tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Thèse de doctorat nouveau régime réalisée à
L'ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES
EN SCIENCES SOCIALES
En cotutelle avec
L'UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES

L'immersion fictionnelle collaborative.

Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature

- Premier volume -

Discipline : Sociologie

Auteur : Sébastien KAPP

Thèse dirigée par Catherine NEVEU et Nathalie ZACCAÏ-REYNERS

Composition du jury :

- Nicolas AURAY (maître de conférences, ENST)
- Howard S. BECKER (professeur émérite, Université de Washington)
- Olivier CAÏRA (maître de conférences, IUT d'Evry)
- Jean-Louis GENARD (professeur ordinaire, Université libre de Bruxelles)
- Cyril LEMIEUX (directeur d'études, EHESS)
- Catherine NEVEU (directrice de recherche, CNRS)
- Thierry WENDLING (chargé de recherche, CNRS)
- Nathalie ZACCAÏ-REYNERS (chercheure qualifiée, FNRS)

Date de soutenance : 14 novembre 2013

Lieu de soutenance : EHESS (Paris)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Thèse de doctorat nouveau régime réalisée à
L'ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES
EN SCIENCES SOCIALES
En cotutelle avec
L'UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES

L'immersion fictionnelle collaborative.

Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature

- Premier volume -

Discipline : Sociologie

Auteur : Sébastien KAPP

Thèse dirigée par Catherine NEVEU et Nathalie ZACCAÏ-REYNERS

Composition du jury :

- Nicolas AURAY (maître de conférences, ENST)
- Howard S. BECKER (professeur émérite, Université de Washington)
- Olivier CAÏRA (maître de conférences, IUT d'Evry)
- Jean-Louis GENARD (professeur ordinaire, Université libre de Bruxelles)
- Cyril LEMIEUX (directeur d'études, EHESS)
- Catherine NEVEU (directrice de recherche, CNRS)
- Thierry WENDLING (chargé de recherche, CNRS)
- Nathalie ZACCAÏ-REYNERS (chercheure qualifiée, FNRS)

Date de soutenance : 14 novembre 2013

Lieu de soutenance : EHESS (Paris)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Remerciements

Je remercie en premier lieu mes proches : ma compagne, ma famille et mes amis, pour leur présence quotidienne et leur soutien moral.

Je souhaite témoigner ici d'une inestimable reconnaissance intellectuelle et d'un très sincère sentiment de sympathie envers **Howie Becker**, non seulement pour l'ensemble de son œuvre de sociologue, mais également pour nos très nombreuses conversations écrites. Avec une oreille toujours attentive, un esprit aiguisé et une grande subtilité de propos qui n'a d'égale que sa sincérité, il a su à maintes reprises éclairer le difficile chemin de ma thèse. Pour cela, et pour bien d'autres projets scientifiques qui nous ont permis de collaborer, Howie, je vous dis merci (*en français dans le texte !*).

Je remercie également les quatre membres de mon équipe d'encadrement. Quatre encadrants de thèse : *quelle folie !* Et pourtant, la grande diversité de vos approches disciplinaires (sociologie, anthropologie, philosophie), de vos façons de concevoir les sciences sociales, des outils que vous utilisez au quotidien, de vos sources théoriques, m'a apporté plus de pistes à suivre que ce dont j'avais sans doute besoin, et pourtant, sans n'avoir jamais l'impression de m'y égarer. L'encadrement collectif et le régime de la cotutelle ne sont pas toujours simples à gérer au quotidien, mais ils ouvrent vers une grande richesse : celle de l'échange fructueux des points de vue entre disciplines, entre pays, entre institutions de recherche universitaire.

Cette richesse s'est doublée de la volonté de toujours accorder vos violons, y compris dans les moments les plus tendus. J'espère que le lecteur appréciera à sa juste valeur la dimension binationale, collective et pluridisciplinaire de cette thèse.

A titre individuel :

- Merci à **Jean-Louis Genard**, à qui je dois la découverte (et surtout une meilleure compréhension) des cadres théoriques de l'engagement, mais que je remercie également pour m'avoir fait prendre conscience de l'importance de doter cette thèse d'un fil conducteur solide.
- Merci à **Catherine Neveu**, pour sa grande disponibilité et sa modestie, ses ouvertures vers des perspectives théoriques qui m'étaient bien souvent étrangères et qui se sont toujours révélées utiles, même lorsque je n'ai pas su en tirer parti pour mon propre terrain.
- Merci à **Thierry Wendling**, qui, en tant que spécialiste du jeu, m'a bien souvent aidé à démêler cet écheveau thématique, en attirant mon attention sur les pratiques et en me persuadant de l'intérêt à accorder à l'ethnographie.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

- Merci à **Nathalie Zaccaï-Reyners** pour sa grande patience et sa détermination à me ramener toujours sur un chemin que je me suis souvent évertué à quitter. Ce chemin s'appelle *rigueur scientifique*.

Je n'aurais sans doute pas croisé le chemin de **Nicolas Auray** sans les conseils éclairés de Jean-Louis Genard. Le prolongement théorique qu'il effectue en repartant des régimes d'engagement de Laurent Thévenot me semble fondamental pour expliquer les spécificités du jeu de rôles grandeur nature, au premier rang desquelles l'idée de *posture d'engagement*. Je l'en remercie sincèrement et espère en avoir fait bon usage.

Plus qu'en regard de la sympathie que j'éprouve à son encontre, et plus qu'en regard de notre passion commune pour le jeu de rôles, je remercie ici **Olivier Caïra** pour m'avoir prouvé qu'il était possible, et même souhaitable, qu'un sociologique s'attaque de manière décomplexée (la locution n'est pas trop forte) à l'étrange activité qui fait l'objet de cette thèse. Olivier Caïra est un de ces rares chercheurs autant à l'aise dans le champ de la fiction que dans celui du jeu. Je lui rends hommage pour la voie à double sens qu'il a ouverte, et dans laquelle je me suis engouffré.

J'ai rencontré **Cyril Lemieux** à l'occasion d'activités scientifiques qui n'avaient pas de lien direct avec ma propre recherche. Cependant, j'ai un jour frappé à la porte de son bureau, au tout début de mon parcours doctoral, chargé de questions qui ont dû lui sembler bien vagues, mais pourtant si fréquentes. La bienveillance dont il a fait preuve à cette époque s'est confirmée par la suite à de nombreuses reprises[1]. C'est tout naturellement que j'ai pensé à le solliciter pour intégrer mon jury de thèse. Je le remercie d'avoir accepté de s'impliquer dans l'évaluation d'un travail de recherche qui doit lui semble bien étranger.

Je remercie également les responsables des revues et organisateurs d'événements scientifiques qui m'ont permis en de multiples occasions de présenter l'avancement de mes recherches : les représentants des revues *Espaces-Temps* et *Strenae* ; **Nathalie Zaccaï-Reyners** et **Laurent Mermet**, qui ont organisé le colloque sur le jeu au centre de congrès de Cerisy-la-Salle ; les membres du bureau de *l'Association Française d'Ethnologie et d'Anthropologie* ; **Annick Louis** et **Philippe Roussin**, au *Centre de Recherche sur l'Art et le Langage* (EHESS) ; **Bruno Frère** et **Marta Roca i Escoda**, organisateurs du *Séminaire d'épistémologie des sciences sociales* (ULB, ULg, UCL) ; **Pierre Petit** au *Laboratoire d'Anthropologie des Mondes Contemporains* (ULB) ; **Thierry Wendling** responsable de *Séminaire d'anthropologie du jeu* (EHESS-Musée du Quai Branly) et organisateur

[1] Notamment, par sa participation au séminaire des *Aspects Concrets de la Thèse* à l'EHESS et le travail de relecture qu'il a effectué sur l'ouvrage collectif qui en est issu : *Devenir chercheur. Ecrire une thèse en sciences sociales* (KAPP et HUNSMANN, 2013, éd. de l'EHESS, Paris).

d'une journée d'étude sur les pratiques ludiques à l'EHESS ; les représentants du *Rédoc* (Réseau francophone d'écoles doctorales en SHS) ; les organisateurs des journées doctorales de *l'Institut Interdisciplinaire d'Anthropologie du Contemporain* (EHESS-CNRS).

Merci également à **Alexandre Mathieu-Fritz**, maître de conférences, **Patrick Nivolle**, responsable du bureau d'aide à l'insertion professionnelle et **Benoît Lelong** professeur des universités, tous trois à l'Université de Marne-la-Vallée, pour m'avoir permis d'y enseigner la sociologie.

Je remercie les joueurs de GN qui ont bien voulu m'accueillir dans le cadre des entretiens qualitatifs que j'ai menés fin 2010. Même si vous m'avez parfois fait part du fait que vous pensiez n'avoir pas répondu correctement à mes questions, ou que vous auriez aimé en dire plus, je peux vous assurer que votre contribution à ma recherche a été fondamentale.

Merci également aux quelque 1 200 répondants qui ont consenti à remplir les questionnaires de mon enquête quantitative.

Enfin, je dédie cette thèse à tous les pratiquants de jeu de rôles grandeur nature, de Belgique et d'ailleurs. Votre loisir n'a pas fini de me surprendre et d'alimenter ma réflexion. Mais c'est pour bien d'autres raisons que je pense continuer à le pratiquer pour encore quelques années.

Sébastien Kapp

EHESS, Institut Interdisciplinaire d'Anthropologie de Contemporain - Equipe TRAM

Université libre de Bruxelles, Groupe de Recherche sur l'Action Publique

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Table des matières

PREMIER VOLUME

Remerciements *4*

INTRODUCTION. Collaborer pour s'immerger. Les trois efforts du joueur de GN 10

PREMIERE PARTIE. Accéder aux mondes fictionnels du jeu. La création du personnage 47

Introduction de la première partie. Aux origines du personnage 48

PREMIERE SOUS-PARTIE. Créer son personnage. Entamer le dialogue avec les organisateurs pour prendre part au jeu *51*

Introduction. Compétences et *background*, les deux facettes du personnage 51

CHAPITRE 1. Plus qu'un rôle, une personnalité : la construction initiale du personnage 57

CHAPITRE 2. Le background, lieu d'expression de cette personnalité : une forme d'écriture collaborative 69

CHAPITRE 3. Les usages du background : peupler l'univers fictionnel et créer des scènes de jeu81

Conclusion de la première sous-partie 97

DEUXIEME SOUS-PARTIE. Interpréter son personnage. Se glisser dans la peau du personnage 100

Introduction. L'expérience du joueur : espaces liminaux et personnages articulatoires 100

CHAPITRE 4. Une critique de la position antimimétique par l'exemple du documentaire de GN : ce qu'on fait dire aux joueurs et au jeu 106

CHAPITRE 5. Le personnage à l'articulation du fictionnel et de l'ordinaire 116

CHAPITRE 6. L'interprétation du personnage est une logique exploratoire 126

Conclusion de la deuxième sous-partie 139

TROISIEME SOUS-PARTIE. Personnage vécu, personnage incarné. Les relations ludiques des joueurs entre eux *141*

Introduction. « Ceci (n') est (pas) un jeu » : actions du joueur, intentions du personnage 141

CHAPITRE 7. Qui agit en tant que qui ? Le personnage à l'épreuve de l'objectivation et des affects du joueur 148

CHAPITRE 8. Jeux pervasifs et arts performatifs. Vivre son personnage au quotidien 161

CHAPITRE 9. Rivalité et compétition : qui s'oppose à qui ? 177

Conclusion de la troisième sous-partie 186

Conclusion de la première partie 189

DEUXIEME PARTIE. Interagir au sein d'un univers. Repousser les limites et renforcer le cadre 192

Introduction de la deuxième partie. L'immersion fictionnelle, une question de sens 193

Encadré. Les cadres de la fiction, le cas du GN 200

PREMIÈRE SOUS-PARTIE. La part active de celui qui s'immerge. Plonger dans le jeu *205*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Introduction 205
CHAPITRE 10. Costume et immersion visuelle : prendre une place dans le jeu et dans l'univers fictionnel 207
CHAPITRE 11. « Nous, on veut juste vivre une aventure ». S'immerger, c'est entrer dans l'histoire 225
CHAPITRE 12. Des mondes propices à l'aventure et à la liberté 232
Conclusion de la première sous-partie 241
DEUXIÈME SOUS-PARTIE. La fiction comme consensus. Création collective et besoin de cohérence 243
Introduction 243
CHAPITRE 13. Immersion, plaisir de jeu et besoin de cohérence 246
CHAPITRE 14. Des univers fictionnels peuplés d'incohérences et d'incompréhensions 256
Conclusion de la deuxième sous-partie 275
TROISIÈME SOUS-PARTIE. La simulation comme cadre d'action 277
Introduction 277
CHAPITRE 15. Simuler des combats réalistes 279
CHAPITRE 16. Combats de siège, controverses et visions du jeu 294
CHAPITRE 17. Le role-play, un moment d'intense immersion 309
Conclusion de la troisième sous-partie 319
Conclusion de la deuxième partie. L'immersion comme compétence 321

SECOND VOLUME

TROISIEME PARTIE. Imaginer des modes d'organisation pour donner un cadre à l'action 326
Introduction de la troisième partie. Penser pour coordonner l'action collective 327
PREMIÈRE SOUS-PARTIE. Penser ensemble. Time-in et time-out, des catégories opératoires 332
Introduction 332
CHAPITRE 18. Des temporalités continues 335
CHAPITRE 19. Des temporalités ponctuelles 344
CHAPITRE 20. Des catégories de l'espace 349
Conclusion de la première sous-partie 359
DEUXIÈME SOUS-PARTIE. « Créer du jeu ». Redéfinir le rapport intérieur/extérieur 362
Introduction 362
CHAPITRE 21. Gérer des espaces de connaissances 366
CHAPITRE 22. Matérialiser les espaces imaginaires en s'affranchissant de contraintes narratives habituelles 375

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 23. Créer du jeu à partir d'un objet 383
Conclusion de la deuxième sous-partie 391
TROISIÈME SOUS-PARTIE. Redéfinir l'association et le sens de la règle 395
Introduction 395
CHAPITRE 24. S'associer pour faire exister des mondes 397
CHAPITRE 25. Comment se confrontent ces visions du monde. Le sens de la règle 405
Conclusion de la troisième sous-partie 422
Conclusion de la troisième partie. Penser pour s'engager 424
CONCLUSION. La posture d'immersion fictionnelle dans le jeu de rôles grandeur nature 428
BIBLIOGRAPHIE 444
ANNEXES 463
Présentation du terrain d'enquête 463
Présentation des parties de GN étudiées 467
Une sociographie du GN belge 477
Au cœur de la pratique 487
Résumé de la thèse. 501

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

INTRODUCTION.

Collaborer pour s'immerger.

Les trois efforts du joueur de GN

Entrer dans l'aventure : l'immersion fictionnelle collaborative

A l'extrême-est de la Belgique, dans une petite commune située à la frontière avec le Grand-Duché du Luxembourg, s'étend une parcelle agricole qui ne présente aucun signe particulier. Plus de 350 jours par an, des vaches issues de la filière « agriculture biologique » y paissent paisiblement. Mais depuis 2011, les quinze autres jours de l'année, les ruminants désertent temporairement cette parcelle. Aux alentours du 20 juillet, une association bruxelloise y organise *Ragnarok*, une activité qui rassemble plus de 800 participants. La plupart d'entre eux sera costumée, logera sous des tentes, se réchauffera au coin du feu à la nuit tombée, mais surtout, trois jours durant, ces personnes ne seront plus tout à fait elles-mêmes. Elles incarneront des personnages fictionnels se rendant dans la ville sainte d'Harapan pour participer à la traditionnelle cérémonie des reliques, qui s'y déroule chaque année depuis 423 ans. Les festivités liées à la cérémonie rassembleront différents groupes, organisées en ambassades, qui camperont aux alentours de la ville et veilleront, sous la houlette du Collège de Saints et des soldats de l'Empire Teuts, à ce que la cérémonie se déroule comme convenu, faute de quoi, les dieux du panthéon n'accorderont pas leurs bienfaits aux habitants de Tanak.

Les personnes qui participent à ce grand rassemblement ne sont pas membres d'une communauté religieuse, ni d'un parti politique, pas plus qu'ils n'organisent un spectacle théâtral, une animation touristique ou une reconstitution historique. Ces personnes participent à un *jeu de rôles grandeur nature* (dit « GN »). Mais ce jeu de rôles possède une caractéristique un peu particulière, qui le différencie de son cousin, le jeu de rôles sur table ou « papier-crayons ». On ne s'y assied pas autour d'une table pour raconter les aventures d'un héros, et on n'y jette pas de dés pour décider de la réussite d'une action. On les vit « grandeur nature » en incarnant un personnage de pieds en cape qui vivra des aventures dans un univers à la fois fictionnel et matériel, créé de toutes pièces grâce à des décors, des effets spéciaux, des costumes ou des accessoires, mais avant toute chose, grâce à une bonne dose d'imagination.

Pendant trois jours, la parcelle agricole qui abrite le jeu Ragnarok raisonnera du fracas des combats à l'arme en mousse, du cri des malheureux vaincus qu'on achève, de la psalmodie des chamans participant à des rituels magiques ou des chants grivois des guerriers attablés dans les nombreuses tavernes de la ville basse. Que d'aventures ne seront jouées pendant ces trois jours, que d'actes héroïques, que d'amitiés sincères, brisées par les complots politiques, que de découvertes alchimiques, que de magiciens exaltés par leur art … tout cela, « pour de faux, mais vraiment », pour reprendre le titre d'un documentaire amateur consacré au GN[2]. Pour une somme dépassant rarement les cent euros, toute personne intéressée à l'idée de plonger dans un univers peuplé de chevaliers, de morts-vivants, d'orks à la peau verte ou d'elfe aux oreilles pointues pourra participer à cet événement, tout comme il pourra incarner, dans des événements de moindre envergure et tout au long de l'année, un cow-boy, un vampire, un dieu de l'Egypte antique ou un zombie dans des univers idoines et dans les décors d'un parc d'attraction, d'un camp de vacances ou d'un site industriel reconverti pour l'occasion.

Les « GNistes » décrivent parfois leur hobby comme étant « à mi-chemin entre un sport de combat et du théâtre d'improvisation » ou encore comme une version adulte du jeu des gendarmes et des voleurs. Mais plus que de simuler des combats ou de se produire sur une scène, et plus que d'improviser de petites saynètes[3], le GN offre surtout la possibilité aux joueurs de s'immerger dans des univers dont ils participent largement à changer les contours, en se saisissant d'une histoire écrite par des scénaristes, en créant eux-mêmes leurs propres scénarios, et surtout, en laissant leurs personnages déambuler, faire des rencontres, et prendre des décisions sur le vif.

Une partie de GN est avant tout un jeu, mais c'est aussi une fiction, une histoire mise en scène qui n'implique pourtant ni narrateur, ni public, ni création d'une œuvre reproductible et qui existe essentiellement grâce à la succession des événements qui s'y déroulent, et qui est constitué d'autant de foyers d'intrigue qu'il existe d'interactions entre les personnages.

Cette pratique indéniablement ludique sort donc des sentiers battus à de nombreux titres. Mais sa caractéristique principale est sans doute de combiner un fonctionnement interactif similaire à celui d'un jeu, tout en offrant la finalité d'un processus de création fictionnelle. Du fait que cette création s'organise en collectivité, et contrairement à la plupart des fictions auxquelles nous sommes habitués (livres, films, pièces de théâtre, …), il semble nécessaire d'étudier les modalités selon lesquelles les acteurs impliqués collaborent et se coordonnent pour agir ensemble.

La question de recherche à laquelle répondra cette thèse est la suivante : en quoi consiste un travail collaboratif d'immersion fictionnelle ?

[2] BARTHOLEYNS et BONVOISIN, 2011.
[3] Voir KAPP 2011 pour une comparaison avec les « jeux de rôles » des enfants.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

En effet, les fictions canoniques classiques que sont les romans, le cinéma, les pièces de théâtre ou des tableaux ne placent pas toujours les créateurs et les immergés en situation de coprésence. Chacun peut lire un livre, écouter un opéra ou regarder la télévision sans devoir entrer dans un processus collaboratif avec l'auteur ou avec d'autres lecteurs, auditeurs ou spectateurs pour s'immerger. A l'inverse, certains autres dispositifs fictionnels plus récents, comme les jeux vidéo en ligne ou les jeux de rôles sur table, nécessitent pour fonctionner que les immergés collaborent, pendant leur immersion au sein de l'univers (c'est le cas des jeux vidéo massivement multi-joueurs) ou également pour participer à son développement (c'est le cas du jeu de rôles sur table). Mais ces deux dispositifs sont souvent virtuels, ils n'impliquent pas beaucoup les corps de ceux qui s'y engagent.

On ne peut pas joueur seul à un GN (comme on peut jouer seul à un jeu vidéo), et on ne peut pas non plus se passer de sa dimension physique (là où le jeu sur table utilise essentiellement la parole). Pour s'immerger, le participant doit fournir une série *d'efforts* que d'autres dispositifs fictionnels ne lui demandent pas. Notamment, il ne sera pas cantonné dans un rôle de récepteur, mais participera activement à la création et au développement du dispositif ludique et fictionnel. Je distinguerai alors entre « joueurs » et « organisateurs du jeu », non pour reproduire la distinction classique de l'auteur au récepteur, mais plutôt pour montrer comment ces deux rôles partagent une attitude commune face à la création fictionnelle. Le point de vue défendu est donc assez proche de celui d'Howard Becker dans *Comment parler de la société ?* et se focalise davantage sur la relation entre les « fabricants » et les « usagers » que sur le contenu de ce qu'ils échangent : « il n'existe pas deux sortes de personnes, mais davantage deux sortes de choses que les personnes font[4] ».

Ainsi, pour collaborer, les immergés doivent adopter une *posture d'engagement* particulière, tant physique que mentale, qui leur demandera d'être à la fois attentifs, réactifs et créatifs. Pour s'immerger, le joueur devra collaborer non seulement avec les autres joueurs, mais également avec les organisateurs du jeu. La thèse va essentiellement étudier cette posture particulière, pour mettre en valeur la division du travail de création fictionnelle à l'œuvre dans le GN sous l'angle d'activités ou de tâches à accomplir.

Le premier « travail » que devra effectuer l'immergé dans une partie de GN précède son déroulement. Il va s'agir d'accéder à un univers dans lequel, contrairement à d'autres fictions, il ne sera pas simplement récepteur ou spectateur. Pour y accéder, il va devoir créer et incarner un personnage actif, doté d'une personnalité complexe, basé sur un univers que les organisateurs auront créé, et qui devra s'y intégrer en retour (première partie). Reflet des aspirations et des projets du joueur pour mener sa partie, le personnage devra se confronter physiquement aux autres figures peuplant l'univers. Il existera essentiellement à travers les aventures qu'il y vivra.

[4] Citation remaniée issue du grand résumé de Becker paru le 20 décembre 2010 dans la revue *SociologieS.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La seconde tâche collaborative de l'immergé va consister à agir sur l'univers fictionnel, ce qui dans d'autres circonstances semble le seul privilège de l'auteur (écrivain, peintre). Très concrètement, le participant va devoir « pousser les cadres » de cet univers pour s'y faire une place mais également prendre toute la mesure de la liberté de son personnage, appelé à vivre des aventures largement improvisée. Mais la posture de l'immergé va également consister à maintenir la cohérence du monde fictionnel, de concert avec les organisateurs, afin d'éviter une rupture du sentiment d'immersion. Pour cela, il va devoir concourir à faire exister cet univers, à le faire fonctionner, à l'opérationnaliser, à l'enrichir de sens, essentiellement en ayant recours à des procédés de simulation.

La troisième activité spécifique qu'implique la posture d'engagement dans une partie de GN revient à imaginer et à mettre en place des modes d'organisation collective. Je montrerai la dimension opératoire du cadre d'action qui gouverne la partie, notamment d'un point de vue spatial et temporel. Ce phénomène s'agence également selon une logique intérieur/extérieur (jeu/non-jeu, ordinaire/fictionnel) qui occasionne une redéfinition des liens entre les joueurs et entre les personnages, ainsi que des collectifs qu'ils forment, notamment lorsqu'il s'agit de leur donner des cadres réglementaires.

Après avoir décrit brièvement les trois activités nécessaires à l'immersion collaborative, je vais présenter le GN d'un point de vue historique.

Une brève histoire du jeu de rôles grandeur nature

Les premiers jeux de rôles grandeur nature sont apparus au tournant des années 1970 dans le monde anglo-saxon. Dès 1977, les premières parties (notamment *Dagorhir*[5]) auraient eu lieu dans le Maryland. A tout le moins, il s'agissait de joueurs adultes, costumés comme des héros de romans dont ils incarnaient les personnages, équipés d'armes en mousse, et courant dans les bois pour combattre et vivre des aventures. D'autres phénomènes qui témoignent de l'émergence de la pratique sont également documentés, comme la création d'associations.

L'*International Fantasy Gaming Society* est née en 1981 au Colorado[6], suivie en 1982 par la SIL (*Society for Interactive Literature*), créée par des étudiants de l'université d'Harvard. Dès le milieu des années 1980, ces activités associatives ont été complétées, toujours outre-Atlantique, par des

[5] Voir un bref historique à l'adresse http://www.dagorhir.com/dagorhir/history.htm ; STARK (2012) y revient avec beaucoup de détails (p.44 et suivantes).
[6] On trouve plusieurs articles sur internet, notamment dans la presse indigène (voir DARLINGTON 1999).
http://en.wikipedia.org/wiki/International_Fantasy_Gaming_Society
http://ptgptb.org/0006/hist6.html

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

entreprises commerciales, notamment la NERO (*New England Role-Playing Organization*) au sujet de laquelle nous reviendrons en évoquant le documentaire vidéo *Monster Camp*. Les conventions de fans de science-fiction ont également accueilli certains de ces premiers événements, aux Etats-Unis - le jeu *Rekon*, à la conférence Boskone en 1983 - et en Australie - à la conférence *Octocon*, organisée par la *Canberra Wargame Society*. En Europe, le GN le plus ancien semble être *Treasure Trap*[7], qui s'est déroulé dès 1982 au château de Peckforton[8] (région de Manchester). Dès 1983 et 1984, des groupes de joueurs se constituèrent dans les universités de Durham et de Birmingham (*op. cit.*). Il semblerait que le GN ait débuté en Belgique à peu près à la même période, entre le début et le milieu des années 1980, comme l'ont mentionné plusieurs joueurs interviewés[9]. Les premiers travaux scientifiques sur les jeux de rôles dateront d'ailleurs de cette même époque, notamment sous l'influence d'un élève d'E. Goffman, Gary Allan Fine[10], aujourd'hui professeur à Nothwestern.

Beaucoup de GNistes considèrent que leur loisir est l'héritier du jeu de rôles sur table[11]. Les origines du GN sont cependant plus complexes que la simple déclinaison « grandeur nature » des exploits de héros du jeu papier-crayons. Lizzie Stark (2012) évoque notamment la passion des initiateurs de *Dagorhir* pour le théâtre et l'œuvre de J.R.R. Tolkien, qui leur auraient inspiré l'organisation des premières parties.

Cette filiation entre le GN et le jeu sur table est d'ailleurs à questionner. S'ils sont nés à peu près à la même époque, il existait depuis les années 1960 des groupes de reconstitution historique dont le projet est très proche de celui du GN. La SCA (*Society for Creative Anachronism*), qui compte actuellement plus de 30 000 membres dans le monde, propose des reconstitutions historiques à base récréative et scientifique, desquelles la *fantasy* n'est pas exclue par principe. Quant au jeu de rôle sur table à proprement parler, il voit le jour au début des années 1970 au nord des Etats-Unis. *Chainmail* parait en 1971 : il s'agit d'un jeu de figurines amateur créé par Gary Gygax et Jeff Perren. Chaque figurine représente une unité militaire de vingt hommes, répartis en six classes de personnages. Sur la base de règles qui individualisent chaque personnage et de l'introduction de créatures fantastiques dans un univers médiéval, Gygax crée en 1974 le célèbre *Donjons et Dragons*[12] (dit D&D), considéré par beaucoup de rôlistes comme l'acte de naissance de leur loisir[13]. On peut y choisir un personnage individuel sur la base d'un archétype (guerrier, magicien et clerc). Trois ans plus tard, une nouvelle version voulue plus ludique par son créateur est éditée : *Advanced Dungeons*

[7] Voir LIVINGSTONE, 1982; OLMSTEAD-DEAN, 1999; et http://en.wikipedia.org/wiki/Treasure_Trap
[8] Voir HOOK 2006 et MASON 2004.
[9] Evoquant notamment des souvenirs estudiantins de batailles à l'arme en mousse sur les campus de l'Université libre de Bruxelles.
[10] Voir notamment FINE, 1980 ; 1981 et 1983.
[11] Voir CAÏRA, 2007 et TREMEL, 2001.
[12] Edité par la société TSR (*Tactical Studies Rules*).
[13] Voir Caïra 2007 pour un historique détaillé du jeu de rôles sur table

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

and Dragons[14]. Les personnages y sont construits selon des principes que l'on retrouvera dans de nombreux GN : les *attributs* (force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse et charisme), les *races fantastiques* (elfe, nain, etc.) et les *classes* (qui correspondent à des professions).

