

Jouer avec l'horreur. Réception et adaptation ludique du " Mythe de Cthulhu "

Laurent Di Filippo

▶ **To cite this version:**

Laurent Di Filippo. Jouer avec l'horreur. Réception et adaptation ludique du " Mythe de Cthulhu ". Revue des Sciences sociales, 2018, 58, pp.110-119. 10.4000/revss.316 . hal-01691735

HAL Id: hal-01691735
https://hal.science/hal-01691735

Submitted on 26 Oct 2020

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.

Revue des sciences sociales

58 | 2017
L'Amour, les amours

Jouer avec l'horreur

Réception et adaptation ludique du « Mythe de Cthulhu »

Playing with Horror

Laurent Di Filippo

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/revss/316
DOI : 10.4000/revss.316
ISSN : 2107-0385

Éditeur
Presses universitaires de Strasbourg

Édition imprimée
Date de publication : 31 décembre 2017
Pagination : 110-119
ISBN : 978-2-86820-970-2
ISSN : 1623-6572

Ce document vous est offert par Université de Lorraine

Référence électronique
Laurent Di Filippo, « Jouer avec l'horreur », *Revue des sciences sociales* [En ligne], 58 | 2017, mis en ligne le 10 juillet 2018, consulté le 26 octobre 2020. URL : http://journals.openedition.org/revss/316 ; DOI : https://doi.org/10.4000/revss.316

Laurent Di Filippo
Chargé de recherches en sciences de l'information et de la communication
Dépt. R&D Ernestine Studios, Strasbourg
Chercheur associé au CREM
EA 3476 Université de Lorraine
<laurent@di-filippo.fr>

Jouer avec l'horreur

Réception et adaptation ludique du « Mythe de Cthulhu »

Auteur américain du début du XX^e^ siècle dont les récits furent publiés dans les magazines dits « *Pulps* », tels que *Weird Tales*, Howard Phillips Lovecraft est devenu une figure emblématique du genre de l'horreur (Joshi 2015). Les références à ses écrits dépassent aujourd'hui largement les rééditions de ses textes ou leurs adaptations et elles se retrouvent dans de nombreuses œuvres fictionnelles. Citons par exemple d'autres auteurs de *Pulp* contemporains de Lovecraft, tels que Robert E. Howard, dont l'adaptation des aventures de Conan en jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs contient de nombreuses allusions aux histoires de « l'auteur de Providence », rappelant par là même la longue correspondance que les deux écrivains ont échangée. Dans le domaine musical, le groupe américain Metallica a donné le titre d'une nouvelle de Lovecraft à une de ses chansons, *The Call of Ktulu*. Les créateurs de la série télévisée satirique *South Park* ont, eux aussi, rendu hommage à Lovecraft en faisant intervenir l'horreur lovecraftienne et plus particulièrement le grand Cthulhu[1] dans un triple épisode de leur quatorzième saison en 2010.

Les jeux de rôle papier[2] basés sur les œuvres de Lovecraft figurent parmi les titres les plus connus de cette activité ludique et servent parfois de porte d'entrée vers ses écrits. La plus célèbre série d'adaptations, *L'Appel de Cthulhu*, a connu sept éditions de 1981 à nos jours, tandis que de nombreuses variantes proposaient leurs propres visions du jeu, comme les récents *Trail of Cthulhu* (2008), *Shadow of Cthulhu* (2008), *Realms of Cthulhu* (2009), ou encore une adaptation au système d20[3], *Call of Cthulhu d20* (2002). Leur succès se mesure encore aujourd'hui à travers diverses campagnes de financement participatif [*crowdfunding*] en France comme à l'étranger. Cette réussite invite le chercheur à questionner les développements de ces phénomènes qui mêlent fantastique et ludique.

Le point central des univers de jeu basés sur les écrits de Lovecraft est sans aucun doute le « Mythe de Cthulhu ». Cette appellation fait référence à l'ensemble des phénomènes surnaturels auxquels sont confrontés les « personnages-joueurs » (Caïra 2007 : 61) dans le cadre du jeu et qui participent à la mise en scène de l'horreur. Cependant, afin de mieux comprendre les

RSS_58_2017.indb 110 28/11/17 15:54

représentations qui y sont liées, cette simple définition ne suffit pas. Dans le cadre du développement des formes prises par le jeu aujourd'hui, ainsi que par l'intérêt croissant que connaissent les études sur la place des mythes, des rites, du religieux et du sacré dans les pratiques culturelles contemporaines (Di Filippo & Schmoll 2013), il semble intéressant de s'interroger sur les représentations véhiculées à travers ces objets et leurs pratiques. La question que l'on peut alors se poser est de savoir s'il est possible de comprendre le « Mythe de Cthulhu » au regard de définitions scientifiques du mythe et en quoi une telle approche peut aider à mieux comprendre le genre de l'horreur dans les jeux contemporains. Pour répondre à cette question, le présent article s'attachera, dans un premier temps, à montrer en quoi les travaux de Hans Blumenberg sur la réception des mythes sont adaptés pour l'analyse de cet objet. Puis, dans un second temps, il montrera comment la distance avec les contenus des jeux, que l'activité ludique implique, contribue au travail sur le mythe en permettant l'appropriation de l'horreur.

Le « Mythe de Cthulhu » et les théories du mythe

Potentiel d'efficacité et « travail sur » le mythe de Cthulhu

L'expression « Mythe de Cthulhu », en anglais « *Cthulhu Mythos* », n'est pas une invention de Lovecraft lui-même, mais de l'un de ses continuateurs, August Derleth, après plusieurs autres tentatives de dénomination comme « *The mythology of Hastur* » ou encore « *The Cthulhu Mythology* » (Joshi 2011 : 5). En plus du terme, Derleth proposa une systématisation de l'ensemble des créatures et des forces surnaturelles se manifestant dans les écrits de Lovecraft qu'il reprit à son compte. Il tenta de les mettre en lien avec la classification des quatre éléments (eau, terre, air, feu), d'origine grecque, et proposa l'idée d'une lutte entre les dieux, certains bons, d'autres mauvais, dans laquelle des critiques voient une résurgence chrétienne d'une vision manichéenne de l'univers (Tierney 1972 : 10). Cette vision de l'ensemble des écrits de Lovecraft comme participant à un tout unifié et plus ou moins systématisé se retrouve dans les jeux de rôle qui s'en inspirent. Il s'agit en réalité d'une reconstruction *a posteriori* du résultat d'un processus d'écriture qui a occupé Lovecraft plusieurs années, durant lesquelles l'auteur s'est attaqué à des genres et des styles d'écriture parfois bien différents.

