric Trac, qui réunit les jeux les plus et les mieux notés de leur base de données à partir des votes des utilisateurs et utilisatrices du site, 70 % des 30 premiers jeux cités se situent explicitement dans un univers historique, et plus du tiers d'entre eux, soit 25 % du total, se déroulent dans la période médiévale². En tête de cette liste, *Citadelles*³, *Caylus*⁴ et *Carcassonne*⁵, respectivement aux première, sixième et septième place du classement, sont des grands monuments ludiques, parmi les jeux les plus célèbres du monde, les plus vendus, qui ont connu des dizaines de retirages et d'extensions depuis leur première édition et qui continuent, des années après leur sortie, à occuper une place cruciale dans la culture ludique : on trouverait fort peu de joueurs et joueuses expérimentés n'ayant pas joué au moins une fois à l'un des trois, si ce n'est à tous, et ils sont systématiquement présents dans les festivals de jeux.

Le Moyen Âge est de fait l'une des périodes, avec l'Antiquité, les plus représentées dans les jeux de plateau, qu'il serve de cadre général à un thème assez vague ou qu'il soit utilisé de manière bien plus précise autour d'événements ou de personnages historiques donnés. Pourtant, ces jeux de société sont globalement peu étudiés par les historiens, contrairement aux jeux vidéo ou aux jeux de rôle qui ont fait l'objet de plusieurs analyses ces dernières années⁶. Il semble dès lors intéressant de chercher à décrypter les logiques qui sous-tendent cette utilisation ludique de la période médiévale : on peut en effet soutenir que les jeux de société sont l'un des lieux où se fabrique le médiévalisme contemporain, entendu comme la somme des images et des représentations collectives de la période médiévale, qui se complètent et contribuent à la « revenance⁷ » du Moyen Âge dans nos sociétés actuelles.

Un Moyen Âge de fantasy

Pourquoi cette présence forte du Moyen Âge dans les jeux contemporains ? Il n'y a aucune raison intrinsèque à la période : le Moyen Âge n'est pas en lui-même une période qui

¹ CESAIRE Aimé, *Cahiers d'un retour au pays natal*, Paris, Présence Africaine, 1983, p. 32.

² Voir [trictrac.net/jeu-de-societe/liste/les-tops/all], consulté le 25 novembre 2021.

³ Bruno FAIDUTTI, Edge Entertainment, 2000.

⁴ William ATTIA, Ystari, 2005.

⁵ Klaus-Jürgen WREDE, Filosofia, 2000.

⁶ ABIKER Séverine, BESSON Anne, NICOLAS-PLET Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 2010, en particulier les articles de DAUPHRAGNE Antoine, « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle. Simulation ludique et matière historique », p. 69-80 et LETOURNEUX Mathieu, « Mon joystick gagne la guerre de cent ans. Le Moyen Âge des jeux vidéo », p. 117-128.

⁷ KOBLE Nathalie et SEGUY Mireille, *Passé présent : le Moyen Âge dans les fictions contemporaines*, Paris, Presses de la Rue d'Ulm, 2009, p. 7-24.

se prête mieux qu'une autre à des déclinaisons ludiques. Il faut donc chercher les raisons de cet investissement dans notre époque contemporaine. L'un des éléments majeurs est le lien très fort entre la littérature dite de fantasy et les jeux de société. Ce lien est à la fois sociologique, dans la mesure où les consommateurs de fantasy sont très fréquemment des amateurs de jeux, générique, car les deux sphères mettent en jeu les mêmes dynamiques structurelles⁸, et enfin génétique. Si plusieurs cycles de fantasy sont en effet dérivés de jeux de rôles⁹, à l'inverse, de nombreux jeux de société prennent pour thème des univers étendus issus d'œuvres de fantasy. On a ainsi vu se multiplier ces dernières années les jeux situés dans les mondes du *Seigneur des Anneaux* ou de *Game of Thrones*, ce qui contribue à la fois à prolonger la longévité de ces œuvres et à démultiplier la présence du Moyen Âge dans les fictions contemporaines. Le succès à la fois public et critique qu'est le jeu *Conan*¹⁰, financé par *crowdfunding*, souligne que l'appétit des joueurs pour ces univers étendus de fantasy ne se dément pas. Dans l'autre sens, la série *Kaamelott* contient de nombreuses allusions aux jeux de rôle et de plateau : cette grande porosité des différents supports participe pleinement de l'invention d'une « culture geek¹¹ », qui assure la circulation entre plusieurs médias des mêmes images et des mêmes *topoi*. Dans *Zombicide : Black Plague*¹², situé dans un Moyen Âge fantasmé où les zombies ont la peste, on croise par exemple un monstre nommé *Abominabunny*, évidemment inspiré du lapin tueur de *Monty Python and the Holy Grail*¹³. Le jeu de société brasse en l'occurrence plusieurs imaginaires, mélange plusieurs médiévalismes bien distincts.