L'influence du jeu de rôles sur table sur le grandeur nature est donc clairement visible, notamment concernant la façon de créer des personnages. Mais comme le note Paul Mason (2004) dans sa tentative de retracer les origines du GN, tout n'est pas uniquement affaire d'influence. Ainsi, quand les rôlistes sur table ont croisé les reconstituteurs historiques, les premiers n'ont pas été satisfaits du caractère nécessairement authentique des actions à entreprendre, et les seconds leur ont reproché une trop grande part d'improvisation et de fantaisie. De même, les premières versions de D&D n'auraient pas convenu aux joueurs à la recherche de scénario, l'action se résumant à ouvrir des portes, combattre des monstres et récolter des trésors. Mason dira notamment du créateur de *Donjons et Dragons* que « l'intrigue ne faisait pas partie du décor voulu par Gygax » (2004, p.9), et que son jeu s'assimilait davantage à un jeu de société où deux « camps », celui du meneur de jeu et celui des joueurs, s'affrontaient. Une des caractéristiques principales du GN est justement de totalement individualiser les personnages, et de les placer dans un cadre où les tâches qu'ils doivent accomplir dépendent de leur engagement dans l'histoire, et non d'une mécanique propre au jeu lui-même, raison pour laquelle on ne retrouve pas la figure du maître du jeu dans le GN.

Si le GN est pratiqué dans la plupart des pays occidentaux, ainsi qu'au Japon, au Brésil, en Russie ou en Israël, c'est en Europe que s'organisent les plus grands rassemblements. En Belgique, où se situe le terrain principal de la thèse, le jeu AVATAR réunit depuis l'an 2000 environ 1 200 joueurs pour son édition annuelle. En Allemagne, le jeu *Conquest of Mythodea* a pu rassembler jusque 7 000 participants, occupant un terrain de plusieurs dizaines d'hectares, pendant une partie durant cinq jours consécutifs.

La plupart des jeux belges sont beaucoup plus modestes, et attirent entre 50 et 100 participants, pour des parties qui durent le temps d'un week-end. Le joueur paye son droit de participation, généralement compris entre 30 et 100 euros, incluant les repas et l'hébergement. Une cinquantaine de jeux différents sont organisées chaque année en Belgique, généralement en plein air, sur des terrains de scoutisme, des pâtures louées pour l'occasion ou dans des forts militaires proche de la frontière française. Ces événements sont organisés par des associations, environ une trentaine, rassemblées dans une fédération nationale, BE Larp[15].

Les parties se déroulent dans des univers thématiques très variés comme le *médiéval-fantastique* proche du *Seigneur des anneaux*, des mondes futuristes ou post-apocalyptiques, inspirés du film *Mad Max*, ou des environnements peuplés de pirates ou de vampires, plus ou moins inscrits

[14] Connue sous l'acronyme ADD. Le jeu connaîtra trois nouvelles éditions, en 1989, en 2000 et en 2008.
[15] LARP est l'anagramme de la traduction anglaise pour *live action role-playing games.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

dans des périodes historiques (essentiellement le Moyen-âge et la Renaissance). Le joueur y porte un costume correspondant au thème, et incarne un personnage doté d'une grande autonomie. Les règles permettent de simuler les actions de ces personnages, et ceux-ci sont également intégrés dans des scénarios qui prennent souvent la forme de quêtes. Doté d'une personnalité et de compétences spécialisées (tirer à l'arc, faire de la magie), le personnage évolue dans l'univers selon ses propres objectifs. Ses actes sont la plupart du temps dictés par les circonstances, et le joueur improvise le comportement de son personnage sur le mode du jeu d'acteur. Le jeu pourrait se résumer au fait de vivre des aventures, de pieds en cape, dans des univers fantastiques.

La pratique du GN étonne donc à plus d'un titre. En effet, si elle offre une dimension spectaculaire qui rappelle les reconstitutions historiques comme celles de la bataille de Waterloo, il ne s'agit pourtant pas d'un spectacle. Les participants y incarnent des personnages actifs et autonomes, qui ne suivent pas un schéma narratif écrit par avance. Le but du jeu consiste à s'immerger dans un monde fictionnel et interactif où le spectateur passif n'a pas sa place. Le GN fonctionne sur un mode qui le rapproche du jeu théâtral performatif et improvisé. On y est à la fois acteur, spectateur et auteur des événements qui sont en train de se dérouler, mais sans être placé sur une scène, ni devant un public, ni être guidé par un metteur en scène. Les événements sont implémentés par une équipe d'organisateurs qui crée l'univers fictionnel, le dotent d'un système de règles idoines et de grandes lignes scénaristiques[16]. Le GN accorde donc à la fiction une part importante, mais il n'en reste pas moins un jeu. Je vais à présent le replacer dans une perspective théorique sur les activités ludiques en général.

Replacer le GN dans l'évolution des perspectives théoriques sur le jeu

La théorie ludique du premier 20ème siècle

Dans le vaste champ d'étude des phénomènes culturels, le jeu reste un objet assez peu exploré. Il est facilement observable, pourtant, qu'il occupe dans nos vies quotidiennes une place indéniable et prend des formes très multiples, chez l'enfant comme chez l'adulte. La plupart des activités ludiques faisant l'objet de travaux récents sont pourtant polarisées autour de deux thèmes : celui de l'enfance et celui des jeux vidéo en ligne. De la cour de récréation à l'examen de ses vertus pédagogiques, le jeu enfantin est avant tout étudié par les sciences de l'éducation[17]. Quant au jeu vidéo, l'émergence des jeux en ligne massivement multi-joueurs (ou MMORPG) a conduit à la

[16] J'aurais l'occasion de revenir sur toutes ces spécificités plus avant dans le texte.
[17] Notamment autour du centre de recherche EXPERICE (Paris 8 et Paris 13). Voir BROUGERE, 2005 et 2008 ; DAUPHRAGNE, 2011 ; DELALANDE, 2003 ; LETOURNEUX, 2008.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

constitution d'équipes de recherche pluridisciplinaires, abordant le jeu sous l'angle thématique des *game studies*[18]. Peu de place est accordée à des pratiques plus matérielles et réservées en grande partie aux adultes[19], lorsqu'elles ne sont pas considérées comme des sports[20] ou des jeux traditionnels[21].

Pourtant, le jeu n'a pas toujours désintéressé les sciences sociales dans une perspective plus générale, y compris dès les origines de la discipline. Dès 1904, dans un commentaire de l'ouvrage de Walter E. Roth consacré aux jeux et aux sports, Marcel Mauss disait déjà des jeux qu'ils étaient « éminemment sociaux » et pourtant insuffisamment considérés par les sciences sociales. Dans *Le manuel d'ethnographie*[22], Mauss reviendra plus longuement sur le jeu, le présentant notamment, dans le chapitre consacré à l'esthétique, sur le même plan que l'art :

> Nous pouvons encore assez bien distinguer les arts des jeux par le caractère sérieux des premiers. Activité agréable du jeu, activité sérieuse de l'art. Les jeux font partie de l'esthétique, ils sont un moyen de créer une joie désintéressée, ce sont des actes traditionnels, généralement faits en collectivité. (1966, p.29)

Mauss propose alors plusieurs critères pour étudier les jeux : les « techniques du corps » qu'ils sollicitent, leur dimension agonistique, leur caractère rituel ou non rituel, la place accordé au hasard, le type de publics auxquels ils s'adressent - « sexe, âge, profession, classes sociales ». Selon l'anthropologue, il faudrait aussi distinguer entre jeux mimétiques, jeux distractifs ou comiques et jeux à caractère divinatoire, mais encore entre deux catégories : jeux manuels – impliquant des instruments, des objets, des jouets – et jeux oraux – devinettes, énigmes – qu'il assimile à des formes de littérature orale.

La grande distinction qu'effectue Mauss entre les jeux et les arts se situe sur l'axe du sérieux. Les arts sont des activités sérieuses, les jeux pas. Il reprend ainsi une idée déjà présente chez Emile Durkheim qui, dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, comparait le jeu au rite[23] : « Un rite est donc autre chose qu'un jeu ; il est de la vie sérieuse » (p. 364). Chez Durkheim, jeu et art ont une origine commune, la religion, qui véhicule une « fonction secondaire, récréative et esthétique » :

> Ainsi, la religion ne serait pas elle-même si elle ne faisait pas quelque place aux libres combinaisons de la pensée et de l'activité, au jeu, à l'art, à tout ce qui recrée l'esprit

[18] En France, notamment l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (http://www.omnsh.org). Dans la sphère anglophone, autour des revues *Games and Culture* et *Simulation and Gaming*. Voir également AMATO, 2010 ; BAINBRIDGE, 2010 ; CALLEJA, 2010 ; DENIZOT, 2008 ; GRELLIER, 2008 ; TYCHSEN et HITCHENS, 2008 ; VOISENAT, 2009 ; ZAGAL et MATEAS 2010.
[19] WENDLING, 2002 ; CAÏRA, 2007.
[20] BERNARD, 2003 ; PARLEBAS, 2002 et 2003 ; LAPORTE, 2002 ; LAFORTUNE, 2004.
[21] MANGALAZA et WENDLING, 2003 ; VIGNE et DORVILLÉ, 2009 ; ROBERTS, ARTH & BUSH, 1959.
[22] Qui reprend en les développant les enseignements prodigués à l'institut d'ethnologie en 1937, dont la trace directe nous est parvenue en 2003, suite à la découverte et la publication des notes d'une étudiante (voir MAUSS, 2003).
[23] Notamment dans le chapitre consacré au culte positif (p.359 et suivantes).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> fatigué parce qu'il y a de trop assujettissant dans le labeur quotidien […] L'art n'est pas simplement un ornement extérieur dont le culte se parerait pour dissimuler ce qu'il peut avoir de trop austère et de trop rude : mais, par lui-même, le culte a quelque chose d'esthétique (p.363)

Cette notion d'esthétique, l'historien Johan Huizinga s'en servira comme point de fuite dans son célèbre essai *Homo ludens*. L'ouvrage parait pour la première fois en 1938 en langue néerlandaise[24], soit à la même période que celle où Mauss prodigue son cours sur le jeu à l'Institut d'Ethnologie puis au Collège de France (1934-1940). L'historien hollandais, biographe d'Erasme et spécialiste du processus de civilisation dans le Moyen-âge tardif en Europe, semble buter sur la classification des jeux dans le spectre des activités humaines. Il ne véhicule, à en croire l'auteur, aucune fonction biologique, logique ou même éthique, « ni fonction morale, ni vertu, ni péché[25] ». C'est bien « l'antithèse jeu/sérieux » qui est au centre de la réflexion (p.38), et celle-ci ne constitue pas une « règle fondamentale », tout comme Mauss précisait (2002, p.72) que « la distinction entre jeux et arts proprement dits ne doit pas être tenue pour absolument rigide ».

Le programme de recherche d'Huizinga consistera alors à considérer le caractère instable des jeux (p.41), en les décrivant grâce à des paires d'opposition parfois contradictoires. Le jeu repose sur un engagement libre, mais une fois commencé, il faut le terminer (p.24). Le jeu est superflu, mais indispensable à la vie (p.26). Le jeu n'est pas la vie courante, mais il lui donne un sens (p.25). Le « cercle magique du jeu » est inviolable (p.115), mais « la plus légère dérogation lui enlève sa valeur » (p.26). Le jeu est par nature instable et temporaire (p.41) mais il forme également culture et se transmet entre générations (p.27).

L'ouvrage consistera ensuite à étudier toutes les manifestations du jeu dans les phénomènes de civilisation, du Moyen-âge à l'époque contemporaine, de la justice à la guerre, en passant par l'amour courtois ou la poésie. Le jeu, chez Huizinga, apparait comme une modalité de l'action chez l'homme moderne, visible dans de nombreuses activités. Plus que d'*homo sapiens* ou d'*homo faber*, l'espèce humaine serait composée d'*homo ludens*, d'hommes qui jouent, puisque le jeu, nous dit Huizinga dans la préface de la première édition de 1938, est au moins aussi important pour l'Humanité que la capacité de créer : « la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu ».

Le rapport du jeu à la création, à l'esthétique, à la civilisation, à l'art ou plus généralement à la culture marque donc son entrée dans le domaine des sciences sociales dans la première moitié du 20ème siècle. Mais dès les années 1930, et malgré la publication d'*Homo ludens* juste avant la guerre, la thématique du jeu disparait presque du champ de la recherche en sciences sociales, comme le note Wendling (2002, p.29) en comptant le nombre d'articles ou de références sur le ludique parus

[24] Il sera traduit en allemand en 1939 puis en français en 1951.
[25] 1951, pp.22-23.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

dans *The American Anthropologist* entre 1888 et 2000. On y dénombre 19 articles thématiques, dont 17 entre 1888 et 1928, ainsi que 53 références, dont 50 avant 1948. Le constat est également valable en France, Wendling cite notamment le cas de la revue *L'Homme*, qui hormis un de ses propres articles, n'a jamais abordé de front la thématique ludique.

Si le jeu ne rencontre plus alors l'attention qu'il a pu connaitre dans la première moitié du siècle passé, notamment chez les chercheurs de langue française, c'est me semble-t-il parce qu'il a connu, notamment sous l'influence du paradigme structuraliste, un traitement dépréciatif dans le rapport qu'il entretient avec la culture. Ce traitement de l'objet ludique se démarque ainsi assez fortement de l'image positive qu'en donnaient Marcel Mauss ou Johan Huizinga.

Le second vingtième siècle : un changement radical des perspectives sur le ludique

C'est Roger Caillois qui le premier, dans *Les jeux et les hommes* (1951), change la perspective des études ludiques. Reprenant à son compte certaines paires d'opposition présentées par Huizinga, notamment la question du rapport au réel, l'auteur conteste l'influence du jeu dans le processus de civilisation de l'Europe décrit par l'historien hollandais. Le jeu n'est pas extérieur à la culture, mais il ne participe pas du phénomène de civilisation, il en rend simplement compte, il s'y soumet. Notamment, en tant que tel, le jeu serait improductif : à la différence du travail ou de l'art, il ne produit « aucune richesse, aucune œuvre » (1967, p.35). C'est en se servant du jeu comme étalon que Roger Caillois va proposer une classification des sociétés humaines, distinguées entre « modernes et primitives », les dernières étant dénommées, en contexte ludique, « sociétés à tohu-bohu ». Aux sociétés modernes, les sports et les jeux d'argent, aux sociétés primitives, le « vertige de la transe » et la divination.

Quatre catégories ludiques sont alors élaborées par l'auteur français : *agôn*, la compétition, *alea*, le hasard et la chance, *mimicry*, le simulacre et le faire-semblant, et *ilinx*, le vertige et la griserie. Présentées dans un tableau synthétique (1967, p.92), Caillois dresse les correspondances et les incompatibilités théoriques entre ces quatre catégories. Mettant cette classification à l'épreuve du terrain, Thierry Wendling montrera par exemple que l'opposition de principe entre compétition et vertige est tout à fait possible dans la pratique du jeu d'échecs (2002, p.44).

Mais l'apport de Caillois réside surtout dans le fait qu'il cantonne le jeu dans le domaine non sérieux évoqué par Mauss ou Huizinga. Pour Caillois, cette séparation est manifeste, alors que pour ses deux prédécesseurs, elle était toute relative.

> Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu (p.37)

Ainsi, si Roger Caillois est souvent critiqué pour sa classification rigide des jeux en quatre catégories, dont les incompatibilités théoriques sont discutables sur le plan ethnographique, ce durcissement du

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

rapport du jeu au sérieux, à la culture, à l'utilité, à la réalité constitue un second apport qui semble beaucoup plus lourd de conséquences. Les activités ludiques oscilleraient entre deux pôles : le premier, Caillois l'appelle *paidia.* Il renvoie aux « divertissement, turbulence, improvisation libre et épanouissement insouciant, fantaisie incontrôlée ». L'autre, le *ludus*, est constitué de « conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes » (p.48). En somme, Caillois oppose et sépare le principe des règles du jeu et sa dimension créative (qu'il dénomme « fiction », nous verrons que l'usage de ce terme est fondamental), spécifiquement pour la catégorie du *mimicry*, celle des jeux mimétiques de faire-semblant.

> Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux [...] Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs, *ils sont plutôt ou réglés, ou fictifs*[26] (p.41)

Mais Caillois avance une autre idée importante. L'étalonnage des sociétés humaines selon les jeux auxquels elles s'adonnent renvoie à une logique d'institutionnalisation des pratiques ludiques. C'est à la notion de *ludus* qu'échoit ce rôle « civilisateur » (p.76). Il doit canaliser, éduquer, discipliner la *paidia* (p.80) notamment en créant des règles, pour calmer les instincts « d'agitation et de vacarme » (p.77) ou « le désir primitif de s'ébattre » (p.86) qui sont à l'origine de tout jeu, comme en attestent, toujours selon l'auteur, les activités ludiques des animaux ou des jeunes enfants.

Ainsi, bien que ne se considérant pas lui-même anthropologue, et malgré la querelle personnelle qu'il entretiendra avec Claude Lévi-Strauss au sujet du jeu pendant plus de vingt ans[27], Roger Caillois est plus proche des positions du courant structuraliste qu'il n'y parait.

Notamment, dans un article de 1947, Emile Benveniste traitait du rapport entre les jeux et les croyances. L'auteur repart lui aussi des positions d'Huizinga : le jeu n'est pas une « activité particulière », mais plutôt « une certaine modalité de toute activité humaine », propre à toutes les sociétés, qui sert à « déceler les éléments qui en agencent la structure ». Nous retrouvons ici deux thèmes-clés du structuralisme : la recherche des universaux et la dimension révélatrice des pratiques humaines sur l'organisation des sociétés. Mais surtout, pour Benveniste, « le jeu fait délibérément abstraction du réel », il est « plus que le réel », « hors du réel ». Le jeu est alors présenté comme l'exact opposé du rite :

> Alors que le sacré élève l'homme au divin qui est un 'donné' et qui est la source de toute réalité, le jeu ramène sans danger le divin au niveau de l'homme.

Si le rite renvoie à la reproduction d'une histoire ou d'un mythe, le jeu n'en serait que la coquille vide, une forme reproduite sans contenu, ou dont le contenu a été perdu. Pour Benveniste, le jeu serait une forme dévoyée d'un ancien rite de nature religieuse, notamment visible chez dans les jeux

[26] Les italiques sont de mon fait.
[27] Le conflit, dont l'enjeu véritable est la question du relativisme culturel, est expliqué par Wendling (2010).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

des enfants. Cet effet corrupteur du jeu sur la culture sera d'ailleurs repris, quasiment à l'identique par Caillois, expressément cité par Benveniste dans le corps de l'article, dont il dit par ailleurs largement partager les conclusions.

Cette approche du jeu par sa simple forme, c'est-à-dire sans sa capacité à mobiliser un contenu ou une dimension créative, mais uniquement du point de vue des « règles » qu'il implique, sera reprise en substance, mais très brièvement, par Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*. L'auteur, dont l'intérêt pour la notion de règle, spécifiquement dans le champ de la parenté, n'est plus à démontrer, nous explique que le rite serait *conjonctif* (il rassemble les croyants), là où le jeu serait *disjonctif* : il ne résulte qu'en « un écart différentiel entre des joueurs individuels ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux » (1962, p.48).

Ainsi, après une entrée pleine de promesses dans le champ d'intérêt des sciences sociales, le thème du ludique apparait dans la seconde moitié du 20ème siècle, comme le note Th. Wendling (2002, p.32), comme atteint par « l'épuisement de perspectives théoriques qui avaient trouvé dans le jeu une expression de leurs préoccupations ». Du débat fratricide entre Caillois et Lévi-Strauss, dont le sujet est le ludique, mais dont le vrai fond concerne en réalité le relativisme culturel, Wendling dira qu'il a contribué à placer le jeu « à l'ombre du soleil structuraliste » (2010, p.47).

Le temps de la déconstruction théorique des activités ludiques

En dépit des arguments que je viens de présenter, il ne faudrait pas trop noircir le tableau de la recherche sur les jeux. Les jeux des enfants ont été l'objet de nombreux travaux, spécifiquement en langue anglaise et sur l'influence d'un auteur majeur, presque jamais cité dans la littérature francophone, mais considéré chez les Anglo-saxons comme ayant exercé une influence similaire à celle d'Huizinga ou de Caillois. Cet auteur est Brian Sutton-Smith. Psychologue de formation, pionnier des sciences de l'éducation dès les années 1940, le chercheur d'origine néo-zélandaise a immigré aux Etats-Unis suite à l'obtention d'une bourse Fulbright. Il a ensuite mené une carrière de professeur dans les universités de Bowling Green (Ohio), de Columbia (New York) et de Pennsylvanie. En 2007, Sutton-Smith a légué son fond documentaire au musée national du jeu des Etats-Unis[28] à Rochester (New York), et donné son nom à une bibliothèque qui compte plus de 150 000 références et qui abrite une revue, un centre de recherche et un programme de financement pour chercheurs en mobilité[29]. Sutton-Smith est auteur, co-auteur ou directeur d'une cinquantaine d'ouvrages[30] sur les jeux, et plusieurs centaines de références diverses, dont plus de 150 articles[31].

[28] http://www.thestrong.org
[29] Voir http://www.libraryandarchivesofplay.org
[30] Notamment *The Sibling* (1970), *The Study of Games* (1971), *Child's Play* (1971), *The Folkgames of Children* (1972), *How to Play with Your Children* (1974), *Play and Learning* (1979), *The Folkstories of Children* (1981), A

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'œuvre de Sutton-Smith est essentiellement consacrée aux enfants, et il aborde un angle de vue « folklorique » sur leurs jeux, en accordant une large place aux comptines, aux chansons, aux jeux de langage en général, mais également à toute la culture matérielle, polarisée autour du jouet. Sutton-Smith adopte également un point de vue assez positif sur le jeu, proche des positions d'Huizinga et de Mauss. Le jeu aurait notamment des vertus « rafraichissantes[32] » ou revigorantes, il nous permet (et pas seulement aux enfants) de transférer les sentiments positifs de l'activité ludique au reste de notre vie. Le jeu permet également d'accroitre l'effet socialisant de l'éduction parentale, même quand il prend une forme de taquinerie ou de cruauté[33]. Sutton-Smith s'est ainsi beaucoup intéressé aux jeux dans leurs contextes culturels, dans une perspective anthropologique qui n'aurait pas déplu à Mauss.

De ces nombreux travaux, Brian Sutton-Smith a extrait une analyse du jeu qui sera au centre de son ouvrage le plus célèbre, le plus synthétique également, *The ambiguity of play*. Le jeu n'est pas ambigu par nature, il l'est à cause de nos façons de le concevoir. Le point de départ du raisonnement est le suivant. D'une part, il n'existe pas de définition unifiée du jeu. D'autre part, l'appellation même de « jeu » recouvre, dans de nombreuses langues et cultures, des expériences et des formes extrêmement diverses. Ce constat, Sutton-Smith le partage avec Bateson qui le décrit comme un paradoxe[34], et on le retrouve encore dans des ouvrages très récents comme celui de Roberte Hamayon (2012), qui le considère même comme « un nœud de paradoxes ». L'auteur commence donc par un bref - mais large - aperçu d'activités pouvant être décrites comme des jeux (p.4), selon un axe allant de l'activité privée à l'activité publique : le jeu mental ou subjectif (le rêve, l'imagination) ; le jeu solitaire (la collection, le modélisme) ; les comportements ludiques (la farce, les jeux de mots) ; le jeu social informel (les blagues, les fêtes du samedi soir) ; les jeux vicariants impliquant un public (télévision, cinéma, concours de beauté) ; le jeux performatifs (jouer de la musique, jouer au train) ; les fêtes et les festivals (anniversaires, réveillon de Noël) ; les concours sportifs ou ludiques (l'athlétisme, le casino) ; le jeu risqué ou impliquant (la spéléologie, le saut à l'élastique).

Cette diversité des expériences ludiques implique une diversité des attitudes des joueurs et des mises en scènes ou des façons de jouer. Comme conséquence finale de cet enchevêtrement ludique, l'approche des sciences et des différents mouvements intellectuels face au jeu apparait

---

History of Children's Play (1981), *Toys and Culture* (1986), *Play and Intervention* (1994), *Children's Folklore Source Book* (1995), *The Ambiguity of Play* (1997).

[31] Voir notamment SUTTON-SMITH 1997 et 2008.

[32] 2008, p.97.

[33] Sutton-Smith sollicite à ce sujet les jeux inuits de l'île de Baffin, dans lesquels le père « menace » l'enfant de tuer sa mère ou de le tuer lui-même pour lui voler ses vêtements.

[34] A de nombreuses reprises dans le recueil *Une théorie du jeu et du fantasme.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

comme très éclatée, chaque discipline voyant dans le jeu un motif d'exploration de ses propres préoccupations.

Ainsi, si la réconciliation de ces perspectives sur le jeu semble difficile, il n'est pas pour autant vain d'élucider quelques points communs, notamment celui qui a largement structuré la pensée et la carrière de Sutton-Smith lui-même, à savoir la distinction entre les pratiques ludiques des enfants et celles des adultes. D'une part, les jeux d'enfants ne sont, selon l'auteur, que trop rarement considérés comme constitutifs d'une véritable culture, et plutôt regardés sous l'angle de pratiques créatives. En revanche, la tendance semble être inversée chez l'adulte : le jeu y est plus souvent examiné comme simplement *récréatif* ou comme activité de divertissement, pas toujours reconnue comme utile.

Afin d'unifier un paysage apparaissant comme chaotique, Sutton-Smith propose une approche décentrée, essentiellement déconstructive sur le plan théorique. Ce n'est pas le jeu en lui-même qui fera l'objet de sa synthèse, mais les différents discours portés sur le jeu, sans limitation au champ du discours scientifique. Cette clé d'accès vers ce réel fragmenté, Sutton-Smith nous la livre sans l'angle de la *rhétorique*. Le sens donné à ce terme dans l'ouvrage est double. Tout d'abord, il reprend son sens usuel, celui du discours qui dont l'intention est de convaincre un auditoire. Mais surtout, Sutton-Smith montre que ces modèles rhétoriques agissent à un autre degré : ils renforcent les systèmes de valeurs et les contextes culturels où s'inscrivent le jeux et les sous-tendent plus qu'ils ne les questionnent. C'est pour cette raison que l'étude de l'auteur ne se limite pas à la critique de la pensée scientifique ou universitaire. La rhétorique agit également au niveau de « l'idéologie populaire » (p.8).

Si le jeu est ambigu, nous dit donc l'auteur, ce n'est pas nécessairement par nature, mais bien parce qu'on porte sur lui des analyses ambiguës[35]. A titre d'exemple, l'auteur nous livre celui du jeu comme prétexte à une démarche de distinction sociale. C'est une idée que l'on retrouve chez Philippe Ariès (1960, p.101)[36]. Chez les « modernes » notamment en Europe, entre le 17ème et le 19ème siècle, « la communauté des jeux se [serait] rompue au même moment entre les enfants et les adultes, entre le peuple et la bourgeoisie ». C'est également de cette façon que Caillois procède, en distinguant sociétés modernes et primitives. On pense également à la distinction entre jeux pour enfants (poupée, cowboys et indiens), généralement valorisés dans la littérature sur le ludique, et jeux pour adultes (jeux d'argent), plutôt dévalorisés. Pour résumer, on pourrait dire que le jeu est victime d'une malédiction : celle de porter sur lui la nécessaire explication de phénomènes qui lui sont extérieurs.

[35] Sutton-Smith nuancera cette idée dans un texte de 2008, en avançant que l'intention du jeu est en réalité essentiellement ambigüe, en reprenant l'exemple des jeux taquins entre parents et enfant ou les jeux de langage vulgaire ou choquant des cours d'école.
[36] Citée par Thierry Wendling (2002,p.42).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Sept modèles rhétoriques se dégagent alors, qui loin de prétendre à la difficile tâche d'unifier les discours sur le ludique, peuvent à tout le moins, comme le suggère l'auteur « jeter des ponts » entre les approches pour voir comment elles s'articulent. Ces sept modèles entrent souvent en interaction, certains se combinent ou s'opposent en fonction du type de jeu qu'ils servent à décrire.

Le premier modèle rhétorique sur le jeu concerne le progrès animal. Il est généralement appliqué au thème du développement infantile et de l'acquisition de compétences sociales. Ses vertus sont celles de l'imitation, de la socialisation, du progrès cognitif ou psychomoteur. Le deuxième modèle est celui du jeu de destin et du jeu de hasard. Dans cette perspective, le jeu échappe au contrôle du joueur. Selon l'auteur, cette rhétorique a surtout connu ses heures de gloire avant l'avènement de la société du loisir et de l'activité de temps-libre, supposément librement choisie. Ce modèle s'oppose généralement au premier, ainsi qu'à une vision individualiste de l'activité ludique. Le troisième modèle évoque des questions de pouvoir. Le jeu y est considéré comme une façon de représenter des conflits réels ou symboliques, mais également de renforcer la place de ceux qui sont les maîtres du jeu, ou qui en sont les héros. Le quatrième modèle implique des questions d'identité. Celle-ci, à travers le jeu, peut être mise en avant, renforcée, maintenue, en cela qu'elle réaffirme les liens d'une communauté de joueurs. La cinquième rhétorique a trait à l'imaginaire, au fantasme, à l'improvisation ludique, spécifiquement appliquée au champ de la créativité artistique ou à l'innovation. Le sixième modèle relève du jeu hédoniste, d'une rhétorique du soi, d'un jeu considéré sous l'angle de l'échappatoire ou de la pure satisfaction esthétique. L'expérience personnelle du joueur y est souvent exacerbée. Quant au septième et dernier modèle, il concerne la frivolité, et sert souvent de repoussoir aux autres modèles. Ce modèle ne s'applique pas uniquement aux visions dépréciatives du jeu, mais également aux figures des bouffons, des carnavals, des phénomènes d'inversion sociale.

