

Naheulbeuk, ou les raisons d'un succès

Le Donjon de Naheulbeuk est une série audio humoristique que l'on peut télécharger gratuitement sur internet. Cette série met en scène différents personnages inspirés du monde des jeux de rôles, devant accomplir une quête malgré leur apparente incompetence à travailler ensemble. Le succès de cette série ayant beaucoup grandi ces dernières années, au point d'être devenu une série « culte » parmi de nombreux groupes de jeunes, l'auteur de cette série, John Lang, a développé toute une gamme de produits pour le plus grand plaisir de la jeunesse. On voit aujourd'hui fleurir dans nos boutiques des bandes dessinées, des romans, et des cd musicaux, le tout toujours très humoristique et dans le thème médiéval-fantastique des « Donjons et Dragons ».

Oui, je sais, la plupart de ceux qui vont lire ça me diront qu'ils sont déjà au courant, mais ça fait rien, il faut toujours commencer par présenter son sujet...

La question intéressante à se poser aujourd'hui est celle du succès de Naheulbeuk, succès déployé dans de nombreuses sphères, comme celle de la bande dessinée ou de la musique. Notons aussi que le principal public est un public de jeunes, même si de nombreux adultes amateurs de fantastiques n'hésitent pas non plus, à l'instar de leurs jeunes confrères, à jouer aux « répliquants » en casant dans leurs conversations des répliques tirées de la série.

Note : A la base, les répliquants sont ceux qui sont fans de grand cinéma et qui ressortent à tout bout de champ des répliques de films. D'ailleurs, le substantif « répliquant » est tiré d'un très grand film, c'est un clin d'œil culturel entre cinéphiles...

Pour illustrer le succès de la série (ça fait toujours bien, les exemples concrets...), voici un petit récit tiré d'une expérience personnelle.

Nous sommes en juillet 2009, dans une petite colonie de vacances tranquille des Vosges. Enfin, quand je dis tranquille, c'est une manière de parler, parce qu'avec 83 gremlins, c'est pas toujours évident... Bref, comme tous les matins, il faut rassembler tout le monde pour annoncer les activités du jour. L'animateur monte sur une estrade, toise d'un regard autoritaire l'assemblée bruyante, alors que les enfants, indifférents au jet d'intimidation raté, rigolent en regardant la courbe inversée de l'estrade et vont bon train de leurs commentaires piquants à propos du poids de l'animateur en question. Mais au final, on arrive presque à un semblant de calme. Alors l'animateur annonce : « Alors... on a longtemps cru que les nains ne chantaient pas... » Mais il ne peut même pas continuer sa réplique, car un vacarme envahit la salle. Une ovation venant de tous les cœurs, des enfants comme des adultes accompagnateurs, jaillit naturellement pour exprimer une joie sans nom : on va chanter le chant préféré de tous, à savoir... les nains sous la montagne. Ainsi commence les activités : avec une horde de nains braillant et tapant de toutes leurs forces. Les journées sont pluvieuses, donc beaucoup d'activités tombent à l'eau, mais visiblement, cela n'entame pas l'enthousiasme quotidien. Tout le monde chante du Naheulbeuk, et les répliquants de la série se multiplient bien vite. Comme il pleut, il y a beaucoup de temps à l'intérieur, en écoutant la série. Du coup, au moment de passer à table, une animatrice débutante appelle les enfants, sans succès. Il faut que l'autre animateur (celui qui ressemble à un troll) crie « Schlaguevuk ! » pour que les réfectoires soient envahis par une horde de gobelins piaillant « Schlaguevuk ! Schlaguevuk ! » à qui mieux mieux.

Cette anecdote, loin d'être aussi puérile qu'elle n'en a l'air, en dit long sur le succès grandissant de la série. Pour ce cas précis, l'explication est facile : un certain nombre des animateurs de cette colonie de vacance, ont joué à des jeux de rôle ensemble, sont une bonne bande d'amis, et ont régulièrement (quoique trop rarement) l'habitude de chanter ensemble le répertoire du Donjon de Naheulbeuk avec trois grammes dans chaque œil. Du coup, il semble évident que le succès contamine toute la colonie, et soit un facteur de l'enthousiasme quotidien d'une colonie de vacances, et ce malgré une pluie à faire pâlir trolls et nains.

Aussi, si l'animateur se réjouit doublement, parce que la magie prend et que ce sont des choses qu'il aime, l'anthropologue se questionne. Comment s'explique ce succès ? Un chant et deux ou trois épisodes d'une série audio (apparemment stupide) suffisent à faire du premier gamin venu un inconditionnel de l'humour propre aux jeux de rôle de style médiéval-fantastique. Voilà qui est tout de même un peu surprenant. (et hop ! une bonne problématique...) Il convient donc de se pencher sur la question, avec une introduction (ça, c'est fait, vous venez de la lire), un développement en trois parties (bon courage pour le lire...) et une conclusion. Désolé pour le style universitaire, c'est une déformation professionnelle.

Qui a dit « un cerveau de magicien dans un corps de troll » ?

Bon, donc les trois parties (il faut les annoncer, ça fait partie des convenances scripturaires) reprennent trois raisons qui, selon moi, expliquent le succès de la série. Il y en a sûrement d'autres, mais comme il faut faire en trois parties, j'ai sélectionné les trois plus importantes, selon moi. Après, tout est discutable...