Les écrits de Lovecraft réactualisent des thèmes classiques de la fiction d'horreur et de la littérature fantastique comme les châteaux hantés, les morts-vivants, la sorcellerie, la présence de puissances supérieures et leurs cultes secrets, les races extraterrestres, mais aussi des inspirations tirées de récits plus classiques qualifiés traditionnellement de mythes. Par exemple, la figure de *Nodens* chez Lovecraft (1931) s'inspire du dieu romain Neptune et une nouvelle courte intitulée *Hypnos* (1923) fait référence au dieu grec du sommeil. Au titre des mythes plus littéraires et pseudo-scientifiques qui inspirent l'auteur, citons le grand Cthulhu, figure majeure du mythe inspirée du *Kraken*. On retrouve chez Cthulhu, entre autres, la taille gigantesque, une tête en forme de poulpe munie de tentacules et l'odeur fétide caractéristiques du *Kraken* (Di Filippo 2016). La cité sous-marine de R'lyeh où il dort est, quant à elle, une cité engloutie inspirée de l'Atlantide sur laquelle se projettent des représentations de secrets enfouis et de temps passés, telle qu'on la trouve chez Platon, et qui a inspiré les passions de nombreux auteurs, explorateurs et scientifiques (Deloux & Guillaud 2001, Treuil 2012). Le mythe de Cthulhu est donc composé à la fois d'éléments provenant de traditions anciennes et variées, comme la mythologie grecque, et de constructions récentes qui s'apparentent plutôt à ce qu'on appelle couramment des mythes littéraires (Monneyron & Thomas 2012 : 59).

Depuis son apparition au XVIII^e^ siècle pour remplacer le mot fable (Calame 2000 : 23), le mot mythe a connu plusieurs acceptions dans différentes disciplines et souvent au sein d'une même discipline, tout comme le terme grec *muthos*, dont il dérive, n'a pas la même acception durant toute l'Antiquité (Détienne 1981, Vernant 1974). C'est pourquoi, selon Bruce Lincoln (1999 : 18), il est nécessaire d'essayer de saisir le terme *muthos*, tout comme celui de *logos* d'ailleurs, au moment de son usage, c'est-à-dire dans la situation d'énonciation particulière où il apparaît. Pour Claude Calame (2000 : 37), les mythes prennent leur sens dans leur contexte culturel particulier. Il faut donc considérer les documents comme « le résultat d'une mise en discours singulière et spécifique, en relation avec une situation d'énonciation précise, une situation dans laquelle la narration fictionnelle réalise sa dimension pragmatique » (*ibid.* : 48). Il ne saurait en être autrement avec leur reprise actuelle. La réception contemporaine de récits traditionnels et les mécanismes grâce auxquels ils continuent à faire sens aujourd'hui doivent alors être analysés en prenant en compte la manière dont ils sont adaptés à de nouveaux cadres et de nouvelles situations.

Dans son ouvrage majeur sur le sujet, Hans Blumenberg (1979) propose la notion de « travail sur le mythe [*Arbeit am Mythos*] » comme l'idée d'une continuelle reprise, où production et réception s'articulent pour expliquer en quoi le mythe s'adapte à des situations toujours nouvelles tout en restant pertinent. Le philosophe s'interroge sur le fait que les mythes continuent à circuler malgré les progrès techniques et scientifiques, contre l'idée du mythe appartenant au passé et devant être dépassé grâce à la raison. Il révoque l'idée déjà présente en Grèce puis reprise par les Lumières, selon laquelle *muthos* et *logos* sont antagonistes. Il est donc erroné de désigner les mythes comme des explications fausses sur le monde que la science, le progrès et la raison viendraient remplacer. Cette philosophie est esquissée dans l'article *Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos* qui a servi de « matrice » à son ouvrage (Trierweiller 2004 : 251). Selon l'auteur, « *pouvoir encore se maintenir dans sa variation, rester reconnaissable, sans résister sur une formule inviolable, se*

RSS_58_2017.indb 111 28/11/17 15:54

révèle comme un mode spécifique de validité » (Blumenberg 2005 : 34). Il parle à ce propos du « potentiel d'efficacité » [*Wirkungspotential*][4] du mythe. Dans une approche plutôt phénoménologique, il s'intéresse à la part subjective de l'expérience des individus et au sens qu'ils accordent aux mythes. Selon lui, « *la significativité […] est un résultat, non pas une réserve constituée : les mythes ne signifient pas toujours déjà ce que leur interprétation et leur élaboration en font, mais s'enrichissent à partir des configurations dans lesquelles ils entrent ou auxquelles ils sont rapportés* » (Blumenberg 2005 : 154-155).

L'intérêt d'étudier les mythes se trouve alors moins dans la fixité d'images prétendument universelles et décontextualisées, que dans ses variations, ses transformations et ses capacités d'adaptation. Compris ainsi, ces récits ne doivent pas être étudiés comme de simples répétitions dont on chercherait l'unité, mais au contraire comme une réactualisation dont le sens est constamment renouvelé et qui s'intègre dans le cadre d'une réception tenant compte des dimensions historique et sociale. Le propre du mythe serait son adaptabilité plus que sa rigidité.

Une telle validité offre pour ainsi dire des points de référence pour des « allusions » et de vagues renvois : on peut supposer des éléments familiers, sans qu'ils se distinguent par une sanction particulière ou imposent de les traiter de manière conservatrice (Blumenberg 2005 : 34).

On comprend alors mieux que des ressources mythiques puissent être empruntées à une source, modifiées en partie et réutilisées dans un nouveau cadre, puisque « *les caractéristiques formelles de la « distance » que l'on vient de nommer impliquent l'exclusion de toute détermination orthodoxe : au lieu par exemple d'opposer ses propres divinités comme les seules vraies à celles des autres, on intègre celles-ci au système de celles-là, dans un rapport de génération ou dans un autre contexte narratif* » (*ibid.* : 111-112). Ce phénomène peut effectivement être constaté aussi bien chez Lovecraft que chez ses continuateurs et dans différentes œuvres qui s'en inspirent, parmi lesquelles on trouve les jeux de rôle papier. Pour Blumenberg, il en irait ainsi depuis la nuit des temps puisque « *déjà présents depuis toujours, les mythologèmes paraissent avoir été toujours simplement des points d'orientation pour de nouveaux groupes d'histoires à l'intérieur d'un champ de familiarité* » (*ibid.* : 112). De cette manière, les ressources mythiques peuvent être réutilisées dans des jeux contemporains.