Le modèle de Sutton-Smith apporte donc de sérieux éléments quant à l'appréhension du phénomène ludique. Son approche théorique est déconstructive sans être dépréciative. Elle incite, en « mettant les choses à plat », à s'intéresser au jeu pour ce qu'il est et non pour ce qu'il représente et encourage à revenir à l'étude des pratiques telles que les joueurs les conçoivent, notamment pour leur rendre la parole. Elle agit encore comme garde-fou méthodologique. Il est utile de s'y reporter pour éviter de tomber soi-même dans un discours rhétorique ou de céder à ce que Thierry Wendling appelle également « la tentation définitionnelle » (2002, p.34).

« Faire bon accueil à la théorie »

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Je l'ai montré, l'approche de Sutton-Smith est avant tout déconstructive. Il me faut à présent reconstruire un cadre théorique qui n'ait pas la prétention d'être valable pour tout phénomène ludique, mais qui soit le plus à même de cerner le jeu précis qui fait l'objet de cette thèse.

De ce modèle complexe, très bien documenté par l'auteur au fil des pages de l'ouvrage, ressortent deux points de discussion qui éclairent l'entrée du chemin pour une étude sur le jeu de rôles grandeur nature : celui du positionnement disciplinaire que devrait adopter une thèse sur le jeu, et celui du choix des méthodes, notamment pour savoir quelle place donner à la parole des joueurs sur leur propre pratique[37].

Un premier point, qu'il me semble nécessaire de clarifier dès à présent, est le positionnement disciplinaire de la thèse. Sutton-Smith écrit que les modèles rhétoriques ont leurs sujets ou leurs problématiques favoris, et qu'ils sont presque naturellement portés par les disciplines qui en font leur objet. La construction de cette thèse s'apparente à une étude anthropologique pour plusieurs raisons, notamment du fait de la place accordée à l'observation participante au sein d'une communauté de personnes qui apparaitra exotique pour de nombreux lecteurs. Ma volonté a toujours été de faire une bonne ethnographie de cette pratique presque inconnue des sciences sociales, dans un style inspiré des ethnographies des sociétés lointaines, produites par les premiers ethnologues. Mais d'un autre côté, l'arsenal méthodologique et les références bibliographiques sont essentiellement celles de sociologues (particulièrement Howard S. Becker ou Laurent Thévenot). Comme Sutton-Smith, chercheur formé à la psychologie, détenteur d'un des premiers doctorats en sciences de l'éducation de Nouvelle-Zélande, il me semble que le jeu n'appartient à aucune discipline particulière. J'ai choisi de solliciter des méthodes plutôt attachées à l'anthropologie, mais pas uniquement (voir l'étude statistique), et ai spécifiquement sollicité trois auteurs pour le cadre théorique. Il s'agit de deux sociologues (H. S. Becker et L. Thévenot), mais un également d'un philosophe spécialiste de la fiction (Jean-Marie Schaeffer). Pour réaliser la première thèse de sciences sociales dédiée à cette pratique d'un genre particulier, la piste ethnographique m'a semblé fondamentale. Les questions que j'ai rencontrées sur le terrain, concernant principalement l'idée d'une *immersion fictionnelle collaborative*, ont largement déterminé le choix des auteurs auxquels je fais appel.

Avant de présenter dans le détail les différentes raisons pour lesquelles j'ai convoqué ces trois auteurs dans une discussion autour du GN, je souhaite revenir brièvement sur la question de l'usage de la théorie. Dans une approche décrite par Howard Becker[38], je vais distinguer entre trois niveaux ou trois usages possibles de la théorie : l'approche prospective (souvent sollicitée au

[37] Sutton-Smith a ainsi œuvré toute sa carrière à redonner la parole aux enfants en contexte ludique, d'un point de vue folklorique proche des démarches de mise en valeur des cultures dites populaires.

[38] Dans une conférence donnée à l'EHESS le 05 novembre 2012, dont un résumé et un enregistrement sont disponibles à l'adresse http://act.hypotheses.org/3331

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

moment du projet de thèse), l'appréhension de la « grande théorie » (celle qui domine le champ d'étude), et l'usage concret de la théorie pour éclairer le terrain.

Le premier niveau théorique est prospectif. Il s'agit d'une étape, à mon sens insuffisamment mentionnée dans les rapports de recherche, qui vise à revenir sur ce que l'on pensait trouver sur un terrain avant de s'y rendre. Il est logique qu'on lise peu de textes allant dans ce sens, puisqu'il s'agit de faire état d'intuitions qui pour la plupart se sont révélées inexactes. Pour autant, l'avertissement de Durkheim face aux prénotions me semble toujours utile à entendre. Dans le cas présent, je pensais trouver de la matière sur l'organisation sociale des mondes de GN, dans leur capacité à reproduire le réel. Je les concevais comme des espaces de liberté débridée, capables de répondre à une quête impossible : faire des expériences sociales sur des populations. Que se passe-t-il lorsqu'on introduit une technologie nouvelle dans un univers ? Que se passe-t-il quand les extra-terrestres envahissent le monde ? Peut-on introduire de nouvelles croyances dans un groupe social ? Que se passe-t-il lorsqu'on déclenche une famine ou une guerre de religion ? Je pensais que les organisateurs s'amuseraient à tester ce genre de choses sur les joueurs, pour les surprendre, pour faire de leurs réactions des scénarios de jeu. Cette liberté, je pensais la retrouver à un niveau plus individuel, qui aurait fonctionné comme une sorte de portrait chinois. En créant son personnage, le joueur possède une grande marge de manœuvre. Qui allait-il incarner, s'il pouvait devenir un personnage historique, un super héros, ou exercer une profession hors-norme comme spationaute ou agent secret ? Je n'ai guère observé ce genre de phénomènes dans mon enquête, et les rares fois où des joueurs ont pris le parti de créer un personnage inspiré de l'existant, ils ont vite été rattrapés par de contraintes de conformité avec l'original. Quant aux expériences sociales, elles n'avaient pas vraiment lieu d'être, car les organisateurs comme les joueurs n'étaient jamais très attachés à une vision surplombante du monde dans laquelle ils se seraient amusés à manipuler de grandes institutions politiques ou religieuses.

Le second niveau théorique est celui qui vise à solliciter un cadre d'analyse valable pour de grands ensembles sociaux ou de grands sujets. Il s'agit, nous dit encore Becker, de cadres comme le marxisme dans l'analyse des rapports entre les groupes sociaux, ou de l'usage de la théorie de la bureaucratie chez Max Weber, appliquée à l'étude des carrières des enseignants de primaire (sujet de thèse de H. S. Becker). Ce deuxième niveau, qui correspond à une « grande direction » prise par les analystes d'un sujet donné, on l'aura compris, est celui que j'emprunte à Sutton-Smith selon l'idée que les études sur le jeu portent souvent sur d'autres sujets que le jeu lui-même. Ce niveau demande sans doute d'adopter la posture la plus critique. Becker a ainsi montré au sujet des enseignants d'écoles primaires de la région de Chicago que ces derniers n'avaient pas des ambitions de carrière horizontales, mais bien verticales. En d'autres termes, les enseignants n'aspirent généralement pas à devenir directeurs d'écoles, mais plutôt à changer d'école jusqu'à trouver celle

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

qui leur convient le mieux, ils n'entrent pas, dans ce sens, dans le schéma classique de progression bureaucratique décrit par Weber. Pour le cas du GN, je dirais qu'il s'agit d'un jeu qui permet, du propre aveu des joueurs, un dépassement de ses propres cadres. Il peut élucider d'autres phénomènes, comme le fait de renforcer des liens communautaires, mettre en lumière des relations de pouvoir, permettre d'acquérir des compétences sociales (lutter contre la timidité). Mais avant toute chose, comme l'école primaire parmi d'autres institutions bureaucratiques, le GN, parmi d'autres jeux, possède des caractéristiques spécifiques qu'il convient d'étudier, notamment parce qu'il demande aux joueurs de collaborer pour s'immerger collectivement dans des univers fictionnel (je reviendrai sur ce point au moment de présenter la problématique).

Le troisième niveau décrit par Becker vise à faire de la théorie un usage concret et éclairant sur le terrain, notamment lié au contexte dans laquelle on la sollicite. Le sociologue américain explique notamment, en reprenant des arguments de son mentor E. Hughes[39], que si les relations entre les races aux Etats-Unis expliquent beaucoup de choses en tant que grand modèle d'analyse sociale (comme le furent les classes sociales en France), elles s'éclairent spécifiquement en contexte. Être noir ou être blanc ne revêt pas le même sens selon qu'on soit à l'école, à l'église, au travail ou dans l'espace public et le rôle qu'on y exerce. Ainsi, la pratique du jeu de rôles grandeur nature pose de nombreuses questions, appelant à solliciter plusieurs cadres théoriques, totalement ou partiellement, en convoquant notamment les trois auteurs cités plus haut, dont les idées n'ont pas toutes le même niveau de généralité, et ne se déclinent pas de la même façon sur le terrain. Je vais à présenter justifier de leur emploi dans ce troisième cadre décrit par Becker, qui me semble de loin le plus important.

(Re)construire un cadre théorique pour étudier le jeu de rôles grandeur nature sur le terrain

Le parti-pris de cette thèse se situe donc avant tout dans la volonté de comprendre le jeu du point de vue des joueurs, de l'intérieur, en étayant le raisonnement théorique en fonction des problèmes rencontrés. C'est là une autre idée-phare de Sutton-Smith qui déplore (entre autre 1997, p.16) l'absence de travaux sur ce que les joueurs pensent du jeu auquel ils s'adonnent, sur les caractéristiques et les raisons de leur engagement dans le jeu, dans la relation entre leur(s) vision(s) du jeu et celle des théoriciens. Ce positionnement me semble d'autant plus nécessaire que Sutton-Smith, de son propre aveu, s'attèle essentiellement, dans *The Ambiguity of Play*, à un exercice de

[39] Notamment dans *Le regard sociologique* (Ed. de l'EHESS, 1997).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

déconstruction théorique des études sur le phénomène ludique[40]. Ainsi, si je ne sollicite pas Brian Sutton-Smith parmi les trois auteurs avec lesquels j'entre ici en dialogue, c'est parce que son propos semble davantage décrire une posture du chercheur face à l'objet ludique qu'un cadre théorique à proprement parler.

En revanche, comme je l'ai annoncé dans la formulation de la question de recherche, c'est bien de posture qu'il est question ici, celle qu'adoptent en l'occurrence les joueurs de GN pour collaborer, s'engager et s'immerger collectivement dans des univers fictionnels. C'est dans le but d'éclairer cette idée de posture que sont sollicités les apports théoriques des trois auteurs que je vais maintenant présenter.

Howard Becker : mondes du jeu, division du travail créatif et approche des « états intérieurs »

Je me servirai en premier lieu des travaux d'Howard Becker, essentiellement issus des deux ouvrages, *Les mondes de l'art* et *Comment parler de la société ?* Deux idées principales seront sollicitées. La première est celle de « monde », essentiellement développée dans *Les mondes de l'art*. Cette notion permet d'étudier la division du travail créatif entre les différents acteurs impliqués dans une activité, qui dans le cas de Becker, résulte le plus souvent dans la création d'une *œuvre*. L'œuvre n'existe pas véritablement dans le cas du GN, mais le concept de monde (un monde du jeu en l'occurrence) n'en est pas moins valable, de même que l'importance à accorder à la culture matérielle (costumes, armes factices) ou immatérielle (scénarios, récits de vie des personnages) produite au sein de ce monde. Je reprendrai ainsi le vocabulaire employé dans *Comment parler de la société ?* en évoquant les « fabricants » et les « usagers » (que l'auteur appelle également des consommateurs) lorsqu'ils entrent en dialogue pour évoquer l'objet ou la finalité de leur activité commune. Ici encore, j'introduis une spécificité liée à la réalité du terrain. Joueurs et organisateurs de jeu collaborent, se critiquent, se chamaillent parfois, au sein de l'activité elle-même, pendant la partie, et non, comme c'est le cas des photographes ou des sociologues que décrit Becker, quand ils sont confrontés à leurs collègues ou à des non-spécialistes pour donner du sens à ce qu'ils ont produit (des clichés ou des rapports de recherche). En d'autres termes, quand un GNiste parle à un non-GNiste de son loisir, c'est généralement pour en donner une explication profane, et non pour entrer dans le détail d'un scénario qu'il a jugé mal construit, ou d'un costume mal taillé.

Une autre idée forte issue du même ouvrage est celle qui vise à faire usage des fictions en sociologie. Si Becker produit, à la fin de l'ouvrage, un plaidoyer pour leur usage comme parabole (notamment en citant Italo Calvino comme géographe urbain, George Pérec comme ethnographe ou Jane Austen comme analyste des relations d'alliance dans l'Angleterre victorienne), il précise

[40] Un second ouvrage, *Play as Emotional Survival*, déclaré par l'auteur comme « à paraître » depuis 2008, devait justement explorer le pendant de cette déconstruction en repartant d'un point de vue plus holistique sur les fonctions du jeu dans la société moderne.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

également que la fiction nous permet de dégager la logique de certaines situations trop complexes à l'état brut. Il sollicite ainsi les types idéaux de Max Weber et son étude de la bureaucratie comme un genre de fiction. Le modèle n'existe pas en tant que tel, mais nous aide à réfléchir de manière plus schématique à la bureaucratie en général. L'idée de Becker au sujet des fictions pourrait être compilée de la façon suivante :

> Que l'histoire ne soit pas vraie n'a guère d'importance […] au regard de sa valeur comme analyse sociologique […] Vraies ou pas, ces relations sont telles que l'on voit bien comment elles seraient vraies, ou pourraient l'être, dans pratiquement n'importe quel cadre […] Et si elle ne sont pas véridiques, elles sont présentées de manière suffisamment logique pour donner envie d'en suivre les grandes lignes dans une recherche personnelle sur des sujets semblables […] Elles nous apprennent quelques chose sur la société que nous pouvons appliquer ailleurs, dans nos tentatives personnelles pour comprendre les choses. (2009, p.167)

Ce qu'il se passe pendant une partie de GN n'est pas non plus « vraiment vrai », de ce point de vue. Mais cela n'empêche pas pour autant d'y trouver un matériau sociologique de premier choix, pour étudier la façon dont les acteurs se coordonnent pour agir.

J'ai également sollicité Becker pour faire usage d'éléments issus d'*Outsiders*, spécifiquement dans le travail de déconstruction de l'ouvrage sur lequel il revient dans *Ecrire les sciences sociales*. En somme, la question qui vient tout de suite à l'esprit lorsqu'on étudie des comportements sociaux inhabituels (les fumeurs de marijuana ou les GNistes) est la suivante (citée p. 155) : « pourquoi fait-on quelque chose d'aussi saugrenu ? ». En réalité, c'est une question qui n'a pas beaucoup de potentiel théorique, dans le sens que Becker montre que les gens sont prêts à faire pratiquement n'importe quoi, du moment que les conditions s'y prêtent. D'autant que ces personnes ne perdent pas leur rationalité en s'adonnant à ce genre de pratiques, et c'est plutôt ce genre d'attitudes rationnelles dans un contexte irrationnel qu'il convient d'étudier. La question à poser, reprise sous la forme d'une ficelle du métier dans l'ouvrage éponyme, devrait être « comment fait-on du GN ? » plutôt que « pourquoi fait-on du GN ? ». Le raisonnement est valable en premier lieu pour les fumeurs musiciens de jazz, Becker y revient à nouveau dans *Ecrire les sciences sociales* au chapitre 8. Mais la chose à ne surtout pas négliger est la redéfinition par les acteurs eux-mêmes de leur pratique *a priori* étrange, et spécifiquement des « états intérieurs » occasionnés par cette pratique collective. « Planer », « être défoncé » pour les fumeurs, « être immergé », « entrer dans l'histoire » pour les GNistes.

Laurent Thévenot : quelle est la posture d'engagement du joueur de GN ?

Etudier le GN implique d'élucider la façon dont les acteurs se coordonnent pour agir. Le cadre théorique proposé par Laurent Thévenot dans *L'action au pluriel*[41] (2006) apparait comme particulièrement utile pour aborder ces modes de collaboration. Selon l'auteur, ce « pouvoir de coordination » (pouvoir au sens de « capacité ») existe sous la forme de « régimes d'engagement » que recouvrent quatre éléments de définition.

En premier lieu, l'engagement est affaire de portée : il permet d'identifier des « modes de conduite différents au regard de leur mise en commun ». Ce premier type d'engagement correspond à la capacité de se coordonner avec autrui, dans une logique de cohérence avec soi-même et avec un collectif. On est proche ici de la notion présentée par Howard Becker, toujours au sujet de l'engagement, dans un texte publié en 1960, celle de « trajectoire d'activités cohérentes » (p.2) : nous agissons couramment selon ce qui nous semble être la normalité, mais la normalité est également composée des comportements les plus courants[42]. Becker critiquait ainsi le caractère circulaire de ce raisonnement :

> Si nous utilisons le concept de cette manière, dire que l'engagement produit des trajectoires d'engagement cohérentes est une tautologie, car l'engagement, malgré nos intuitions sur son existence indépendante, est en fait lié au comportement cohérent qu'il est censé expliquer (p.5)

En introduisant brièvement le cas de la déviance, le sociologue américain décrivait le parcours d'un consommateur de drogue, amené à fréquenter, sur la base de son expérience personnelle, d'autres consommateurs parce que ceux-ci partagent cette expérience et ne lui renvoient pas une image de « déviant ». Son engagement dans une « carrière » de consommateur est donc cohérent.

C'est ainsi qu'il convient de distinguer, chez l'Américain comme chez le Français, l'action de *s'engager* et l'état *d'être engagé*. Cette distinction est au cœur de la seconde définition de l'engagement chez Thévenot et concerne le maintien du lien d'engagement (« la dépendance au monde »). Celui-ci implique la notion d'obligation dans la promesse, la garantie, le serment. Il s'agit des engagements qui nous lient, et qu'on ne saurait réduire à leurs simples finalités (par exemple, l'engagement de fidélité dans un couple).

Le troisième volet de l'engagement implique des logiques d'accommodement et de perception, avec soi-même et avec son environnement. Cet environnement doit être « apprêté » en conséquence pour qu'on s'y engage convenablement. Il me semble ici qu'un bon exemple serait celui du militant qui s'engage dans un parti ou un mouvement syndical à la faveur d'événements

[41] L'ouvrage de Thévenot reste assez hermétique, spécifiquement du fait de l'emploi d'un vocabulaire complexe et d'un niveau d'abstraction assez élevé. En complément du livre lui-même, je solliciterai le grand résumé proposé par l'auteur en 2011 dans la revue *SociolgieS*, complété par les deux textes de discussion de Jean-Louis Genard et Michel Grossetti, qui lui donnent un éclairage extrêmement pertinent.

[42] Cette idée préfigure la réflexion majeure autour de la déviance dans *Outsiders*, qui paraitra en 1963.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

politiques, comme une révolution ou la contestation populaire. Cette personne ne se serait sans doute pas engagée, eussent les circonstances été différentes.

Enfin, le quatrième volet inscrit l'engagement sur l'axe du certain et de l'incertain, du connu et de l'inconnu. Il implique tout autant la notion de « repos confiant » (s'engager « les yeux fermés » dans une situation connue) que celle du « doute éprouvant » (s'engager « les yeux ouverts » dans une perspective critique), autrement, dit il présente l'opportunité pour l'acteur d'exprimer sa réflexivité, ses doutes, d'éprouver ses croyances, mais aussi de prendre des risques.

Thévenot souhaite ainsi réhabiliter une certaine vision de la place de l'acteur social comme acteur moral (selon l'interprétation de Genard), conscient de lui-même et du monde qui l'entoure. Genard précise encore que selon Thévenot, cet acteur se trouve « doté de capacités et de compétences multiples » (2011, p.3).

L'auteur de *L'action au pluriel* traite ainsi de l'engagement en évoquant trois « régimes » (ou « familles de modalité d'action »), que l'on pourrait comprendre comme trois modes de relation, à soi, aux autres et au monde. Il y est donc bien question de portée, de distance ou de « milieux » (selon l'expression de Genard).

Le premier régime, celui de la « familiarité personnelle », voisin de l'idée de conscience et de réflexion (2006, p.10), concerne un rapport du domaine du proche, de l'affectif, de l'intime. La coordination avec soi-même s'effectue dans l'aise ou la routine. Le second régime est plus stratégique, il est nommé « en plan » ou « en projet ». Il place l'acteur dans une position autonome, où il peut se réaliser sur le plan individuel et selon une rationalité intéressée (2006, p.9). Le troisième régime est celui de la justification publique[43] et du bien commun auquel on attribue une valeur morale, ce que Thévenot appelle une « grandeur qualifiante » ou encore « une action en public sous le regard des autres » (2006, p.8). Je raccourcis ici volontairement la description des régimes pour mieux les illustrer concrètement grâce au cas du GN. J'ajouterai une simple précaution avant d'aller plus loin. Les trois régimes d'engagement de Thévenot s'avèrent tout à fait utiles pour aborder le GN. Cependant, ainsi que l'indique Grossetti, je m'efforcerai d'éviter de les considérer « comme une grille de lecture toute faite ». Non seulement ces trois régimes ne sont pas exclusifs les uns des autres, mais de plus il est fort possible, comme le remarque Genard, qu'ils ne suffisent pas à couvrir tous les domaines de l'action. C'est justement sur ce point que je souhaite en venir à présent.

En première analyse, donc, la pratique du GN pourrait correspondre à la fois aux trois régimes d'engagement décrits par Thévenot. Il s'agit d'un jeu et d'un loisir. Il est « facile » de s'y engager, comparativement à d'autres phénomènes courants : accepter un nouvel emploi, se marier, acheter une maison. Le joueur s'engage en familiarité en créant son personnage, qu'il décide de costumer selon ses goûts personnels, et à qui il donne le profil de son choix, notamment en lui

[43] Thème déjà abordé dans l'ouvrage *De la justification : les économies de la grandeur*, avec Luc Boltanski.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

attribuant des compétences dans une liste fournie par les organisateurs mais aussi en le dotant de valeurs morales. Il accommode à sa convenance personnelle l'univers fictionnel qu'on lui propose. Il se coordonne avec lui-même sur le mode de l'aise. Très fréquemment, le personnage accompagne le joueur d'une partie à l'autre, ou d'un jeu à l'autre. Celui-ci devient familier, il possède sa propre expérience, il fait parfois office de véritable alter-ego. Nous verrons notamment que le joueur y est souvent très attaché.

Mais participer à un GN, c'est également un projet, un engagement plus stratégique de réalisation de soi dans la pratique d'un loisir, y compris lorsqu'il s'agit de s'impliquer dans une association organisatrice pour y devenir bénévole. On s'y engage pour donner de son temps à titre gratuit, mais on espère aussi en retirer un bénéfice personnel, sur le plan des contacts humains ou de la capacité d'exprimer sa créativité (dessiner, coudre, peindre des décors). Il s'agit également de s'engager dans une relation de confiance. Les membres d'une association comptent les uns sur les autres, ils concrétisent ensemble ce qu'ils ne pourraient faire seuls, tout comme les joueurs se donnent, les uns et autre, les moyens d'interagir dans l'univers fictionnel. C'est à ce niveau que le recours à « l'autre » est le plus réifié.

Enfin, jouer implique aussi la préservation d'un bien commun : le plaisir ludique de tous les participants, le partage d'un moment agréable, qui fait intervenir des valeurs (terme auquel Thévenot substitue celui de « grandeurs ») de respect mutuel assez similaires à celles d'un sport. Joueurs et organisateurs doivent collaborer au bon déroulement de l'histoire. L'engagement associatif implique aussi d'autres valeurs : l'absence de lucre, la citoyenneté responsable, la neutralité idéologique, la promotion de la culture ou le respect de l'environnement. C'est à ce niveau que le jeu se déroule sous le regard d'un autrui généralisé.

Le GN, en fonction du moment où on le regarde et du point de vue que l'on adopte, met en évidence des relations interpersonnelles qui mélangent les trois régimes d'engagement (le proche, le projet et la justification), comme le fait également remarquer Grossetti en prenant l'exemple de la vie de couple. En outre, il existerait des espaces qui ne seraient pas couverts par la typologie de Thévenot. Genard évoque notamment un quatrième régime, celui de « l'engagement exploratoire », tel que le présente Nicolas Auray dans une contribution récente (AURAY, 2011). Ce régime est celui de la *sérendipité* (l'heureuse découverte), du surf sur internet, du brocanteur qui chine ou de la flânerie du promeneur. S'engager dans une exploration, cela suppose que la chose à laquelle on s'intéresse existe bel et bien, mais qu'on ne sache pas encore de quoi elle retourne exactement (Genard cite notamment le cas des sites web de rencontres). C'est un peu le cas du GN également, dans le sens qu'un joueur ne sait pas à quoi s'attendre au moment où la partie démarre, notamment quelles quêtes vont lui être proposées, pas plus que les organisateurs ne savent en retour ce que les joueurs vont en faire. Mais à l'inverse d'une exploration, cette « chose » - en réalité, une histoire -

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

n'existe pas encore, puisque la partie consiste justement à la créer ensemble, en faisant un large recours à l'improvisation.

Ainsi, l'usage que je ferai ici de la théorie des régimes d'engagement sera essentiellement centré sur la posture du joueur, sur l'attitude qu'il doit adopter avant et pendant la partie, sur la façon dont il devra collaborer avec les autres immergés.

Cette posture correspond à certains phénomènes décrit par Genard sous le terme « d'activités créatives », « d'actions ouvertes sur l'aventure et l'inattendu […] à la fois marquées intentionnellement […] mais ne comportant pas vraiment de structuration en plan » (2011, p.10)[44]. Dans ce processus de création collective, on s'engage en tant que soi, mais on n'y incarne pas moins un personnage fictif. On y entretient des relations avec autrui, mais ceux-ci ne sont pas non plus tout à fait eux-mêmes. On s'imagine un environnement qui devient bien réel, mais s'agissant d'un monde fictionnel, il n'est pas non plus tout à fait vrai. Et en réalité, beaucoup des décisions que l'on prend n'auront plus aucune espèce de conséquence une fois la partie terminée. Ainsi, si le jeu existe essentiellement « pour de faux », le fait qu'on s'y engage, les actions que l'on entreprend pendant la partie, toute l'organisation sociale des événements existent bel et bien. Nous sommes face à un phénomène d'action collective tout à fait réel, mais qui concerne paradoxalement la création de lieux, de moments et d'événements fictionnels. Le travail vise à comprendre comment les acteurs agissent collectivement, tout en sachant qu'ils font *comme si* tout était « pour de vrai ».

Jean-Marie Schaeffer : l'immersion fictionnelle interactive

Dans son ouvrage de synthèse *Pourquoi la fiction ?* Jean-Marie Schaeffer s'intéresse aux fondements anthropologiques de la fiction. Prenant pour corpus de recherche des œuvres d'art mimétiques, il propose une étude des cadres pragmatiques de la fiction. La clé de voute du cadre pragmatique, c'est l'intention de l'auteur. En effet « il ne suffit pas que l'inventeur d'une fiction ait l'intention de ne feindre que « pour de faux », il faut encore que le récepteur reconnaisse cette intention et donc que le premier lui donne les moyens de le faire » (p.147).

Après une critique très détaillée de l'argument antimimétique, qui tend à confondre, pour résumer le propos de manière cavalière, fiction et mensonge, Schaeffer propose une grille d'analyse qui concerne la façon dont les fictions nous permettent d'accéder à des univers. Il dégage ainsi sept dispositifs d'immersion fictionnelle, mis en œuvre par des arts mimétiques. Ces dispositifs se décomposent entre des *vecteurs* (la forme que prend la fiction : texte, photographie, récit oral) et des *postures* que doivent adopter les immergés, postures que l'auteur agence sur un axe allant de l'immersion mentale (lecture) à l'immersion physique intramondaine (jeu d'acteur). Contrairement à

[44] J'aurai l'occasion de revenir sur ce point précis en conclusion en évoquant l'article récent de B. Arditi : *Insurgencies don't have a plan – they are the plan.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Becker, Schaeffer accorde beaucoup moins d'importance à la division du travail créatif, et distingue entre deux pôles, le pôle « créatif » et le pôle « récepteur » qui selon lui partagent la même modalité d'immersion. La différence entre ces deux pôles repose sur le fait que « le créateur d'une fiction crée lui-même les amorces susceptibles de le mettre en situation d'immersion. Le récepteur en revanche se trouve face à des amorces déjà constituées dans lesquelles il lui suffit de « glisser », de se « laisser prendre » (p.195). Ces deux acteurs adoptent alors une posture différente, le récepteur « s'engage dans un univers fictionnel préexistant », tandis que le créateur « invente au fur et à mesure l'univers dans lequel il s'immerge » (p.196).