I. Le retour du mythe

La première et plus importante raison, selon moi, du succès de Naheulbeuk est que cette série se situe en plein dans une période de « retour de mythe ». De fait, les débuts de la série coïncident avec la sortie au cinéma du *Seigneur des Anneaux*. Mais cela ne fait que repousser le problème : qu'est-ce qui explique ce succès grandissant, à l'aube du XXI^e siècle, de toutes les œuvres fantastiques ? Naheulbeuk connaît autant de succès en France que Harry Potter, parce que nous vivons une époque de retour du mythe.

a) Le XX^e siècle « démythologisé »

Désolé pour ceux qui n'aimeront pas, mais pour reprendre sérieusement la question depuis le début, il faut la replacer dans un cours d'histoire. On ne peut pas expliquer un phénomène du début du XXI^e siècle sans comprendre le siècle précédent qui nous a vus naître...

Pour reprendre les choses en accéléré, disons que le XVIII^e et le XIX^e siècles ont été des siècles où le progrès technique s'est beaucoup développé. On a privilégié la science, la raison, l'étude, le savoir, pour un développement technique. Ce développement technique est essentiel au développement de l'homme tant pour sa survie (médecine) que pour son bien-être quotidien (confort). Mais c'est au XX^e siècle que le développement technique se développe le plus. En un siècle, on est passé de la photo en noir et blanc à l'image numérique. C'est assez stupéfiant, quand on y repense...

Mais le développement technique a un prix. Disons que l'humanité a mis tous ses points d'expérience dans le développement scientifique, dans les réponses à la question « comment », et a oublié de mettre des points d'expérience dans le développement humain et la question du sens, dans les réponses à la question « pourquoi ». Du coup, au XX^e siècle, on a une humanité qui est capable de fabriquer des fusées et des scanners, mais qui a oublié de se poser la question du sens de la vie. Or, cette capacité à comprendre le « pourquoi » du monde était très présente dans les mythes.

Bon, j'espère que je ne suis pas trop compliqué, mais en clair, on a misé sur la science (ça, c'est une bonne chose), mais de manière excessive, jusqu'à dire que les mythes c'est n'importe quoi. Et ça, c'est une moins bonne chose. On en est arrivé aujourd'hui à transformer le terme « mythe » en synonyme de « menteur ». Et là, c'est catastrophique ! Le mythe n'est pas du mensonge. Simplement, au XX^e siècle, pour être meilleur en science, on a viré le mythe. Des philosophes comme Bultman ont été très partisans de cette démythologisation au XX^e siècle. En clair, la vérité est dans le raisonnement scientifique, cartésien, et pas dans le mythe. Moi, je dis que ce genre de raisonnement mérite un bon coup de masse paf dans la tronche...

Le mythe n'est pas du mensonge, il répond simplement à la question du « pourquoi ». Comme la science répond à la question du « comment », les deux ne sont pas incompatibles. Je pense même que l'on a besoin des deux, et certainement pas de l'un au détriment de l'autre. Après le XX^e siècle, les sociétés occidentales, qui ont suivi le progrès, ont un grand, grand, grand besoin de mythe. C'est pour cela que Tolkien, avec son *Seigneur des Anneaux*, a eu beaucoup de succès. C'est pour cela qu'un John Lang, avec son *Naheulbeuk*, a beaucoup de succès : c'est une réponse à un grand besoin actuel. Besoin pas toujours conscient, mais très présent quand même.

b) Le rôle du mythe

Le mythe n'est pas un mensonge. Pendant des siècles et des siècles, la culture et le savoir ont été véhiculés par les mythes. Par les mythes, on explique pourquoi l'homme est méchant, par exemple. Pandore a ouvert une boîte. Eve a accepté un fruit. Melkor a fait une dissonance... Par la science, on ne peut pas expliquer comment l'homme fait de mauvaises choses. Mais avec le mythe, on raconte pourquoi. Bien sûr, ce n'est pas à prendre au premier degré, ce n'est pas à prendre au pied de la lettre, chose impossible à faire dans une démarche scientifique. Mais le mythe donne du sens.

Alors si je suis un scientifique pur et dur, je dis que cela ne sert à rien. Tout cela existe par hasard, point. C'est peut-être vrai. Mais c'est moins marrant, et d'une, et surtout, je me retrouve avec une réalité qui n'a pas de sens, et de deux. Le mythe n'a pas pour but d'expliquer les choses de manière scientifique, mais de donner un sens aux choses. Prenons un exemple : le film *Big Fish* de Tim Burton. Voilà une excellente illustration du principe que le mythe n'est pas un mensonge. On peut raconter une histoire en la « mythologisant ». Bien sûr, ce n'est pas vrai au sens cartésien et scientifique du terme. Mais c'est vrai au sens où la vie prend un sens. C'est plus drôle, c'est plus... sensé !!!

Finalement, un mythe, c'est quoi ? En grec, *muthos*, c'est une histoire que l'on raconte. On ne cherche pas à savoir si elle est vraie ou non scientifiquement parlant, mais on sait qu'elle nous aide à donner un sens à notre vie. C'est pour cela que les mythes nous transmettent une culture, des idées, une manière de vivre, etc... Sans le mythe, les choses

n'ont plus de sens, on ne veut plus rien apprendre, et on sombre dans l'individualisme le plus cynique qu'il soit (tout ça, ça ne sert à rien...). Avec le XX^e siècle, on a beaucoup développé le progrès, on est allé dans l'espace (infiniment grand) et dans les atomes (infiniment petit). Mais au final, on a perdu le sens des choses.