Le « Mythe » dans le jeu : un savoir caché et oublié à découvrir

Pour commencer, rappelons simplement que le jeu de rôle se pratique en groupe et que, durant la partie, les personnages-joueurs interprètent les rôles de protagonistes principaux dans une histoire dont le décor est planté par un arbitre conteur, le maître de jeu, qui interprète, pour sa part, les personnages secondaires que les personnages-joueurs vont rencontrer. Dans les jeux basés sur les écrits de Lovecraft, les personnages sont appelés des « investigateurs » et leurs aventures correspondent plutôt à des enquêtes ou des scénarios d'exploration. Ce sont donc des jeux où, traditionnellement, l'intrigue tient une place centrale. C'est pourquoi ils sont souvent présentés comme l'opposé des aventures qualifiées de « porte-monstre-trésor »[5], caricaturales des jeux de rôle d'*heroic-fantasy* dans la veine de *Donjons et Dragons*, et qui consistent, comme leur nom l'indique, à ouvrir une porte, tuer le monstre et récupérer son trésor. Afin d'insister sur cette spécificité, la version *Trail of Cthulhu* (2008) adopte un système de jeu spécialement construit pour simuler l'enquête et baptisé *Gumshoe,* terme anglais qui désigne les détectives privés à cause de leurs chaussures en gomme réputées pour être silencieuses. Il existe néanmoins des variantes plus « *Pulp* » où l'aventure et le côté héroïque sont prédominants (Valla 2009).

Au fur et à mesure d'un scénario, les personnages-joueurs suivent des pistes, découvrent des indices, parfois lisent de vieux ouvrages écrits dans des langues anciennes et en déchiffrent les formules au caractère ésotérique ou, d'autres fois encore, explorent des endroits sombres ou dangereux comme des caves ou des ruines, tout cela afin de faire la lumière sur l'intrigue. Le plus souvent, cela les mène à découvrir des éléments relatifs au mythe de Cthulhu. Qu'il s'agisse de révélations sur les forces obscures qui agissent dans l'ombre, sur des méfaits commis par des cultes voués à d'anciens dieux oubliés ou encore une mise en présence de manifestations surnaturelles, on retrouve l'idée d'un savoir ancien, caché, oublié que les personnages-joueurs devront reconstituer pour pouvoir avancer.

En termes de règles de jeu, dans *L'Appel de Cthulhu*, les personnages-joueurs disposent d'une compétence chiffrée sous forme de pourcentage, appelée « Mythe de Cthulhu », qui sert à mesurer leur connaissance sur « le mythe ». Plus ce score est élevé, plus le personnage a de chances de posséder, dans ce domaine, des connaissances qui peuvent se révéler utiles pour l'enquête. Comme le dit Jean-Marie Schaeffer (1999 : 149) à propos des liens entre mythe et fiction, parfois le premier de ces termes « fonctionne comme synonyme de la fausseté ». Or, le mythe est ici considéré comme une sphère de savoir propre et qui concerne des forces insoupçonnées et insoupçonnables par le commun des mortels, soit par leur caractère passé, soit leur caractère surnaturel. Il s'applique ici dans un cadre fictionnel au domaine de la vérité. Le mythe sert à désigner une certaine réalité, un rapport au réel et à la connaissance dans le cadre du jeu comme fiction, c'est-à-dire comme « feintise ludique partagée » (*ibid.*). Dans ces jeux, les livres font office de symbole de connaissance occulte, comme les grimoires des magiciens. Le *Necronomicon*, ouvrage inventé par Lovecraft, en est le plus fameux exemple (Clore 2001) et des fausses éditions de ces livres ont vu le jour, comme récemment *Le culte des goules* (Téchenet 2012). Plusieurs suppléments de règles et de *background* leur sont d'ailleurs consacrés[6].

Un autre mécanisme de jeu sert de pendant à la compétence du « Mythe de Cthulhu », il s'agit de la règle de « santé mentale ». Sous cette désignation se trouve une valeur numérique

RSS_58_2017.indb 112 28/11/17 15:54

qui sert à définir l'état psychologique d'un personnage. Elle représente sa résistance psychique à l'horreur. Dans *L'Appel de Cthulhu*, elle est mesurée sur une échelle allant de 99 à 0. Le score de départ est calculé en fonction de la volonté du personnage, une autre caractéristique chiffrée, et la santé mentale décroit au fur et à mesure de ses confrontations avec des éléments d'horreur, comme une scène de meurtre, mais surtout les éléments du mythe, qu'il s'agisse de la lecture d'ouvrages occultes ou la rencontre avec des créatures monstrueuses. Elle peut être calculée de différentes manières en fonction des versions du jeu, mais le principe reste le même : si un personnage vient à perdre trop de santé mentale, il risque de devenir temporairement fou, voire définitivement s'il a, en plus, accumulé trop de connaissances sur le mythe. Le jeu propose alors un ensemble de règles pour gérer la folie et les moyens pour la guérir, tels que la psychanalyse. Le personnage peut même passer dans le camp adverse, et devenir un ennemi du groupe de joueur. L'horreur symbolisée par la perte de santé mentale dévoile un côté irrémédiable et il est rare que les personnages-joueurs ne perdent aucun point de santé mentale face à une situation horrible. Au mieux, leur volonté leur permet d'amoindrir le choc. De plus, les soins qu'il est possible d'apporter ne guérissent jamais totalement un traumatisme. Les personnages, d'une manière ou d'une autre, sont condamnés à vivre avec le poids de l'horreur dont ils ont fait l'expérience.

Parmi les modes de structuration sous-jacents à ces systèmes de jeux, on distingue alors l'opposition entre le mythe et la raison, résurgence de l'idée déjà présente chez Platon dans *La République* qui nourrit les penseurs des lumières, alors que les romantiques verront dans le mythe un possible retour aux origines. Dans un cas comme dans l'autre, l'idée d'une profonde altérité domine.

Dans le jeu, le mythe de Cthulhu se présente comme un ensemble de forces qui dépassent la raison et la connaissance humaine, capables de se manifester et, par conséquent, créant une menace pour l'homme. L'étude du mythe, notamment à travers des ouvrages occultes, va dévoiler des vérités qui remettent en cause l'ordre établi, et « la découverte de l'altérité va de pair avec celle de sa mortelle faiblesse » (Amossy 1990 : 128). Cette découverte ou la mise en présence de phénomènes surnaturels va entraîner la peur par la menace qu'ils représentent : « *l'agressivité ouverte ou cachée de l'Autre renvoie au vertige d'une terrifiante dépossession* » (*ibid.*). Au cœur de la fiction ludique, on retrouve l'équivalent du « *sentiment de l'état de créature* » dont parle Rudolf Otto (1949 : 31) mis en scène par l'usage de ressources du mythe de Cthulhu. Dans les jeux basés sur les écrits de Lovecraft, ces éléments sont en général bien connus des joueurs ayant un minimum d'expérience du jeu de rôle. Cependant, leur succès toujours actuel montre qu'ils fascinent encore un grand nombre de pratiquants et en attirent de nouveaux. Ruth Amossy (1990 : 127) propose l'explication suivante :

Si donc il y a inconnu, ce n'est pas dans le sens de ce que nous ne pouvons connaître ou savoir : les formes stéréotypées de la peur ne nous sont souvent que trop connues. C'est dans la mesure où les objets d'épouvante que notre culture nous désigne proviennent d'un monde radicalement différent *du nôtre. C'est un univers qui ne répond pas aux lois ordinaires et ne se soumet pas aux règles entérinées.*

Le « Mythe de Cthulhu » synthétise donc deux aspects d'une altérité profonde :

– celle d'un passé tellement lointain qu'il a été oublié et dont les traces ne se retrouvent que dans des lieux dont l'accès est difficile ou dont l'interprétation demande des connaissances particulières et pointues ;

– son caractère surnaturel, les lois qui le régissent ne sont pas celles que l'homme connaît grâce à la science classique et aux raisonnements logiques.

