

Le thème dans le jeu abstrait

Une définition occultant le thème

D'après Wikipédia, un jeu abstrait oppose deux joueurs qui jouent tour à tour, dont tous les éléments sont connus, et où le hasard n'intervient pas pendant le déroulement du jeu. Cette définition est souvent résumée par « jeu de stratégie combinatoire abstrait » ou « jeu combinatoire à information parfaite ». La notion d'abstrait, par opposition à concret ou réel, n'apparaît pas dans cette définition technique. D'où le sujet de cet essai qui questionne le rôle du thème et plus largement de l'univers d'un jeu abstrait ou pas. En particulier, nous défendons l'idée qu'un jeu abstrait (au sens de Wikipédia) possède un thème et un univers, le cas échéant abstraits, c'est-à-dire épurés.

L'opposé d'abstrait n'est pas concret

Commençons par relativiser la notion de concret en tant qu'opposé d'abstrait. Des jeux comme le Monopoly ou les Colons de Catane, à thèmes concrets (opérations immobilières et échanges de ressources), simulent des mécanismes du monde réel en les simplifiant grandement, c'est-à-dire en faisant abstraction des détails. Clairement, l'objectif n'est pas d'apprendre l'économie à des étudiants, mais de fournir du frisson, du « fun », afin de divertir. Que dire de l'opposition abstrait versus concret lorsque le thème est la fantasy avec des trolls et des elfes, comme dans SmallWorld ? Nous ne sommes plus dans le réel, mais dans un univers culturel connu et familier du joueur. Ainsi, comme dans d'autres activités humaines (telles les mathématiques mais pas uniquement) abstrait ne s'oppose pas à concret ou réel, mais plutôt à familier et évident ; ce qui est subjectif, c'est-à-dire qui dépend du sujet et de sa culture, au sens large.

Le fun du personnage

Comme au cinéma pour les spectateurs, les joueurs du jeu de société à thème concret endossent des rôles de personnages et vivent sans danger leurs aventures. De ce point de vue, ce type de thème, que le jeu soit à information parfaite ou pas, contribue à vendre le jeu. En effet, comment atteindre 5 étoiles de réputation pour un jeu nouveau et encore inconnu ? Mais comment déclencher chez les premiers joueurs l'envie d'acheter le jeu, de lire pendant 15 à 30 minutes ses règles, ou même de visionner au moins 10 minutes des vidéo règles simplifiées ? L'impatience de l'homme moderne et la saturation du marché du jeu, et du divertissement en général, favorise l'adoption pour les jeux de thèmes en vogue propre à accrocher, à moindre effort publicitaire, le potentiel consommateur. D'où, le conseil rabâché à tout auteur de jeu d'habiller ou de thématiser son jeu. Note : suivre ou pas ce conseil n'est pas le sujet de cet essai.

Le fun de l'univers

Mis à part le marketing et le frisson des personnages incarnés, le thème contribue à la cohésion de ses règles, à leur exposé et à leur mémorisation par les joueurs. Ainsi, aux échecs, les pièces sont nommées selon une atmosphère médiévale, avec toutefois une part arbitraire dans sa logique : pourquoi « pion » et pas « fantassin » ? « fou », c'est-à-dire « bouffon » en français, mais « bishop » en anglais. Le jeu de go emprunte au vocabulaire de la guerre avec les « captures » et les « prisonniers ». Ces métaphores servent la pédagogie des règles, mais aussi génèrent un univers pour ces jeux avec des parfums d'exotisme, d'ancestralité, de futurisme... Dans ces situations, le thème fournit un univers ambiant, un arrière-plan qui n'est pas un décor de scène nécessaire au drame qu'interprètent les joueurs. Une analogie serait le tourisme ou la visite d'un musée versus une pièce de théâtre ou un film au cinéma.

Le thème dans le jeu abstrait

Thème et fun dans le jeu abstrait

Dans les jeux dits abstraits, les univers sont plutôt abstraits, disons épurés ou symboliques au sens du cubisme en peinture ou des mathématiques. Leurs thèmes sont souvent l'espace, avec des alignements, des connexions, des empilements, etc. Bien qu'épurés, ces thèmes sont familiers de tous, y compris les enfants ; pas besoin d'être mathématicien. N'ayant plus d'aventure à jouer par personnage ou avatar interposé, et la mécanique des règles étant en général simple, où réside le frisson ou le « fun » dans le jeu abstrait ? Les plaisirs visuels et tactiles d'un matériel au design soigné comptent certainement, comme dans tout jeu. Est-ce primordial ? Non, après avoir passé l'étape de découverte du jeu abstrait, le frisson et le « fun » réside dans la confrontation. Le joueur joue son propre rôle, en quelque sorte, et explore de façon concentrée l'univers des combinaisons, tout en évaluant les possibles postures de son adversaire. Plusieurs niveaux de jeu sont possibles, selon les efforts consentis : du simple divertissement au sport cérébral en duel. Bien sûr, cela vaut pour tout type de jeu, mais spécialement pour le jeu abstrait.

Le thème dans la vie d'un jeu

Le thème contribue-t-il à la durée de vie d'un jeu ? Y-a-t-il des thèmes éternels ? Le thème épuré protège-t-il le jeu abstrait de l'obsolescence ? Les échecs et le Monopoly sont toujours tous les deux bien vivant sur le marché. Difficile de conclure, car le thème n'est qu'un des nombreux facteurs influents : communauté des joueurs, culture et système éducatif du pays ... A l'échelle d'un joueur, qu'est-ce qui l'incite à rejouer un même jeu ? Le thème fort, si c'est le « fun » d'endosser un personnage qui est recherché. Pourquoi pas le thème épuré, si c'est le « fun » du duel cérébral qui est apprécié. Les deux ressorts fonctionnent si les deux types de jeu sont « bons », abstraits ou pas. C'est même un critère, quasiment une définition : on rejoue un « bon jeu ».

Le jeu abstrait possède bien un thème

Pour résumer, nous avons envisagé plusieurs fonctions au thème d'un jeu qu'il soit abstrait ou pas : la cohésion et la pédagogie des règles ; le « fun » d'incarner le personnage d'un drame ; le « fun » de s'immerger dans un univers ; le « fun » pour vendre ; le « fun » d'un thème épuré qui favorise le duel des esprits. Conclusion : un jeu abstrait possède bien un thème, souvent épuré, qui contribue à son « fun » et à sa cohésion.

Lucas Borboleta, le 08 mai 2021.



<http://lucas.borboleta.blog.free.fr>