Un chat, c'est un animal poilu qui miaule la nuit, un tas de cellules ordonnées pour qu'elles puissent se mouvoir et réagir au réel qui l'entoure. Mais avec le mythe, un chat, c'est une créature magique, capable de vivre neuf vies, capable d'aller se promener sur la lune, de communiquer de manière incompréhensible avec les siens... Bien sûr, le scientifique dira « n'importe quoi ! ». Mais ce qui est exprimé dans le mythe du chat, c'est sa dimension mystérieuse et incompréhensible pour l'être humain. C'est pour cela qu'il accompagne les sorcières...

Tolkien se méfiait des machines. Dans un sens, il avait raison : les machines ont détruit le mythe qui faisait de nous des humains à part entière. A l'inverse, il voulait donner une mythologie à l'Angleterre. La mondialisation fait qu'il a donné une mythologie au monde entier, qui en avait bien besoin à cause du progrès industriel trop rapide.

c) Un peu de psychologie...

Revenons-en à la source de ce qui fait le succès du fantastique : Tolkien a donné une mythologie au monde moderne. Le monde avait grand besoin de mythes, pour donner du sens à sa vie, pour que l'humanité puisse répondre à la question du « pourquoi » au lieu de se focaliser sur le « comment ». Alors amusons-nous un peu, et cherchons pourquoi l'humanité a besoin de mythes.

Pour cela, il faut se plonger dans des bons bouquins de psychologie, avec un auteur excellent comme Bettelheim. Cet auteur s'appuie d'ailleurs sur les travaux de Tolkien pour rédiger ses œuvres. Il explique, dans *Psychanalyse des Contes de Fées*, que l'être humain a besoin des contes et des mythes pour pouvoir évoluer intérieurement. En clair, si nous voulons que l'être humain ne soit pas qu'une machine bien huilée, il faut qu'il y ait quelque chose de plus (une âme, un esprit...). Et ce quelque chose de plus a aussi besoin de grandir. C'est là qu'arrivent les contes et les mythes : c'est une « nourriture de l'esprit ». C'est en effet dans les mythes que l'on peut s'assimiler à tel ou tel personnage. Là peut venir l'exemple de l'elfe et du nain incapable de s'entendre et qui s'asticotent à tire-larigot : on retrouve le petit frère et sa grande sœur incapables de rester plus de cinq minutes dans le même environnement sans s'envoyer une bêche bien sentie. Comme le frère et la sœur ne peuvent expliquer cette situation, le nain et l'elfe lui donnent un sens. Cela n'explique rien d'un point de vue scientifique, mais la situation posée dans le mythe donne un sens à la réalité.

Mais là, on touche le rêve, on touche l'imagination, on touche tout ce que l'on ne peut pas prouver par un raisonnement scientifique. On touche le principe que l'homme n'est pas seulement un corps, mais qu'il y a autre chose dans l'être humain. Et ça, c'est rassurant. Sauf que c'est justement une chose qui a été mise de côté pour le profit de la science et du progrès. Ce raisonnement anthropologique montre bien que l'époque actuelle souffre d'une grande carence en contes et en mythes. *Le Donjon de Naheulbeuk* se trouve être une excellente réponse à un manque de « spiritualité ». D'ailleurs, on dit bien de quelqu'un qui fait de l'humour qu'il est « spirituel ». C'est en vertu de tout cela que je déclare haut et fort que cette série est une œuvre intelligente ! Elle suit en effet cette grande vague de retour de mythe qui

tend à rééquilibrer la donne entre le comment et le pourquoi. Elle comble un vide qui s'est fait par un déséquilibre entre l'excès de science et le manque de mythe.

Dans l'esprit de l'humanité actuel, la prédominance est toujours sur le matériel, le progrès technique, la recherche de plus de confort. Pour cela, l'humanité reste axée sur la dimension scientifique. Mais cela a atteint au XX^e siècle un tel point que tout ce qui touchait le mythe a été dévalorisé. Inconsciemment, cela a engendré un manque dans l'esprit des gens. Un manque qui veut exprimer que l'être humain n'est pas seulement un corps, mais aussi un esprit. Le retour du mythe au XXI^e siècle est un élément fondamental pour comprendre ce que vit l'homme d'aujourd'hui. C'est une idée à garder en tête, en particulier lorsque l'on se plonge dans des milieux fantastiques peuplés d'elfes débiles et de nains pénibles.

II. Humour et culture

La première raison du succès de Naheulbeuk est donc le retour du mythe comme une réponse à un manque dans l'histoire contemporaine de l'humanité. C'est une raison dont peu de monde a conscience, d'une part, et qui est très sérieuse d'autre part. Si c'était la seule raison, alors seule une élite connaissant le mythe (la race très ancienne et très rare des conteurs...) pourrait avoir accès à ce genre de choses. Heureusement, ce facteur de succès n'est pas le seul. Le second facteur très important du succès de Naheulbeuk n'est autre que l'humour.

a) L'humour : une chose très sérieuse

L'humour n'est pas quelque chose à prendre à la rigolade, l'humour est une chose très sérieuse. Là encore, on touche à un élément qui fait défaut dans le monde actuel. Je reprends mon raisonnement, et désolé si j'ai l'impression de radoter...