Tel qu'il apparaît dans ses grandes lignes dans les jeux de rôles, le mythe de Cthulhu est présenté sous deux aspects complémentaires de connaissance à la fois oubliée et interdite. Ce qu'il contient dépasse les hommes car ils ne peuvent en saisir qu'une infime partie, mais toujours au prix d'un grand danger. Cette manière de mettre en scène l'horreur à travers le mythe a pour vocation de susciter et de simuler la peur. H. P. Lovecraft y voyait le cœur de ses récits d'horreur car, selon lui, « *l'émotion la plus ancienne et la plus forte chez l'homme est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est la peur de l'inconnu* »[7]. Dans les récits d'horreur tout comme dans les jeux qui les reprennent, les auteurs insistent donc sur l'effroi ressenti par les personnages, afin de suggérer ce sentiment chez les lecteurs et les joueurs. La raison serait que « *la peur est notre sentiment le plus profond et le plus fort et celui qui se prête le mieux à la création d'illusions qui défient les lois de la nature* »[8]. Dans son étude sur l'industrialisation de la peur, Ruth Amossy (1990 : 124) explique que « ce qui soulève en moi une vague incontrôlable de panique, c'est ce que je ne peux ni intégrer dans le champ de mon expérience, ni classifier selon ses normes. Bref, ce que je ne peux reconnaître ». La peur serait engendrée par ce qui sort des catégories qui servent à concevoir et comprendre le monde, « bref j'ai peur de tout ce qui enfreint radicalement l'ordre reconnu comme naturel » (*ibid.* : 127). C'est la question de la définition et de l'identification qui apparaît ici :

*C'est dire que l'*inconnu *est ici synonyme d'*altérité. *Il désigne ce qui diffère totalement de mon univers familier, ce qui échappe à toute législation divine et humaine. Ce qui provoque réellement l'épouvante, c'est la présence de l'Autre définie comme une a-nomalie menaçante. Sa différence radicale qui remet en question les lois connues, ébranle les fondements même de notre existence. Il transgresse toutes les règles qui assurent la stabilité et le bon fonctionnement de notre univers* (*ibid.* : 127).

Ainsi, le mythe de Cthulhu participe à la mise en scène ludique du caractère numineux lié à l'expérience de ces phénomènes. Le « *sentiment de l'état de créature* » dont parle Rudolf Otto (1949 : 31), qui accompagne le numineux, désigne le « sentiment de la créature qui s'abîme dans son propre néant et disparaît devant ce qui est au-dessus de toute créature ». Il appelle

RSS_58_2017.indb 113 28/11/17 15:54

numineux l'aspect irrationnel de l'expérience religieuse pour caractériser ce qui est totalement autre. Ce dernier voit la source de la religion dans un sentiment originel qu'il est impossible de définir précisément car irrationnel. Cette conception du sacré diffère de celle de Durkheim chez qui l'opposition sacré / profane sert de base à la compréhension de l'organisation sociale (Borgeaud 1994, Tarot 2003, 2012). Les dieux et les démons sont, selon Otto, une manière d'objectiver ce sentiment qu'il appelle le *mysterium*.

Dans ses travaux, Hans Blumenberg en retient deux aspects spécifiques, le *tremendum* et le *fascinans*. Plutôt que de voir le mythe comme une dégradation du numineux, il y voit une mise à distance. Cette différence, qui peut sembler subtile, entre dégradation et distance va, comme souvent chez Blumenberg, contre l'idée d'une exaltation de la pureté originelle d'un sentiment ou du mythe lui-même :

Ce qui est encore accessible à notre saisie, ce qui nous est familier, nous représente déjà ces puissances sous leur forme la plus tardive, dans la poésie grecque des débuts. Ici, l'effroyable, le tremendum *et le* fascinosum*, a déjà été transformé pour qu'il devienne supportable, sinon esthétique au sens actuel du terme. Si l'origine du démoniaque remonte au moment où l'on a donné un nom pour la première fois au pur effroi et aux incertitudes absolues, ici on s'est depuis longtemps familiarisé avec les moyens qui servent à bannir l'effroi, à le mettre même au service de l'utile, à chercher en lui des protagonistes de la culture* (Blumenberg 2005 : 39).

Selon Veronique Gely (2007), « l*oin d'être, comme le prétendait M. Eliade, des "histoires sacrées", les mythes selon H. Blumenberg viennent, au contraire, après la terreur qu'inspire "l'absolutisme de la réalité" et sont des instruments pour la surmonter*». *Ainsi, pour ne pas tomber dans une mystique improbable, il faut alors bien distinguer les événements qui se déroulent au niveau fictionnel pour les protagonistes de l'histoire, c'est-à-dire dans le cadre d'une* « *feintise ludique partagée* » (Schaeffer 1999 : 149), de ce qu'il se passe pour les joueurs, assis autour d'une même table de jeu et pour qui l'expérience passe essentiellement par la narration des événements.

Selon Hans Blumenberg (2005 : 38-39), « *le rapport de la mythologie à l'élément et à la plénitude de l'existence humaine paraît toutefois consister précisément en ceci qu'elle est un affranchissement* [Entlastung] *à l'égard de ce sérieux, qu'elle représente la liberté de l'imagination face aux histoires portant sur ce qui était autrefois démesurément puissant* ». Comme mentionné précédemment, selon l'auteur (*ibid.* : 39), les éléments mythiques qui nous sont accessibles représentent déjà une forme tardive de leur réception. Le mythe, comme langage et moyen d'expression, crée une distance avec ce sentiment originel de terreur et permet de réinvestir ces ressources dans de nouvelles productions. Dans les textes qui nous sont parvenus cependant, les moyens de se distancier de la terreur sont devenus des ressources mythiques et culturelles. Compris ainsi, le mythe est une forme d'appropriation de ce qui constituait au départ une altérité profonde. Il contribue à la maîtrise de l'envirronnement par l'homme et peut être transmis. Le mythe de Cthulhu permet alors d'exprimer et de mettre en scène une part d'inconnu mystérieux à la fois fascinant et terrible qui alimente notre imaginaire. Cet usage n'est pas neuf :

La fascination du mythe venait justement de ce qu'il suffisait d'y jouer, d'y participer le temps du jeu, d'y "croire" momentanément, sans qu'il advienne norme et profession de foi. Pour toutes ces réceptions – et à celles-ci appartient déjà l'étape de sa première formation poétique – il n'est qu'un modèle sur lequel on peut s'appuyer et dont on peut disposer avec hardiesse, parce que d'anciennes mises en péril et menaces, cela même qu'il fallait oublier, n'y sont présentes que comme une supposition lointaine (Blumenberg 2005 : 26).