Des sept modèles présentés par Schaeffer, dont on trouvera un tableau synthétique à la page 255 de *Pourquoi la fiction ?*, le dernier apparait comme le plus intéressant pour aborder le cas du GN. Schaeffer écrit qu'il fait exception à la règle de correspondance entre immersion créative et immersion réceptive (p.253). Ce modèle concerne les jeux fictionnels et l'art de l'acteur, comme le théâtre, le cinéma, les jeux de rôles enfantins ou les jeux vidéo numériques. Le vecteur est celui de la substitution d'identité physique (notamment par le déguisement) et la posture de l'immergé celle de « l'indentification allo-subjective actantielle » (agir en tant qu'acteur au sein de situations). Schaeffer écrit notamment qu'il n'existe pas dans ce septième cas de pôle récepteur, et notamment de *spectateurs*, puisque ceux-ci sont par nature (p.254) exclus de l'action ou du jeu qui se déroule. Seuls les acteurs ou les joueurs s'immergent en changeant d'identité physique, et en mimant des situations intramondaines. Mais le cas du jeu vidéo pose spécifiquement question à l'auteur, qui lui consacre l'introduction du livre mais y revient également dans la conclusion générale. En effet, la virtualisation de l'identité du joueur pose deux problèmes. Celle-ci n'est tout d'abord pas tout à fait similaire à la substitution de son identité physique (p.314). Le joueur de jeu vidéo ne se déguise pas, il fait usage d'un « double », d'un avatar numérique. Et de plus, contrairement à l'acteur ou au joueur traditionnel, « il ne crée pas l'univers à travers son activité d'immersion mimétique », mais « se meut dans une réalité largement imprévisible, qu'il ne découvre qu'au fur et à mesure » (p.254).

Schaeffer propose en conséquence un hypothétique huitième modèle, qui n'existe pas encore, du fait qu'il devrait fonctionner comme une « œuvre-matrice qui à la fois [proposerait] un univers fictionnel et [programmerait] une réception interactive » (p.315). Le joueur y serait à la fois acteur et spectateur, il adopterait simultanément « une posture d'action ludique et une posture d'attention esthétique », il s'immergerait « dans un univers fictionnel qui se donne conjointement à découvrir et à transformer » (p.334).

La description est troublante, tant elle semble correspondre au mode de fonctionnement du GN, qui ne se situe pourtant pas dans une dimension virtuelle. « Organisateurs » et « joueurs » interagissent en permanence, avant et pendant le jeu pour créer ensemble un contenu qui ne sera pas simplement échangé de l'un à l'autre, mais sera plutôt l'objet d'un dialogue, d'une appropriation

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ou d'une interprétation. Cette appropriation ne se fera pas uniquement sur le mode mimétique, mais plutôt sur celui de la création collaborative, un peu à la manière dont les musiciens de jazz décrits par Howard Becker et Robert Faulkner (2011) improvisent des morceaux selon des cadences, des enchaînements, des gammes ou des styles qui leur permettent de travailler de concert. Chacun se sert de son instrument et la division du travail est clairement établie. Le morceau prend vie au moment où on le joue, même s'il prend assise sur certains cadres préétablis, qui dans le cas du jeu, serait par exemple celui des règles. Ainsi, un joueur de GN sera tantôt acteur, tantôt auteur des saynètes qu'il improvisera, tantôt spectateur du jeu des autres. En outre, l'univers fictionnel dans lequel il plonge n'est pas simplement ouvert à la découverte, il est interactif.

Posture, modalités d'enquête, choix du terrain et des méthodes

Pourquoi s'intéresser au GN en premier lieu ?

L'histoire de cette thèse est particulière, et il me parait difficile d'entamer une étude ethnographique d'une pratique jusqu'ici peu documentée de but en blanc, sans préciser comment je m'y suis intéressé en premier lieu. Au tout début des années 2000, je fréquentais un club de jeu de rôles sur table en banlieue parisienne. Un ami m'avait alors parlé d'une version un peu particulière de ce loisir qui se pratiquait en costume, sans lancés de dés, sans maître du jeu mais avec des batailles véritables, des accessoires en mousse et en latex et des décors, qu'on appelait « grandeur nature ». Le plus grand jeu de ce genre, AVATAR, se déroulait en Belgique. Ce n'est qu'en 2006 que notre petit groupe a finalement fait le déplacement. Ce que nous y avons vu nous a véritablement interpelés, et comme beaucoup de débutants, sans doute, nous n'avons pas pris la totale mesure de ce que cette activité sous-entendait comme implication pour les joueurs. Nous étions d'une part assez passifs, déambulant de lieu en lieu sans trop savoir quoi faire, et les projets auxquels nous avions réfléchis n'avaient en somme que peu de chance de s'intégrer dans l'univers déjà en place. Bien qu'au final assez peu concluante, cette première expérience nous a donné envie d'en savoir plus, et de nous y impliquer davantage, de mieux connaitre le monde fictionnel du jeu. Presque naturellement nous est venue l'idée de monter un groupe d'aventuriers qui exploreraient le monde d'AVATAR, un peu à la façon des journalistes du *Guide du routard*. Faune, flore, magie, géographie, mœurs remplissaient les pages de nos *vade-mecum* et nous organisions même des excursions touristiques pour partir à la rencontre des trolls ou observer le lutin des bois dans son habitat naturel.

2006 a également été l'année où je me suis inscrit en thèse à l'EHESS, thèse qui devait faire suite à mes travaux de DEA consacrés à l'Australie aborigène. Il s'agissait d'étudier les programmes

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de gestion environnementale en zone tropicale, programmes qui présentaient la particularité d'associer des populations locales et leurs savoirs autochtones, notamment dans la gestion des parcs nationaux. Cependant, je ne suis jamais vraiment entré dans ce sujet, et au bout de deux ans, j'ai pris la décision de tout arrêter, la thèse n'ayant visiblement aucune chance d'être portée à terme. J'ai ainsi changé de sujet, changé d'équipe d'encadrement et entamé un nouveau programme de recherche en y associant l'Université libre de Bruxelles. Pendant ces deux années, j'avais beaucoup développé mes liens avec le milieu du GN belge, jouant et organisant moi-même des parties, dont AVATAR. Ce qui me fascinait à l'époque où je me contentais d'avoir sur cette pratique un point de vue de participant, c'était l'incroyable complexité des univers fictionnels mobilisés. Ces mondes m'apparaissaient comme des constructions très élaborées, avec leurs propres dieux, leurs propres lois, leurs propres histoires. Il s'agissait pour moi de mondes reconstitués dans lesquels un ethnographe se serait tout à fait plus à se perdre pour y rencontrer des populations exotiques d'orks, d'elfes ou d'hommes-bêtes, pour étudier leurs mœurs, leurs rituels magiques ou leurs visions du monde. Ainsi, au moment de déménager en Belgique et de reconsidérer totalement mon projet de recherche, ces questions se sont imposées presque naturellement. Je voulais procéder à l'ethnographie des mondes du jeu de rôles grandeur nature.

De l'ethnographie dans le jeu à l'ethnographie du jeu

J'ai donc commencé à observer les GN avec un nouvel œil, celui, familier, de l'utilisateur averti, déjà impliqué dans de nombreux projets, avec une vision s'ensemble que m'a permis d'acquérir un mandat d'administrateur de la fédération nationale, mais également en étant positionné, souvent en tant que scénariste, en cœur de la pratique. Le travail de terrain a donc commencé au printemps 2009, alors que j'y étais déjà dans les faits très engagé. Je n'ai donc pas eu, comme c'est le cas pour la plupart des enquêteurs de terrains, à devoir pénétrer sur un terrain étranger. Mais d'autres questions n'ont néanmoins pas manqué de se poser, notamment dans le cadre d'une trop grande intimité.

Mes collègues joueurs ou organisateurs ont mis du temps à me considérer comme un chercheur. Certains se sont fort étonnés que leur pratique puisse faire l'objet d'une thèse en sciences sociales, comme s'il n'y avait rien à en dire, ou rien de plus que les quelques mémoires de masters qui s'y sont consacrés n'avaient déjà dit. Certains autres ont pensé que je m'attaquerais directement à la phase d'écriture, puisque ma connaissance en tant que pratiquant devait me fournir suffisamment d'informations. Certains autres ont encore cru que ma démarche était commanditée en secret par le conseil d'administration de la fédération, notamment dans le cadre d'une enquête

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

(qui a pourtant eu lieu, mais pas de mon fait) pour monter un dossier d'agrément auprès du ministère de la jeunesse[45].

Il m'a donc fallu un certain temps (plusieurs mois) pour rendre visible ce changement de statut, et commencer à reconquérir la confiance des gens, confiance assez largement perdue suite aux événements ayant affecté le monde du GN belge à la toute fin des années 2000. C'est en effet à cette époque, précisément à la rentrée 2009, qu'un groupe de joueurs d'AVATAR a rompu avec l'organisation historique pour créer sa propre activité, *Ragnarok*, dont le premier opus s'est déroulé en 2011. Etant proche des organisateurs d'AVATAR, mon travail d'immersion sur le terrain a connu des débuts compliqués, du fait de mon appartenance à ce qui était alors perçu comme « le camp adverse ».

J'ai commencé à enquêter de la manière qui me semblait la plus naturelle : en jouant. Et pour observer les nombreuses parties auxquelles j'ai participées – bien plus nombreuses que celle auxquelles j'aurais participé comme simple pratiquant – j'ai appliqué les trois règles du bon ethnographe, telles qu'on les enseigne très souvent à l'université : prendre des notes, prendre des notes et prendre des notes. Ainsi pour déforcer ma position de praticien bien averti, j'ai décidé de me passer de grille d'observation. En effet, j'avais déjà tellement de choses en tête avant de partir enquêter que j'avais très peur que cela m'empêche d'observer quoi que ce soit. Je me suis donc lancé « à l'instinct » en prenant une liste de jeux auxquels auparavant je n'aurais pas participé[46], même dont je ne savais quasiment rien, dont je ne connaissais pas les organisateurs, pour tenter de reproduire la posture de celui qui pour la première fois découvre cette activité. J'ai ensuite pris le parti d'alterner les postions d'observation, tantôt en tant que joueur, tantôt en tant que personnage non-joueur (sorte d'adjuvant scénaristique ou de figurant, voir plus loin) et lorsque c'était possible, en tant qu'organisateur ou qu'arbitre, au cours d'une trentaine de parties organisées par une douzaine d'équipes d'organisation[47]. J'ai ainsi pu naviguer dans des univers très divers, des mondes médiévaux-fantastiques inspirés de l'œuvre de Tolkien aux univers post-apocalyptiques peuplés de zombies, en passant par des détours au farwest, dans l'Egypte antique, dans l'Angleterre des légendes arthuriennes ou des pirates des mers tropicales. La contrainte majeure a toujours été la même (j'y reviendrai au chapitre 10) : trouver un personnage ou une position qui me permette de prendre un maximum de notes, si possible en direct, sinon très peu de temps après une observation. Pour ne pas dénoter des autres personnages, j'ai ainsi souvent incarné des journalistes, des chroniqueurs ou des écrivains. Il a toujours fallu que mes personnages aient, pour une raison ou l'autre, la capacité de pouvoir écrire.

[45] En effet, en Belgique, une association peut obtenir d'être reconnue « organisation de jeunesse » et ainsi se voir attribué du personnel et des subventions.
[46] Se référer aux annexes pour le contenu de cette liste et la description des jeux observés.
[47] Les associations qui gèrent les jeux organisent en effets parfois plusieurs activités différentes, qui se déclinent elles-mêmes en plusieurs épisodes, parfois pendant près de quinze ans.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Des entretiens complémentaires

Fort de l'acquisition de ce matériau d'observation, il m'a semblé nécessaire de recueillir auprès des joueurs des avis distanciés concernant leur propre pratique, soit mise dans une perspective longue (leur carrière de joueur), soit très ponctuellement pour évoquer un épisode de jeu. J'ai donc lancé un second terrain d'entretiens qualitatifs de type long (souvent plus de deux heures), en face à face, généralement au domicile des interviewés. Le choix du domicile m'a paru offrir plusieurs avantages. D'une part, symboliquement, il m'a semblé important de faire les déplacements moi-même pour aller à la rencontre des interviewés, pour minorer la dimension « convocation » d'un entretien. Ensuite, l'intimité d'un domicile est, me semble-t-il plus propice au dialogue confiant qu'un lieu public ou qu'un bureau à l'université. Enfin, pour une raison très pratique, les interviewés se sont sans doute sentis moins rappelés à leurs devoirs de conjoints ou de parents, pouvant ponctuellement, les entretiens se déroulant toujours en soirée, aider à la préparation du repas ou s'occuper de leurs enfants. J'ai cependant été plusieurs fois reconduit poliment à la porte, parce que le repas avait brûlé ou parce que l'heure était venue de coucher les petits.

Le choix des personnes à interviewer[48] s'est largement basé sur l'idée que je me faisais de leur connaissance et de leur expérience de la pratique. J'ai plutôt cherché à rencontrer des joueurs et des organisateurs expérimentés. Parfois je me suis trompé, et suis tombé sur des débutants. La plupart des enquêtés étaient des connaissances issues de ma propre pratique, certaines étant très vagues, d'autres étant des camarades avec qui j'avais moi-même joué ou organisé des parties. Cependant, je me suis assez rapidement rendu compte que les entretiens n'auraient pas nécessairement la place la plus importante dans la thèse. En effet, le caractère artificiel des entretiens individuels m'est vite apparu. Il m'a semblé très délicat, quoi que l'exercice se soit globalement bien passé, de reconstituer un travail de description des parties de GN hors contexte. Les personnes interrogées sont placées, de par la nature même de l'exercice, dans une position hyper individualisée, dans laquelle ils mettent en récit des événements dont ils sont souvent eux-mêmes les personnages principaux. Ainsi, beaucoup d'interviewés ont évoqué de manière très succincte des épisodes de jeu quand je leur ai posé la question. Il m'a donc semblé que bien qu'instructif, ce type d'entretiens hors contexte trouvait vite sa limite dans le fait que les GNistes interrogés évoquaient leur pratique « de l'extérieur », en parlant du GN « en général » comme s'agissant d'un phénomène bien compris de l'interlocuteur. Certains se sont positionnés comme des spécialistes, et ont clairement mis en avant leur longue expérience de la pratique, comme pour me prouver que j'avais eu raison de les solliciter. D'autres n'ont pas manqué de me faire savoir qu'ils se

[48] Se référer aux annexes pour une présentation détaillée des interviewés.

sentaient très flattés que je les interroge. Pour cette raison, j'ai tenté un exercice de déconstruction, en tentant de mener une conversation sur la base de questions volontairement vagues (« Explique-moi le GN comme si je n'en avais jamais fait » ; « qu'est-ce que selon toi un bon/un mauvais joueur »). Cette démarche ne m'a pas entièrement satisfait, cependant j'ai pu recueillir un certain nombre d'éléments très intéressants sur les parcours des joueurs dans leur pratique.

J'ai pu également me rendre compte de la fragmentation de ce que j'avais pu prendre pour une « communauté » de praticiens. Mon travail de terrain m'a obligé à fréquenter des personnes appartenant à divers cercles de sociabilité, réparties dans des réseaux d'interconnaissance, amicaux, familiaux, associatifs, à base géographique ou vicinale. Mais je n'ai pas trouvé de « communauté du GN belge » à proprement parler. J'ai trouvé des joueurs inscrits de manière plus ou moins claire dans ce que H. S. Becker appelle des réseaux de relation de groupes[49] qui ne dépendent pas simplement d'une pratique commune, ou d'un attrait pour un loisir spécifique[50]. Les GNistes belges sont au contraire séparés par des barrières bien visibles comme la langue, la région géographique mais aussi des réseaux de sociabilité qui ne se recoupent pas, pour des raisons philosophiques ou simplement parce qu'ils ne se sont jamais rencontrés. J'ai été assez étonné de constater que des personnes qu'on m'avait indiquées comme étant « bien affranchies » quant à ces réseaux de jeu en soient en réalité assez ignorants, notamment au sujet du tissu associatif qui supporte pourtant l'intégralité des activités. Le lien des clubs ou des individus aux initiatives fédératrices sont extrêmement minces : les associations ne se rencontrent quasiment jamais en tant que telles, à l'exception notable de l'assemblée générale annuelle de la fédération belge, désertée par de nombreux clubs, et dont un nombre significatif ne sont pas membres[51]. Toute la partie de mon guide d'entretien concernant les rapports des joueurs ou des organisateurs aux clubs ou aux associations a donc paru très peu pertinente. Les clubs de GN n'ont souvent de concret que leur structure juridico-administrative. Le travail effectif des organisateurs, pourtant très conséquent, reste confiné à des cercles restreints, souvent à base affinitaire, et difficilement accessibles si l'on n'en en fait pas initialement partie. Ces cercles d'organisateurs, que j'ai pourtant fréquentés dans le cadre de l'organisation d'AVATAR, de Ragnarok ou de l'organisation d'animation de GN à destination des enfants, ne m'ont pas semblé, en tant « qu'envers du décor », très intéressants à exploiter. Je peux ainsi dire qu'il n'existe pas véritablement de vie associative accolée à la pratique du GN.

Ainsi, interrogés sur une liste de clubs existant et au sujet desquels il me semblait intéressant de recueillir des avis critiques, les interviewés ont souvent montré qu'ils ne les connaissaient pas et qu'ils ne faisaient aucune différence entre la structure associative (sur le plan légal) et l'équipe des

[49] BECKER, 2002 ; p.23.
[50] Becker prend comme exemple l'appartenance à un groupe ethnique, reprenant l'idée développée par E. Hughes dans *Le regard sociologique* (1997).
[51] L'AG est en effet ouverte à toutes les associations de GN, fédérées ou pas.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

organisateurs (les bénévoles de l'association). Ces structures et ces équipes sont en outres assez changeantes : les bénévoles s'impliquent et se dégagent de manière très souple. Untel attend un enfant, il quitte l'organisation, tel autre se trouve au chômage, il la rejoint. C'est souvent au hasard de conversations ponctuelles que j'ai croisé ce thème des mouvements des effectifs organisateurs, et cela n'a fait que confirmer mon sentiment du peu d'importance à accorder à l'objet « club » en tant que tel.

De la même manière, je pensais tirer quelque chose de la réputation que les jeux ont auprès des joueurs qui ne s'y rendent pas. J'avais ainsi pensé que les jeux jouissaient d'une certaine popularité qui les rendait attractifs ou répulsifs. Or, si les joueurs ont souvent une opinion bien tranchée sur un jeu donné, qu'ils y aient participé ou non, cela ne semble pas entrer outre mesure dans leur décision de s'y inscrire. Autrement formulé, les joueurs disent parfois se rendre à des jeux qu'ils savent n'être que « très moyens » mais parce qu'ils vont y retrouver des amis, ou qu'ils souhaitent suivre le groupe qu'ils ont l'habitude de fréquenter. J'ai donc pu me rendre compte assez vite d'un phénomène à double détente : les relations sociales qui s'établissent par ou grâce à la pratique du GN lui préexistent, et elles ne se développent que très peu pendant l'activité elle-même. Il existe certes des joueurs isolés qui se rendent à des jeux où ils ne connaissent (ou ne pensent connaitre) personne en particulier, mais la plupart appartiennent à des groupes d'amis qui se constituent avant la partie. On se socialise peu pendant le jeu lui-même, mais beaucoup avant, après et entre deux parties, en rejoignant des groupes préexistants. L'implication des joueurs et des organisateurs, et conséquemment la densité des relations sociales qui les animent, existe essentiellement en dehors du jeu. Ainsi, les parties qui se déroulent pendant des durées moyennes de 48 à 72 heures, s'organisent-elles souvent plusieurs mois avant de débuter. J'irai même plus loin en disant que lorsque la partie commence, les relations sociales qui animent les joueurs sont déjà bien assises, par l'établissement et l'accord tacite de respecter des règles, par le costume, par l'existence préalable de groupes d'amis qui translatent vers des groupes de personnages. C'est la relation sociale construite *en dehors* du jeu qui lui permet d'avoir lieu, dans une optique d'économie du temps effectif de la partie. Plus le joueur arrive informé sur l'univers, plus il a bâti des alliances, plus il a donné à son groupe ou à son personnage une identité, moins il passera de temps à la faire pendant le jeu lui-même. Interroger les joueurs sur ce qu'il se passe pendant une partie (notamment en leur posant la question très ouverte d'évoquer un bon et un mauvais souvenir) n'est pas non plus vain, car c'est là que ces relations apparemment bien établies sont éprouvées. Une des idées principales de la thèse reste donc d'avancer qu'on ne joue pas uniquement pendant la partie, mais également avant et après et que la partie n'est qu'une étape du processus de la relation que le jeu induit entre les joueurs.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

En conséquence, la thèse ne traite pas des engagements comme on traite d'un engagement associatif, politique ou syndical. Les questions de citoyenneté responsable, d'engagement dans des mouvements issus de la société civile ne m'ont jamais apparu déterminantes dans la pratique ludique. L'engagement y est d'une autre nature puisqu'il se développe essentiellement dans un contexte fictionnel qui aura été minutieusement préparé et construit de manière collaborative par les joueurs et par les organisateurs. C'est pour cette raison que je formule ma question de recherche autour de la posture d'engagement et des activités collaboratives des joueurs qui concourent à leur immersion collective, plutôt qu'autour de l'implication dans une communauté ou dans un style de vie.

C'est donc au sujet de ces phénomènes qui se mettent en place en dehors du temps de jeu *stricto sensu* que l'essentiel des entretiens est exploitable, notamment au sujet du personnage et du groupe. C'est sur ces deux thèmes qu'il me semble que l'entretien hors contexte a pris le plus de sens. L'évocation des parties elles-mêmes, notamment traitées sous l'angle du souvenir de jeu « fort en émotions » n'a vraiment fait sens que lorsqu'elles ont pu être confrontées à des observations *in situ*. C'est la raison pour laquelle les épisodes de jeu sont essentiellement décrits grâce à un matériau d'observation et à des entretiens informels, les occasions où ces mêmes épisodes ont été évoqués par les joueurs étant rares.

« La monographie n'interdit pas de compter » (F. Weber)

Hormis un terrain d'observation construit comme une source privilégiée, et des entretiens qualitatifs utilisé plutôt sur le mode du complément, il m'a semblé intéressant de réaliser une enquête quantitative[52]. Celle-ci devait remplir un rôle exploratoire, celui de me permettre d'identifier de grandes tendances en termes de composition de la population étudiée, qui m'aurait échappé en tant que joueur reconverti en ethnographe.

Je me suis ainsi appuyé sur la démarche de Florence Weber, qui dans un article de 1998[53], réalisait un exercice plutôt rare, celui de confronter des données ethnographiques avec des données statistiques.

Il existe très peu de données statistiques sur le GN, en Belgique ou ailleurs[54], ce qui confère à largement ignorer, autrement que par une pratique fréquente du jeu, les caractéristiques sociographiques des joueurs. J'ai pu recueillir - et acquérir moi-même - quelques intuitions auprès des joueurs : on voit relativement peu de femmes en GN ou de personnes d'âge mûr ; les joueurs appartiennent à des catégories socioprofessionnelles très diverses ; les néerlandophones ne fréquentent pas beaucoup le GN francophone, et inversement.

[52] Concernant le protocole d'enquête et la présentation des données, se reporter aux annexes.
[53] *L'ethnographie armée par les statistiques*. Enquête, n°1 « Les terrains de l'enquête ».
[54] Voir BONVOISIN, 2008 pour une enquête par internet mené au Québec, en France et en Belgique.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Il m'a ainsi semblé nécessaire d'apporter plus de précision sur la population GNistique de Belgique, au minimum dans le but de cadrer le terrain pour ne pas passer à côté de phénomènes marquants qui contrediraient les intuitions citées ci-dessus.

S'il ne semble pas *a priori* nécessaire de dresser de barrière entre l'approche qualitative et quantitative, je dois tout de même mentionner la réflexion d'Andrew Abbott quand il évoque certaines traditions institutionnelles sous le terme de « dépliant méthodologique » propre aux sciences sociales, argument repris par Jean-Louis Fabiani (2003). Abbott écrit que les sciences sociales instituées véhiculent des méthodologies reproduites et enseignées, parfois sans aucun esprit critique, dans les universités. Le résultat est que bien souvent, l'étudiant ou l'apprenti-chercheur doit faire un choix disciplinaire qui s'accompagne, et là réside le problème, de choix méthodologiques voire philosophiques, comme l'a récemment montré Stéphane Beaud (2012). Ce type de « grand partage » est récurrent dans le champ des sciences sociales, il concerne également, comme le rappelle Vincent Debaene (2005) des catégories comme le réel et l'imaginaire, l'ethnographie et la fiction ou plus simplement la science et la littérature (2010). Voilà une bonne occasion d'y réfléchir d'un point de vue empirique.

Il est vrai que l'ethnologie n'a jamais fait un usage extensif de l'outil statistique, au contraire de la sociologie. Il s'agit là de ce qu'on pourrait appeler une « mauvaise habitude », sans doute héritée du temps ou les ethnologues étudiaient des sociétés à échelle réduite, où le traitement des grands nombres n'aurait eu il est vrai que peu d'intérêt. Il s'agit pourtant d'une méthode d'objectivation de la donnée qui, si elle n'est pas parfaite, n'en est pas pour autant moins bonne qu'une autre. Elle ne fait pas apparaitre la vérité par le chiffre, elle renseigne sur la nature d'un terrain qui devra nécessairement être exploré autrement (observation, entretiens, lectures). Je pense qu'elle est notamment utile quand le chercheur s'attaque à des phénomènes de grande ampleur ou à de grands regroupements qu'il ne peut pas tout à fait cerner grâce à une enquête immersive, comme c'est mon cas, puisque l'on compte environ 5 000 joueurs de GN en Belgique.

L'approche quantitative m'a notamment permis d'ajouter une distance supplémentaire avec mon terrain, de le considérer de l'extérieur, en cherchant à explorer des hypothèses de travail qui auraient tout à fait pu être des prénotions : le costume est-il si important pour les joueurs ? les étudiants sont-ils aussi présents qu'on le croit ? quelle est la proportion de femmes dans ce loisir réputé très masculin ? De plus, ce terrain m'a permis d'effectuer une sociographie de la population étudiée (âge, catégorie professionnelle, niveau d'étude, langue maternelle, ….) en plus que de me permettre de récolter des contacts pour de futurs entretiens individuels, entretiens qui ont bénéficié de la lumière de ce terrain quantitatif exploratoire.

Ainsi, l'approche quantitative permet de trianguler une donnée souvent polarisée entre un accès qualitatif au terrain (entretiens et observations) et une confrontation à la littérature théorique

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ou empirique. C'est donc par nécessité pratique - confronter différents types de données - que j'ai ouvert cette parenthèse quantitative, dans une optique proche de ce que C. Lemercier, C. Ollivier et C. Zalc (2013) appellent à juste titre « un bricolage raisonné », pour mieux envisager une posture proche « des arrangements originaux, […] de la sortie des routines, de l'innovation par l'arrachement d'un outil à ses matériaux, échelles ou thématiques habituels ».

Dans l'article cité plus haut, Florence Weber nous invite également à confronter les deux approches afin de mieux comprendre et critiquer « la fabrication et les effets » des catégories statistiques. Il me semble que cette confrontation permet aussi de revenir sur l'évidence qu'une approche qualitative est nécessairement réalisée *in situ* et une approche quantitative hors-contexte.

En réalité, pour ce qui concerne ma propre recherche, il m'a semblé très artificiel d'interroger les joueurs hors-contexte lors d'entretiens individuels. Certes, la distance qu'ils prennent par rapport à leur pratique est des plus intéressantes et permet de confronter pratique observée et pratique décrite, notamment reconstruite par les acteurs sur la base de leurs souvenirs, confrontés à mes propres observations, lorsque nous avons participé à la même partie. A l'inverse, en menant un terrain quantitatif pendant les inscriptions d'un jeu, je me suis senti très immergé. La simple navigation dans les files d'attentes pour distribuer questionnaires, crayons et planchettes a permis de réaliser des entretiens informels et de travailler ma posture de chercheur. Par la suite, un grand nombre de GNistes croisés dans diverses circonstances m'a identifié comme « celui qui distribuait des enquêtes à AVATAR ». Il m'a donc semblé nécessaire de mener l'enquête par questionnaires auto-administrés sur le lieu du jeu, et non à distance, même si cela aurait été plus commode[55].