À côté de telles influences directes, voire de filiations, on peut aussi déceler des échos plus flous qui donnent à plusieurs jeux un air de famille : les Skavens, des monstres à forme de rats inventées par l'écrivain de fantasy Fritz Leiber, sont ainsi popularisées par *Warhammer* et se retrouvent notamment dans le jeu *Smallworld*¹⁴. Ce jeu révèle au passage que ces emprunts, loin d'être entièrement libres, sont sous-tendus par de complexes questions de propriété intellectuelle : les Skavens y sont appelés « hommes-rats » et les Hobbits « mi-portions ». Plus généralement, la tératologie ludique est très largement celle forgée par Tolkien. On trouve ainsi fréquemment dans les jeux des nains, des elfes, des gobelins, des orcs – citons ainsi *Orcs must Die!*, *Orcquest* ou encore *Orcs orcs orcs*¹⁵. Cette postérité des créatures tolkienniennes est d'autant plus remarquable que ces monstres sont souvent de pures inventions de l'auteur, qui ne s'inspire que de très loin des créatures fabuleuses médiévales : les jeux de société reprennent donc des fantasmes médiévalistes contemporains bien plus que de véritables légendes médiévales. Ce n'est pas le cas pour un monstre qui occupe une place fondamentale à la fois dans la fantasy, dans les jeux et dans la culture médiévale, à savoir le dragon. Celui-ci est omniprésent dans les jeux de société, que ce soit dans leurs titres¹⁶, dans les illustrations de couverture ou encore dans les mécanismes. Il est fréquemment présenté comme l'obstacle final – dans *Les Chevaliers de la Table Ronde*¹⁷, ou *Medieval Academy*¹⁸, la quête « contre le dragon » est la plus difficile du jeu –, une gradation que l'on retrouve également dans de nombreux romans, jeux de rôle ou jeux vidéo et qui vient au moins en partie de schémas

⁸ BESSON Anne, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, Éditions du CNRS, 2015.

⁹ Citons par exemple WEIS Margaret et HICKMAN Tracy, *Lancedragon*, 1984 ou encore FEIST Raymond E., *Chroniques de Krondor*, 1982.

¹⁰ Frédéric HENRY, *Monolith*, 2015.

¹¹ PEYRON David, *Culture Geek*, Limoges, FYP éditions, 2013.

¹² Nicolas RAOULT, Jean-Baptiste LULLIEN et Raphaël GUITON, *CoolMiniOrNot*, 2015.

¹³ GILLIAM Terry et JONES Terry, *Monty Python : Sacré Graal !*, 1975.

¹⁴ Philippe KEYAERTS, *Days of Wonder*, 2009.

¹⁵ Respectivement Sandy PETERSEN, *Robot entertainment*, 2016 ; Yoann BUGNY et Thomas MAUFROID, *Maze Games*, 2016 ; Frank THYBEN, *Queen Games*, 2014.

¹⁶ Entre 2014 et 2017 sont ainsi sortis en France pas moins de 19 jeux ayant le mot « dragon » dans leur titre.

¹⁷ Bruno CATHALA et Serge LAGET, *Days of Wonder*, 2005.

¹⁸ Nicolas PONCIN, *Blue Cocker*, 2014.

narratifs médiévaux qui, de Sigurd à saint Georges, font du dragon un animal maléfique voire diabolique et de la sauroctonie (fait de tuer le dragon) l'exploit ultime. Il semble qu'il soit presque impossible de créer un jeu prenant pour cadre ou pour thème le Moyen Âge sans introduire un dragon... même de manière très discrète. Un dragon se cache ainsi sur le plateau de *Smallworld*, un autre survole une tuile de *Kingdomino*¹⁹ (cahier couleur, VIII, n° 12) : cette présence discrète contribue à la « médiévalité diffuse²⁰ » de ces jeux.