Puisque nous vivons dans un monde où le progrès et la science prédominent, on en revient toujours à la question de l'être humain réduit à une machine. On voit cela dans de nombreux films, particulièrement dans les films gothiques (le gothisme est un néo-romantisme qui dénonce la réduction de l'homme à une machine, mais je ne vais pas m'étendre là-dessus...). Toujours est-il que les machines ne rient pas. Elles sont axées uniquement sur l'utilitarisme et l'efficacité. Nous vivons dans une société où la machine a pris un tel poids que l'être humain doit devenir une sorte de machine : il faut qu'il soit utile et efficace, sinon on le jette. Voilà qui est très difficile à vivre pour un être humain. C'est pourquoi l'humanité a besoin de retrouver ce qui fait d'elle une humanité et pas une grande machine. On a vu que le mythe et le conte étaient un premier élément. Le second est sûrement l'humour.

Par le rire, l'être humain retrouve quelque chose de propre à lui. C'est bien connu, le rire est le propre de l'homme (le savon aussi...). L'humour est donc quelque chose de très sérieux, qui fait de nous des êtres humains à part entière. A l'inverse, une personne qui ne rit jamais et qui méprise le rire se déshumanise pour devenir machine, fonctionnelle, utile, efficace... et jetable. Sauf qu'une personne humaine, même inutile, même inefficace pour la société, ne doit pas se jeter. Derrière le rire se cache une loi humaine fondamentale qui nous rappelle que nous sommes tous différents, que c'est une bonne chose, que les humains ne sont ni jetables, ni remplaçables, car chacun est unique.

L'humour est donc quelque chose de très sérieux, qui fait de chacun une personne unique. Si quelqu'un veut être sérieux, il doit avoir du sens de l'humour. Mais là, attention ! Il ne faut pas confondre être sérieux et se prendre au sérieux. Bien souvent, les gens qui se prennent au sérieux n'ont pas d'humour. Il ne faut surtout pas voir dans ces lignes un jugement de valeur. Ces personnes là ne valent pas moins que celles qui ne se prennent pas au sérieux et ont de l'humour. Se prendre au sérieux, c'est justement une réaction logique pour faire face au monde, et y survivre. C'est un simple phénomène d'adaptation à un milieu hostile. Le fait que l'on connaisse des personnes qui se prennent au sérieux montre donc que nous vivons dans un monde qui n'est pas facile.

Ce n'est donc pas bête d'abandonner l'humour et de se prendre au sérieux, c'est simplement une manière de s'adapter. C'est bien dommage, car une autre manière de s'adapter est aussi de ne pas se prendre au sérieux... tout en étant sérieux à l'intérieur ! Il est bon de savoir que l'on peut être très sérieux et ne pas se prendre au sérieux. Car ce n'est pas la même chose. Bien souvent, les personnes qui ne se prennent pas au sérieux peuvent être très sérieuses intérieurement. C'est un bon équilibre, à mon avis. Parce que l'on peut aussi ne pas se prendre au sérieux, et ne pas être sérieux non plus. Dans ce cas, on a autant de consistance qu'un repas elfique...

b) Humour et dérision

A ce stade, il est urgent de faire une distinction entre l'humour, le vrai, et la dérision. L'humour, le vrai, demande une culture, un savoir, une finesse, et surtout, il ne dévalorise pas. A l'inverse, la dérision dévalorise. La dérision, c'est le rire sans la connaissance, c'est le rire sans la culture. L'humour (le vrai) nécessite un minimum de culture.

Voici un exemple concret : je peux vous imiter ma prof d'anglais. Ça vous fera sourire, mais pas vraiment rire. En revanche, si je vous imite votre professeur d'anglais, alors là, cela vous fera bien rire. Pourquoi ? Parce que vous connaissez votre prof d'anglais, alors que vous ne connaissez pas la mienne. En clair, pour rire vraiment, il faut la connaissance du sujet sur lequel on rit. En gros, plus on a de connaissance, plus on se marre. C'est pour cela qu'il faut travailler à connaître plein de choses.

L'humour demande de la culture, c'est pour cela qu'on trouve plus souvent de la dérision que de la culture. On se moque, on casse, comme dirait l'autre surfeur. C'est un rire facile, qui ne demande aucune connaissance. Mais ce n'est pas de l'humour. La dérision, c'est le principe de casser, de détruire l'autre, pour avoir l'air supérieur à l'autre. Ce n'est pas du rire, c'est plutôt du ricanement. Je ricane du malheur de l'autre, je ricane de son rabaissement. Car le rabaissement de l'autre me donne l'illusion de m'élever. Sauf que ce n'est pas le cas. La dérision, c'est le rire du paresseux égoïste qui ne veut pas s'élever, mais qui préfère écraser les autres. Comme il est égoïste, le résultat revient au même pour lui, c'est ce qui compte. Mais pas pour les autres qui sont écrasés et rabaissés. Mais là, le ricaner s'en moque.

L'humour demande un minimum d'effort, c'est pour cela que c'est difficile de trouver des personnes qui ont vraiment le sens de l'humour, un humour équilibré, qui ne se prend pas au sérieux. Il arrive que les personnes qui se prennent au sérieux utilisent la dérision pour rabaisser les autres. C'est une attitude à la fois méprisante et méprisable, qui ne demande aucun effort, et donc qui ne mérite aucune louange. En revanche, celui qui fait des efforts pour se cultiver et pour ne pas se prendre au sérieux, celui-là mérite une certaine louange.