Quelques traits de la composition sociographique du GN francophone de Belgique peuvent ainsi être dégagés[56] en guise d'introduction, pour aider le lecteur à se faire une image mentale des joueurs. La pratique est essentiellement masculine puisqu'on y compte 80% d'hommes. Le GN est en outre pratiqué essentiellement par des jeunes, les moins de 35 représentent en moyenne 85% des effectifs. Le public du GN belge francophone est essentiellement national et assez peu mixte sur le plan linguistique. 40% des joueurs interrogés sont des étudiants, et en termes de population active, la répartition entre professions (intellectuelles, intermédiaires, élémentaires, …) est relativement homogène. Le GN est un loisir qu'on ne commence quasiment jamais après 30 ans, et l'on y joue environ deux ou trois fois par an, bien que la fréquentation soit assez disparate, entre joueurs actifs et joueurs irréguliers, de même qu'entre les débutants et les expérimentés. La plupart des GNistes pratiquent d'autres formes de jeu de rôles, au premier rang desquels le jeu papier-crayon, suivi du jeu vidéo. Les deux tiers des répondants sont d'ailleurs venus au GN après avoir joué sur table. Les univers fictionnels les plus sollicités sont inspirés de la littérature médiévale-fantastique, malgré une

[55] Enquête par internet, telle que menée par Bonvoisin, *op.cit.*
[56] Je renvoie le lecteur à la partie sociographie pour une analyse complète du matériau quantitatif.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

bonne diversité des mondes représentés (post-apocalyptique, historique ou contemporain). Le choix privilégié en termes de personnage se porte sur la figure du guerrier (soldat, combattant, mercenaire), suivi d'assez loin par celle du magicien. Etonnamment, on ne rencontre pas d'effet de genre sur le choix du personnage : hommes et femmes expriment des préférences assez similaires. J'ai également interrogé les joueurs au sujet des éléments qu'ils affectionnent particulièrement dans la pratique du GN. Il en ressort que l'incarnation du personnage et des histoires bien écrites sont les éléments majeurs, suivis pas des questions d'ordre esthétique (costumes, décors) ou de rythme de l'activité (notamment les combats). Les conditions matérielles, comme la nourriture ou le confort, arrivent en dernière place.

L'ambition exploratoire de cette enquête quantitative n'a en réalité pas été totalement réalisée, dans la mesure où elle n'a pas permis d'infirmer beaucoup d'*a priori* liés à l'observation. Les joueurs sont d'ailleurs assez souvent conscients de ces répartitions, notamment sur la jeunesse des effectifs, la présence réduite des femmes ou la très grande diversité des profils socio-professionnels rencontrés en jeu. L'exploitation des chiffres a pourtant deux mérites. D'une part elle permet de mettre des indicateurs chiffrés sur des réalités jusqu'ici largement décrites instinctivement. La donnée la plus importante à retenir est sans doute le caractère très mixte des origines sociales des joueurs. En toute vraisemblance, il ne s'agit pas d'un loisir de classe, populaire ou bourgeois, encore moins réservé à une frange marginale de la population. Si les étudiants sont les plus représentés, c'est sans doute du fait que les jeux se déroulent pendant le week-end, et qu'il est moins nécessaire pour eux d'être en forme le lundi matin pour conduire les enfants à l'école ou se rendre au travail. D'autre part, l'enquête statistique apporte certains raffinements sur des thématiques que je n'ai pas présentées ici (entrée dans la pratique, effet de lassitude, etc), qui seront reprises de manière plus extensive dans la partie idoine.

Une dernière précaution …

Ma démarche est donc avant tout ethnographique et explique la quantité de matériau descriptif exposé dans le corps de la thèse, qui tente de rendre compte d'un terrain long (près de trois ans) et d'une immersion au cœur de la pratique étudiée. Elle consiste essentiellement à donner la parole aux GNistes pour décrire leur propre pratique, de leur propre point de vue. L'objectif, j'y reviendrai très souvent au cours du développement, consiste essentiellement à éviter de tomber dans un piège décrit par Brian Sutton-Smith (1997) avec force détails. Ce piège est celui de la position antimimétique, que Sutton-Smith aborde plutôt sous le terme de rhétorique, et qui consiste à faire un recours strictement utilitaire aux pratiques ludiques pour en réalité étudier des phénomènes sociaux différents, comme les rapports de pouvoir, la distinction homme-animal, etc. J'ai pour ma part été particulièrement attentif à deux choses.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La première est que le jeu mérité d'être traité pour lui-même et par les joueurs directement, de leur propre point de vue, sans qu'il soit besoin de leur « faire dire » autre chose que ce qu'ils disent eux-mêmes. Le terrain du GN montre notamment que s'ils conçoivent une analogie entre les progrès de leur personnage et leur propre développement, par exemple dans la sphère professionnelle, ils ne manqueront pas de le mentionner. S'ils n'en disent rien, c'est sans aucun doute parce que cette question, qu'ils se posent pourtant très fréquemment, ne leur semble pas pertinente. Ainsi, pour marcher dans les pas de Sutton-Smith, il me semble nécessaire d'être toujours vigilant face à la nécessité de réduire l'écart entre ce que disent les analystes du jeu et ce que les joueurs disent eux-mêmes. On pourrait notamment concevoir comme un manque l'absence de recours à des théories très étayées sur des pratiques mieux documentées, comme le théâtre ou différentes formes de pratiques ludiques impliquant des jeux d'acteur. Encore une fois, l'analogie entre le GN et le théâtre n'aurait eu de sens que si elle avait été observée sur le terrain. Bien que les GNistes décrivent parfois leur pratique comme un mixte entre théâtre d'improvisation et sport de combat, on trouve peu de comédiens dans leurs rangs. Ces derniers, dont certains sont des professionnels que je n'ai pas manqué d'interroger, ne font pas de lien spécifique entre les deux pratiques. Au contraire, ils conçoivent des différences assez marquantes[57]. La tentation serait alors trop forte, et le risque trop grand, de décrire le GN du point de vue de tout ce à quoi il ressemble, du théâtre à la reconstitution historique, en passant par le carnaval ou le *cosplay*. Si Sutton-Smith met en garde contre la tentation de parler du jeu d'un point de vue rhétorique, j'ajoute à cela le risque de décrire le jeu (en particulier le GN) en négatif, notamment pour ce qu'il n'est pas.

La seconde idée fait davantage écho à la vision que donne Bruno Latour du « social » dans *Changer de société, refaire de la sociologie*. Selon Latour, « le social n'est pas une colle capable de tout attacher […] mais plutôt ce qui est assemblé par de nombreux autres types de connecteurs ». Autrement dit, le jeu n'est pas un de ces « aspects résiduels » (p.12) qui ne serait que la preuve de l'existence du social, force agrégative, invisible et préexistante, comme peuvent le paraitre, selon le sociologue, l'économie, la linguistique ou la psychologie et qui ne s'observeraient pas que par les « traces » qu'ils laissent derrière eux (p.17). Donner la parole aux enquêtés, spécifiquement dans ce contexte ludique, est sans doute la meilleure façon de comprendre leurs pratiques, notamment en leur laissant « la tâche de définition et de mise en ordre du social » (p.36). La troisième partie est explicitement conçue dans cette perspective, puisqu'elle s'intéresse à la façon dont les GNistes s'organisent pour jouer, notamment en élaborant des cadres d'action temporels ou spatiaux, en questionnant le rapport entre fictionnel et ordinaire, ou encore en redéfinissant la façon dont ils s'associent.

[57] Voir au chapitre 11 notamment.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Présentation du plan

Pour traiter des différents efforts, activités ou travaux de celui qui souhaite s'immerger dans un univers fictionnel de GN, et qui constituent la posture collaborative qu'il doit adopter, j'ai construit un plan en trois parties.

Dans un premier temps, il va falloir *accéder à l'univers* du jeu, en créant un personnage actif, doté de compétences, d'un récit de vie, de projets, de traits moraux. L'interprétation de ce personnage va être l'occasion pour le joueur de faire face à lui-même, mais également de le confronter, physiquement et en direct, à d'autres personnages crées de la même manière par d'autres joueurs.

Dans un second temps, il va falloir *agir sur l'univers*, qui contrairement à d'autres fictions, ne constitue pas un cadre intouchable dont un auteur serait le garant. Au contraire, le joueur devra s'y faire une place, construire ses espaces de liberté, « pousser les cadres » du jeu. Mais également, dans un mouvement qui peut sembler paradoxal, il devra en permanence agir pour renforcer ou protéger la cohérence de ce monde, mise à mal par son caractère improvisé et interactif. Son action sur l'univers permettra également de le faire exister, de lui donner un caractère opérationnel, de lui donner du sens, de le matérialiser, notamment grâce au principe de simulation.

Dans un troisième temps, les immergés dans un univers de GN devront *s'organiser*. Cette organisation aura pour but de fournir à leur action un cadre opératoire, notamment spatial et temporel, grâce auquel ils pourront alors redéfinir le rapport entre jeu et non-jeu, monde ordinaire et monde fictionnel, selon un rapport intérieur/extérieur et non réel/irréel. Ils redéfiniront également les liens qui les unissent, leur façon de s'allier ou de former des collectifs, notamment en créant des règles.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

PREMIERE PARTIE.

Accéder aux mondes fictionnels du jeu.

La création du personnage

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Introduction de la première partie.
Aux origines du personnage

Le premier principe du jeu de rôles grandeur nature est de proposer au joueur d'incarner un personnage. C'est grâce à ce personnage qu'il va pouvoir pénétrer dans l'univers fictionnel du jeu, c'est lui qu'il va faire agir pendant la durée de la partie. La nature du personnage est double : il est le résultat d'une création le plus souvent individuelle, mais il est aussi un moyen de participer à une création plus collective. Dans cette configuration particulière, comment les joueurs ont-ils recours au personnage pour créer ensemble ? En premier lieu, parce que celui-ci constitue une façon d'entamer un dialogue à plusieurs niveaux entre les différents protagonistes du jeu.

Ainsi ce dialogue peut être vu comme une manière d'étudier l'engagement du joueur dans la partie sous l'angle d'une coordination avec lui-même et avec le monde qui l'entoure, que celui-ci soit ordinaire ou fictionnel. Je présenterai donc trois axes principaux.

En premier lieu, le personnage est bâti comme une personnalité complexe. Comment est-elle construite et à quoi sert-elle ? Dans ce premier cas, le personnage est utile au joueur pour entamer un dialogue avec l'équipe des organisateurs, et ainsi s'insérer dans l'univers fictionnel.

En second lieu, je m'interrogerai sur les relations que le joueur entretient avec son personnage. Comment l'interprète-t-il ? Est-ce un alter-égo ou au contraire, permet-il d'adopter une posture articulatoire entre le monde du jeu et le monde ordinaire ? Le personnage permet ici au joueur de construire un dialogue avec lui-même, mais aussi avec le monde extérieur. Il permet notamment de rendre compte de son expérience dans le jeu.

En troisième lieu, comment incarner le personnage, et comment le joueur cohabite-t-il avec lui au cours de la partie ou en dehors ? Quand le personnage agit, sont-ce toujours les intentions et les intérêts du joueurs qui le gouvernent ? Les intentions de l'un correspondent-elles toujours aux actes de l'autre ? Le personnage devient ici le moyen pour le joueur de dialoguer avec les autres joueurs.

A ce titre, le personnage constitue un des connecteurs possibles entre les participants d'un jeu, une manière de bâtir un lien temporaire et de s'engager dans une activité collective, en adoptant une posture commune. Dans la courte histoire du GN et d'autres formes de jeu de rôles, le personnage n'a pas toujours eu l'importance qu'il revêt aujourd'hui.

En effet, le personnage individuel, incarné par le joueur sur la base d'une personnalité complexe n'est pas né avec le jeu de rôle sur table ou grandeur nature[58]. La terminologie anglaise en rend d'ailleurs compte : on passe dans les années 1980 du « jeu d'aventure » (*adventure gaming*) ou jeu de rôles à proprement parler (*role-playing games*). Le terme *role-play* est d'ailleurs passé, sous la forme de l'anglicisme, dans le vocabulaire rôlistique francophone. Il signifie deux choses : un moment particulièrement immersif (voir au chapitre 17), pendant lequel les personnages impliqués sont incarnés de manière forte ; la capacité d'un joueur à incarner son personnage de manière convaincante, la qualité de son jeu d'acteur.

L'étude des nomenclatures indigènes montre également qu'on passe d'une classification par types de jeu de rôles (*story-telling*, *power-gaming*, etc.) à une classification des manières d'incarner un personnage, au moment où cette classification est déclinée au grandeur nature.

Paul Mason[59] revient sur un des moments où, au début des années 1980, on a pu voir que la distinction entre le jeu sur table et le grandeur nature passait bien par la question du personnage et de son incarnation :

> The undifferentiated nature of the hobby was possible because so little detailed thought had been given to what actually constituted the act of role-playing. A perception of separation only started to emerge along with such thought. In the UK, this coincided with the establishment of *Treasure Trap*, a commercial operation based in a genuine castle. *Treasure Trap* reproduced all the tropes of *D&D* for live-action play, including character classes and dungeon exploration. Having game mechanics whose only purpose was to compensate for the lack of live-action ported over into a live-action experience made their contradictions all the more evident. Those who had moved on from *D&D* now derided this commercial form of live-action, and argued that while undeniably adrenalising, it nevertheless represented a more limited form of role-playing, as players were constrained by their physical abilities as well as their mental ones. This argument was trumped in turn by those arguing for postal role-playing, who declared that the 'distance' from the actions of the character, the opportunity to think hard about actions, enabled a 'purer' form of role-playing.

Une des premières controverses documentées sur la naissance du personnage de GN concerne donc le rôle de la simulation et la distance entre les capacités physiques ou mentales du joueur et celles de son personnage. Le GN permet d'incarner un personnage plus malin ou plus bête, plus grand ou plus petit que soi-même, et les actions associées à ces caractéristiques (résoudre une énigme, courir ou être convaincant) ne sont pas uniquement bornées par des règles de simulation. Elles trouvent dans la sphère physique une réalité indéniable.

[58] Il n'existe d'ailleurs pas véritablement dans le jeu de figurines. Le joueur agit davantage comme un général d'armée omniscient, dans les rangs de laquelle on trouve parfois certains personnages individualisés.
[59] MASON, 2004, p.7.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le personnage de GN est donc constitué de plusieurs facettes que le joueur devra aménager pour leur donner une cohérence et surtout pout que son personnage soit interprétable. En premier lieu, le personnage est doté de compétences spécialisées, qui s'assimilent souvent à un métier. Il peut tirer à l'arc, pratiquer la magie ou est rompu à l'art du commerce. Ces compétences sont données dans le livre des règles, elles sont créées par les organisateurs, puis choisies et combinées par le joueur. Celui-ci dresse ensuite le portrait psychologique de son personnage, parfois simplement en y pensant, mais également souvent sous la forme d'un texte, qu'on appelle le *background*. Ce texte rend compte des traits moraux du personnage, de ses inclinaisons politiques, de ses croyances. Mais il livre aussi des éléments du passé du personnage, qui définissent l'état d'esprit dans lequel il entre en jeu. Ce récit de vie est également ponctué de projets d'avenir, qui expliquent les raisons pour lesquelles le personnage se trouve présent au moment où l'intrigue démarre.

Mais le personnage revêt une dimension également physique. Doté de compétences, il doit être équipé d'armes, d'armures, d'accessoires divers. Le joueur va le costumer, le maquiller, lui attribuer des tics de langage, des accents, une démarche, une attitude corporelle proche de celle que l'acteur de théâtre donne au rôle qu'il incarne. « Incarner » est bien l'idée principale qui gouverne le lien du joueur au personnage. Celui-ci n'est pas simplement animé comme une marionnette, le joueur se glisse en lui comme il revêtirait une seconde peau, car le personnage est censé agir d'une façon qui est lui naturelle, alors que pour le joueur, celle-ci a tout d'artificiel. Comment le joueur s'investit-il dans son personnage ? Au-delà de le vêtir, de le doter de compétence ou d'une histoire de vie, comment s'en sert-il pour s'exprimer ? Est-il un faire-valoir, une façon d'exprimer des sentiments qui gênent ou qui choquent ? Que retrouve-t-on du joueur chez son personnage, et comment est-il approprié afin d'explorer les univers fictionnels où il pénètre ? Le personnage constitue également une sorte d'alter-ego. S'il est fréquent que le joueur en change en fonction des parties auxquelles il participe, il arrive également que le personnage passe de jeu en jeu, de partie en partie, pour accompagner le joueur dans ses aventures sur des périodes qui peuvent durer plusieurs années. Comment s'articulent l'expérience du joueur dans sa pratique du jeu de rôles et l'expérience du personnage dans le monde fictionnel ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

PREMIERE SOUS-PARTIE.

Créer son personnage. Entamer le dialogue avec les organisateurs pour prendre part au jeu

Introduction.
Compétences et *background*, les deux facettes du personnage

Créer un personnage de GN, c'est créer une personnalité complexe dont on ne va pourtant se servir que quelques jours par an. Dans le meilleur des cas, le personnage sera sollicité pour une deux parties dans l'année, mais très souvent, il « durera » plusieurs années de suite. Quel est le but de cette personnalité, comment est-elle mobilisée concrètement pendant le jeu pour participer à la création de l'histoire ?

Une partie de GN dure le plus souvent de quelques heures - soirée enquête - à quelques jours - généralement un week-end. Pendant ce laps de temps, le joueur va incarner un personnage dans une de ses tranches de vie. Ce personnage doit donc arriver prêt à l'emploi, muni d'un passé, d'une expérience du monde où il est censé vivre et d'objectifs pour la partie en cours. En effet, au contraire de l'enfant qui nait, par définition, sans rien en connaitre du monde, le personnage entre dans la partie de jeu muni de connaissances, de compétences, d'aptitudes et d'envies. Il n'y a pas d'introduction dans une partie : le jeu démarre, et tout peut arriver tout de suite.

La partie, du point de vue du personnage, peut être considérée comme un simple morceau d'une vie qui se déroule également dans d'autres épisodes, dans d'autres jeux, voire complètement en dehors d'un quelconque système ludique, dans l'imagination de son créateur, pendant des années, voire des siècles si le personnage incarné possède une longévité hors du commun[60]. Le personnage possède donc une existence narrative sur un plan imaginaire avant d'acquérir une existence physique pendant le jeu. Certains joueurs gardent le même personnage dans différents jeux et au cours de nombreuses parties. Parfois ils le sollicitent dans différents média : les personnages incarnés autour d'une table de jeu de rôles peuvent tout à fait être transposés dans l'univers du grandeur nature, ou être déclinés comme les avatars numériques d'un jeu vidéo en ligne.

La création du personnage intervient donc *avant* le jeu à proprement parler, car le monde dans lequel il va s'insérer lui préexiste : celui-ci est créé par les organisateurs sous la forme de

[60] C'est le cas de nombreux personnages inspirés des œuvres de Tolkien : elfes, *ents* ou *éloïms.*

descriptions géographiques, historiques ou politiques, agrémentées de récits, de cartes ou d'images. Le personnage de GN existera avant tout sous la forme d'une *fiche*[61]. Ainsi, au cours d'une période assez variable, qui va de quelques semaines à quelques minutes avant le début de la partie, le joueur va créer ce personnage en lui attribuant des caractéristiques techniques, sur la base d'une idée initiale.

L'idée de départ : « le personnage se crée de lui-même »

Un personnage prend forme à partir de l'envie d'un joueur de l'incarner. Il existe initialement sous la forme d'une simple idée, comme en témoigne un joueur interviewé par Bowman (2010 ; p.160) :

> [John S.] Starting out ... I made the stats card up, [thinking] "I want to be a dexterity-based fighter." And that's where it starts. No name. No idea where I would be. Then, the name generally just pops in my head after I've been working on the numbers.... It's not something strange or out of the blue. It just shows up. "Well, my name is Jeremiah." Then, generally I give my characters accents, because it helps me transition into being the character ... [in a southern accent] "Well, Iaaahm Jeremiaaah." Once I get those two things, then the character kind of grows from there. I'll [think], "If I were this guy, what would I do?" Well, [in the] Old West, I'd play cards, because I don't like working outside. Cause Jeremiah doesn't like working outside. It could have gone either way; it could have gone, "Well he loves to work, he's a workaholic" ... but it didn't. That didn't call to me. So the character makes himself.

« Le personnage se crée de lui-même ». Rapidement, les idées s'enchainent : on dote le personnage de choix de vie (sens du travail), on le situe dans une époque spécifique (le *Far West*), on lui confère également des traits de personnalité, des mimiques, des accents, on lui donne vie. Ce travail de création, parfois assez instinctif, va ensuite être transcrit plus concrètement selon deux axes : les *compétences* et le *récit de vie personnel* (connu sous le nom de *background*).

Compétences et background : les deux facettes du personnage

Le personnage de jeu de rôles grandeur nature est constitué de deux facettes :

- Ses compétences techniques, souvent rendues sous la forme de capacités chiffrées
- Son récit de vie personnelle, le *background*

Les compétences représentent les aptitudes et les savoir-faire, parfois les connaissances spécialisées, qu'un personnage possède. Elles existent en stock limité et doivent être choisies au moment où le personnage est créé, en accord avec le système de règles. Ce sont les organisateurs qui déterminent quelles compétences existent : elles sont incluses dans le livre des règles mis à disposition des

[61] De plus en plus souvent dans un format numérique accessible depuis le site web de l'organisation.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

joueurs. Ces compétences symbolisent les actions qu'ils pourront entreprendre pendant la partie. L'éventail des compétences offertes au joueur est d'une étendue très variable. « Parler » ou « courir » ne sont généralement pas des compétences à attribuer à son personnage, dans la plupart des jeux, ces actions ne sont pas simulées (tout le monde peut le faire de manière habituelle). En revanche « lire » ou « pratiquer la magie » sont des compétences courantes soumises à une règle (il y a des personnages illettrés et des personnages magiciens).

Ces compétences sont décrites dans le *livre de règles* qui indiquera la manière dont elles seront simulées tout autant que leurs effets dans le jeu. Dans le GN *Terra Incognita*, le joueur peut par exemple choisir la compétence « Escalade », décrite comme suit :

> Cette compétence permet de franchir une fortification symbolisée par une toile de jute tendue entre deux piquets. Cela prend cependant une minute durant laquelle le joueur ne peut rien faire d'autre, sous peine de recommencer sa minute au début. Il doit être clairement visible pour un éventuel spectateur que le personnage est en train d'escalader la muraille (Le joueur doit mimer l'action).

Il s'agit donc d'une action simulée qui permet de franchir une muraille de tissu. Le joueur n'escalade pas vraiment le mur, il *feint* de le faire, pour des raisons évidentes de sécurité. Cependant, afin que les autres joueurs comprennent ce qu'il est en train de faire, il doit matérialiser qu'il possède la compétence en faisant semblant d'escalader.

Les actions que symbolisent ces compétences sont généralement simulées, ou à tout le moins, elles comportent une part de simulation. Un affrontement armé ne sera pas simulé de la même manière que l'escalade : les joueurs auront des épées de mousse gainées de latex à la main et se porteront de vrais coups. Cependant, comme dans un sport de combat (le GN est d'ailleurs parfois considéré comme tel par les joueurs) il s'agit de ne pas se mettre en danger : les épées sont factices et les coups sont portés de manière à ne pas blesser réellement son adversaire (le coup d'estoc est interdit). La simulation ne résidera pas dans le fait de se battre, mais dans la *manière* de se battre - mimer de tomber assommé, crier sa douleur à chaque coup reçu - ainsi que dans les conséquences de la bataille - perdre l'usage d'un membre, tomber inconscient. Les compétences des personnages consisteront donc par exemple à résister à plus de coups portés que la moyenne - compétence « peau de pierre » ou « résistance physique » - ou de porter eux-mêmes des coups qui occasionnent davantage de dégâts -coups « bonus » qui comptent pour deux-, qui assomment, qui empoisonnent, qui pétrifient, etc.

Un autre type de compétences procure des connaissances supplémentaires ou des facultés intellectuelles au joueur, c'est le cas de la compétence « Alphabétisation » (*Terra Incognita*) :

> Permet de savoir lire et écrire parfaitement dans sa langue maternelle. Cette compétence peut être apprise plusieurs fois, ce qui permet au personnage de lire et écrire plusieurs langues. Pour pouvoir écrire, il faut bien entendu posséder et apporter le matériel

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

approprié. Il est possible, en maîtrisant alphabétisation, d'apprendre des compétences à partir de textes.

Un joueur qui ne possède pas « alphabétisation » devra donc faire semblant de ne pas savoir lire un texte qu'on lui présente. D'autres compétences permettront d'acquérir des ressources de jeu, comme des plantes ou des composantes végétales, certaines permettront de dérober des objets, de faire de la magie ou de fabriquer des armures.

Pour choisir parmi ces différentes compétences, le joueur dispose d'un stock de *points de création* dans lequel il va puiser afin de donner à son personnage un métier, une appétence pour un certain domaine d'activité ou au contraire une révulsion pour un autre. A *Terra Incognita*, « Escalade » vaut par exemple 3 points, de même qu'« Alphabétisation ». Le joueur disposera pour la création de son personnage d'un nombre limité de points, parfois conditionné par la race fantastique qu'il incarne (elfe, ork, nain). Cette race pourra en outre lui conférer des compétences gratuites.

Les compétences que possède un personnage sont du domaine de l'objectivable : tirer à l'arc, manipuler la magie, être résistant aux attaques physiques, savoir évaluer la valeur d'un bijou. Elles sont fréquemment réparties en *classes* (compétences magiques, compétences de commerce, compétences guerrières). Certaines ne sont pas accessibles à la création - il faut trouver un enseignant pendant la partie pour les apprendre - et d'autres fonctionnent encore sur le modèle de la progression - « Alphabétisation » est une compétence requise pour apprendre des sorts magiques qui nécessitent par exemple la lecture d'un grimoire. Certains jeux proposent aussi des *niveaux de maîtrise* des compétences, comme AVATAR, où l'on peut être « novice », « compagnon » ou « maître ». Ce qui varie dans ce cas dépend de la nature de la compétence : un mage « maître » connaitra plus de sortilèges qu'un « novice », un « maître » marchand saura évaluer la valeur de différents objets, un « maître » épéiste portera des coups occasionnant plus de dégâts.

De nombreux jeux ont mis en place un système d'expérience qui permet au personnage d'évoluer. Certains accordent des points de création supplémentaires pour chaque participation à une partie, d'autres permettent d'apprendre de nouvelles compétences pendant le jeu, en suivant par exemple les enseignements d'un autre personnage.

La plupart des GN fonctionne sur ce principe de répartition des points, hérité du jeu de rôle sur table (qui propose toutefois des systèmes de création souvent beaucoup plus complexes) et du jeu vidéo. Certains GN n'offrent pas la possibilité de créer des personnages à partir d'un système de points. *Imago* propose par exemple de choisir parmi des *orientations* (« guerre », « érudition », « artisanat », « sciences » et « ombre »). Chaque joueur qui choisit un domaine peut entreprendre toutes les actions qu'il estime s'inscrire dans cette « orientation » dont la définition est donnée par les organisateurs :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> C'est en fait le savoir-faire que vous avez accumulé pendant votre vie. Le système ne propose pas de compétences à proprement parler, car nous avons voulu laisser à la disposition des joueurs un large panel d'actions. Ainsi, chaque personnage pourra choisir une Orientation, et il possède l'ensemble des talents, connaissances et compétences liés à cette Orientation. Cet ensemble n'est limité que par votre imagination. Ainsi, un personnage qui aurait l'Orientation Sciences pourrait connaître les plantes et leurs vertus ; il pourrait aussi fabriquer des explosifs grâce au mélange de plusieurs substances chimiques ; ou encore, il pourrait extraire des informations d'un ordinateur.

Dans ce système, un personnage du domaine « Guerre » pourra par exemple utiliser la plupart des armes, alors que dans un système à points, la manipulation des armes courtes ou des armes de jet constituera deux compétences distinctes.

Le choix des compétences permet donc de donner au personnage une existence dans le cadre des règles de simulation prévues par le jeu. Elles décrivent ses aptitudes, son niveau de maîtrise de techniques, parfois sa profession, en somme, elles constituent une portion de sa personnalité à partir de données décidées par les organisateurs et parmi lesquelles le joueur ne peut que choisir, sans décider d'en créer lui-même[62].

Cependant, les compétences ne définissent pas le caractère, les goûts, les révulsions, les traits moraux ou les attentes du personnage. Celles-ci restent du domaine du subjectif mais font toutefois l'attrait du GN : vais-je jouer un bijoutier malhonnête ou au contraire un magicien vertueux mais très maladroit ? Mon personnage guerrier, spécialiste des combats à la hache va-t-il servir une cause juste ou se vendre comme mercenaire ? Le caractère du personnage, sa personnalité, va notamment se transcrire dans un récit de vie appelé le *background*.

Le background : toile de fond et récit de vie personnel du personnage

La transcription de ces attributs moraux, des motivations du personnage ou de son passé prend la forme d'un texte connu sous le nom de *background* ou *récit de vie personnel*.

L'écriture du *background* fait partie intégrante du processus de création du personnage. La plupart du temps, c'est le joueur qui écrit son propre récit de vie, en fonction de ce qu'il imagine avoir été le passé de son personnage avant qu'il n'entre en jeu. Il s'agit de produire un texte d'une longueur très variable (de quelques mots à plusieurs dizaines - voire centaines - de pages) que le joueur enverra aux organisateurs afin que ceux-ci puissent intégrer le personnage dans le scénario de la partie, ou encore à ses amis, quand il souhaite rejoindre un groupe.

