



JEUX

DISONS-LE D'EMBLÉE, la science-fiction est sans doute le plus grand jeu de société qui soit. C'est même le jeu *des sociétés* imaginaires : celui qui offre la plus vaste échelle, dont le plateau embrasse tout l'espace et le temps, tous les rêves sociaux et les cauchemars de l'humanité. Mieux que le roman historique, qui joue avec le passé, court après l'histoire secrète, que le roman policier qui jongle avec la mort, ou joue à cache-cache avec l'assassin, etc. La science-fiction, comme l'anthropologie qui lui ressemble, a vocation à tout embrasser.

Et qui a lu, par exemple, la tétralogie d'Ada Palmer, « *Terra Ignota* », ou les récits de l'amas d'Alastor de Jack Vance, comprend instantanément de ce dont je parle. Cette sensation, peut-être factice, mais tenace, de l'inexhaustibilité des univers-SF. Sans même qu'il soit nécessaire d'avoir recours à la notion de « multivers », le nombre de parties que le jeu des sociétés de la SF peut proposer est... infini. En

suivant un certain nombre de règles de narration, les auteurs et les autrices de récits de science-fiction, les scénaristes de séries et de BD, amusent leur public en manipulant les situations, les institutions, les pouvoirs de leurs univers. Ils en font émerger des intrigues, créant une tension dramatique qui maintient l'attention jusqu'à sa chute ou l'apothéose du dernier paragraphe, de la dernière bulle, équivalant à une fin de partie, souvent mémorable. Le plaisir de surmonter l'Épreuve avec le personnage principal, comme dans *Rite de Passage* (1968) d'Alexei Panshin, de trouver une sortie au labyrinthe qui lui permet de rentrer chez lui, ou encore d'emporter le trophée, justifie la lecture qui s'est engagée en ouvrant le roman. Mais, au-delà de cette analogie, qui évite de cibler un seul type de jeu, même si une intrigue bien ficelée a toujours quelque chose à voir avec les échecs (citons *La ville est un échiquier* de John Brunner dont l'intrigue suit une célèbre partie d'échecs et dont chaque personnage y incarne un pion, un cavalier, une tour ou un fou), force est de constater que les jeux de société ou de rôles tiennent une place importante dans les histoires de science-fiction, lorsqu'il ne s'agit pas de centrer le récit sur des jeux vidéo massivement immersifs et multijoueurs, comme dans le roman d'Ernest Cline, *Ready Player One* (2011) porté à l'écran par Steven Spielberg. Concernant les jeux de rôles, citons le Français Mathieu Gaborit, auteur de nombreux romans et créateur de jeux de rôles comme *Ecryme* ou *Agone* et l'Anglaise Sarah Newton, qui a créé l'un des plus intéressants et ambitieux jeux de rôles de SF transhumaniste, *Mindjammer*, et qui est également l'autrice de nouvelles et de romans dans cet univers [1]. Les jeux constituent parfois le sujet même du récit, ainsi que l'illustre la trilogie de Claire North qui met en scène la « Maison des jeux ». Ils sont des éléments incontournables des récits, parce que, admettons-le, rien n'est plus excitant que de voir un personnage qu'on aime soumis à une rude épreuve et douter de l'issue de celle-ci : survivra-t-il ? Recevra-t-il le

Prix ? Pourra-t-il accomplir le destin qu'il s'est tracé ? Et, sinon, qui reprendra le flambeau ?

Commençons par un classique de la science-fiction française, écrit par un cet auteur incontournable qu'est Pierre Boulle (1912-1994), à qui l'on doit l'inoubliable *La Planète des singes* (1963) En 1971, il publie *Les Jeux de l'esprit*, un roman d'essence dystopique qui décrit un futur proche dans lequel les scientifiques ont fini par prendre le pouvoir, en bannissant l'irrationalité politique. Comme dans l'utopie industrielle de Claude-Henri de Rouvroy, comte de Saint-Simon (*Le Cathéchisme des industriels*, 1823) dans laquelle le parlement n'est plus composé que d'ingénieurs et de chercheurs, les savants ont mis fin à toute forme de spontanéité au nom de la Raison. Mais, pour éviter que la population mondiale ne sombre dans une dépression chronique, ils organisent des jeux d'une extrême violence afin de divertir les gens d'une vie dénuée de défis. Un tel canevas, terriblement efficace, a été maintes fois repris, tant en roman qu'à l'écran, et on peut citer, parmi les exemples les plus connus, *Running Man* (1982) de Stephen King, adapté au cinéma par Paul « Starsky » Michael Glaser en 1987, et son quasi-homologue, *Le Prix du Danger* (1983), film d'Yves Boisset basé sur une nouvelle de Robert Sheckley. Dans les deux cas, le rôle des médias est crucial afin que le jeu de mise à mort soit suivi par le plus grand nombre de personnes possible [2]. Il arrive que ce soit la survie même de la société qui justifie la cruauté des jeux proposés au public : il en est ainsi dans la fameuse trilogie « *Hunger Games* » de Suzanne Collins. Cet univers a connu un tel succès en librairie et à l'écran que la nouvelle génération en a fait l'archétype de la dystopie future, occultant un peu le 1984 d'Orwell.