Le flou ou l'inscription

Si le legs de la fantasy est ainsi essentiel, en sorte qu'une grande majorité des jeux baignent dans ce « Moyen Âge de fantasyland » bien analysé par Anne Rochebouet et Salamon²¹, reste que certains jeux préfèrent essayer de s'inscrire dans un Moyen Âge plus historique. Cette inscription reste le plus souvent très floue. Dans le résumé du jeu ou dans les règles, des mots emblématiques du Moyen Âge sont utilisés – chevaliers, royaume, cathédrale, roi, quête, Église, etc. – mais aucune date précise n'est donnée, ou alors simplement une période très générale comme « au XIII^e siècle... ». D'autres jeux convoquent l'ensemble des objets associés au Moyen Âge dans l'imaginaire collectif : ainsi de *Lang lebe der König*²², dont la couverture figure un poignard, une charte sur parchemin avec un sceau, une couronne, un globe crucigère, une masse d'armes et un gantelet d'armure. Or ces objets n'appartiennent pas à la même époque : si le globe est attesté depuis le Haut Moyen Âge, le gantelet n'apparaît que lorsque se développe une armure de plates complète, donc seulement à partir du XIII^e siècle. En reprenant ainsi sur une même image des objets qui ne viennent pas des mêmes strates temporelles, les jeux brouillent la chronologie pour mieux imposer l'idée d'un Moyen Âge atemporel, immobile, caractérisé par l'absence de changement social, politique ou économique. Une représentation de l'histoire que l'on retrouve dans les mécaniques elles-mêmes : *Descendance*²³, dont le titre anglais est *Village*, invite les joueurs à incarner une famille rurale, en en assurant la survie et la prospérité au fil du temps. Même si le jeu propose de jouer sur trois générations, soit un petit siècle, on n'observe aucune évolution : le plateau ne se modifie pas et les personnages de la troisième génération accomplissent les mêmes actions que leurs « grands-parents ». Les générations se suivent et se ressemblent – y compris visuellement, puisque rien ne distingue les *meeple*s représentant les diverses générations – et aucun événement soudain ne vient rompre la tranquille monotonie de la vie quotidienne. Ajoutons enfin que, malgré l'existence d'un coin du plateau réservé aux relations commerciales avec d'autres villages alentour, le village dans lequel on joue semble largement fonctionner en vase clos. Cela revient bien à faire du Moyen Âge une période figée, caractérisée en l'occurrence par l'absence de tout changement social. Le jeu ne mentionne aucune date ni aucun lieu, comme si le village représenté était « le village médiéval », idéal et atemporel, avec son forgeron, son église, son cimetière, ses fermes individuelles, telle une bulle flottant, inchangée, dans le fleuve tranquille de l'histoire. Or, évidemment, cette vision de l'histoire n'est pas celle des historiens :

¹⁹ Bruno CATHALA, Blue Orange, 2016.

²⁰ DUBOST Francis, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XI^e-XIII^e siècles) : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Honoré Champion, 1991, p. 2.

²¹ ROCHEBOUET Anne et SALAMON Anne, « Les réminiscences médiévales dans la fantasy. Un mirage des sources ? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, n° 16, 2008, p. 319-346, ici p. 332.

²² Günter BURKHARDT, FX Schmid, 2003.

²³ Inka BRAND et Markus BRAND, Gigamic, 2011.

non seulement le village lui-même est une création assez tardive qui n'apparaît véritablement qu'au milieu de la période, mais de plus il ne cesse d'évoluer au fil du temps et des espaces²⁴.

À ces jeux atemporels s'opposent des jeux davantage ancrés dans l'histoire. Cette inscription se réduit souvent à une simple date proclamée dans le manuel des règles : ainsi apprend-on que *Baron*²⁵ se passe « en 1114, dans ce qui n'est pas encore le royaume de France ». Une inscription historique précise qui n'empêche ni l'anachronisme – sur le plateau de jeu, une dame donne son mouchoir à un chevalier, geste venu d'une culture courtoise qui, en 1114, n'en est qu'à ses premiers balbutiements – ni l'utilisation d'images venues de cet héritage de la fantasy – toujours sur le plateau, un chevalier terrasse un dragon. L'inscription dans une période précise peut parfois être plus travaillée. *Toledo 1085*²⁶ propose ainsi aux joueurs de placer dans leur ville des musulmans, des chrétiens et des Juifs, et l'on gagne des points si l'on parvient à équilibrer les trois communautés confessionnelles. Le jeu se présente donc comme la parfaite transposition du schéma historiographique – bien daté – de « l'Espagne des trois religions²⁷ ». Certains siècles sont clairement délaissés, voire laissés en friche : ainsi du Haut Moyen Âge, que très peu de jeux prennent pour cadre temporel. Pourtant, le potentiel ludique de cette époque n'est pas inférieur à celui des autres siècles : les jeux ne font à cet égard que refléter le degré de connaissance – ou de méconnaissance, en l'occurrence – du grand public. C'est que le public apprécie de plus en plus la précision historique, ce qui semble être une évolution récente de la production ludique, que l'on retrouve d'ailleurs dans d'autres médias et qui se traduit par la multiplication de ce que l'on peut appeler des signes extérieurs de véracité, dont les cahiers pédagogiques qui se multiplient à la fin des bandes dessinées sont un bon exemple. *Joan of Arc*, dont le financement participatif a été préparé par une campagne de communication sans précédent en France, se présente ainsi comme un jeu qui respecte très scrupuleusement les faits historiques. Les joueurs y dirigent des personnages ou des armées de la Guerre de Cent Ans et le plus grand soin a été mis à la fois dans les illustrations – notamment pour l'armement et les vêtements des soldats ou encore pour les armoiries des officiers – et dans les mécanismes. Pour mieux séduire le public *geek*, et notamment les potentiels clients outre-Atlantique, des éléments de merveilleux sont intégrés à certains scénarios, revenant ainsi à un imaginaire largement hérité de la fantasy. Mais là encore, cela se fait dans un souci de vraisemblance historique bien souligné par la campagne de communication : les loups-garous, dragons, anges et autres sorcières ne sont, d'après l'éditeur du jeu, qu'une transposition dans le monde ludique de croyances et superstitions de l'époque.