On retrouve aussi ici l'idée de Paul Veyne (1983 : 72) selon laquelle les Grecs ne croyaient à leurs mythes que sous forme figurée dans le cadre d'un « programme de vérité » spécifique qui permettait de déterminer leur pertinence.

Mise en scène monstrueuse : entre efficacité et distance ludique

Un panthéon plus ou moins organisé

Tout comme le terme « Mythe de Cthulhu », on doit son organisation de manière plus systématique à August Derleth. Dans toutes leurs versions, les jeux de rôle *L'Appel de Cthulhu* ont proposé des visions du mythe englobant tous les aspects de l'horreur des écrits de Lovecraft et ont cherché à les systématiser par des règles uniformes mais néanmoins nécessaires pour ce type de jeux. La version *Call of Cthulhu d20* (2002 : 202-204) met le lecteur en garde en spécifiant que le mythe tel qu'il est présenté n'est qu'une forme d'interprétation de ce que peuvent être les forces qui gouvernent l'univers. Cependant, en termes de règles, les présentations des éléments du mythe sont relativement fixes. Face à ce problème, la version *Trail of Cthulhu* propose au maître du jeu de multiples interprétations des phénomènes surnaturels et des monstres sur la base de celles proposées dans les écrits de Lovecraft ou de ses continuateurs, voire même des ajouts propres. Ce procédé a pour but de créer de la confusion chez les joueurs en mélangeant les interprétations possibles. Elle propose aussi des règles spéciales pour jouer la peur ou la folie en créant la confusion parmi les joueurs[9].

On retrouve dans tous ces jeux des mécanismes présents depuis les débuts du jeu de rôle papier. Les monstres suivent une typologie relativement stricte, classique dans cette pratique (sur le modèle du fameux *Bestiaire monstrueux* de *Donjons et Dragons* qui répertorie les monstres que les joueurs peuvent rencontrer lors de leurs aventures). Dans la cinquième édition de l'*Appel de Cthulhu* (1993), le lecteur trouve une illustration où un grand nombre de créatures du mythe sont présentées côte à côte et mises à côté d'humains sur un fond quadrillé qui sert d'échelle afin de comparer leurs tailles respectives. C'est littéralement

RSS_58_2017.indb 114 28/11/17 15:54

une nomenclature du mythe qui se met en place et qui a des conséquences sur la manière de le percevoir. Une mention placée à côté de l'illustration précise : « *N'oubliez pas que certaines créatures (Cthulhu, notamment) sont capables de modifier à volonté leur masse et leur taille. Les illustrations se bornent à présenter de simples images « symboliques », compréhensibles par n'importe quel humain* » (*L'Appel de Cthulhu, 5e édition* : 108-109). Cet avertissement, qui se veut rappeler aux joueurs que le « Mythe de Cthulhu » ne se laisse pas appréhender par l'esprit humain, vient aussi renforcer l'idée que les représentations de créatures fantastiques sur papier tendent à rationaliser ces phénomènes, d'autant plus lorsqu'on les présente comme un catalogue. Selon Hans Blumenberg (1979 : 49), « *équiper le monde avec des noms signifie diviser et catégoriser ce qui ne l'était pas, rendre l'intangible tangible* [greifbar], *mais pas encore compréhensible* [begreifbar] ». Le jeu, à travers ses manuels et ses règles, participe à la rationalisation de ce qui est au départ un sentiment irrationnel. Le mythe ne vient pas s'opposer à cette rationalisation, comme on le dirait de l'opposition entre *muthos* et *logos*, mais s'articule avec elle, la nourrit de noms et de figures qui servent de ressources pour la mise en place d'une activité sociale dans un contexte précis.

« Rendre l'intangible tangible » et l'idée d'un mythe « efficace »

Pour poursuivre l'idée de Blumenberg, si on équipe le monde avec des descriptions, des images, des règles, des valeurs numériques, qui vont servir de lois pour cadrer l'univers particulier du jeu, celui-ci commence à devenir quelque chose de compréhensible, sur et avec lequel on peut agir dans une situation particulière, et, dans notre cas, avec lequel on peut jouer. Dans les manuels, les joueurs vont trouver des typologies de monstres, de créatures ou de puissances surnaturelles dont l'objectif est d'aider à l'organisation du jeu. Lors de leurs aventures lovecraftiennes, les personnages-joueurs vont suivre, en même temps qu'ils l'inventent, le fil d'une histoire dans laquelle ils auront bien souvent à faire face à des dangers, dont une bonne partie sera liée au mythe de Cthulhu. Ils affronteront des ennemis tels que des prêtres fanatiques, des cultes obscurs, des sorciers, des créatures monstrueuses serviteurs de dieux immondes. Tout comme les monstres de nombreux films d'horreur, ils susciteront la peur « et cela d'autant plus que le monstre représente une menace concrète : il est actif, sinon agressif » (Amossy 1990 : 128). Dans les manuels, une créature est la plupart du temps présentée grâce à une illustration accompagnée d'un texte qui fournit son nom, la catégorie à laquelle elle appartient, une description et des explications quant à son attitude et ses moyens d'action. On y trouve aussi l'ensemble des règles nécessaires à sa gestion dans le cadre du jeu, comme ses forces, ses faiblesses, ses pouvoirs particuliers et l'ensemble des informations qui vont permettre d'en faire un agent actif pouvant influencer le déroulement de la partie. Ces règles aident à la définition d'un système formel permettant la modélisation et la simulation de l'univers de jeu (Caïra 2011 : 85-86) et intègrent les ressources mythiques. Cette manière de présenter le mythe ouvre les possibilités de son appropriation ludique. De même, la magie, les sorts, les rituels en lien avec le mythe accordent des pouvoirs aux protagonistes et leur permettent d'agir sur l'histoire. Ils déterminent un ensemble de moyens d'action pour les personnages-joueurs et le maître de jeu. Bien que les représentations parfois peu ragoûtantes de monstres tentaculaires puissent susciter du dégoût, elles fonctionnent comme une mise à distance de l'altérité puisqu'elles permettent de visualiser l'aspect d'un monstre et par conséquent de le rationaliser dans sa forme. Il prend consistance sous forme d'une illustration en deux dimensions. Ces créatures ne suscitent alors plus la terreur à proprement parler, mais elles servent à stimuler et nourrir l'imagination du maître de jeu et des joueurs dans la narration et la mise en scène du jeu et dans l'interprétation de ces sentiments chez leurs personnages. Certaines prêtent aussi parfois à sourire. On peut également citer ici les illustrations de nombreux suppléments de jeu qui font référence au « sublime » que Rudolf Otto (1949 : 124) considérait déjà comme ce « qui représente le numineux avec le plus de puissance ». On trouve ainsi régulièrement sur les couvertures des monstres ou des cités gigantesques ou encore des paysages brumeux s'étendant à perte de vue.