Le background, c'est notamment la biographie du personnage : où il est né, à quoi il a passé son enfance ou sa vie adulte, les aventures qu'il a vécues, comment il a été amené à se trouver dans

[62] Il est possible cependant pour un joueur, dans des cas assez exceptionnels, de convaincre les organisateurs de créer une compétence spécifiquement pour leur personnage (compétence « peindre » par exemple).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

les lieux où l'intrigue va démarrer, s'il possède des alliés ou des ennemis. Mais le background consiste également dans des objectifs, ses projets de jeu, en somme, la raison de sa présence. Si le choix des compétences renvoie à une logique de composition du personnage, son background tient davantage d'une logique créative.

L'un ne pas sans l'autre : compétentes et récit de vie apparaissent comme les deux faces du personnage de GN, nous allons voir dans cette première sous-partie comment elles se combinent lors de sa création, notamment du fait que le personnage repose avant tout sur une *personnalité*. L'étude des compétences peut donc se limiter à cette introduction dans le sens qu'elles ne témoignent pas d'un dialogue très complexe avec les organisateurs. Pour choisir les compétences de son personnage, le joueur doit puiser dans un stock de points, et bien que certaines compétences conditionnent le choix d'autres (système de compétences pré-requises ou organisation en carrière), il n'existe pas réellement de phénomène collaboratif dans leur sélection, ni de logique qui ne soit donnée par la règle elle-même, comme des incompatibilités[63].

Ce qui fait la richesse du personnage de GN, c'est surtout le fait qu'il est doté d'une personnalité, et cette personnalité repose sur la combinaison des compétences et du background, bâtie sur un dialogue entre les joueurs et les organisateurs. Ce dialogue combine des éléments initiaux (histoire et géographie du monde de jeu), leur appropriation par le joueur, leur recomposition, critique, enrichissement sémantique. Au final, le personnage qui commence une partie de GN possède déjà une histoire. Trois idées viennent alimenter cette réflexion :

1. Plus qu'un *rôle* le personnage de GN est avant tout composé comme une *personnalité*
2. C'est dans le background que cette personnalité s'exprime par un phénomène d'*écriture collaborative* du personnage
3. Le background n'est pas qu'une toile de fond, il est également utilisé pendant la partie

Dans cette première sous-partie, j'entends montrer comment le personnage sert de socle à la relation spécifique induite par le jeu entre les joueurs et les organisateurs.

[63] La magie et la force physique (notamment le port d'une armure) sont généralement incompatibles, pour ne pas générer des personnages invincibles.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 1.
Plus qu'un rôle, une personnalité : la construction initiale du personnage

Le personnage : une charpente de chiffres et de fonctions

Je souhaite ici repartir de la question posée par Oliver Caïra dans le cadre du jeu de rôles sur table[64]. Caïra se demande, au-delà d'une psychologisation à l'excès du processus de création du personnage, comment le personnage de jeu de rôles est créé techniquement :

> Le PJ [personnage joueur] se bâtit sur une charpente de chiffres et de fonctions spécialisées qui procèdent plus du jeu que du rôle. La préoccupation première d'un joueur débutant ne sera pas d'« incarner » un personnage, mais de bâtir un « véhicule » d'action qui le conduise jusqu'à la fin du scénario sans trop de déboires.

Le personnage est présenté ici davantage comme un moyen que comme une fin. Il est simplement, mais pas exclusivement, destiné à naviguer dans le jeu, d'où l'idée de véhicule, notion je propose d'enrichir par l'étude spécifique du GN tout au long de cette partie consacrée au personnage.

Le jeu de rôles sur table propose très fréquemment de créer des personnages répartis en *classes*. Ces classes regroupent des attributs prédéterminés qui donnent des versions archétypiques de personnages : le guerrier, le mage ou le prêtre. Elles recoupent parfois avec des races fantastiques : elfes, nains, gobelins, etc. On retrouve ce principe des classes et/ou des races dans le procédé de création de certains GN (*Mythes et Légendes*, *Ragnarok*) où elles confèrent des avantages ou des handicaps : le nain sera plus robuste, l'elfe sera meilleur magicien.

Cette coutume de faire des personnages par archétype est elle-même héritée des jeux de guerre utilisant des figurines (les *wargames*). Dans la plupart de ces jeux, les caractéristiques des unités militaires sont prédéterminées et le jeu se concentre davantage sur l'interconnaissance des adversaires quant à leurs capacités respectives[65]. Le but de ces jeux est uniquement agonistique : il s'agit, comme au jeu d'échecs, de mettre en avant sa supériorité sur le plan tactique ou quant à la manière d'harmoniser ses compétences afin d'optimiser ses capacités d'action, et d'obtenir ainsi l'armée la plus efficace.

Cependant, contrairement au jeu d'échec, la répartition des forces est calculée en points et le joueur choisit comment les répartir entre ses unités, comme si un joueur d'échecs pouvait décider

[64] CAÏRA, 2007, p.62 et suivantes.

[65] Les forces en présence sont généralement visibles sur le terrain des opérations par les deux adversaires. La valeur des armées est calculée en points. Deux armées qui s'affrontent dans le jeu *Warhammer 40,000* sont donc d'une force plus ou moins équivalente.

qu'il possédait deux dames mais aucun cavalier. Ainsi, la connaissance du système de jeu importe au moins autant que la maîtrise de la technicité ou des mécanismes de règles. Le bon joueur n'est pas forcément un fin tacticien de terrain, mais celui qui sait comment optimiser les performances de ses unités afin de créer le déséquilibre qui lui assurera la victoire. Ces unités, généralement des forces armées (bien qu'on trouve des jeux qui opposent des équipes de football américain comme *Bloodbowl*[66]), même individualisées, ne permettent pas d'*interprétation* de leurs compétences, bien qu'elles correspondent parfois à des personnages. Dans le jeu de plateau *Warhammer 40,000*, certains personnages, notamment les généraux d'armée, possèdent des récits de vie ou d'aventures ayant eu lieu dans l'univers fictionnel d'où ils proviennent. A ces récits correspondent parfois des capacités spéciales transcrites en termes de compétences ou de bonus aux jets de dés (tel général est si puissant qu'il provoque l'effet « peur » à ses ennemis). Mais hormis cela, il n'est pas possible d'*interpréter* leur caractère. Un général pourra être interdit de reculer devant l'ennemi au risque que ses troupes subissent un effet de débandade prévu par les règles (« démoralisation »), mais ce *trait de personnalité* (influencer le moral des troupes) n'est que le fait d'une règle, pas celui de l'interprétation du joueur. Comme le note Paul Mason[67] dans son étude sur les origines du GN, « si les participants [de wargames] s'identifient à leurs personnages, ils ne restent en définitive que des joueurs qui bougent des pions ». (ma traduction)

Le système de répartition des points de compétence qui existe dans le GN et dans les jeux de figurines sur table se retrouve également dans la plupart des jeux de rôles sur table. Il s'agit là encore de bien doser ses caractéristiques afin d'optimiser son personnage. Cependant, cette optimisation est d'une nature différente de celle des jeux de figurines : elle se conforme au personnage que le joueur désire interpréter, dans un cadre où l'opposition frontale « camp contre camp » est bien moins présente du fait que les joueurs jouent dans la même équipe[68], contre le scénario animé par le maître de jeu. Dans sa version sur table, le jeu de rôles permettra au joueur de n'interpréter qu'un personnage et celui-ci sera doté d'une personnalité, qu'elle soit issue d'un archétype (métier, classe ou race), de leur combinaison ou d'une création originale.

Dans le cas du GN, on retrouve très fréquemment ce système de points, également regroupés en classes, en clans (*Adrénaline 24*), en domaines (*Dark Age*, *Imago*), en métiers (*Mythes et Légendes*), en races fantastiques (elfes, nains, mutants, vampires …) qui procurent des avantages et des handicaps au personnage, aussi bien que l'acquisition de connaissances ou de biens supplémentaires, mais parfois rien de tout cela[69]. Même si on constate des récurrences dans la répartition *a priori* en classes de personnages, basées sur les classiques littéraires ou

[66] Jeu créé en 1987 et édité par Games Workshop.
[67] MASON, 2004.
[68] L'utilisation de ce terme est contestable. Le terme anglais de *party* est plus pertinent.
[69] La catégorie « humain » est souvent celle qui ne comporte ni avantage ni handicap, dans un système ou les races possèderont des modificateurs comme une capacité à faire de la magie ou une résistance aux poisons.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

cinématographiques de l'*heroic fantasy*, de la science-fiction ou du médiéval-fantastique (*Le seigneur des Anneaux*, *Conan le Barbare*, *Mad Max*) et qui ont inspiré aussi bien les univers des jeux de figurines, sur table ou grandeur nature, chaque GN possède son propre système de création de personnages, plus ou moins complexe, plus ou moins inspiré d'un jeu existant, mais surtout qui fait correspondre l'univers fictionnel dans lequel il s'inscrit au système de simulation.

Comme nous l'avons vu plus haut, les jeux médiévaux-fantastiques comme *Terra Incognita* permettront de choisir des compétences idoines (forge, combat à l'épée) alors que des jeux s'inscrivant dans des univers post-apocalyptiques et futuristes permettront de tirer à l'arme à feu ou de se servir d'un ordinateur.

La création du personnage de GN : un acte autonome

On trouve malheureusement peu de descriptions de cette phase de création des personnages dans la littérature spécialisée, phase cependant essentielle au sujet du jeu sur table[70]. Comme j'ai pu l'observer moi-même en fréquentant des GNistes qui pratiquent aussi le jeu sur table, la préparation de fiches de personnages (parfois très complexes) prend souvent plusieurs heures, voire plus de temps que la partie elle-même. C'est notamment l'occasion pour le maître du jeu et le joueur de tenir un véritable conciliabule pendant lequel le personnage va faire l'objet d'un façonnage détaillé. Non seulement le maître du jeu, qui connaît le monde car il a lu les livres de règles et écrit ses scénarios, aide le joueur à créer son personnage, mais en plus il se crée une relation de partage quant aux projets de l'un et de l'autre. Cette phase de création est également collective, tous les joueurs peuvent créer leur fiche en même temps autour de la table, le maître de jeu passant alors de l'un à l'autre.

Cette préparation à la partie est capitale car le personnage est créé au cours d'une séance où le joueur qui ne connait pas toujours l'univers de jeu va être amené à le découvrir à travers un usage concret de la règle. La détermination des caractéristiques du personnage est fréquemment le résultat de savants calculs, de modificateurs exprimés en pourcentages, de scores de réussite pondérés par d'innombrables opérations mathématiques et qui résultent en un score qu'on opposera à un jet de dés, suivant les actions qu'on souhaite entreprendre. Créer son personnage de jeu sur table, c'est réaliser collectivement un exercice pratique d'appropriation de l'univers fictionnel et des règles qui permettront d'y agir.

Dans le GN, l'appropriation des règles et de l'univers fictionnel par le joueur, qui passe également par la création d'un personnage, est un exercice plus solitaire. La première raison est d'ordre pratique. Les plus grands GN rassemblent jusqu'à 7 000 joueurs (*Conquest of Mythodea* qui

[70] DAVID (2007) présente notamment le personnage comme « un générateur de narration, un medium d'intrigue ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

se déroule en Allemagne) : les organisateurs ne peuvent pas prendre en charge chaque joueur pour le conseiller, comme peut le faire un maître de jeu qui animera une table rarement supérieure à cinq participants. En second lieu, les compétences accessibles dans un GN sont généralement moins nombreuses que dans un jeu sur table, de plus, elles ne sont pas soumises à des calculs aussi complexes. Il est possible pour le joueur de *se débrouiller* seul, tout en gardant la possibilité de contacter les organisateurs en cas de problème. Mathieu témoigne :

> [Math] Je trouve le GN globalement facile d'accès, c'est plus facile que certains jeux de rôles sur table, par exemple il faut se taper toutes les règles d'ADD [*Advanced Dungeons and Dragons*] pour savoir quel dé il faut lancer à quel moment. C'est rébarbatif, alors que dans un GN, on te présente les annonces auxquelles tu es censé réagir, et puis on regarde ses propres compétences et la dynamique est rapidement lancée.

Cette plus grande accessibilité s'explique également par le caractère moins itératif et moins fréquent du GN. Peu d'associations de GN organisent plus d'une partie par an, alors que des rôlistes sur table peuvent facilement se rencontrer chaque semaine pour jouer. Le GN doit donc conserver cette dimension de simplicité de compréhension et de facilité d'accès.

Le joueur de GN peut donc, quand il crée son personnage, être relativement autonome. Les règles sont disponibles sur les sites web des associations organisatrices. Elles mettent également à disposition des forums de discussion où le joueur pourra poser ses questions. Cette phase de création laisse donc peu de traces observables, si ce n'est dans la présentation finale du personnage une fois qu'il est complet sous la forme d'une fiche. Cette fiche n'est pas un document public, en théorie, seuls les organisateurs en prennent connaissance, notamment du fait qu'elle révèle tout ce que le personnage sait faire, ce que les autres personnages qui ne le connaissent pas ignorent. Le joueur conservera cette fiche avec lui, car il possible qu'il en ait besoin au cours de la partie. Elle sert notamment d'aide-mémoire (effets des sorts) mais aussi à prouver en cas de contestation qu'on possède bien une compétence.

La compétence, nous l'avons vu, peut donc être décrite de manière courte, objective et en faisant correspondre entre eux des règles et des effets de simulation : prendre un coup d'épée occasionne un point de dégât à l'endroit où le coup a été reçu. En réalité, rares sont les organisations de GN qui se risquent à prescrire *l'interprétation* de l'usage des compétences. Celles qui l'ont fait se sont heurtées à des murailles de protestations de la part des joueurs qui placent l'interprétation autonome de leur personnage (donc celle de ses actions) au centre de l'activité de GN. Chaque joueur veut pouvoir agir certes en fonction des compétences de son personnage, mais surtout en fonction de ce qu'elles veulent dire du point de vue de son personnage. Prenons l'exemple du soin. Il n'est pas rare de voir des personnages elfes chanter pour guérir des blessures, quand d'autres pratiqueront des massages ou des bandages. Chaque action simulée répond donc à une règle

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

(redonner à un personnage blessé ses points de vitalité) mais elle est enrichie par le sens que lui donne le joueur et la manière dont il fait agir son personnage en conséquence. Quand le personnage agit, il n'est donc pas uniquement mu par les compétences objectives que le joueur lui a attribuées. Ce dernier *interprète* également la compétence en fonction d'autres facteurs, notamment la personnalité dont il a doté son personnage.

A ce stade de la réflexion, nous savons déjà que le personnage de GN se crée en premier lieu sur un modèle assez proche de celui d'autres formes de jeu de rôles, sur table, avec des figurines et consiste pour le joueur à sélectionner des compétences disponibles dans un panel pré-donné, compétences qui lui donneront la possibilité de simuler des actions ou de posséder des connaissances.

Mais la spécificité du GN consiste surtout à offrir la possibilité d'interpréter une *personnalité* que le joueur créera lui-même, au-delà du choix de compétences qui seront utiles à résoudre des situations de jeu grâce à des séries plus ou moins complexes d'opérations mathématiques. Cette possibilité, présente dans d'autres formes de jeux de rôles, est plus développée dans le cas du GN du fait qu'elle n'est bornée par rien d'autre que par la volonté même du joueur. Deux joueurs ayant choisi les mêmes compétences pourront avoir construit deux personnages totalement différents, et cette différence réside dans l'attribution d'une personnalité et dans la manière dont ils interpréteront leur personnage.

Or, face à cette interprétation et la sollicitation des compétences, le joueur de GN est souvent face à lui-même. Voici une première approche du concept d'*immersion* qui fera l'objet de toute la seconde partie : quand la partie de GN démarre, il n'est plus possible (à quelques exceptions près que je détaillerai) de faire « pause » ou de passer par un maître de jeu pour interpréter le résultat d'une action. Or, c'est en se référant à cette *personnalité* que le joueur pourra faire parler et agir son personnage, au-delà de mobiliser les compétences dont il l'a pourvu. Ainsi deux personnages de GN qui possèderont les mêmes compétences pourront incarner des personnages très éloignés, car ils les auront chacun dotés d'une personnalité différente.

Certaines compétences sont en outre dites « libres d'interprétation ». C'est au joueur, en fonction du personnage qu'il a créé, de décider comment il va simuler sa réalisation et ce que cette compétence lui permettra d'obtenir. C'est le cas d'une compétence assez courante qui permet de réaliser des rituels. Ce qu'on appelle un *rituel* dans le vocabulaire du GN prend en réalité la forme de la cérémonie. Celle-ci prend souvent un tour religieux et permet au groupe de personnages qui la pratique de renforcer son appartenance à un culte. Les rituels de GN servent fréquemment à acquérir des ressources de jeu ou à donner aux participants des bonus dans d'autres compétences (rituel de protection contre les sorts magiques par exemple). Le cas des « rituels » nous permet de voir comment l'utilisation d'une compétence peut spécifiquement dans le cas du GN mettre en avant

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

la personnalité du personnage, sa créativité, sa prise d'initiative et la manière dont il s'approprie le système de règles de simulation.

<u>Encadré</u> : Utilisation des compétences et recours à l'arbitrage. Initiatives de joueurs et aménagement des règles, le cas du « rituel »

Conquest of mythodea est le GN qui rassemble le plus de participants au monde (environ 7 000 personnes par édition). En 2010, un groupe de joueurs belges, les Néhékharites, décident d'y réaliser un rituel magique leur permettant de revenir à l'état de morts-vivants si leurs personnages se font tuer sur le champ de bataille. J'ai intégré ce groupe pour l'occasion et ai donc la possibilité de décrire cet épisode de jeu de l'intérieur.

Les Néhékharites sont un groupe d'une vingtaine de joueurs qui participe à plusieurs jeux. On les trouve entre autres à *Terra Incognita* et *Ragnarok*. Le groupe s'inspire de la mythologie antique égyptienne et orientale. Il reprend largement les codes visuels des personnages morts-vivants du jeu de rôle sur table *Warhammer*.

© BE Larp et Games Workshop

Le prêtre mort-vivant des Néhékharites, Ptah (joué par Bruno, ci-dessus) possède la compétence de réaliser des rituels. Mais la nature de ce qu'il peut y faire ou comment il doit le faire n'est pas décrite. Pour débuter la cérémonie, nous nous allongeons tous sur le sol, près de petits

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

monuments funéraires que nous avons construits nous-mêmes et qui constituent nos sépultures. Bruno/Ptah passe alors auprès de chacun de nous et nous fait boire une gorgée de *fiz*, la boisson cérémonielle néhékharite (un cocktail de fruits faiblement alcoolisé), en récitant une litanie. Nous nous relevons alors l'un après l'autre. Un arbitre du jeu présent pour l'occasion n'a de cesse d'aller et venir parmi nous et de murmurer à l'oreille du prêtre pendant qu'il officie. Je m'interroge sur sa présence, que j'analyse comme intrusive. L'arbitre n'est pas costumé, au contraire, il porte un T-shirt aux couleurs voyantes afin qu'on puisse facilement le repérer en cas de problème. Il porte également un talkie-walkie et une oreillette. Il dénote donc assez fortement avec le rituel en cours, par son vêtement et par le fait qu'il parle dans sa machine quasiment en permanence. Il brise en quelque sorte ce sentiment d'immersion tout à fait particulier qui consiste à être allongé dans l'herbe, les yeux fermés, accompagné d'un prêtre à demi momifié, agenouillé devant vous et récitant des prières dans une langue qu'on ne comprend pas tout en vous faisant boire un drôle de mélange.

En réalité, Bruno m'expliquera par la suite que l'arbitre, qu'il avait prévenu avant le rituel, est venu y assister afin de déterminer s'il allait réussir ou pas, c'est-à-dire s'il allait valider le fait que nous ayons le droit d'échapper à la mort temporairement pour revenir en morts-vivants. Relié au centre de commandement général du jeu grâce à son oreillette, l'arbitre tenait les organisateurs principaux au courant de ce que nous faisions, et ceux-ci relayaient l'information auprès d'autres groupes de morts-vivants présents sur site en leur disant qu'ils ressentaient « une sorte d'énergie magique autour d'eux ». L'arbitre est donc venu prévenir Bruno qu'il ressentait également cette énergie, et que « quelque chose » était en train de se passer. Au final, le rituel réussit : lorsque les participants au rituel tomberont lors d'un prochain combat, ils pourront se relever à l'état de morts-vivants et continuer temporairement à se battre, afin d'être « rappelés » au cimetière.

Malgré les apparences, ce mode de validation des effets d'un rituel (qui reste, en raison de sa complexité, le seul point vraiment difficile à formaliser en termes de règles) est le moins intrusif. Certes, la présence d'un arbitre non costumé, équipé d'un talkie-walkie peut surprendre, mais en comparaison, le système développé dans le GN belge AVATAR est encore différent. Pour effectuer un rituel à AVATAR, il faut impérativement qu'un arbitre soit présent, que le rituel se fasse dans un espace dédié (un « cercle de rituels ») et une fois qu'on pénètre dans ce cercle, la cérémonie doit durer un quart d'heure. Le cercle devient alors infranchissable, on ne peut ni y entrer ni en sortir tant que le rituel n'est pas terminé. La participation à un rituel implique de s'entourer d'un grand nombre de personnes et les règles ont même intégré une compétence pour augmenter l'effet fourni par la présence d'un participant (compétence « zélote »). Chaque participant apporte donc des points au rituel : plus il y en a, mieux le rituel réussit. Ces points sont appelés « points de focus », et les zélotes en apportent donc davantage que les autres participants.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le principal problème de ce système est d'ordre pratique, puisqu'il faut à la fois réunir les bonnes personnes à la bonne heure (les cercles de rituels sont peu nombreux et se réservent à l'avance) et au bon endroit, trouver un arbitre et surtout, officier de manière continuelle pendant quinze minutes, en faisant un discours, de la musique ou n'importe quelle forme d'expression qui puisse sembler *rituelle*. On peut également sacrifier des ressources de jeu pendant un rituel afin d'augmenter son taux de réussite ou ses effets. Ces biens sacrifiés sont généralement considérés comme des offrandes.

Or, l'opération se déroule souvent mal à AVATAR. Les joueurs ne savent pas ce qu'il convient d'investir en points de focus ou en ressources pour obtenir quels résultats. Souvent donc, les rituels échouent, sont retardés ou n'arrivent pas à garder les joueurs attentifs pendant les quinze minutes requises. A la fin d'un rituel, l'arbitre se place à la sortie du cercle et collecte les ressources que les joueurs y ont investies. Ceux-ci sont prévenus après le calcul mathématique des résultats par les organisateurs, sans qu'aucune autre explication ne soit fournie.

C'est ici l'interface de simulation qui pose problème. Certes, on comprend le souci des organisateurs de limiter l'exploitation malhonnête des rituels, dans des lieux inappropriés, avec un nombre de fidèles insuffisant ou pendant une durée trop courte (il s'agit d'imposer des critères objectifs et égalitaires). Du point de vue des joueurs, ceux-ci souhaiteraient pouvoir faire ces rituels où bon leur semble, et surtout pas nécessairement en place publique (la place centrale de la ville est notamment un cercle de rituel) et pouvoir gérer de manière plus souple leur temps. Mais le plus gros reproche revient à la validation de l'action, dans le sens qu'il s'agit d'un choix assumé des organisateurs de ne pas communiquer la formule de calcul d'un rituel, afin que les joueurs ne cherchent pas à s'en servir uniquement pour s'enrichir (les rituels produisent entre autres choses le plus souvent des ressources de jeu, argent, armes spéciales, …).

Ce système n'est donc pas perçu comme immersif, puisque son succès dépend essentiellement de contrainte techniques de temps et d'espace, alors que la dimension spectaculaire (cracheurs de feu, danseuses orientales, groupe de musique) n'entre pas en ligne de compte pour la raison que ces critères semblent trop subjectifs aux yeux des organisateurs. Ici la compétence prend le pas sur son interprétation et sur la mobilisation de la personnalité des personnages. S'attarder sur la dimension spectaculaire d'un rituel n'est d'aucune influence sur sa réussite.

Dans le cas allemand, aucune limite spécifique de temps, de ressources investies ou d'espace n'entrent en ligne de compte. En revanche, l'arbitre a jugé que la dimension spectaculaire et le soin porté à l'exécution (réalisé dans un cimetière, avec une cérémonie incluant des prières, la consommation de produits sacrés, l'ambiance visuelle générale) a compté. Le rituel ne s'est pas fait en place publique, mais dans le campement, à l'abri des regards indésirables et il n'a pas été besoin d'investir spécifiquement de ressources de jeu. L'effet désiré a en outre été choisi directement par

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

les joueurs et n'a pas été mis en adéquation avec des règles ou des calculs mathématiques. Le rituel en Allemagne a donc davantage misé sur *l'interprétation* de la compétence, interprétation qui prend deux sens : celui de la performance d'acteur des participants, de la mise en scène et celui de l'interprétation des effets attendus et des moyens de les obtenir (revenir sous la forme de morts-vivants).

Exercer une compétence afin de simuler un effet de jeu ne fait donc pas tout dans la pratique du GN. C'est la valeur ajoutée de l'interprétation fournie par le joueur, dans ce cas en lien avec la source d'inspiration du groupe, qui donne au GN son caractère spectaculaire, théâtral et immersif. C'est à cette fin que le personnage est également doté d'une personnalité.

Le personnage de GN : plus que des chiffres, une personnalité

Les traits de personnalité d'un personnage, auxquels correspondent souvent ses compétentes (parfois même ils déterminent leur choix, comme dans le cas de la compétence « rituels » choisie par le prêtre néhékharite), sont bâtis à la fois sur l'écriture d'une biographie et sur ses projets dans le jeu. Ils prennent la forme d'un texte qu'on appelle le *background*, ou récit de vie personnel. Si donc le personnage est « bâti sur une charpente de chiffres et de fonctions » qui se transcrivent sous la forme de compétences, il est également mu par une logique d'*interprétation* d'une personnalité. C'est cette personnalité qui va spécifiquement permettre l'interprétation du personnage de GN, au-delà de données chiffrées qui pourront lui attribuer des traits moraux, comme des scores de « courage », de « moralité » ou de « tempérance ».

Dans un jeu vidéo par exemple, le joueur aura sur ce même plan deux sortes de possibilité :

- incarner un personnage préprogrammé par un concepteur (Batman, un chevalier Jedi), auquel il pourra attribuer certains traits moraux qui pourront changer le cours de l'histoire[71] mais dans des modalités scénaristiques prévues à l'avance
- créer un avatar personnalisable avec une marge de liberté assez réduite (se limitant généralement au nom et à l'apparence).

Peu de place sera laissée à l'interprétation de la personnalité du personnage, essentiellement parce que le mécanisme du jeu ne le permet pas. Les personnages sont très souvent « classés » par avance dans des catégories à base morale (typiquement, les « gentils » et les « méchants »). Ceci ne remet pas en cause l'idée que le joueur exprime son intentionnalité à travers son personnage, et donc qu'il

[71] C'est le cas des jeux *Star Wars Jedi Knight* ou *KOTOR* : le joueur peut, en fonction des actions entreprises, décider que son personnage jedi bascule du côté clair ou de côté obscur de la force.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

s'en empare, mais ce personnage n'est généralement pas doté d'une personnalité construite. Claudie Voisenat[72] nous éclaire d'ailleurs sur ce point au sujet du jeu vidéo *World of Warcraft* (dit WoW):

> La confrontation entre les personnages est toujours une confrontation entre personnes et le comportement des avatars est jugé révélateur de la mentalité de ceux qui les commandent. Il est clair pour tout le monde que le personnage n'est jamais que la manifestation de l'intentionnalité d'un joueur, qui devient immédiatement tangible dès qu'il y a interaction.

Dans le jeu de rôles sur table en revanche, les attributs moraux sont plus développés mais généralement intégrés au système de simulation, également sous la forme de scores ou de compétences. Cela n'empêche pas de penser son personnage comme étant « vertueux » ou au contraire « perverti », mais les actions mettant en jeu cette dimension psychologique seront souvent réglées sur le modèle du score à battre sur un jet de dés. Dans le jeu *L'appel de Cthulhu*[73] issu de l'œuvre éponyme d'H.P. Lovecraft, les personnages sont fréquemment effrayés par des apparitions démoniaques, effroi symbolisé par l'attribution de « points de santé mentale ». Ainsi, un joueur qui déciderait que son personnage est courageux serait tout de même soumis à un jet de terreur, et devrait se plier au résultat donné par les dés.

Il existe deux raisons essentielles expliquant que la personnalité du personnage soit davantage développée dans le GN que dans d'autres formes de jeux de rôles.

En premier lieu se pose la question de l'utilité de conférer à son personnage une personnalité complexe. Dans le cas des jeux de figurines, seule la tactique compte réellement, et les dés viennent régler toutes les interactions possibles. Il s'agit d'un jeu à base logico-mathématique, qui bien que souvent comparé (à tort ?) aux jeux de rôles, n'offre pas la possibilité d'interpréter un *caractère*. Concernant les jeux de rôles sur table, la personnalité, également transcrite sous la forme d'un *background* plus proche de la description physique que morale, n'est pas exploitée outre mesure. Il est souvent composé de quelques lignes de description physique, parfois d'un bref historique. Le *background* en jeu de rôles sur table est moins sollicité parce qu'il peut se créer pendant la partie, souvent pour les besoins express du scénario nous précise O. Caïra[74], mais surtout parce qu'il est soumis à l'interface que constitue le maître du jeu. Un récit de vie peut donc être utile, mais demeure loin de l'indispensable. En revanche, dans un GN, la personnalité du personnage fait partie intégrante de la manière de le jouer, elle détermine son affiliation à un groupe et ses objectifs personnels. Elle est utile à garantir que le personnage soit autonome : face à une situation impromptue, le joueur doit pouvoir réagir *comme si* son personnage savait parfaitement quoi faire.