Autre considération, beaucoup plus signifiante : la violence des jeux sociaux à l'écran s'exacerbe, comme en attestent la série japonaise *Alice in Borderland* (2020), inspirée d'un manga très populaire, ou la série sud-coréenne *Squid Game*

(2021). Sur fond de critique sociale, ces œuvres récentes obligent leurs personnages à lutter âprement pour leur survie, parfois en tuant, en se trahissant les uns les autres, dans des mondes plus ou moins parallèles, hantés de souvenirs de leur vie d'avant, et, en général, sans issue. Les jeux qui y sont proposés/imposés sont souvent très connus, remontant à l'enfance, lorsqu'il ne s'agit pas d'un simple jeu de cartes, comme dans la série *Alice in Borderland*, où les figures dominantes deviennent des tueurs implacables ou de redoutables adversaires en logique. Malgré la violence extrême, la leçon qui ressort de ces séries n'est pas si éloignée du message de l'utopie : notre monde post-moderne et ultra-technologisé ne nous donne plus le temps ni les moyens pour percevoir la gracile beauté de la vie elle-même. C'est sans doute la raison pour laquelle certains joueurs, même après avoir gagné, préfèrent rester dans le monde du jeu, pour ressentir cette évanescence liberté.

Il n'est pas possible de terminer cette entrée sans évoquer la place donnée à la science-fiction dans les jeux de simulation ou les jeux de rôles [3], dans lesquels les joueurs incarnent des agents politiques, économiques, militaires ou des responsables religieux, dans un cadre futuriste, plus ou moins réaliste. L'un des plus réussis du strict point de vue de la crédibilité scientifique est centré sur Mars : sorti en 2016, créé par Jacob Fryxelius, *Terraforming Mars* met en scène une compétition pour le contrôle de la planète rouge en train de devenir verte. Chaque joueur doit choisir un projet et tenter de le mener à son terme. L'un des plus fascinants, comme l'univers sur lequel il s'appuie, d'ailleurs, est *Dune: Imperium*, datant de 2020. Ici, les joueurs incarnent d'éminents membres de l'une des Maisons du Landsraad, Atréides, Harkonnen ou d'autres, qui doivent veiller à conserver le contrôle de l'Épice de prescience et de longévité. Outre les divergences qui peuvent exister entre les intérêts des Maisons, on remarque la nature composite des institutions de *Dune*, à mi-chemin entre les hiérarchies féodales et

l'organisation du Palais des Doges de la république de Venise. La participation à plusieurs parties de plusieurs heures, en groupe, avec les contraintes liées aux règles et aux personnages, permet d'appréhender les mécanismes sous-jacents à toute vie collective, et je ne parle pas simplement de la justice. Et c'est là, précisément, que le jeu de rôles, en lui-même, qu'il s'agisse d'un univers spatial étendu (*Star Trek*) ou inspiré d'une œuvre-phare du corpus, de la BD ou du cinéma (*L'appel de Cthulhu*, *Aquablue*, *Blade Runner*), satirique (*Paranoïa*), historique ou uchronique (*Te Deum pour un massacre*, *Colonial Gothic*), touche à l'essence utopique de la science-fiction, en ce qu'il offre la possibilité de tout changer, voire de tout recommencer, mais toujours en tenant compte des limites d'un univers de référence (en termes de ressources, de possibilités techniques, de contextes juridique, culturel et cultuel), sans forcément disposer d'un programme. Le jeu de rôle exerce la perception de la vraisemblance des situations, de la cohérence narrative, et fournit un laboratoire de la sociabilité, en mesurant le niveau d'acceptabilité du cadre fixé, des contingences et des enjeux, autant entre les personnages qu'entre celles et ceux qui les incarnent. Qui n'a jamais pris en main ses dés et son destin pour les accorder à ceux des autres ne saurait être tout à fait sociable. Or, l'un des plus grands mérites de la science-fiction est bien, à force de nous faire vivre, le temps de la lecture, dans des sociétés alternatives et en des temps nouveaux, d'être la cour de récréation de l'école de la civilité.

Notes :

(1). Voir le dossier que lui consacre Giulio-Cesare Giorgini dans le no 64 de la revue *Galaxies SF*, intitulé « Sarah Newton : bâtisseuse de mondes ».

(2). On pourrait également citer le film *Rollerball* (1975) de Norman Jewison, avec un inoubliable James Caan dans le rôle de capitaine récalcitrant de l'équipe de Houston, mais, à mes yeux, il s'apparente beaucoup plus à une réflexion sur le sport et ses dérives violentes.

(3). Je n'intègre pas ici, délibérément, la catégorie des « Wargames », parce que bien qu'elle soit très étendue, et souvent inspirée de la science-fiction, elle se consacre avant tout sur la stratégie de la bataille, la position des forces belligérantes, et le plaisir de vaincre. Or, dans les jeux de rôles, comme les *aficionados* ont coutume de le dire, il ne s'agit pas de gagner.