Les valeurs numériques associées aux monstres dans leurs descriptions suivent une logique mathématique permettant d'évaluer leur puissance. En général, plus les valeurs d'un ennemi sont élevées, plus celui-ci représente un danger important. S'ajoute à cela un certain nombre de capacités spéciales qui renforcent son potentiel de dangerosité. Ces caractéristiques sont des outils qui permettent de rendre le mythe actif. Pour leur part, les jets de dés, qui représentent le facteur aléatoire des actions entreprises par les protagonistes, rajoutent une tension supplémentaire au jeu en créant une variable dont le résultat est inconnu avant son dévoilement. Cela permet de créer une forme de suspens en proposant un élément que les joueurs ne maîtrisent pas totalement, une attente oscillant entre l'espoir de la réussite et la peur de l'échec. L'expérience de jeu ne se résume alors pas à l'incertitude ou à l'aléa mais intègre aussi cette phase de résultat, de révélation qui rend toute action ludique lisible (Caïra 2007 : 210-212). En combinant ces deux caractéristiques : valeurs chiffrées des monstres, et aléa des jets de dés, les systèmes de jeu de rôle permettent de simuler des marges d'action relatives aux besoins de la narration. Ainsi, un monstre très puissant fera souvent plus de dommage qu'un monstre faible, même si la possibilité d'un mauvais jet de dés existe toujours, bien entendu. C'est là que la chance peut intervenir.

Le mythe exprime alors son « potentiel d'efficacité » à travers les règles et la narration qui s'appuient toutes les deux sur les ressources présentes dans les manuels mais aussi par les ressources culturelles des joueurs constituées de leurs expériences respectives, la pratique du jeu de rôle n'étant pas isolée d'autres pratiques (Caïra 2007, Di Filippo 2012, Guiserix 1998, Périer 2017). On peut penser ici à la littérature, et plus particulièrement aux

RSS_58_2017.indb 115 28/11/17 15:54

écrits de Lovecraft dans le cas qui nous intéresse. Ce phénomène se retrouve également dans la pratique des jeux vidéo et leur appropriation (Bonenfant 2008, 2015). Loin d'être des pratiques séparées de la vie courante, elles doivent être comprises en tant que loisirs s'intégrant pleinement dans la vie des joueurs qui s'y consacrent, c'est-à-dire des situations où l'aspect ludique sert à définir un cadre de participation et d'appropriation particulier. On retrouve l'idée présente chez Bateson (1977 : 258) selon laquelle le jeu détermine un cadre métacommunicatif qui oriente les interprétations des messages échangés et de l'interaction et qui permet de comprendre que « ceci est un jeu » (*ibid.* : 252). Comme le dit Olivier Caïra (2007 : 195), « le jeu est donc un "cadre psychologique particulier" comparable au fantasme en ce qu'il combine des niveaux d'abstraction différents ».

La distance ludique face au mythe terrifiant

Qu'advient-il au final de l'aspect terrifiant du mythe de Cthulhu lorsque celui-ci intègre le cadre du jeu ? L'horreur propre au genre peut-elle encore susciter la peur ?

Selon Michel de Certeau (1980 : 40-41), les jeux sont « ces opérations disjonctives (productrices d'événements qui différencient) qui donnent lieu à des *situations* » spécifiques à chaque société. Ils « *formulent* (et formalisent déjà) les *règles* organisatrices de coups et constituent aussi *une mémoire* (un stockage et une classification) des schémas d'actions articulant des réparties et des occasions » (*ibid.* : 41). Ils portent donc en eux les traces d'une histoire qui les précèdent et les agencent d'une façon spécifique. La manière dont se présentent les règles dans les ouvrages de jeux de rôle, qui contiennent également des éléments de background, mais aussi des exemples permettant d'illustrer la résolution de situations particulières, doit permettre d'aider à définir un cadre à la fois clair et flexible pour une mise en situation ludique. La plupart des manuels de jeu de rôle portent d'ailleurs souvent une mention ressemblant à : « si les règles ne vous conviennent pas, changez-les ». Néanmoins, leur objectif principal est bien de fournir aux joueurs des ressources pour la mise en place de leur activité. Comme le dit Anne Besson (2009 : 18) à propos des jeux de rôle médiévaux fantastiques, ils sont « au final des mondes régis de toutes parts, par des codes (des stéréotypes de genre, connotant le *medfan*) et par des règles, déterminant cette fois le champ du possible actionnel au sein d'un tel monde ». Dans notre cas, le genre sera celui de l'horreur et pour s'adapter au genre particulier dans les jeux basés sur les écrits de Lovecraft, les manuels de jeu fournissent des ressources liées au mythe de Cthulhu telles que présentées précédemment. Cependant, chaque partie est différente et une fois la partie commencée, le jeu consiste en « *mille façons de* jouer / déjouer le jeu de l'autre, *c'est-à-dire, l'espace institué par d'autres, [qui] caractérisent l'activité, subtile, tenace, résistante, de groupes qui, faute d'avoir un propre, doivent se débrouiller dans un réseau de forces et de représentations établies. Il faut "faire avec"* » (Certeau 1980 : 35). On retrouve l'idée également présente chez Jacques Henriot (1989 : 45) que le jeu peut se penser comme une « attitude ludique » qui prend place au sein d'une « structure ludique ». C'est alors la relation que le joueur entretient avec la situation et les éléments qui la composent qui contribue à déterminer qu'il s'agit bien d'un jeu.

Dans les jeux qui nous intéressent ici, le mythe de Cthulhu va servir de ressources pour mettre en scène la « fatalité » (Goffman 1974) qu'affrontent les personnages-joueurs selon les modalités présentées tout au long de cet article. Il permet de mettre des noms et de rendre active cette forme d'altérité qui doit susciter la peur. Ainsi, l'affrontement avec une créature du mythe, ou le fait de suivre la piste d'un tueur fanatique vont permettre aux joueurs de faire l'expérience de cette « fatalité par procuration ». Il est donc nécessaire d'envisager les jeux comme des loisirs, c'est-à-dire comme « *le contrepoint du contrôle que la vie sociale exige de chacun d'entre nous. Le loisir permet de relâcher ce contrôle mais dans des conditions bien spécifiques. […] Les loisirs ont pour fonction de rendre possible l'expression de sentiments que l'on doit mettre à distance autant que faire se peut dans la vie ordinaire* » (Brougère 2005 : 122). Pour Paul Yonnet (1999 : 77), le loisir est un temps libéré du temps contraint, « affranchi des exigences du temps obligé ». C'est son caractère libératoire qui prime. On peut donc penser que si les ressources mythiques sont mobilisées dans le cadre du loisir, elles n'imposent pas les mêmes obligations que leur usage dans un cadre contraint (Di Filippo & Schmoll 2013, Di Filippo 2016).

