



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Connaissance > Arts > Littérature > **Une étude sur le jeu de rôles et la fiction vampirique**

Une étude sur le jeu de rôles et la fiction vampirique

par Jean-Pierre Combaluzier, in BELudis n°28 , page 15

lundi 15 septembre 2003, par [Jean-Pierre Combaluzier](#), [Pitche](#)

A ceux qui voient encore dans le jeu de rôle une activité marginale pratiquée par quelques rêveurs asociaux, voici une contribution à un recueil d'études déjà un peu ancien [1] qui leur infligera un démenti. Parmi quelques recherches sur l'émergence du vampire dans notre société contemporaine et la dimension symbolique assumée par le mythe du vampire, notamment au travers de ses expressions telles que le cinéma, quelques pages sont consacrées à l'espace que s'est réservé le vampire au sein de notre loisir préféré. Voici donc, en quelques mots, le contenu de cette analyse.

Avant tout, il est incontestable que les auteurs savent ce qu'est un jeu de rôle : en deux cents mots, ils réussissent l'exercice de style d'à la fois le définir très précisément et d'expliquer son déroulement. Une performance qu'il convient d'applaudir.

En premier lieu, les auteurs s'étonnent de l'apparition certes progressive, mais timide du vampire dans le jeu de rôle, "la culture des joueurs étant résolument orientée vers le fantastique" (pages 214-215).

Ils présentent alors les différents jeux de rôle qui ont intégré le vampire, tout d'abord dans une perspective historique, des années '80 à 1995, ensuite par ordre de complexité croissante dans la profondeur psychologique du vampire et dans la description de la société vampirique.

Nous avons évidemment en mémoire Ravenloft, mais qui se souvient de Horrorsh pour Torg (1994) ou de Chill Vampires (1986) ?

Leur conclusion à ce stade est que ces jeux sont la manifestation d'un même imaginaire qui s'exprime par une ambiance gothique victorienne, quel que soit le monde qui sert de toile de fond à tel jeu particulier.

Viennent ensuite les jeux où le vampire occupe le devant de la scène puisque "leur but est de faire incarner aux joueurs des vampires" (page 216).

Après un bref exposé d'un jeu français qui s'appelait "Prédateurs" (1990), la place de choix est bien évidemment réservée à "Vampire : la Mascarade" (1991). L'apparition de ce jeu à cette époque ne serait pas innocente : outre l'œuvre d'Anne Rice, "inspiration première" (page 217), la subculture gothique, les productions de Tim Burton et l'apparition d'antihéros dans les comics témoignent de la noirceur qui imprègne cette période et dont le vampire constitue "la figure emblématique évidente" (page 217). Lorsqu'ils ont examiné ce jeu, les auteurs ont visiblement été stupéfiés par la diversité de la société vampirique, avec un système de clans raciaux élaboré "dans le but d'offrir aux joueurs différents modèles auxquels s'identifier" (page 219). Ils ont également été intrigués par l'encadrement de cette société, à savoir une hiérarchie rigide dont certains rouages s'inspirent, d'après les auteurs, des romans de Barbara Hillary.

Ensuite, les auteurs ont été attentifs à une dimension supplémentaire proposée par certaines extensions de jeux, telles que "Les Enfants de la Nuit" pour Cyberpunk ou "Vampire : l'Age des Ténèbres" (1996), qui proposent une alternative : le vampire n'y incarne pas nécessairement le mal, et le personnage peut entreprendre la quête de la



rédemption.

Ce parcours des jeux de rôle se clôture avec la place particulière à réserver à "Bram Stocker's Dracula" (1992), car il est à ce jour le cas unique d'adaptation d'une oeuvre cinématographique ou romanesque dans le domaine du jeu de rôle.

Il reste à boucler le cycle : le jeu de rôle, par sa qualité de "bâtitteur d'histoires" (page 219), est à son tour devenu source d'inspiration. Il s'ensuit une brève présentation des oeuvres majeures parues dans les collections Ravenloft et Vampire : la Mascarade, auxquelles les auteurs reconnaissent de véritables qualités littéraires en raison, d'après eux, des exigences des maisons de production et de la qualité confirmée des auteurs.

Ainsi, construit sur la base de romans, le jeu de rôle

finit par engendrer des romans qui s'appuient sur des univers qu'il propose.

Certes ce chapitre, modeste mais dense, apportera peu d'informations aux joueurs chevronnés que nous sommes. Mais son intérêt est ailleurs, dans la démonstration que le jeu de rôle participe efficacement à l'expression de l'imaginaire contemporain.

Notes

[1] SADOUL Barabara, Visages du Vampire, Dervy, Paris, 1999, 251 p., spécialement les pages 214 à 223 examinées ici