Vers d'autres horizons

On le voit, ce paysage ludique est globalement très occidental-centré, ce qui reflète certes un certain état de la recherche historique, mais surtout la vision qu'en a le grand public et que l'on retrouve dans d'autres médias. Les espaces français, italiens, flamands/frisons et anglais sont privilégiés, tandis que des régions comme l'Allemagne, la Sicile, les États latins d'Orient, l'Islande ou l'Europe centrale et orientale restent très peu représentées. Néanmoins, le fait que deux des cinq derniers jeux publiés par l'éditeur Days of Wonder se situent dans un

²⁴ BULTOT-VERLEYSSEN Anne-Marie et YANTE Jean-Marie (dir.), *Autour du "village" : établissements humains, finages et communautés rurales entre Seine et Rhin (IV^e-XIII^e siècles)*, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 2010.

²⁵ Franz GAUDOIS, Tilsit, 2006.

²⁶ Javier JESUS et Domínguez CRUZ, Edge Entertainment, 2010.

²⁷ CAILLEAUX Christophe, « Chrétiens, juifs et musulmans dans l'Espagne médiévale. La convivencia et autres mythes historiographiques », *Cahiers de la Méditerranée*, n° 86, 2013, p 257-271.

Moyen Âge non occidental laisse deviner un désir d'ouverture, probablement né avant tout d'une volonté de renouveler les univers, sinon forcément les mécanismes.

Le premier de ces deux jeux est le très remarqué *Five Tribes*²⁸, qui se passe davantage dans l'Orient des 1001 Nuits, période fantasmée venue de l'imaginaire orientaliste, que dans un moment précis de l'Islam médiéval. Inversement, Cédric Riehl présentait lors du festival Paris est Ludique (PEL) de 2014 un prototype nommé *Dar al-islam*, centré sur l'Orient du XII^e siècle et proposant aux joueurs d'incarner les Francs, les Seljoukides, les Fatimides ou les Ayyoubides, d'une manière se voulant réaliste, comme en témoigne notamment la graphie des noms (*Salāh ad-Dīn* et pas Saladin). Il est assez significatif que ce genre de jeux, remarqués et souvent primés lors des festivals, ne soient pas édités : on peut penser que les éditeurs rechignent à publier des jeux trop techniques et trop exotiques qui pourraient rebuter un public non spécialiste.

Le deuxième jeu de Days of Wonder est *Yamatai*²⁹, centré sur le Japon médiéval, qui est l'un des deux seuls autres horizons possibles qui se démarquent vraiment. De nombreux jeux prennent en effet cet espace et cette période pour cadre : *Age of War*, *Shogun*, *Senji*, *Yedo*³⁰, etc. La plupart de ces jeux se concentrent sur le temps du shogunat, entre la fin de l'époque Heian (XII^e siècle) et le début de la période Sengoku (fin du XVI^e siècle). Le plus souvent, il s'agit d'incarner des samouraïs, pensés et représentés comme les équivalents des chevaliers occidentaux, et de conquérir le Japon. Certains jeux ne s'interdisent pas, là non plus, des incursions dans le médiéval-fantastique : ainsi d'*Okko*³¹, inspiré de la bande dessinée du même nom, qui utilise avec finesse la mythologie japonaise. Cette présence assez forte du Japon n'a rien d'étonnant : le pays est l'un des piliers de la culture geek et est également très présent dans le cinéma³². Signalons enfin que le parallèle entre Moyen Âge occidental et Moyen Âge japonais s'appuie également sur une longue et solide tradition historiographique qui a fréquemment rapproché les deux univers³³, ce que les jeux de société, consciemment ou non, contribuent donc à vulgariser et à prolonger.