Le Donjon de Naheulbeuk se situe bien dans cette seconde distinction. La série met en effet en place toute une culture médiévale fantastique inspirée de l'œuvre de Tolkien. Déjà là, vu les pavés à lire, cela démontre qu'il y a une base culturelle carrément phénoménale. Mais il n'y a pas que Tolkien, les inspirations sont multiples (là, je pourrais reprendre Genette et ses Palimpsestes, mais je ne suis pas sûr qu'un cours de littérature avancé sur les hypotextes et hypertextes vous plairait...). On voit bien que l'auteur met à la disposition de l'auditeur toute une gamme de livres, de films, de musiques... soit un important corpus culturel contemporain.

En clair, on peut dire que Naheulbeuk, en fin de compte, est une œuvre intelligente ! Si si ! Si vous n'avez pas compris, relisez les paragraphes précédents. On voit bien que cette série met en place un véritable sens de l'humour, basé sur une grande culture. On voit bien que cette série ne se prend pas au sérieux. On voit bien que cette série ne veut pas casser, ni écraser (sinon, elle n'aurait pas ce côté « sympa » tant apprécié par tous). Naheulbeuk est une œuvre intelligente, parce qu'elle met en place une dynamique d'humour, et pas de dérision. C'est là aussi sûrement un grand facteur de succès, dans un monde où les soi-disant humoristes sont trop paresseux pour déployer autre chose que de la dérision dans leurs productions.

c) Humour et réalisme

Enfin, il faut aussi préciser que, comme l'humour est intelligent et cultivé, il entraîne à un certain réalisme. Celui qui a un grand sens de l'humour n'est pas une personne futile et puérite (ça, c'est plutôt celui qui fait de la dérision). Celui qui a un grand sens de l'humour est avant tout quelqu'un de très réaliste.

Reprenons Tolkien (désolé, je suis un fan de Tolkien, et comme il est à la base de toute ma réflexion, vous risquez d'en manger... mais cela ne vous fera pas de mal.), qui dans *le Seigneur des Anneaux*, met en opposition neuf clampins face à des milliers de monstres. Comment se fait-il que les neuf clampins triomphent ? Réponse : c'est parce qu'ils sont différents. Il y a un magicien, deux humains, un elfe, un nain, et quatre hobbits. Tous très différents les uns des autres. Du coup, les qualités des uns pallient les défauts des autres. C'est là toute la base du jeu de rôle. Il faut quelqu'un pour crocheter les serrures (si possible sans se prendre un Claptor de Mazrok en pleine poire), quelqu'un pour dérouiller les méchants en leur faisant perdre de nombreux points de dégâts, quelqu'un qui peut guérir, quelqu'un qui peut réfléchir à la chose la plus intelligente à faire (ou la moins stupide... enfin...). Bref, chacun a son point fort qu'il met au service des autres (parfois moyennant des pièces d'or, mais bon...) pour s'en tirer sans trop de bobos et poursuivre l'aventure.

A l'inverse, dans le camp des méchants, il n'y a pas plusieurs mentalités. Tout le monde est pareil. C'est en général ce qui cause la perte des méchants : l'incapacité à penser de manière différente. Sauron, par exemple, n'est pas capable de penser que l'on souhaite détruire l'Anneau. Il y a donc tout un travail qui est fait, du côté des gentils, pour vivre ensemble malgré les différences, et ce travail est constitutif d'une grande réussite. Bien sûr, ces différences demandent à être connues (on parle bien de cultures...), de manière à ce que l'on puisse en rire (on parle bien d'humour...). Un groupe uniquement constitué de nains ou de mages, cela peut être sympa et intéressant... en théorie. Mais cela ne serait pas drôle d'avoir un groupe qui s'entend bien, c'est toute une part de l'humour interne à ce monde qui

tombe. Ou alors, les personnages eux-mêmes seront très différents les uns des autres, et là, ça pourra marcher.

Ces situations humoristiques autour de la différence ne sont pas anodines. Au contraire, elles replacent l'auditeur dans un réalisme sur la vie de toute personne humaine, à savoir d'une part que l'on est tous différents, d'autre part que personne n'est parfait. Là encore, on peut faire le lien avec les personnes qui se prennent beaucoup au sérieux : bien souvent, ce sont des personnes qui souhaitent être parfaites. Du coup, elles n'ont plus besoin des autres (d'où écrasement par la dérision). A l'inverse, quelqu'un qui a un vrai sens de l'humour a aussi un vrai sens du réalisme : cette personne sait alors qu'elle n'est pas parfaite, que personne ne l'est, et qu'elle aura besoin des autres, et qu'il faudra composer avec leurs différences.

Non seulement cette mentalité humoristique a des conséquences directes sur les relations sociales (je sais que j'ai besoin des autres, même si je ne les comprends pas toujours), mais en plus, cela a des conséquences moins tangibles dans une certaine paisibilité. Oui, je pense que ceux qui ont un grand sens de l'humour sont plus paisibles, moins tendus. La perfection étant impossible, on ne cherche pas à être parfait soi-même, et on n'attend pas des autres qu'ils soient parfaits. Du coup, on décriste carrément !!! On comprend que l'autre peut faire des bourdes, et on ne le lui reproche pas car on peut en faire nous-mêmes.