Dans ce cadre, une distance nouvelle s'installe avec le *tremendum* et le *fascinans*. Après la réception esthétique, la *réception ludique* permet l'appropriation par le jeu et la manipulation de ressources mythiques par les joueurs. Il y a donc à la fois une distanciation et une forme d'appropriation, et le joueur se trouve entre ces deux pôles, il peut ainsi le manipuler en toute sécurité puisque « leur fictionnalisation permet de les recycler en support de satisfaction esthétique, et donc de continuer à en tirer un profit en termes cognitifs et affectifs » (Schaeffer 1999 : 151). Dans les jeux basés sur les univers du genre médiéval fantastique, ou *medfan*, qui mettent en scène un cadre inspiré du Moyen Âge, on retrouve également ces « postures ludiques, mi-immergées mi-distanciées » (Besson 2009 : 23), ou encore dans les jeux vidéo où « les représentations véhiculées par le jeu sont héritées d'une tradition culturelle qui précède de loin l'époque des jeux vidéo, le joueur est capable de les reconnaître comme fictionnelles, et c'est cette distance même qui permet qu'il puisse *aussi* s'y identifier » (Di Filippo & Schmoll 2013 : 72). On voit alors à quel point il est important de penser ce mode de réception et d'appropriation déterminé par « l'attitude ludique » en termes de relations entre le contenu fictionnel des jeux et les pratiques des joueurs qui participent à construire la réalité du jeu. La devise pourrait alors être : « je participe, mais je ne suis pas dupe » (Besson 2009 : 24). Il en va de même pour l'étude de l'identité des personnages-joueurs dans le cadre de pratiques ludiques voisines, comme celle des jeux de rôle en ligne

RSS_58_2017.indb 116 28/11/17 15:54

massivement multi-joueurs (Di Filippo 2013).

L'altérité qui caractérisait les ressources mythiques sert ici à la mise en scène fictionnelle de cette même altérité, elle permet de s'en saisir, et littéralement de *jouer avec* elle. Mais pour qu'elles fonctionnent en tant que ressources ludiques, il faut que les joueurs aient conscience de ce qu'elles servent à représenter, c'est-à-dire que ces ressources mythiques doivent être comprises, à la suite de Hans Blumenberg, comme des réceptions tardives mais qui possèdent toujours un « potentiel d'efficacité » permettant leur réception dans de nouveaux cadres. L'idée de *distance ludique* permet alors de dépasser une forme de paradoxe où les éléments qui sont censés rendre fous les personnages sont, en réalité, bien connus des joueurs, qu'ils aient un peu d'expérience de ces jeux de rôle ou en tant que lecteur de Lovecraft. Et si « jouer avec l'histoire, c'est déjà prendre un recul salutaire, celui de la compréhension des sociétés » (Caïra 2009 : 144), alors jouer avec le mythe, c'est prendre ce même recul salutaire envers une prétendue origine qui serait à la fois fascinante et terrifiante. Il n'y a alors pas de mal à se laisser emporter dans le jeu puisque « *un conte, une légende, un mythe, cela sert aussi, bien sûr à distraire et à faire rêver. Faire oublier le réel, du moins pour un moment, faire entrevoir autre chose, passé perdu ou futur prometteur, et appâter par le mystère. Les grands enfants que nous sommes sont tout disposés à se laisser emporter par un récit d'aventures* » (Treuil 2012 : 106).

Conclusion

Par ses inspirations et par sa diffusion, c'est-à-dire en tant qu'objet de réception et de production, le mythe de Cthulhu s'ancre dans la continuité des traditions plus classiques comme la mythologie grecque, égyptienne ou encore nordique. Il constitue un ensemble de ressources dont le potentiel d'efficacité permet la réappropriation suivant un objectif de mise en scène de l'altérité mystérieuse à la fois fascinante et terrifiante, le genre de l'horreur orientant plus spécifiquement vers la seconde dimension. Le mythe de Cthulhu fait donc office de ressources culturelles et de moyen d'expression pour jouer sur et avec les peurs. Dans ce cas, l'appropriation ludique constitue une distance supplémentaire avec une soi-disant peur originelle. Le cadre proposé par les règles et leurs supports donne une forme tangible aux éléments supposés évoquer une expérience indicible et en fait des ressources manipulables par les joueurs. Les jeux basés sur les écrits de Lovecraft correspondent alors bien aux théories sur la réception des mythes proposées par Hans Blumenberg. Par opposition, les théories évolutionnistes du XIX^e^ siècle, tout comme celles qui défendent un prétendu retour aux origines ou une régénération, comme chez Mircea Eliade, doivent donc, au mieux, se contenter de servir la compréhension de la mise en scène des éléments fantastiques et surnaturels.

Au final, les références aux récits de Lovecraft et plus particulièrement au mythe de Cthulhu continuent à circuler pour donner forme à une altérité profonde dont justement, nous n'avons plus réellement peur au point même d'en jouer. Et finalement, lire et jouer le mythe (ou aller jusqu'à se déguiser en monstre sous-marin géant ailé à tête de poulpe) reste peut-être encore un des meilleurs moyens de se l'approprier et, ainsi, de continuer à le faire vivre.



Pierre Matter, *Au panthéon de la tendresse*, 2001, 48x80x19 cm, bronze.

RSS_58_2017.indb 117 28/11/17 15:54

Bibliographie

Ambiance JDR, http://www.ajdr.org/, Steve Fuhrmann, consulté le 28 juillet 2017.

Amossy R. (1991), *Les idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan.

Besson A. (2009), « Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval », *Eidôlon*, 86, p. 15-25.

Blumenberg H. (1979), *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

Blumenberg H. (2005), *La raison du mythe*, trad. de l'allemand par S. Dirschauer, Paris, Gallimard.

Bonenfant M. (2008), « Des espaces d'appropriation », *Médiamorphose*, 22, p. 63-67.

Bonenfant M. (2015), *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

Borgeaud P. (1994), « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept "opératoire" en histoire des religions », *Revue de l'histoire des religions*, 211 (4), p. 387-418.

Brougère G. (2005), *Jouer/apprendre*, Paris, Economica.

Caïra O. (2007), *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.

Caïra O. (2009), Nazisme et jeux de rôle, *in* Caïra O., Larré J. (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, p. 135-144.