Le troisième horizon est de loin le plus fertile : il s'agit des Vikings. On aurait du mal à citer tous les jeux qui font figurer les célèbres marins du Nord dans leur titre : *Vikingar*, *Vikings*, *Vikings on board*, *Vikings gone wild*, *Vikings au cœur du maëlstrom*, *Viking Fury*, *Redoutables vikings*³⁴ ; la liste étourdissante dit bien une réelle fascination du nom. Souvent bien documentés, ces jeux cherchent fréquemment à regrouper les différentes facettes du monde scandinave. On peut ainsi souligner une trilogie néo-zélandaise connaissant un beau succès en France : *Shipwrights*, *Raiders* et *Explorers of the North Sea*³⁵. Dans le premier, il s'agit de construire des navires ; dans le deuxième, de conduire des raids militaires et des expéditions commerciales ; dans le troisième, de voyager au loin et de coloniser de nouveaux territoires. La mythologie scandinave occupe depuis longtemps une place importante dans les productions médiévalistes – il suffit de se souvenir de la longévité de la bande dessinée *Thorgal*³⁶ – mais la mode actuelle de ces jeux centrés sur le grand nord s'explique sûrement davantage par le succès de la série

²⁸ Bruno CATHALA, Days of Wonder, 2014.

²⁹ Bruno CATHALA, Marc PAQUIEN, Days of Wonder, 2017.

³⁰ Respectivement Reiner KNIZIA, Fantasy Flight Games, 2014. ; Dirk HENN, Queen games, 2005 ; Bruno CATHALA et Serge LAJET, Asmodée, 2007 ; Thomas VANDE GINSTE et Wolf PLANCKE, Pegasus Spiele, 2012.

³¹ Laurent POUCHAIN, Hazgaard Éditions, 2008.

³² Voir, dans ce volume, l'article de Clément et Louis DE VASSELOT DE REGNE, p. XXX-XXX.

³³ SOUYRI Pierre-François, *Histoire du Japon médiéval. Le monde à l'envers*, Paris, Perrin, 2013.

³⁴ Respectivement Jean-Thomas RIOUX et Étienne RIOUX, Jack Bro, 2017 ; Michael KIESLING, Filosofia, 2014 ; Charles CHEVALLIER, Catherine DUMAS et Pascal PELEMANS, Blue Orange, 2016 ; Julien VERGONJEANNE, Lucky Duck Games, 2016 ; Raf PEETERS, Smart Games, 2013 ; Steve KENDALL et Phil KENDALL, Ragnar Brothers, 2005 ; Wolfgang DIRSCHERL, Haba, 2008.

³⁵ Shem PHILIPS, Garphill Games, 2014-2016.

³⁶ *Thorgal*, scénario Jean VAN HAMME, Yves SENTÉ puis Xavier DORISON, dessin Grzegorz ROSINSKI, Le Lombard, en cours depuis 1977.

télévisée *Vikings* ou des films *Thor*. La place cruciale des Vikings dans la culture ludique entre en résonance avec l'historiographie contemporaine, comme l'atteste la question d'histoire médiévale du programme de l'agrégation externe d'histoire 2018-2019, consacrée à l'Europe du nord entre le VIII^e et le XI^e siècle ; il y a là des convergences frappantes entre des mondes que l'on pourrait *a priori* imaginer séparés.

Les mécaniques : que fait-on du Moyen Âge ?

De nombreux jeux proposent d'incarner des chevaliers, luttant pour conquérir gloire et honneur. Grands héros du médiévalisme ludique, souvent venus tout droit d'un mythe arthurien dont la fécondité n'est plus à démontrer et qui inspire directement de nombreux jeux³⁷, les chevaliers sont également très présents sur les boîtes des jeux, un élément stratégique car censé attirer l'attention d'un éventuel acheteur : plusieurs reprennent notamment le motif du chevalier sur sa monture, s'approchant fièrement d'une ville ou d'un château dont les tours altières tranchent sur l'horizon – *Medieval, Tabula rasa, Rheinländer, Montjoie, Baron, Kingdom Builder*³⁸ font tous ce choix. Il s'agit très probablement d'un emprunt visuel, conscient ou inconscient, à *Carcassonne*, dont la couverture représente un chevalier entrant dans la ville ; mais il s'agit également d'une image que l'on retrouve dans de nombreux films, d'*Ivanhoé* au *Seigneur des Anneaux*, en sorte qu'elle suffit à évoquer immédiatement la période médiévale.