Je termine avec deux exemples vécus. Le premier est un jeune garçon de dix ans, enjoué et hyperactif, comme de nombreux garçons de son âge. A une réunion associative, il casse le plat d'un gâteau donné par une maman. Il présente donc ses excuses à la mère de son camarade en disant « je suis désolé, j'ai encore fait mon troll... ». L'éclat de rire général qui a suivi (au plus grand étonnement de la maman concernée, d'ailleurs) a sûrement apaisé la situation. Second exemple : une adolescente qui pose une question qui comporte en elle-même la réponse. Face au rire de ses camarades, elle n'hésite pas à renchérir « ah, je suis vraiment une elfe, en ce moment ! », et elle joint son rire à ceux des autres. Dans ces cas précis, nombreux sont les autres jeunes qui auraient mal pris la situation...

L'humour (le vrai) aide donc à faire preuve de réalisme, ce qui est une bonne chose pour l'équilibre personnel. On n'est pas des gros nuls, on est capable de faire de bonnes choses, chacun dans ses compétences, et on est aussi tous capables de faire des échecs critiques. Cela arrive à tout le monde. On n'en veut pas à celui qui se plante, mais on prend les choses en riant. C'est paisible. Dans ce sens, Naheulbeuk se présente un peu comme un anti-stress très efficace. On stresse parce que l'on veut toujours être au top niveau, parce qu'il y a le regard des autres qui veulent que l'on soit parfaits. Mais avec un bon humour, on est réaliste. On fait des bonnes choses, et parfois des mauvaises. D'une manière ou d'une autre, on en rigole et on continue, sans transformer les taupinières en montagnes.

III. L'esprit de groupe

Une chose est certaine : on crée des liens par une expérience commune. Le jeu de rôle permet donc de créer des liens entre les joueurs, des liens d'amitié simples. Dans un jeu de rôle, on abandonne les rôles que l'on s'impose dans la vie quotidienne, et on est soi-même pendant le jeu. C'est cela qui tisse des liens solides : une équipe d'amis avec lesquels on n'est pas obligé de vivre en fonction du regard des autres.

a) La pression du regard des autres

Dans la vie d'une personne moyenne, et en particulier des adolescents, la question du regard des autres est très importante. Que va-t-on penser de moi ? Et il faut absolument que les autres autour de moi pensent du bien de moi, pensent que je suis quelqu'un de bien. Pour un certain nombre de personnes, même très jeunes, leur bonheur dépend principalement de cette question : que pensent les autres de moi ? De là découlent de nombreuses autres questions, touchant l'apparence, la manière de penser, les idées affichées, etc... Le problème de ces nombreuses personnes, c'est qu'il est difficile d'être véritablement soi-même.

Celui qui est soi-même sans se soucier du regard des autres, qui pense qu'il n'a pas à se justifier s'il affiche telles idées, tel comportement, telle tenue, celui là a trouvé en général une certaine paix. Il est lui-même. Mais le souci qui vient alors est celui de la marginalisation : il n'est pas comme tout le monde. Et de nos jours, il est difficile d'être considéré comme différent, car c'est s'offrir aux ragots, aux critiques, et aux préjugés de tout poil. D'ailleurs, on peut penser que ceux qui agissent de manière à ce que les autres pensent du bien d'eux, ceux-là ont ce comportement justement pour se protéger de cette exposition qu'ils ne supporteraient pas.

Dans un tel contexte, la vie de groupe n'est pas facile. En effet, même entre amis, il est difficile d'accepter la différence de l'autre. Mais avec les jeux de rôles, c'est différent. En effet, s'il est difficile d'accepter la différence de l'autre, c'est aussi nécessaire. Parce que l'autre a des qualités que je n'ai pas, et j'ai des qualités que l'autre n'a pas. Le jeu de rôle permet de sortir de ce contexte où l'on vit sous la pression du regard des autres pour être ensemble dans une dynamique de complémentarité. Celui qui est différent ne s'oppose pas à moi, mais il m'est complémentaire. Voilà qui change la donne. Voilà surtout qui me fait sortir de cette pression quotidienne de devoir absolument être en phase avec ce que les autres attendent de moi pour être vu comme quelqu'un de bien.

En cela, *le Donjon de Naheulbeuk* résonne dans l'esprit de nombreux jeunes comme un endroit où il est possible de sortir de cette pression. Dans cette série, on n'est pas obligé de briller aux yeux des autres, on n'est pas obligé de répondre à un certain nombre de convenances modernes. On est ce que l'on est, point final. C'est une véritable ouverture sur la simplicité. L'humour de Naheulbeuk casse cette obligation de briller aux yeux des autres pour être heureux. Et c'est une chose que de nombreux jeunes recherchent aujourd'hui : pouvoir être soi-même sans se sentir jugé ou critiqué. Ne pas être obligé de répondre à certains critères pour être bien considéré.