Caïra O. (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échec*, Paris, EHESS.

Call of Cthulhu d20 (2002), Wizard of the Coast, Wizard of the Coast.

Calame C. (2000), *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, Paris, Hachette.

Certeau de M. (1980), *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

Clore D. (2001), The lurker at the threshold of interpretation : Hoax *Necronomicons* and paratextual Noise, *in* Joshi S. T. (ed.) (2011), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Florida, Miskatonic River Press, p. 100-116.

David C. (2015), *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse en littérature générale et comparée, Paris 13 Nord.

Deloux J.-P. & Guillaud L. (2001), *L'Atlantide et autres civilisations perdues de A à Z*, Paris, E-dite.

Detienne M. (1981), *L'invention de la mythologie*, Paris, Gallimard.

Di Filippo L. (2012), La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeux vidéo : pertinence et limites, *in* Di Filippo L., François H. & Michel A. (dir.), *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 171-192.

Di Filippo L. (2013), « Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », *¿Interrogations? Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, 15, [En ligne].

Di Filippo L. (2014), « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25, p. 281-308.

Di Filippo L. (2016), *Du mythe au jeu. Approche Anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG* Age of Conan: Hyborian Adventure, thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Universität Basel.

Di Filippo L. & Schmoll P. (2013), « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 49, p. 64-73.

Gély V. (2007), « Pour une Mythopoétique : quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction », *Revue Silène,* [en ligne].

Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, trad. de l'anglais par A. Kihm, Paris, Minuit.

Guide du rôliste galactique (GROG), http://www.legrog.org/, collectif, consulté le 28 juillet 2017.

Guisérix D. (1997), *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Borneman.

Fédération française de jeu de rôle, http://www.ffjdr.org/, collectif, consulté le 28 juillet 2017.

Joshi S. T. (2011), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Florida, Miskatonic River Press.

Joshi S. T., (2015), *The Rise, Fall, and Rise of the Cthulhu Mythos*, New York, Hippocampus Press.

Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, Librairie José Corti.

L'appel de Cthulhu 5e édition (1993), Chaosium Inc., Descartes éditeur.

L'appel de Cthulhu 6e édition (2008), Chaosium Inc., Sans-Détour édition.

Les mystères de Londres (2012), Pelgrane Press, 7e Cercle.

Lincoln B. (1999), *Theorizing Myth. Narrative, Ideology, and Scholarship*, Chicago, The University of Chicago Press.

Lovecraft H. P. (1923), « Hypnos », *The National Amateur,* 45 (5), p. 1-3.

Lovecraft H. P. (1926), « The Call of Cthulhu », *Weird Tales,* 11 (2), p. 159-178.

Lovecraft H. P. (1927), « Supernatural horror in literature », *The Recluse*, 1, p. 23-59.

Lovecraft H. P. (1931), « The strange high house in the mist », *Weird Tales*, 18 (3), p. 394-400.

Lovecraft H. P. (1937), « Notes on writing weird fiction », *Amateur Correspondent*, 2, p. 7-10.

Monod J.-C. (2007), *Hans Blumenberg*, Paris, Belin.

Monneyron F. & Thomas J. (2012), *Mythes et littérature*, Paris, PUF.

Otto R., (1949), *Le Sacré. L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel,* trad. en français par A. Jundt, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 2001.

Périer I. (2017), « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires*, 2016-2, [en ligne].

Realms of Cthulhu (2009), Reality Blurs, Reality Blurs.

Shadow Of Cthulhu (2008), Reality Deviant, Reality Deviant.

Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

Tarot C. (2003), « Les lyncheurs et le concombre ou de la définition de la religion, quand même », *Revue du MAUSS*, 22, p. 270-297.

Tarot C. (2012), Sur les aléas du vocabulaire du sacré dans les sciences sociales en France au xxe siècle, *in* de Souza M., Peters-Custot A., Romanacce F.-X. (dir.), *Le sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, p. 339-350.

Téchenet A. (2012), *Le culte des goules*, Saint Laurent d'Oingt, Mnémos.

Tierney R. L. (1972), The Derleth Mythos, *in* Joshi S. T. (dir.) (2011), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Florida, Miskatonic River Press, p. 10-12.

Todorov T. (1970), *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil.

Trail of Cthulhu (2008), Pelgrane Press, Pelgrane Press.

Treuil R. (2012), *Le mythe de l'Atlantide*, Paris, CNRS éditions.

Trierweiler D. (2004), « *Polla ta Deina*, ou comment dire l'innommable. Une lecture *d'Arbeit am Mythos* », *Archives de Philosophie,* 67, p. 249-268.

Valla C. (2009), Tentacules et croix gammées, ébauche d'une campagne pour *Cthulhu* au cœur de l'Europe occupée, *in* Caïra O., Larré J. (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, p. 147-157.

Vernant J.-P. (1974), *Mythe et société en Grèce ancienne*, Paris, F. Maspero.

Veyne P. (1983), *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Seuil.

Yonnet P. (1999), *Travail, loisir. Temps libre et lien social,* Paris, Gallimard.

RSS_58_2017.indb 118 28/11/17 15:54

Notes

1. Je remercie Nicolas Meylan des Universités de Lausanne et de Genève pour ses remarques et critiques avisées.
2. Ne pouvant revenir sur la description complète du jeu de rôle dans le cadre de cet article, je renvoie le lecteur aux ouvrages très complets de Didier Guiserix (1997) et d'Olivier Caïra (2007), à la thèse de Coralie David (2015), ainsi qu'à la définition du site de la fédération française de jeux de rôle : http://www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/definitions-du-jeu-de-role.
3. Le système de jeu d20 est le système générique à licence ouverte lancé dans le cadre de la troisième édition de *Donjons et dragons*.
4. Plusieurs traductions ont été proposées pour traduire ce terme, « potentiel d'efficience » par Stéphane Dirschauer (Blumenberg 2005 : 62), « Potentiel d'action » par Jean-Claude Monod (2007 : 173), mais nous garderons ici celle de Denis Trierweiller (2004 : 249), « potentiel d'efficacité ».
5. En anglais, *Hack and Slash*.
6. On peut citer ici en exemple le supplément *Les mystères de Londres* (7e Cercle, 2011) qui invite les joueurs à interpréter des personnages baignant dans le marché du livre de Londres dans les années 1930.
7. « *The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown* » (Lovecraft, 1927), traduction de Ruth Amossy (1990 : 124).
8. « *fear is our deepest and strongest emotion, and the one which best lends itself to the creation of nature-defying illusions* » (Lovecraft, 1937), ma traduction.
9. Des sites tels que *Ambiance JDR* (www.ajdr.org), proposent des trucs et astuces pour créer une atmosphère particulière comme l'utilisation d'accessoires, d'éclairages ou des conseils d'interprétation.

RSS_58_2017.indb 119 28/11/17 15:54