Les jeux de conquête sont nombreux à se dérouler au Moyen Âge, comme autant de déclinaisons médiévales du fameux *Risk* dont ils reprennent souvent un certain nombre de mécanismes. Si la période de prédilection de ce type de jeux reste l'Antiquité, le Moyen Âge y est également largement représenté, le plus souvent comme une facette parmi d'autres de l'histoire des conquêtes, sans traitement original de la période. La conquête territoriale et politique peut être le résultat de luttes armées, comme dans les jeux de cartes *Condottiere* ou *Lords of Scotland*³⁹, ou politiques, comme dans *Complots, Harald* ou plus récemment *Oriflamme*⁴⁰. C'est enfin par la galanterie, que l'on associe fréquemment à la période médiévale, que peut passer cette conquête du pouvoir et si, dans le petit jeu de cartes *Love Letter*⁴¹, les joueurs essaient coûte que coûte de remettre leur lettre d'amour à une princesse, c'est moins pour ses beaux yeux que pour accéder, à travers elle, au pouvoir.

Troisième mécanique, le commerce urbain. Les titres de jeu reprenant le nom d'une ville médiévale sont légion : *Venise, Vérone, Genoa, Troyes, Tournay, Caylus, Carcassonne, Strasbourg, la Venise du Nord* (pour Bruges), *Orléans* ou la lointaine *Yspahan*⁴²... Dans certains cas il ne s'agit que de faire appel à un imaginaire qui place le jeu dans une période donnée :

³⁷ BLANC William, *Le Roi Arthur, un mythe contemporain*, Paris, Libertalia, 2016. Parmi les jeux faisant explicitement référence au mythe arthurien, on peut citer *Les chevaliers de la table ronde* (Bruno CATHALA et Serge LAGET, Days of Wonder, 2005), *Camelot* (Reiner KNIZIA, Asmodée, 2002), *Le Roi Arthur* (Reiner KNIZIA, Ravensburger, 2004).

³⁸ Respectivement Richard BERG, GMT Games, 2003 ; Reiner KNIZIA, Spiele Spass, 2004 ; Reiner KNIZIA, Face 2 Face Games, 2006 ; Pascal BERNARD, Tilsit, 1998 ; Franz GAUDOIS, Tilsit, 2006 ; Donald X. VACCARINO, Queen Games, 2011.

³⁹ Dominique EHRHARD, Fantasy Flight Games, 2007 ; Richard JAMES, Filosofia, 2014.

⁴⁰ Respectivement Rikki TAHTA, Ferti, 2013 ; Remi GRUBER, Runes Editions, 2015 ; Adrien HELSING et Axel HELSING, Forge Next et Studio H, 2019.

⁴¹ Seiji KANAI, Alderac Entertainment Group, 2012.

⁴² Respectivement Cyprien GRÈS, Egggame, 2016 ; Michael ESKUE, Ferti, 2014 ; Rüdiger DORN, Filosofia, 2009 ; Alain Orban XAVIER GEORGES et Sébastien DUJARDIN, Pearl Games, 2010 ; Alain Orban XAVIER GEORGES et Sébastien DUJARDIN, Pearl Games, 2011 ; William ATTIA, Ystari, 2005 ; Klaus-Jürgen WREDE, Filosofia, 2000 ; Stefan FELD, Pegasus Spiele, 2011 ; Sébastien DUJARDIN, Asynron Games, 2012 ; Reiner STOCKHAUSEN, dlp games, 2014 ; Sébastien PAUCHON, Ystari, 2006.