Le nain est pénible (je n'ose pas écrire le mot précis, mais chacun fera la traduction...) et c'est un fait. Mais ce n'est pas grave, c'est un nain, c'est normal. Il est considéré en tant que nain. Ce n'est pas grave que l'elfe soit stupide ou que le barbare pue des pieds. Ils sont comme cela, cela fait partie de leur nature et puis voilà. Ils sont considérés en tant que tel. Bien sûr, les autres ont un regard critique sur les différences de chacun. Mais cela permet justement de considérer le nain comme un nain, et l'elfe comme un elfe. A nul moment on ne va demander à l'elfe de se comporter comme un nain, et inversement. Parce que chacun est pris comme il est. Peu importe le regard de l'autre, chaque personnage est lui-même.

b) Un effet fédérateur

Là, il faut encore reprendre une anecdote précise. Nous sommes pendant les vacances, dans un grand rassemblement religieux de jeunes. On pourrait penser que l'on va tous se mettre à genoux, et chanter « Jésus reviens ! », ou se borner à écouter un sermon interminable sur un point de morale religieuse par un fanatique dégingandé et postillonnant. Mais non, rien de tout cela, en fait. Un jeune prend sa guitare, et commence à faire les premiers accords de la chanson de l'aventurier. Ses deux comparses l'accompagnent par un chant... pas toujours juste, mais bon. Et là, voilà que d'autres jeunes, parfaitement inconnus, s'arrêtent et joignent leurs voix au trio. De trois, on passe à sept. Puis une douzaine, puis une vingtaine... Au final, ce n'est pas moins d'une centaine de jeunes, rassemblés autour d'une guitare, qui chante les chants du Naheulband. « Amis, restons bien à l'abri... », voilà, ils sont tous là, collés les uns aux autres, se tenant par le cou, la taille ou les bras, tous ces jeunes qui ne se connaissent pas une demi-heure avant. Ils ne savent même pas les prénoms des uns et des autres (et inutile de les apprendre, on est trop nombreux), mais ils sont ensemble et heureux. C'est tout ce qui compte.

Clins d'œil dans les exposés de classe, répliques casées à tout bout de champ, il y a toujours quelqu'un pour lancer un clin d'œil complice. « Moi aussi, je connais... ». Un lien se tisse. C'est comme une sorte de fraternité. Mais cela ne s'arrête pas là, nous ne sommes pas dans une élite sectaire avec des signes de reconnaissance... Il y a celui qui sort la réplique de Naheulbeuk, il y a celui qui répond, ou fait signe qu'il a compris la référence. Mais il y a aussi le troisième qui se penche pour poser la question : « Quid ? »... Et qui va s'empresse de trouver les bandes son sur internet ou par clé usb. Parce que lui aussi, il veut rire un grand coup. Lui aussi, il veut faire partie du groupe de ceux qui connaissent.

La série du Donjon de Naheulbeuk a un effet fédérateur. Certains penseront que c'est une mode, à l'instar du catch et de Secret Story. Mais c'est loin d'être le cas. Si je parle de catch ou de Secret Story, je n'aurai pas les clins d'œil ni les sourires ou les rires propres à ceux qui partagent cette culture. Parce qu'il s'agit bien d'une culture. Le catch, cela passera pour la fièvre d'un autre sport. Secret Story, cela passera au profit d'une émission qui ne sera sûrement pas plus intelligente. Parce que tous ces phénomènes de modes n'ont pas de racines culturelles. Ce n'est pas le cas de la série de Naheulbeuk.

L'effet fédérateur de la série n'est donc pas seulement dû à un effet de mode, pour faire groupe autour d'une fièvre passagère humoristique et pro-fantastique. L'effet fédérateur est dû surtout aux racines culturelles profondes et solides. Derrière le catch ou Secret Story, il n'y a aucune culture. Derrière Naheulbeuk, il y a toute une culture référentielle qui permet au groupe un certain enracinement culturel. On se retrouve autour d'une culture commune.

c) ça dure... et ça continuera...

Naheulbeuk entraîne un effet de groupe. Comme une sorte de fraternité ouverte où tout le monde peut rejoindre ou quitter le groupe quand il le souhaite. Il n'y a pas de pression, il n'y a pas de jugements, juste la volonté d'être soi-même dans cette fraternité autour d'une culture commune. De fait, même ceux qui ont arrêté de suivre la série continuent à prendre des nouvelles à la moindre réplique. « C'en est où ? »

Cela me permet d'affirmer que cela va continuer. L'effet de groupe entraîne le succès, et le succès entraîne l'effet de groupe. Chers amis Naheulbeukiens, nous voilà partis dans une aventure dont le cycle va continuer un certain temps. Plus la série sera connue, plus des gens la connaîtront, et plus de monde la connaît, plus de monde la fera connaître... Le feu a pris ! De plus en plus de monde va se retrouver autour du feu, pour continuer à écouter et suivre les histoires humoristiques d'une compagnie dans laquelle on se retrouve bien.

Durant des siècles, les troubadours passaient dans des villages, et racontaient des histoires autour du feu. Durant des siècles, la culture s'est transmise ainsi. Dans un sens, cela continue... Nous sommes bien réunis autour du feu, à nourrir notre culture commune. Oh, bien sûr, il ne s'agit pas d'une culture classique. On ne va pas lire l'assommoir de Zola, car alors ce ne serait pas autour d'un feu que nous nous réunirions, mais autour d'un bloc de glace... Non, il s'agit de culture populaire. De mythe. De franche rigolade. Pas besoin de faire compliqué. Pas besoin de faire un commentaire de texte ni de rechercher des figures de style. Voilà une œuvre que l'on ne transformera pas en instrument de torture pédagogique.