[72] VOISENAT, 2009, p. 134.
[73] Jeu créé en 1981 par Sandy Petersen, édité par Chaosium.
[74] Op. cit.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

En second lieu, l'exploitation de la personnalité du personnage est souvent rendue impossible par la nature même du système de jeu, malgré une individuation forte et des interactions nombreuses, comme dans le cas du jeu vidéo massivement multi-joueurs en ligne (dit MMORPG). Un joueur crée son personnage, ou plutôt le *compose* en fonction des possibilités restreintes qui lui sont offertes par le programme informatique (nom, choix de la race, de la couleur de la peau ou des vêtements, âge, silhouette) mais aucun trait de personnalité n'est directement exploitable. Le joueur peut décider de jouer dans le camp des bons ou des mauvais, mais les actions des personnages ne s'en ressentiront pas spécifiquement, d'autant que ces jeux accordent une large place à la compétition, et placent donc les joueurs dans des situations de rivalité *naturelle* (Alliés contre forces de l'Axe, Alliance contre Horde dans WoW, super-héros contre supers-vilains, etc). La collaboration pour accomplir une quête sera rendue souvent obligatoire par les programmeurs du jeu, de même que le fait de forcer les attributs (les compétences) des personnages en les organisant sous forme de carrières et de professions.

Dans le GN, non seulement le système de jeu permet de doter son personnage d'une personnalité, mais cette dernière est également indispensable pour se mouvoir dans un univers fictionnel complexe qui exige du personnage qu'il se positionne rapidement sur le plan moral, politique, religieux ou autre. Afin d'être autonome dans sa partie, le joueur doit se doter d'un personnage capable de faire face aux situations les plus quotidiennes, comme connaître le lieu de sa naissance, la raison pour laquelle il est présent ou encore ce qu'il sait du monde dans lequel il vit.

Ainsi, la différence majeure que présente le GN sur cette question, c'est qu'une fois la partie lancée, le joueur ne peut se référer ni à la programmation d'un jeu vidéo, ni à un maître du jeu pour solliciter la personnalité de son personnage. Il peut certes tenter de la décrire en utilisant les compétences chiffrées : un personnage ayant un passé guerrier sera sans doute expert dans le maniement des armes, mais rien ne permettra de déterminer son histoire personnelle ou ses projets d'avenir. Il doit donc faire davantage l'effort d'intégrer son personnage dans l'univers ludique qu'on lui propose. Cette intégration ne peut pas toujours se faire uniquement pendant la partie, car dès qu'il entre en scène, il est déjà susceptible d'appartenir à un groupe, ou d'être simplement pris à partie par d'autres joueurs qui lui demandent ce qu'il fait là, information qu'il n'est pas censé ignorer, puisque le jeu commence *in medias res*.

Deux logiques sont donc à l'œuvre dans le fait de doter le personnage de GN d'une personnalité :

1. Faire coïncider l'attribution de compétences chiffrées avec les motivations du joueur
2. Lui donner une profondeur que ses compétences ne permettent pas d'atteindre mais qui sera nécessaire à son interprétation

Le background, le récit de vie personnel du personnage, sera donc souvent bien plus développé dans le GN que dans les autres formes de jeu de rôles. Il prendra la forme d'un texte, d'une longueur très

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

variable (de quelques lignes à plusieurs centaines de pages) qui se construira très souvent en collaboration avec les organisateurs du jeu, parfois à la manière dont un joueur sur table créera sa fiche avec le maître de jeu.

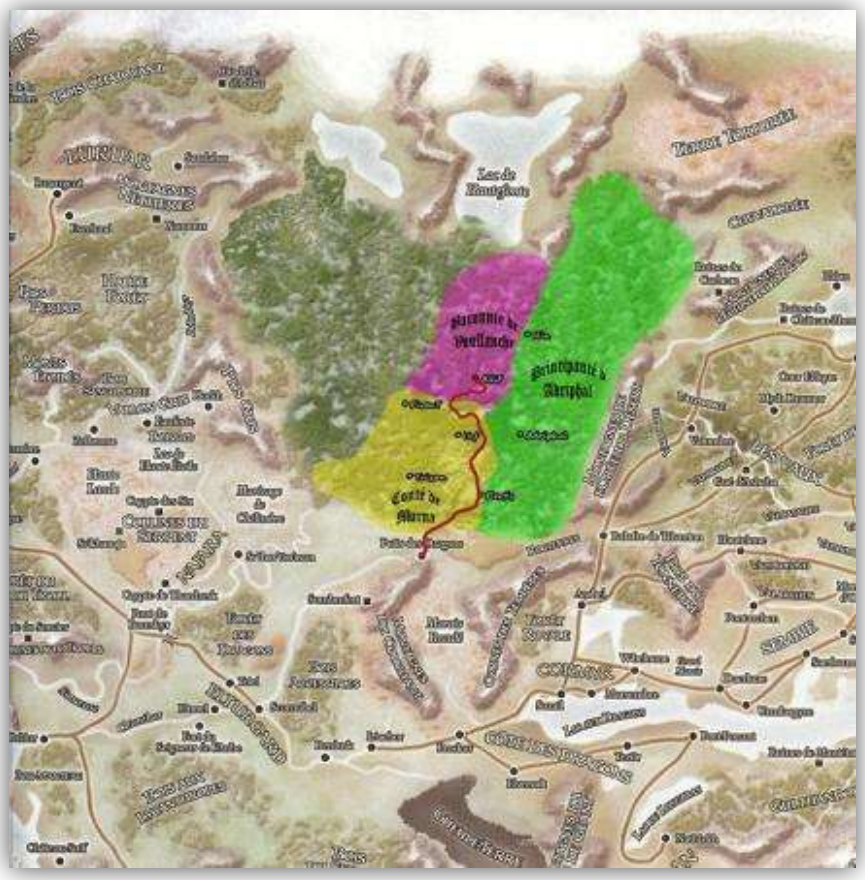
tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 2.
Le background, lieu d'expression de cette personnalité : une forme d'écriture collaborative

Le background : là où va se développer cette personnalité

L'importance donnée au background dans le GN interroge à plusieurs titres. Il permet en premier lieu au joueur d'intégrer son personnage dans l'univers fictionnel du jeu, ce qui suppose qu'il en connait les cadres, mêmes les plus grossiers. Les toponymes donnés par les organisateurs lorsqu'ils publient une carte du monde du jeu sur leurs sites web ou dans leur livre des règles seront notamment réutilisés par les joueurs pour nommer leurs lieux de naissance ou de passage. L'histoire de l'univers fictionnel sera également reprise pour expliquer ce que le personnage faisait au moment où les événements décrits sont survenus : a-t-il participé à la dernière grande guerre ? Comment s'est-il protégé du terrible hiver qui vient de se terminer ?



Carte du monde du jeu Mythes et Légendes

Mais également, le joueur de GN, quand il écrit son background, va faire plus que de s'approprier les éléments scénaristiques des organisateurs. Il va produire son propre contenu narratif. Ainsi, il ne se contente pas de manipuler et de combiner des éléments pré-donnés pour façonner un personnage : ceci n'est qu'une étape de sa création (choisir sa race, ses compétences, son métier).

L'écriture des récits de vie prend ainsi souvent la forme d'une négociation avec les organisateurs. Les backgrounds peuvent se décliner sur plusieurs centaines de pages et être longuement discutés, parfois même être invalidés. On constate également qu'ils sont relativement peu sollicités pendant le jeu. Certes un personnage peut se doter d'une histoire de vie complexe, mais il n'aura pas toujours le temps d'en faire état pendant la partie, quand bien même cette histoire de vie ne doive pas demeurer secrète (si le personnage est par exemple un espion). Paradoxalement, un récit de vie n'est connu a priori que du personnage qui en est l'objet : il ne s'agit pas d'une biographie publique, mais d'éléments connu du personnage seul, qui revêtent parfois une dimension privée (le joueur peut y placer les peurs et les angoisses de son personnage, tout autant que ses faiblesses ou ses objectifs cachés).

Le background n'est en outre pas uniquement le récit d'événements passés comme l'enfance du personnage. D'autres informations y sont aussi présentes : ses motivations, ses objectifs, son caractère, son appartenance à un groupe. Plus qu'une simple fiche d'identité, le background est également le *projet de jeu* (Bonvoisin ; 2009) du joueur, exprimé par l'intermédiaire du personnage, ce qu'il cherche, pourquoi il est présent. Le background et la personnalité qu'il décrit sera utile non seulement pour la résolution d'actions que les compétences ne permettent pas de déterminer (négocier la valeur d'un bien, convaincre un autre joueur) mais aussi dans l'interprétation du personnage, pour les décisions qu'il va prendre (par exemple lorsqu'on lui confie une mission).

La question à ce stade est de comprendre comment le personnage est doté d'une personnalité dès sa création, sachant que cette personnalité va également s'étoffer d'expériences vécues pendant la partie et qui viendront ensuite se réintégrer à son background.

Une forme d'écriture collaborative dans un espace liminal : un personnage écrit au futur antérieur

Le background est donc un texte produit par le joueur et qui demande un investissement avant la partie. Créer un personnage incite à écrire des joueurs qui n'en ont pas forcément l'habitude, raison pour laquelle, dans les rares cas où les organisateurs le présentent comme obligatoire, il peut se limiter à quelques lignes. Le background n'est pas uniquement la forme rédigée d'un choix entre des possibilités prédéterminées, c'est aussi et surtout un travail de création situé dans un contexte (univers de référence, groupe à rejoindre), cependant différent de celui d'un auteur de roman ou d'un scénariste. Ici le joueur écrit son propre rôle, et son personnage s'intègre dans un

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

monde dont il ne maîtrise pas toutes les dimensions, puisque les organisateurs qui le créent y laissent volontairement une grande part de mystère. Contrairement à l'auteur classique, le joueur de GN qui crée son personnage n'est pas dans une position omnisciente : il ne connait du monde fictionnel que ce que les organisateurs ont jugé bon de lui transmettre.

Le joueur qui écrit son background se situe donc un espace liminaire à plusieurs points de vue. Le background est un récit écrit au passé, mais qui ne s'y ancre que pour mieux évoquer un projet du futur : la partie de jeu. Par la description de ce qu'il a été *avant*, le joueur décrit son personnage et ce qu'il va être *pendant* le jeu. La position liminale de cette forme particulière de récit consiste donc à raconter, comme un auteur, ce qu'a fait un personnage au passé, mais avec la différence majeure que ce personnage n'existe pas encore avant la partie, et que dans cette partie, il agira de manière fortement improvisée. Ainsi à la différence de l'auteur, le joueur qui écrit son personnage peut décider d'où il vient, mais ne saura pas ce qu'il fera pendant le jeu. Fiction et jeu forment ici un couple ambivalent qui repose à la fois sur la narration d'un passé connu et sur un projet de jeu futur aléatoire.

Samuel Archibald livre dans un article de 2009 une analyse très pertinente de ce phénomène d'appropriation des univers fictionnels par des auteurs secondaires. Cet article ne concerne pourtant pas le GN, mais les formes de *cultures participatives* auxquelles s'adonnent des catégories de personnes connues sous les noms de *fans*, de *cultistes* (amateurs de films cultes) ou de *geeks*. Archibald présente trois types de rapports du fan, cultiste ou geek face à l'objet qui les passionne : la forme que prend leur engagement dans l'œuvre ; l'interprétation et la critique de l'œuvre ; le prolongement des univers fictionnels (à travers notamment la *fan fiction*). L'écriture d'un background de GN pourrait donc correspondre à un mélange de ces trois formes de relation par le texte, qui dissimule en fait (c'est moi qui parle ici) une relation entre des personnes *par l'entremise* d'un texte ou *au sujet* d'un texte (puisque le background fait navette entre le joueur et les organisateurs).

D'une part, le joueur s'engage dans l'univers fictionnel, non seulement quand il joue, puisqu'il y pénètre physiquement pour y interagir, mais aussi au moment où il crée son personnage. Il interprète les données de cet univers pour y inscrire son personnage (existence de la magie, de races fantastiques, etc). Ensuite, il prolonge, ou plutôt complète, l'univers qui lui est proposé, en l'enrichissant de contenus originaux et en y vivant des aventures au passé. Faire le récit de vie de son personnage, c'est jouer à partir d'une base commune avec les organisateurs. Les représentations que le joueur projette sur les informations souvent rares que les organisateurs lui fournissent et qui constituent « le monde de référence » peuvent se heurter à celles d'autres joueurs et surtout à celles des organisateurs (certains personnages peuvent ainsi voir leur background refusé car trop éloigné du monde du jeu). Enfin, comme le précise Archibald, le prolongement des univers fictionnels peut être vu comme une forme d'intertextualité dans le sens que dans le GN, des éléments de l'univers se

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

retrouvent nécessairement dans celui du joueur, et parfois même inversement (certains jeux réintègrent les aventures vécues pendant les parties par les personnages dans l'histoire du monde).

Un extrait du guide du joueur du GN *Dark Age* (Phénix ASBL) résume à ce propos assez bien la situation :

> Les questions essentielles à vous poser [quand vous créez votre personnage] : qu'est-ce qui vous intéresse ? quel type de jeu cherchez-vous ? qu'est-ce qui vous passionne dans le jeu de rôle grandeur nature ?
> Il conviendra par la suite de réaliser votre historique. Attention ! Contrairement à la majorité des jeux de rôle grandeur nature, votre historique est d'une importance capitale car il sera au centre de l'intrigue scénaristique de Dark Age. Pour créer votre historique, les responsables de domaines [familles de compétences] peuvent vous suggérer des pistes intéressantes à développer. De même, vous pouvez apporter votre propre créativité et voir ce qu'il est possible d'imaginer (dans les limites du monde de Dark Age, bien entendu). Pour réaliser un historique, il faut se souvenir que :
> - Votre personnage ne peut venir que de certains lieux précis. La nature est inhospitalière et le monde inconnu pour la plupart, nous espérons avoir beaucoup de natifs du lieu de départ. Si vous décidez de venir d'ailleurs, voyez ce qu'il est possible de faire avec vos responsables de domaine.
> - Toute contribution à la description d'un élément du monde de Dark Age par le biais de votre historique est intégrée au monde après approbation. C'est-à-dire que ceux qui créent leur personnage juste avant l'activité devront s'adapter à tout ce qui a déjà pu être écrit.
> - Votre personnage doit pouvoir subsister : il vend ses services, accomplit une tâche pour laquelle il est récompensé, vole les autres, … quoi qu'il en soit, il doit pouvoir générer une certaine somme d'argent qui lui permet de vivre. Il est à noter que pour se nourrir à l'auberge vous devez disposer de fonds ou prester des services.

Ce texte qui fait office de guide d'écriture du personnage est également une incitation à se saisir du monde fictionnel pour y apporter des éléments nouveaux, tout en restant dans un cadre initial. Il existe donc à l'origine un souhait des organisateurs de faire participer leurs joueurs au-delà de la simple *consommation* d'un l'univers fictionnel. Le personnage se trouve donc au seuil d'un espace narratif : il peut y pénétrer, mais prudemment, en y insérant son personnage, mais il n'y entrera vraiment de plein pied qu'au moment où la partie commencera.

Cette incitation à l'appropriation de l'univers est également décrite comme une technique d'immersion fictionnelle par les organisateurs interrogés :

> [Question] Dans le jeu que tu organises, *Warbands*, il y avait un questionnaire historique à l'inscription, tu demandais aux joueurs de se renseigner sur la période historique où se déroule le jeu [le haut Moyen-âge]. Pourquoi ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Sakis] On ne voulait pas que les gens viennent les mains dans les poches. On voulait mettre les choses au clair dès le départ : on est là pour de l'immersion, on est là pour que tout le monde se marre, on veut que les gens connaissent l'univers dans lequel ils sont, et si ça ne vous correspond pas, ce n'est pas grave.

Créer son personnage, se renseigner sur le monde dans lequel il va jouer, parce qu'il est historique ou inspiré d'une œuvre littéraire bien connue[75] ou parce qu'il est décrit par les organisateurs, c'est donc déjà s'immerger dans ce monde. C'est également se conformer au projet des organisateurs : prendre connaissance des informations qu'ils proposent, entrer en dialogue pour créer son personnage.

La position du joueur pendant cette phase de création est donc ambivalente. Il s'approprie le monde du jeu, l'interprète et le remodèle, y ajoute ses propres éléments, puis renvoie le tout aux organisateurs et discute avec eux la possibilité de les intégrer. Il se crée donc une relation d'écriture, de création narrative entre ces deux acteurs qui prend une forme proche de ce qu'Archibald appelle la « culture participative ». Le joueur adopte une position de *consommateur actif* de fiction et la création du personnage apparait alors comme un processus interactif qui ne se limite pas à ré-agencer des éléments prédéfinis mais à puiser en eux pour créer un contenu original et sans doute unique. Deux personnages pourront ainsi se ressembler, mais ne seront jamais totalement identiques puisqu'ils seront créés par deux personnes effectuant à leur manière personnelle les trois étapes d'engagement, d'appropriation et de prolongement.

Le personnage dans sa phase de création apparait alors comme une controverse : jusqu'où le joueur peut-il se permettre de se réapproprier l'univers fictionnel créé par un tiers ? (question que nous aborderons également dans la deuxième partie : quand on joue, jusqu'à quel point peut-on influer sur le monde ? et dans la troisième partie : jusqu'où peut-on se permettre de simuler des actions violentes, dégradantes, insultantes ?). C'est donc sous une forme stabilisée de cette controverse, pour employer un vocabulaire très latourien, que le personnage entrera en jeu, le joueur ayant transcrit ses *intentions ludiques* en compétences objectivables et ses traits de personnalité et ses objectifs dans un récit de vie personnel. Créer un personnage c'est aussi lui donner la possibilité d'intégrer un groupe (ou plutôt un regroupement, une communauté ponctuelle), constitué par tous les joueurs d'une partie, et avec lesquels il pourra cohabiter sur la base de normes similaires (« tu me touches, je suis blessé »). Par l'intégration des règles et de leurs effets, transcrites en compétences attribuées à un personnage, il se constituera également un langage commun avec les autres participants, langage qui restera obscur pour un extérieur (« Pan ! Tu es out », « Coma ! », « 4 énergie »).

[75] Plus que d'être véritablement historique, le jeu *Warbands* se situe avant tout dans un univers proche de la trilogie de *La saga du roi Arthur* (CORNWELL, 1998).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Par la création d'un personnage, il y a donc de la manière la plus littérale création de liens sociaux entre joueurs et organisateurs qui résultent en l'existence d'une communauté ponctuelle (la partie) et qui se fait par l'entremise d'un processus d'écriture plus que participative (dans le sens donné par Archibald), mais proprement *collaborative*.

On peut être tenté de comparer l'écriture d'un background en GN à celle d'un personnage de théâtre, dans la mesure où la personnalité et les liens avec d'autres personnages sont prévus *avant* son entrée en scène, puisque les organisateurs en prennent connaissance. En réalité, si les objectifs sont généralement donnés, même vaguement (explorer le monde, s'enrichir, retrouvé un être cher disparu), la manière de les accomplir dépendra des actions du joueur et des situations dans lesquelles il se trouvera. La marge de liberté et la part de libre-arbitre qui lui sont laissées sont donc fortes dans le sens où le GN est également et surtout un jeu d'improvisation. Une des fonctions du background est donc de baliser le parcours du personnage dans la partie. L'intérêt même du jeu résidera principalement dans l'exploitation de cette personnalité. L'étape de création de cette personnalité est donc essentielle pour comprendre ce qui se passera ensuite quand le personnage sera incarné, notamment quand il s'agira de le costumer.

A ce stade de la réflexion, nous pouvons déjà dire que le GN n'est pas différent d'autres formes de jeu de rôles (vidéo ou « papier/crayon ») uniquement à cause de sa dimension physique mais notamment par la place que prend cette notion de personnalité matérialisée dans un background.

Qui crée le personnage ? A quel moment cette écriture cesse d'être collaborative ?

Dans la plupart des cas, c'est le joueur qui crée lui-même son personnage, il choisit ses compétences, sa personnalité, et écrit éventuellement un background. Le background ne prend pas toujours la forme d'un texte, mais il est rare qu'un joueur commence une partie sans avoir en tête quelques lignes de description de son personnage, mais surtout des objectifs.

Il arrive également que le personnage soit créé intégralement par les organisateurs. C'est le cas des rôles de PNJ (personnages non-joueurs) qui incarnent entre autres des adjuvants scénaristiques au service de l'organisation ou encore des figurants. Il arrive plus rarement que les organisateurs écrivent les rôles des joueurs. C'est toutefois le cas dans le système des *murder parties*.

Les *murder parties* (également appelées *soirées enquêtes*) sont considérées comme une forme de GN. Le jeu consiste à résoudre une intrigue donnée à l'avance (généralement trouver le coupable d'un meurtre) en incarnant un personnage prêt à l'emploi, que l'on choisit ou que l'organisation attribue en fonction des adéquations supposées entre les envies du joueur et le rôle.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Typiquement, on y trouvera un rôle d'enquêteur, de meurtrier, de complice, etc. Ces rôles auront des objectifs prédéterminés (assassiner untel, protéger tel autre, faire échouer l'enquête) et le succès de la partie consistera pour chaque joueur à atteindre ses objectifs.

Ce mode de création et d'attribution des rôles n'est pas forcément restrictif de la liberté du joueur car ce dernier conserve des objectifs à accomplir dont la réussite ne dépend que de ses capacités d'action et de réflexion. Dans certains cas, les joueurs doivent remplir un questionnaire au moment de leur inscription, dans lequel ils feront état de leurs préférences quant au type de personnage qu'ils désirent incarner. La manière de jouer une *murder party* est donc sensiblement différente d'un GN classique. D'un côté, il s'agit de créer soi-même un personnage selon ses envies, de l'autre, il s'agit davantage d'interpréter un rôle de composition attribué par un autre, et qu'on ne choisit pas toujours.

Ce système de création des personnages par les organisateurs n'est pas cantonné à la *murder party*. On la retrouve également dans les autres formes de GN, assez peu souvent en Belgique mais plus fréquemment en France, raison pour laquelle les Belges appellent ce système d'écriture des rôles « à la française ». Ces deux systèmes ne créent pas le même type de dynamiques de jeu. Dans un système « à la française », l'intrigue aura tendance à être plus dense et plus fluide, le personnage sera davantage impliqué dans l'histoire car le scénario aura été pensé pour l'y intégrer, comme en témoigne un joueur interrogé sur le sujet :

> [JF] En Belgique, dans la majorité des jeux, les scénaristes se contentent de scénariser le monde et pas du tout les joueurs. Ils reçoivent les backgrounds des joueurs et éventuellement ils vont lui prévoir une petite quête personnelle, mais ce n'est jamais aussi riche qu'une scénarisation à la française où j'ai vécu un personnage qui était influencé par quelque chose qui était arrivé à ses grands-parents.

Les objectifs d'un personnage créé « à la française » seront clairs, il saura quoi faire, mais pas *comment* le faire. L'improvisation, l'esprit d'initiative, le sens de l'impromptu seront donc tout aussi importants que dans l'autre système. Cependant, il est certain que tous les rôles ne satisferont pas à égale mesure ceux à qui on les confie, notamment dans le décalage qui peut se créer entre les souhaits du joueur et le rôle qu'on lui attribue effectivement : la mésentente peut survenir d'autant plus facilement qu'il est difficile pour l'organisateur de cerner avec précision les souhaits des joueurs. Egalement, la nature collaborative de l'écriture de l'histoire est moins prégnante dans ce système « à la française », spécifiquement dans le cadre de la *murder party* où des éléments de jeux seront fréquemment prédéterminés (arrivée de l'enquêteur, découverte de l'arme du crime, etc).

La création d'un personnage, donc d'une personnalité, par les organisateurs implique de l'attribuer à un joueur ou à un PNJ. C'est fréquemment à ce stade que la relation de dialogue tend à se dégrader, dans le sens que les actions des uns ne satisfont pas les attentes des autres. Certains

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

GNistes confient que dans tel jeu « si on n'est pas copain avec les orga, on aura un rôle de merde » ou que certains organisateurs « se donnent les meilleurs rôles. En fait ils s'amusent d'abord eux-mêmes ». Les récits de joueurs faisant état de phénomènes de favoritisme ne sont pas rares. En France, il arrive que les organisateurs de GN fassent passer des auditions pour leurs rôles les plus importants. Lors des GNiales 2010, la rencontre annuelle organisée par la FédéGN (fédération française de GN), une organisatrice confia pendant une conférence que le problème récurrent des organisateurs étaient de ne pas faire suffisamment confiance à leurs PNJ, et d'avoir tendance à se donner les rôles les plus importants, non par égocentrisme, mais pour être sûrs qu'ils seraient bien joués (la nuance semble mince toutefois). Dans ce cadre, le joueur n'a quasiment plus aucune marge de manœuvre sur la création de son personnage et répond à la commande que lui passent les organisateurs.

En Belgique il est fréquent de voir les organisateurs s'attribuer des rôles pendant la partie, rôles qu'ils ont écrits eux-mêmes, comme le ferait un joueur, mais en connaissant le monde du jeu dans le détail, ses intrigues, ses secrets. En me basant sur mes observations, il est assez clair que certains organisateurs s'attribuent des rôles surpuissants dans une démarche égotique, tendance qui conduit parfois à agir au détriment des joueurs, ou en le faisant à leur place. Mais la plupart voient dans l'auto-attribution de ces rôles de puissants également un moyen de gérer leur jeu de l'intérieur, au plus près des joueurs, dans une démarche assez similaire à celle du PNJ. Incarner un personnage influent permet à l'organisateur de diffuser des éléments scénaristiques ou simplement prendre la température de son jeu pour agir en conséquence et adapter par exemple le rythme des événements qu'il avait prévu d'introduire. Un personnage influent aura en outre plus de chance de se faire entendre si l'organisateur qui l'incarne doit intervenir dans le déroulement du jeu sans en briser l'immersion.

Il arrive également que les organisateurs incarnent des rôles qui ont pour but de faire respecter des points de règles dont les joueurs n'ont parfois pas conscience, afin de les encourager à découvrir le monde dans lequel ils sont plongés. Dans le jeu *Dark Age*, plusieurs organisateurs ont endossé le costume d'un personnage allégorique représentant le « vent du changement ». Ce personnage masqué, drapé dans une cape dorée, devait rencontrer chaque joueur individuellement et s'enquérir de son état de santé. Si le personnage ne s'était pas correctement nourri en acquérant de petites billes noires symbolisant un repas, sa santé se dégradait, voire il pouvait contracter des maladies. De cette manière, le personnage du vent du changement pouvait à la fois inciter les joueurs à s'intéresser au mécanisme de nutrition (que beaucoup ont découvert à cette occasion) mais également veiller au respect de la règle correspondante sans devoir extraire le joueur de l'univers fictionnel par une sorte de contrôle de police. Dans certains jeux, notamment *Ragnarok*, les arbitres sont présents sous la forme de personnages au statut mixte. Très puissants, ils sont

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

pratiquement intouchables, mais ils n'en ont pas moins la possibilité d'interagir comme tout autre participant, avec les autres joueurs et avec l'univers. Cette volonté de conférer aux arbitres des personnages répond à un besoin double des organisateurs : faire respecter la règle sans occasionner une logique trop intrusive dans le monde fictionnel.

Il n'est pas non plus rare, pour des raisons tout à fait pratiques, notamment le manque de PNJ disponibles, que les organisateurs incarnent plusieurs personnages secondaires pendant le jeu.

Quels sont les éléments qui constituent un récit de vie ? Quand les backgrounds s'imbriquent les uns dans les autres

Dans une publication de 2009, Daniel Bonvoisin se pose la question du rôle des backgrounds dans la constitution du personnage de GN, en s'interrogeant notamment au sujet des « intentions ludiques » de cette forme particulière de littérature. Je souhaite repartir de cette question, sans refaire le travail très abouti de Daniel Bonvoisin qui a mis en perspective de nombreux récits de vie afin d'en tirer son analyse. On y remarque que le background est indéniablement une clé d'accès aux représentations que le joueur projette sur l'univers fictionnel où il va prendre place par l'intermédiaire de son personnage. Par ces textes, les joueurs expliquent leurs motivations, leurs projets, d'une manière qui complète très bien ce qu'on peut en observer sur le terrain ou lors d'entretiens individuels. Je n'ai pas souhaité me lancer moi-même dans cette analyse textuelle, d'une part car j'ai donné priorité au terrain d'observation et à l'entretien hors contexte et d'autre part car il me semble que le travail de Bonvoisin dit l'essentiel de ce qu'il y a à comprendre en la matière et avec une telle méthode. De plus, son analyse textuelle recoupe mes propres conclusions sur le terrain.