malgré son titre, *Carcassonne* ne présente en réalité aucune ville mais plutôt un grand territoire très largement rural, fait de champs, de routes et de villages plus ou moins grands. Pour d'autres, il s'agit très clairement de faire référence aux grandes villes marchandes, telles Florence, Venise ou Bruges. Dans ces jeux, l'activité marchande tient une place de choix, qu'il s'agisse d'une manière parmi d'autres de collecter des points de victoire ou de l'élément le plus important du jeu. À ce monde urbain pourrait s'opposer un monde rural, dominé par la production agricole : ainsi des récents *Kingdomino* et *Queendomino* qui demandent de construire, autour d'un château, un petit royaume composé de champs, de forêts, de marais, et de marquer des points en exploitant ces zones grâce à des moulins, scieries ou autres installations. De même, la déclinaison médiévale des *Bâtisseurs*⁴³ propose de construire un ensemble de bâtiments surtout liés à l'économie rurale, du moulin à eau à la chapelle en passant par le lavoir, le four à tuiles et l'auberge. Cependant, on se rend bien compte qu'il ne s'agit pas réellement d'une opposition entre les deux mondes : dans ce dernier jeu, on trouve également une cathédrale ou un aqueduc, qui font plutôt partie du paysage urbain. Même remarque pour *Ora et Labora*⁴⁴, centré sur la vie monastique au Moyen Âge, un dérivé du très célèbre *Agricola*⁴⁵ qui se déroulait, de manière toute artificielle, au XVII^e siècle. Comme dans son grand frère, *Ora et Labora* demande aux joueurs de produire à la fois des céréales, du bétail et des matériaux de construction pour développer leur propriété. Cependant, ici, il ne s'agit pas d'une ferme, comme dans *Agricola*, mais d'une « agglomération » autour d'un monastère et si l'on reste dans un milieu largement rural, avec des fermes, des « villages de pêcheurs » ou « d'agriculteurs » et des greniers, les bâtiments plus évolués sont très clairement urbains, tels la taverne, les chantiers navals ou le palais.

Enfin, les jeux du type « jeu de construction » sont une catégorie à part entière des jeux de plateau. La période médiévale se prête particulièrement bien à ce type de mécanique, et l'on voit sans surprise deux bâtiments dominer : la cathédrale et le château-fort, éventuellement décliné en palais. Du côté des seconds, citons ainsi *Kilt Castle*, *Alhambra*, *Les palais de Carrara*, *Jerusalem*, *Queen's Architect*, *Castrum*⁴⁶. Ce dernier peut d'ailleurs être distingué : son auteur est en effet docteur en histoire médiévale et le jeu revendique une inspiration historique précise, les éléments visuels venant notamment de fouilles archéologiques⁴⁷. Pour la cathédrale, on peut mentionner *Keythedral*, *Ulm*, *Basilica*, *Les Piliers de la Terre*⁴⁸, adapté du célèbre roman à succès de Ken Follet. Plus diversifié, *Les Bâtisseurs* proposent, on l'a dit plus haut, de construire un ensemble de bâtiments liés à l'économie rurale, mais la cathédrale et le château-fort restent les deux bâtiments les plus coûteux à construire et qui rapportent le plus de points de victoire. C'est d'ailleurs une cathédrale en cours de construction qui orne la boîte de jeu, preuve qu'il s'agit vraiment du bâtiment le plus emblématique du Moyen Âge, capable à lui seul d'évoquer chez l'acheteur potentiel un ensemble d'images mentales associées à la période (cahier couleur, IX, n° 13).

Il ne s'agit aucunement de nier l'effort d'originalité de certains jeux, que ce soit au niveau du thème ou des mécaniques. On peut ainsi mentionner *The Road to Canterbury*⁴⁹, qui propose de se mettre dans la peau d'un arnaqueur cherchant à vendre de fausses reliques à des pèlerins, un thème qui témoigne d'une fine connaissance de certaines réalités médiévales en

⁴³ Frédéric HENRY, Bombyx, 2015.

⁴⁴ Uwe ROSENBERG, Filosofia, 2011.

⁴⁵ Uwe ROSENBERG, Ystari, 2007.

⁴⁶ Respectivement Günter BURKHARDT, Zoch, 2016 ; Dirk HENN, Queen Games, 2003 ; Wolfgang KRAMER et Michael KIESLING, Filosofia, 2012 ; Michele MURA, Red Glove, 2010 ; Volker SCHÄCHTELE, Queen Games, 2015 ; Pierre-Eric POBLES, Avitus, 2016.

⁴⁷ Voir [avituseditions.jimdo.com/velay-m%C3%A9di%C3%A9val/], consulté le 25 novembre 2021.

⁴⁸ Respectivement Richard BREESE, Ubik, 2004 ; Günter BURKHARDT, Huch & friends, 2016 ; Lukasz M. POGODA, REBEL, 2010 ; Michael RIENECK et Stefan STADLER, Filosofia, 2007.