Prenons un exemple flagrant, et amusons-nous à comparer deux œuvres contemporaines, tout en restant dans la culture commune du médiéval-fantastique. Comparons *World of Warcraft* avec *le Donjon de Naheulbeuk*. Ces deux œuvres ont un tronc commun dans le médiéval-fantastique, elles rassemblent un grand nombre d'adeptes autour d'une culture commune (le jeu de rôle). Mais WoW décline... alors que Naheulbeuk est en pleine ascension. On peut dire que ces deux œuvres tirent leur naissance à peu près au même moment, entre les années 2000 et 2002, justement quand débarque *le Seigneur des Anneaux* au cinéma. Prenons comme repère l'année 2002. Nous sommes en 2009, voilà donc sept ans que ces deux œuvres fleurissent sur nos écrans d'ordinateur reliés par internet. Sept ans, c'est l'âge de raison. Pour un jeu vidéo, c'est un peu la fin. En effet, WoW n'est pas là pour nous faire réfléchir, c'est avant tout un défoulement. Et finalement, le côté culturel médiéval-fantastique est un très bon décor, mais reste un décor.

Par contre, au bout de sept ans, d'une simple série audio, voilà maintenant des chansons, des bandes dessinées, des romans... sans compter tout le marketing qu'il y a autour (les T-Shirts, les porte-clés, les calendriers, les agendas, les stylos... et si il n'y en a pas, cela viendra, je ne m'inquiète pas...). Bref, alors que l'âge de raison sonne doucement le glas de *World of Warcraft*, il annonce une belle croissance pour la saga de Naheulbeuk.

Conclusion

Pour résumer mes trois parties, je dirai que la série du Donjon de Naheulbeuk est une série intelligente, drôle et fraternelle. Intelligente, parce qu'elle prend ses racines dans une culture, dans le mythe, dans ce qui donne du sens à la vie. Drôle parce qu'elle ne se prend pas au sérieux et fait preuve d'un humour qui nous rend réalistes et paisibles vis-à-vis de nous-mêmes. Et fraternelle, parce qu'elle fédère un grand nombre de personnes autour d'une culture et d'une manière de vivre plus tranquille, moins dépendante du regard des autres.

Et je vais même encore plus loin dans la provocation : Naheulbeuk est une série intelligente, drôle et fraternelle dans un monde qui n'est pas intelligent, pas drôle et pas fraternel. Voilà qui explique le succès grandissant. La société actuelle souffre d'une grande carence d'intelligence, d'humour (du vrai), et de fraternité. Si on n'en a pas forcément

conscience, les jeunes n'ont pas la retenue des adultes, et vont tenter de pallier eux-mêmes à ces carences (même s'ils le font inconsciemment).

Le Donjon de Naheulbeuk donne du sens à la vie, fait rire et rassemble. C'est exactement ce qu'il nous manque dans la société actuelle pris dans un tourbillon d'efficacité, de morosité et d'individualisme. Bien sûr, ceux qui écoutent Naheulbeuk ne s'en rendent pas compte. Et quand ils liront ces lignes, ils diront que je suis un illuminé. Je ne contredirai pas cette affirmation. Mais quand dans quelques dizaines d'années des sociologues se pencheront sur la question (j'aime jouer au prophète, c'est marrant...), ils verront que j'avais raison.

C'est ainsi. Si je colle un livre contre mon nez, je n'arriverai pas à lire ce qui est écrit. On ne se rend donc pas forcément compte de ce que l'on vit, car on est plongé dedans. On ne se rend pas compte à quel point on a besoin d'intelligence, d'humour et de fraternité. On ne se rend pas bien compte du vide. Alors on écoute Naheulbeuk, et on aime bien. Sans trop savoir pourquoi. C'est marrant, voilà... on ne va pas plus loin, et on n'a pas besoin d'aller plus loin.

Ce que j'ai écrit est donc bien inutile, en fin de compte. Oui, je pense que les gens ne se rendent pas compte que l'on a besoin d'intelligence, d'humour et de fraternité. Le succès de la série sera pourtant un bon sujet d'étude dans quelques dizaines d'années, justement pour expliquer ce fait. Je pense aussi que John Lang ne se rend probablement pas compte à quel point son œuvre comble un manque dans la vie des gens. C'est normal, cela fait partie du mystère de l'art. Il y a quelque chose d'inexplicable dans ce mystère... Mais comme dirait le nain « On s'en tape du mystère ! ». Concrètement, on aime bien Naheulbeuk, point final. On s'en tamponne l'oreille avec une babouche de savoir pourquoi. Et si des tronches d'endive perdent leur temps à écrire des pages et des pages sur le sujet à l'intention des sociologues du XXII^e siècle, c'est leur problème. Mieux vaut retourner à des activités plus saines que de se mettre le ravioli en ébullition, comme par exemple se lancer dans le jeu de rôle sur papier, le vrai... Histoire d'avoir une aventure entre amis (fraternelle), pour rigoler (humour), et pimenter un peu le quotidien (intelligence). Tu fais quoi, toi, comme perso ?

Mes sincères félicitations à ceux qui ont réussi à me lire jusqu'au bout, je leur accorde officiellement 3 XP supplémentaires, et même 4 pour ceux qui ont leur chevelure intacte.

Fraternellement,

Uludahan.



Diffusé par <http://www.tolkienfrance.net>