⁴⁹ Alf SEEGERT, Gryphon Games, 2011.

même temps que d'une belle allusion à l'œuvre de Chaucer. Tout récemment, *Châteaux et catapultes* inverse avec humour la mécanique de construction en proposant aux joueurs de démolir le château-fort de leur adversaire, en tirant des boulets de plastique lancés par de petites catapultes⁵⁰ – des mécanismes typiques des jeux des années 90, qui jouent donc sur la carte de la nostalgie tout en réinvestissant des images omniprésentes dans les romans ou les séries médiévalistes. La palme en matière d'originalité revient probablement à *De Vulgari Eloquentia*⁵¹, qui propose aux joueurs de créer la langue vernaculaire italienne, de François d'Assise à Dante, ce qui recoupe au moins en partie les nombreux travaux d'historiens sur la *literacy* des laïques. Cependant, en règle générale, ces jeux sont plutôt des exceptions.

Conclusion

Pourquoi autant de jeux se situent-ils dans un Moyen Âge plus ou moins fantasmé ? La réponse tient sûrement dans la prégnance du médiévalisme dans la culture *geek* – le premier consommateur de jeux, dans le temps comme en quantité, est bien le public *geek*. Dès lors, situer son jeu dans l'époque médiévale permet de favoriser l'identification à moindre coût d'éléments caractéristiques qui appellent avec eux tout un imaginaire qu'il n'est pas besoin de développer. Le dragon, le chevalier, le roi véhiculent un ensemble de significations que le jeu peut alors se contenter d'exploiter, permettant une immersion plus rapide. De même, de par ses grands espaces, surtout ruraux, marqués par des lieux bien définis que sont les villes, les villages, les moulins mais aussi et surtout les châteaux et les églises, le territoire médiéval tel qu'on l'imagine aujourd'hui offre, plus qu'un autre, un terrain de jeu où chaque élément est facilement reconnaissable. Or la lisibilité est l'un des premiers critères de réussite d'un bon jeu. Contrairement à d'autres médias, le jeu de société ne peut en effet s'encombrer de détails, de longues explications ou de développements éclaircissant tout ce qui ne serait pas immédiat, et doit au contraire se contenter de quelques lignes de contextualisation au début de carnets de règles parfois fort longs et d'illustrations qui doivent délivrer avec le plus d'économie possible l'application d'un mécanisme. Le Moyen Âge, qui occupe une place importante dans l'imaginaire historique collectif, permet donc de convoquer rapidement et à peu de frais un ensemble de termes, d'images, de lieux qui, par association d'idées et effets d'échos, sont à même de parler autant à un public de connaisseurs qu'à un grand public, ce qui explique sa place privilégiée dans les jeux de société contemporains – laquelle, en retour, contribue très fortement à nourrir cet imaginaire collectif. Les jeux participent donc de la réactualisation permanente d'un Moyen Âge qui ne cesse de se rendre moderne.

Y a-t-il un traitement original du Moyen Âge dans la production ludique ? La réponse est là aussi à chercher dans la culture *geek* qui associe quasiment systématiquement monde médiéval et monde du fantastique. La prégnance du *medieval-fantasy*, quand d'autres périodes sont traitées de manière plus « historiques » ou, pour l'Antiquité grecque par exemple, sous un mode presque exclusivement mythologique, est ainsi le trait caractéristique d'une grande majorité des jeux se déroulant dans un univers médiéval.

Pour autant, le médiévalisme du monde ludique n'est pas qu'une transposition de celui que véhicule plus globalement la culture *geek*. Contrairement aux jeux de rôle, aux vastes cycles de romans de fantasy ou encore à des séries comme *Game of Thrones*, le jeu de plateau propose avant tout de jouer, non de se plonger dans un univers complexe. Aussi ces jeux osent-ils sans complexes s'affranchir des réalités historiques, voire de la simple vraisemblance, mettant chevaliers, cathédrales et dragons au service de mécaniques bien ficelées. Cela dit, la

⁵⁰ Kristian FOSH, Constantine KEVORQUE, Anastasios GRIGORIARDIS, Lucky Duck Games, 2021.

⁵¹ Mario PAPINI, Matagot, 2010.

tendance actuelle semble aller vers la multiplication de jeux plus ancrés dans l'histoire, nourris par un gros travail de documentation. On aurait tort de ne pas prendre au sérieux ces productions : les jeux de société sont l'un des objets culturels contemporains qui non seulement traduisent le désir d'histoire – médiévale, mais pas uniquement – d'une partie croissante de la population, mais également qui contribuent à rendre de plus en plus poreuses les frontières entre les différentes façons d'écrire, de faire et de diffuser l'histoire. Pour le plus grand plaisir des joueurs, mais aussi des médiévistes eux-mêmes, pour peu qu'ils acceptent de se prêter au jeu.