Le background prend donc le plus souvent la forme d'une autobiographie, parfois écrite à la troisième personne (le joueur peut aussi bien s'exprimer sous la forme « mon personnage est né … » que sous celle du « je suis né … »). On y apprend le nom du personnage, très souvent comme le remarque Bonvoisin, ses origines familiales et la raison pour laquelle ce personnage est parti en quête d'aventure. Le background est donc souvent construit sur un schéma narratif assez classique, celui de l'individualité (figure du héros) et d'une quête qui échoit au narrateur également personnage principal, plus qu'il ne va la chercher lui-même.

Malgré la grande liberté laissée aux joueurs dans l'écriture de leurs personnages (bornée par leur imagination et les contraintes - négociables - des univers où ils sont appelés à prendre vie), on constate des récurrences dans la création de certains rôles. Les joueurs se positionnent en effet souvent comme des aventuriers poussés sur les routes par un événement soudain et violent (l'attaque de leur village), une rupture brutale avec le milieu d'origine (éclatement du cocon familial), qui peut s'exprimer par un déclassement social brutal (nobles déchus, parfois bannis, fils de puissants

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tombés en disgrâce et qui cherchent à laver leur honneur) ou à l'inverse, par la promesse d'une ascension fulgurante (paysan quelconque à qui échoit une quête de la plus haute importance).

Ces récurrences ne manquent pas d'être remarquées par les organisateurs eux-mêmes qui, interrogés sur le sujet, témoignent par exemple comme suit :

> [Ukko] [J'ai créé un personnage] qui venait de la même tribu, qui comme de bien entendu avait été massacrée par des vilains et qui avait été enlevé par des pirates quand il était petit.
> [Relance] Pourquoi « comme de bien entendu ? »
> [Ukko] Parce que maintenant que je suis orga et que je lis les backgrounds des joueurs, tu en as beaucoup qui ont vu toute leur famille massacrée quand ils étaient petits et qui sont devenus des aventuriers. Il y a un traumatisme au départ, en général, qui te jette sur les routes.

Au sujet de ces récurrences, il faut reconnaitre à aux textes de background d'être tous produits dans un contexte d'inspiration littéraire assez homogène, européen et contemporain. Les backgrounds sont pour la plupart écrits par de jeunes adultes partageant un loisir fortement ancré dans l'imaginaire et balisé par des œuvres artistiques incontournables. La première d'entre elles, *Le seigneur des anneaux*, reprend à peu de choses près le même schéma narratif. Alors que Frodon passe des jours paisibles dans une Comté qui semble échapper aux tracas qui secouent la Terre du Milieu, il se retrouve du jour au lendemain poussé sur les routes, dans une quête qui n'a d'autre enjeu que la survie de l'Humanité. Frodon est, par excellence, la figure de la créature insignifiante et insouciante, pris dans une quête qui le dépasse totalement et qui fera reposer sur ses épaules le destin du monde. Son aventure sera celle d'une quête, d'un voyage initiatique pendant lequel il croisera des personnages très différents, et sera aidé par des adjuvants et empêché par des opposants. Frodon est en quelque sorte la figure moderne du héros qui s'ignore et qui s'accomplit de manière individualiste, en s'extrayant d'une condition sociale d'origine modeste pour devenir l'ami des rois.

Le background pourrait donc constituer un « style littéraire à part » comme l'écrit Bonvoisin, reprenant des schémas narratologiques hérités de la littérature structurale classique construite autour de la figure du héros, de la quête, des personnages adjuvants, de la recherche d'êtres aimés, du voyage initiatique, de la sauvegarde du monde. Une situation initiale place fréquemment le personnage de GN dans un contexte familial brisé par un événement perturbateur soudain, violent et injuste (la guerre, l'attaque du village par des pillards, un accident) qui pousse le héros à se lancer à l'aventure. Le schéma de la quête épique, facilité par son inscription dans un cadre fantastique, est donc assez récurrent, sans pour autant devenir systématique, comme nous allons le voir.

Cette description généralisante est évidemment caricaturale. Tous les jeux n'offrent pas la possibilité d'être un héros (certains misent même volontairement sur le misérabilisme des

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

personnages) et tous les joueurs ne cherchent pas à ressembler à des figures héroïques bien connues du cinéma ou de la BD (les autres joueurs ont d'ailleurs une tendance incisive à se moquer de ceux qui imitent des héros trop populaires). Prenons par exemple le cas d'Elmer (pseudonyme), joueur bruxellois de 32 ans, qui a récemment écrit un background de cinq pages pour son nouveau personnage, Aziz, en vue de participer au premier opus du GN *Ragnarok* dans le groupe des Néhékharites.

Le document commence comme un *curriculum vitae*, il donne le lieu de naissance d'Aziz, sa filiation, ses études (« études au temple » ; confirmé comme maître bâtisseur »), quelques traits physiques remarquables (« bras gauche embaumé - mort vivant »). Puis vient son histoire personnelle : on y apprend que lors d'une tournée d'inspection sur un chantier dont il était alors le contremaître, Aziz s'est retrouvé piégé dans un caveau où un artefact magique l'a atteint au bras, bras qu'il dut se résoudre à faire embaumer afin de ne pas en perdre l'usage. Or, dans l'univers fictionnel des Néhékharites, l'embaument est une pratique réservé à la royauté : Aziz a donc été banni et envoyé en mission afin de rendre utile au groupe.

On retrouve dans ce résumé des éléments classiques : petit-fils d'un noble déchu, cependant favorisé par un degré d'éducation supérieur à ce à quoi il était promis, en pleine ascension sociale (promu contremaitre puis maître bâtisseur), frappé par un événement inattendu et injuste, puis banni de sa ville natale et enfin parti à l'aventure. Le background est donc fréquemment un récit écrit au passé. Par définition, il constitue ce que le personnage ne va pas jouer pendant la partie, soit qu'il se base sur des événements imaginés de toutes pièces (comme l'enfance du personnage), soit qu'il fasse le récit d'événements qu'il a interprétés avec son personnage dans des parties antérieures (c'est le cas pour un jeu qui se déroule en *campagne*, des éléments d'un épisode joué peuvent se réintégrer dans le background). Pourtant, Bonvoisin le montre également, le background est aussi un *projet de jeu*.

C'est le cas du texte que nous livrent trois joueuses appartenant également aux Néhékharites et qui y forment un sous-groupe appelé *la Guilde des Pleureuses*. Après une brève présentation de ses trois membres, le texte nous apprend que les Pleureuses accordent beaucoup d'importance à la vie après la mort :

> Nous sommes très ouverts d'esprit et côtoyer des gens dont l'appartenance va à un autre culte ne constitue absolument pas une hérésie pour nous. Ce que nous honnissons est la tendance qu'ont certains cultes de se jouer de la mort et de ne pas lui accorder l'importance qui lui revient.

Suit alors le projet des Pleureuses, offrir une prestation d'exécuteurs testamentaires :

> Dans cette optique, nous proposons de rédiger des testaments en présence de témoins et de nous acquitter de son accomplissement lorsque la personne trépassera. Nous

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> assurons la pérennité des biens légués. Nous proposons également de célébrer des enterrements sur commande du bénéficiaire ou de la famille du défunt. […] Nous aimerions proposer aux non-initiés de construire un cimetière à la mémoire des morts. Une fois bien établi, ce cimetière pourrait servir de lieu de culte pour les divers rituels qu'ils aimeraient exercer.

Le texte témoigne donc d'un projet de jeu : rédiger des testaments, veiller à leur exécution et procéder aux enterrements des défunts. Le personnage (Aziz) peut donc, au-delà de ses projets personnels en jeu, s'intégrer dans un groupe qui possédera également son propre background (Guilde des Pleureuses), lui-même issu d'un univers autonome (celui des Néhékharites) et ainsi de suite, jusqu'à ce que les différents groupes s'associent (dans les GN dont l'importance numérique le permet) pour former des factions, des clans ou des nations et finalement un univers complexe, résultat de ces imbrications. Les backgrounds se constituent donc à partir d'éléments au départ vagues, livrés par les organisateurs au sujet du monde du jeu puis se densifient en se peuplant de personnages, qui ensuite se regroupent selon une logique d'emboitement. Au final, la physionomie sociale de l'univers fictionnel du jeu n'est constituée que de backgrounds imbriquées écrits, échangés, confrontés, emboités, opposés à différentes étapes, y compris pendant le jeu et réintégrés entre deux parties pour préparer la suivante.

Au-delà cependant des « intentions ludiques » que Bonvoisin prête à ces textes, plusieurs autres questions se posent. Par exemple, par-delà les logiques d'esthétique de l'écriture, quels usages sont faits des backgrounds par les organisateurs ? Comment font-ils navette entre les scénaristes et les joueurs ? Les joueurs piochent-ils dans l'univers de référence pour créer leur personnage ? Les scénaristes se nourrissent-ils en retour des backgrounds des joueurs pour écrire des histoires ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 3.
Les usages du background : peupler l'univers fictionnel et créer des scènes de jeu

Le background, c'est ce qu'on ne joue pas. Consistance du personnage et mondes inconnus

Le background est paradoxalement peu lu par autrui, malgré le fait qu'il demande un effort d'écriture au joueur et qu'il lui permette d'ancrer son personnage dans l'univers de jeu. Par définition, le background c'est ce qu'on ne joue pas, puisqu'il s'agit essentiellement d'une biographie écrite au passé, agrémentée de projets personnels et conçu comme un capital de connaissances dans lequel le joueur aura la possibilité de puiser afin d'alimenter son jeu. Le background peut donc, tant pour le personnage que pour le groupe, être d'une importance décisive (si l'on y place un élément pour résoudre une intrigue) ou bien simplement servir de toile de fond (ce qui est son sens initial). Les joueurs ne lisent que rarement les backgrounds d'autres joueurs, même lorsqu'ils appartiennent au même groupe. La plupart du temps ils discutent de leurs personnages en dehors du jeu ou font naturellement connaissance pendant la partie.

Dans ce cas, pourquoi en écrit-on et surtout, pourquoi les joueurs y accordent-ils autant de soin ? En quoi est-il indispensable pour donner un souffle au personnage ? En réalité, c'est dans le background que vont s'insérer tous ces éléments utiles au jeu que les compétences ne permettent pas d'exploiter. Utiles parce que le GN permet aux joueurs d'avoir des interactions sociales que d'autres formes de jeux de rôles ne permettent pas, notamment en rapport avec leur dimension physique. Dans le GN, la personnalité d'un personnage compte autant que ses compétences pour résoudre des actions de jeu, on y agit (on simule) mais aussi on y parle, et la plupart du temps on parle en tant que son personnage car on se trouve en situation d'immersion, comme un acteur sur une scène de théâtre qui improviserait ses dialogues.

Dans un jeu vidéo en ligne, où l'on incarne également souvent un personnage, le dialogue est relativement rare et se fait souvent par l'entremise d'un canal spécifique, sans rapport direct avec le jeu[76]. Dans le jeu *World of Warcraft*, les joueurs ont la possibilité de dialoguer par messagerie textuelle instantanée ou par microphone, notamment afin de coordonner les actions de leur groupe. Mais ce sont alors les joueurs qui dialoguent, et non leurs personnages. Dans le jeu sur table, les joueurs peuvent s'exprimer par l'intermédiaire de leur personnage, mais l'action est systématiquement retranscrite par le maître de jeu et se déroule en différé : la scène et décrite,

[76] Voir VOISENAT, 2009.

l'action résolue à l'aide de scores de compétence opposés à un jet de dés, puis le résultat de l'action est à nouveau décrit par le maître de jeu. A tout moment le joueur peut prendre le temps de réfléchir à ce que son personnage ferait ou dirait face à une situation imprévue. Mais dans le GN, un joueur essaiera autant que possible de ne pas quitter son rôle, c'est à dire de s'exprimer et d'agir le plus possible *en tant que* son personnage. Celui-ci doit donc être suffisamment consistant pour résister aux sollicitations improvisées des autres participants, car il n'a accès ni à sa fiche de personnage, ni aux conseils du maître de jeu :

> [Max] Mes personnages ont toujours une origine quelque part, une histoire. Mes personnages sont riches au niveau de ce qui est social, ils ont une généalogie, une vie sociale, une ville. J'ai toujours ça en tête pour que mon personnage soit cohérent. Si on lui demande, il a quelque chose à raconter.

Donner de la consistance à son personnage nécessite de prendre connaissance de l'univers de jeu et des règles. Ecrire son personnage, c'est donc d'une certaine manière déjà commencer à jouer, c'est déjà se projeter dans l'univers du jeu, se l'approprier. C'est aussi déjà *dialoguer* avec d'autres joueurs et surtout avec les organisateurs pour s'intégrer dans le monde fictionnel, c'est préparer la relation ludique qu'on vivra pendant la partie. Le personnage doit donc en premier lieu s'accorder avec l'univers du jeu décrit et choisir ses compétences afin de simuler les actions qu'il compte entreprendre (se battre, faire de la magie).

Ces univers fictionnels sont en l'occurrence souvent décrits très rapidement (de quelques lignes à quelques pages pour les plus longs), comparativement à la taille que prennent les règles qui peuvent s'étendre sur des dizaines de pages. La description des univers est également donnée sous le terme de background : il s'agit, littéralement, du décor fictionnel dans lequel le jeu va démarrer. Il dépeindra des univers médiévaux-fantastiques peuplés d'elfes, d'orks et de nains, ou encore des mondes post-apocalyptiques, où les zombies règnent en maîtres. Le personnage, à quelques exceptions près[77], est donc originaire du monde dans lequel il va prendre place.

Voici quelques exemples de descriptions des univers de GN :

- *Mythes et Légendes* : 2 pages sur 88 (livre des règles)

> Le Nord. Le Nord, est une région dangereuse située au nord et à l'est d'Eauprofonde. Sa définition même dépend de celui qui l'énonce : pour un marchand de Calimport, tout ce qui se trouve au nord du Téthyr, Contrées du Mitan comprises, fait partie du Nord; tandis que pour un natif de Lunargent, le Nord commence dès que l'on franchit les murs de la ville.

[77] Certains jeux prennent le parti de mélanger plusieurs univers ou de faire passer les joueurs d'un univers à l'autre. C'est le cas d'*Imago*, dans lequel les joueurs choisissent à la fin de chaque partie dans quel univers ils joueront le prochain épisode, d'un goulag russe à une ville de l'Ouest américain en passant par l'Egypte antique.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

- *Dark Age* : 3 pages sur 16 (guide du joueur)

> Le monde de Dark Age est fragmenté en petites communautés regroupées en général autour de quelques bâtiments qui échappent à l'omniprésente Nature. Les liens entre les villages sont en général au mieux des sentiers mal dégagés sur lesquels les trajets sont extrêmement dangereux. La majorité des rares voyages entre villages se font en caravanes.

- *Ragnarok* : 92 pages de règles (compendium règles), quelques pages sur le site internet de l'association éponyme, notamment une « histoire élémentaire » écrite sur le mode de la leçon écolière :

> Bonjour les enfants. Aujourd'hui, nous allons aborder un vaste sujet que je trouve particulièrement passionnant, il s'agit de l'histoire de Tanak [le nom du monde où se déroule le jeu]. L'Histoire de Tanak remonte à la nuit des temps et se perd dans les brumes de l'oubli. Peu nombreux sont ceux qui connaissent toutes les légendes racontées, tous les contes chantés, toutes les inscriptions gravées, mais chacun participe à cette histoire. Il est pourtant des choses que tous savent bien et vous avez surement dû entendre vos parents en parler. Et puis, nous vivons à Harapan et chaque année il se passe un grand évènement qui est l'occasion d'une grande fête…

Les éléments de balisage à disposition du joueur pour écrire son background sont souvent très minces. Ils peuvent s'agrémente de cartes, de description de certaines civilisations (*Dark Age*) ou de races (*Ragnarok*). D'un point de vue technique, le joueur possède donc beaucoup plus d'informations sur les compétences qu'il pourra choisir que sur le monde dans lequel il va jouer. Quelles sont dans ce cas les stratégies que les joueurs vont pouvoir mettre en place afin de construite un personnage complet ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

RAGNAROK

1.3 Races

Elfes

Les elfes comptent parmi les plus vieilles races qui peuplent Tanak. Peuple gracieux aux oreilles pointues, pragmatiques et raffiné, ils furent les premiers à tisser la magie, ce qui explique que les plus grands mages soient issus de ce peuple.

Les elfes commencent le jeu avec les compétences/interdits suivants :

- Transcendance 1.
- Arme de trait (les joueurs qui prennent cette compétence doivent s'acquitter du droit d'utilisation des flèches, voir arme de trait).
- Interdit : endurance accrue.
- Interdit : grâce.

Nains

Les nains sont petits et fortement charpentés, ils passent leur vie sous terre à creuser ou combattre. De caractère rugueux, ils n'apprécient que très moyennement le contact avec les autres races.

Les nains commencent le jeu avec les compétences/interdits suivants :

- Mineur.
- Armurier.
- Interdit : galant.
- Interdit : natation.

Page 12 du livre des règles du GN Ragnarok (édition 2011)

Choix des compétences et écriture du background font partie du même processus : créer un personnage complet et cohérent

La création du personnage de GN est loin d'être standardisée. Si le jeu offre la possibilité de nombreux combats ou au contraire, consiste uniquement en des interactions verbales, la nature du personnage et la manière dont il sera créé s'en ressentiront. Tous les jeux n'accordent pas la même importance à leur système de simulation ou à la liberté d'interprétation de l'univers fictionnel. Certains jeux permettent de choisir parmi de très nombreuses compétences (*Mythes et Légendes*,

Terra Incognita) alors que d'autres proposent simplement des domaines que le joueur acquiert et grâce auxquels il pourra réaliser toutes les actions qu'il estime s'y rattacher. Un joueur d'*Imago*, lorsqu'il choisit d'inscrire son personnage dans le domaine « guerre » pourra utiliser la plupart des armes, des explosifs, se cacher, se battre, etc. sans devoir sélectionner ces compétences individuellement.

Il existe ainsi chez les joueurs une correspondance entre le choix des compétences et la création du background qui préside à la logique de la personnalité du personnage. Dans certains jeux pour lesquels leur construction est spécifiquement développée, les organisateurs transmettent aux joueurs la consigne de bien réfléchir à cette correspondance :

> [Math] Pour *Ite Missa Est*, faire sa fiche de personnage c'est faire l'histoire du personnage. Je trouve intéressant de dire que pour avoir telles compétences il faut commencer par raconter son enfance, son adolescence puis sa vie adulte. Ton personnage aura des rayons d'action différents selon qu'il est noble, bourgeois, plébéien ou manouche. Moi j'ai pensé à un concept de marchand, j'ai commencé à construire un personnage de bourgeois qui est né quelque part. Dans son enfance on lui a appris à écrire et à compter, il a peut-être aidé au magasin, dans son adolescence il a peut-être été coursier pour un magasin, il a peut-être rencontré des gars sur les docks, il a peut-être déjà vécu des aventures. Puis à l'âge adulte, est-ce qu'il a sa propre affaire, quelle est sa place au sein d'une guilde, etc. Par exemple, s'il a connu des gars sur les docks, il peut avoir la compétence « assommement », on ne peut pas avoir cette compétence si toute sa vie on a été dans un milieu où personne ne s'assomme. La fiche se fait avec l'histoire, même si dans ce jeu-là les compétences ne servent pas beaucoup.

Le récit de vie du personnage est donc utile à ce que le joueur conçoive une cohérence dans son projet de jeu. Si la partie de GN est une tranche de la vie de personnages (il y a un avant et théoriquement un après), ces derniers n'entrent cependant pas en scène comme des diables sortent de leur boite. Le personnage, du point de vue du joueur, c'est avant tout un projet complexe qui repose sur le choix de compétences, l'écriture d'un récit de vie, la confection d'un costume, l'adhésion à un groupe. Tous ces éléments ont donc besoin d'être coordonnés avant que le personnage complet prenne vie.

L'écriture d'un background ne répond cependant pas uniquement à une logique utilitaire, même si un récit de vie fourni évite de se retrouver dans une situation inconfortable pour le joueur qui ignorerait par exemple le nom de la ville où il est né. Le background donne de la profondeur au personnage, il permet de rebondir à l'improviste face à une situation : pour peu qu'un joueur ait par exemple écrit qu'il avait passé son enfance dans la forêt, on se tournera spontanément vers lui si au cours d'une partie les autres joueurs décident d'organiser une chasse.

Le background apparait donc comme l'autre face du personnage bâti sur une charpente de compétences. Les deux processus sont complémentaires, l'un consiste en un choix de paramètres

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

donnés à l'avance, l'autre en un travail créatif d'écriture. Cette recherche de cohérence entre les compétences et le background peut également concerner des projets extérieurs aux préoccupations du personnage. Reprenons le cas d'Aziz le bâtisseur, banni de sa ville natale pour avoir manipulé un artefact ayant occasionné la momification de son bras. Ce personnage n'est pas le fruit du hasard. Elmer, le joueur qui l'a créé, souhaitait rejoindre les Néhékharites, raison pour laquelle il a écrit un background qui correspondait au groupe, en reprenant ses éléments culturels et visuels notables (inspiration de l'Egypte antique, place de la mort). Mais le choix du métier de bâtisseur n'est pas totalement neutre. Pour le premier opus du jeu *Ragnarok*, où Aziz a officiellement rejoint le groupe, les Néhékharites ont pris en charge l'ambassade d'une nation à laquelle ils appartenaient. Elmer s'est donc proposé de fabriquer une tente pyramidale sur mesure afin de l'héberger, et c'est Aziz le bâtisseur qui en est devenu, dans l'univers du jeu, le maître d'œuvre. Elmer a donc fait en sorte que son personnage corresponde à la fois au projet du groupe qu'il rejoignait, mais également au nouveau jeu dans lequel ce groupe se rendait.

L'ambassade Néhékharite à Ragnarok

Math, qui évoquait plus haut le cas de son personnage marchand, suit la même logique quand il crée des personnages musiciens alors qu'il joue lui-même de plusieurs instruments de musique. Ces personnages seront dotés, dans des GN d'inspiration médiévale, de compétences bardiques assimilées à des sorts magiques lancés par le chant. Dès sa création, le personnage est lié au joueur par leurs aspirations communes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Les usages du background : peupler l'univers fictionnel et créer des scènes de jeu

Une fois le personnage doté de consistance, nourri des éléments donnés par la description de l'univers fictionnel et pourvu de compétences et d'une histoire de vie, il repart entre les mains des organisateurs sous la forme d'une fiche descriptive, éventuellement accompagnée d'un texte reprenant son background (généralement par e-mail). Ce retour constitue la troisième étape de la relation de dialogue qui s'établit entre joueurs et organisateur : d'abord la *livraison* du système de jeu (les règles) et de la description du monde du jeu, ensuite *l'appropriation* par le joueur de ces éléments en vue de composer un personnage consistant et cohérent et enfin la *réintégration* de ce personnage dans le monde fictionnel. Il est remarquable qu'au troisième stade de cette relation d'aller-retour, la partie n'a pas encore commencée, car les organisateurs vont à leur tour puiser dans le contenu créé par les joueurs pour notamment peupler l'univers fictionnel où se déroulera le jeu de personnages, mais aussi d'événements qui leur sont liés. Ce que décrit Archibald dans son *Épître aux geeks* est donc un phénomène différent ce qu'on constate dans le cadre du GN : si la *fan fiction* vient se greffer sur un univers fictionnel existant, l'univers fictionnel d'un GN n'existe que lorsqu'il a réintégré les backgrounds des joueurs qui s'en sont eux-mêmes inspirés.

Ainsi, un joueur qui écrit dans son background être à la recherche de son frère disparu aura des chances de vouloir se lancer à sa poursuite pendant la partie. Les organisateurs, si le dialogue se noue convenablement, feront en sorte de glisser des indices sur la recherche de ce frère, par exemple en lui faisant parvenir une lettre. Pour citer de nouveau Bonvoisin REF, « [le joueur] élabore un potentiel scénaristique et en propose l'exploitation aux scénaristes du jeu » (p.10).

Pour illustrer ce phénomène de réintégration des personnages dans le monde du jeu, j'ai choisi l'exemple d'un personnage nommé Tuco au cours d'une partie d'*Imago* qui se déroulait dans un univers western. L'histoire de vie de Tuco a été utilisée par les organisateurs de deux façons : donner au personnage une identité publique par la publication d'un *who's who* et faire vivre au joueur un épisode de jeu directement issu de son background (la chasse au *chupacabra*).

Quand le background sert à donner au personnage une identité publique auprès des autres personnages : un *who's who* pour peupler le monde du jeu

Imago est un GN qui possède la particularité de transporter ses joueurs dans des univers différents à chaque partie. Ce sont les joueurs qui choisissent, à la fin de l'événement et par l'intermédiaire de leurs personnages, où et quand ils souhaitent se rendre la prochaine fois. Le jeu s'est ainsi déjà déroulé dans un univers médiéval viking et dans un camp de prisonniers russes. Pour sa troisième édition, les personnages ont choisi de se rendre dans un univers de type western. A cette occasion, les organisateurs ont loué pour le week-end un parc à thème dédié au *far West* (*Western City*) dans les environs de Liège.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Western City, parc à thème dédié au farwest, situé à Chaudfontaine (région de Liège)

Imago est un GN que ses organisateurs définissent comme « mystico-occulte multimondes », voici un extrait de sa présentation sur son site internet :

> Les personnages se découvrent d'étranges pouvoirs, et sont réunis mystérieusement, malgré la distance et les époques qui les séparent. Ensemble, ils traverseront le multivers en quête de réponses, avec comme fil rouge une enquête basée sur les sciences occultes et le paranormal. L'ambiance se veut initiatique, où chacun essaie de comprendre les lois qui régissent l'univers de jeu, afin de mieux comprendre la magie qui l'habite. […] Vous ne trouverez pas de description du monde, parce que c'est à chaque personnage d'élaborer ses théories. Nous vous y encourageons d'ailleurs vivement ! Le contexte/monde présenté lors de la prochaine session n'est donc ni permanent, ni représentatif de nos activités. Si vous êtes nouveau joueur, contactez-nous. Nous vous expliquerons ce que vous devez savoir pour créer un personnage.
> (http://www.imagolive.net, consulté en juin 2011)

Dans ce cas précis, s'approprier le monde par la création d'un personnage prend un sens particulier car aucune description véritable n'en est donnée. La création commune et le dialogue avec les organisateurs y sont donc fortement stimulés. L'effet secondaire est que les joueurs débutants n'ont aucune idée de ce qui les attend. Dans ce cas, afin de palier ce déficit d'information, les organisateurs mettent en place des méthodes pour ne pas trop perdre leurs joueurs en chemin, par exemple grâce à la diffusion d'un *who's who*.

Dans cet épisode qui se déroule dans le *Far-West*, un joueur (anonyme) a choisi d'incarner un personnage mexicain qui s'appelle Tuco et qui, *via* l'historique de son personnage, a indiqué que ce

dernier vivait dans la crainte permanente d'un animal mythique connu sous le nom de *chupacabra*[78]. Comme il a pris le soin d'indiquer cette information dans le background qu'il leur a envoyé, les organisateurs ont reporté cette information dans un texte illustré sous la forme d'un *who's who* qu'ils ont diffusé auprès des joueurs et des PNJ. Ce *who's who* a été envoyé par e-mail une semaine avant le début du jeu. Le but de ce *who's who* est de donner aux joueurs et aux personnages non-joueurs un aperçu des lieux dans lesquels ils « débarquent » littéralement en début de partie.

Comme à l'opéra ou au théâtre, ce *who's who* (qui n'existe cependant pas pour tous les jeux) prend la fonction du *livret* : il donne l'intrigue générale et présente en quelques mots les principaux personnages afin que l'action commence directement avec le début de la partie, sans qu'on n'ait besoin de les présenter. Il constitue sur le plan narratif ce que le voisinage de la ville sait à leur sujet, les rumeurs, les relations de nature publique entre les principaux personnages, qui est marié avec qui, quel couple est connu pour battre de l'aile, depuis combien de temps tel prospecteur a racheté telle mine d'or.

Tuco est décrit dans ce *who's who* de la manière suivante :

> Tuco Benedicto Pacifico Juan Maria Ramirez
>
> C'est Tuco. Je sais qu'il est arrivé en ville il y a peu avec un joli paquet de dollars en poche. Il a tout dépensé en un temps record. Il adore la picole et, quand on lui paye un verre, y vous raconte son histoire de monstre chupacabra. C'est du flan si tu veux mon avis mais bon, ça fait passer le temps.
>
> Je sais qu'il aimerait bien trouver de l'or ici mais faut s'lever tôt pour ça mon gars. Y'a plus d'or dans les mines depuis belle lurette.

Ici les organisateurs ont choisi d'employer la première personne pour s'exprimer. Ce narrateur immatériel prend la fonction d'une figure de style destinée à rendre le texte plus contextuel, comme s'il avait été déclamé par un habitant de la ville du *Far-West* où se déroule l'action. Ce qu'il est important de noter pour le cas présent, c'est qu'il est de notoriété publique que Tuco évoque des histoires récurrentes sur le *chupacabra*. Tout joueur qui entendrait ce mot dans le fil de la partie serait donc susceptible de faire directement le lien avec Tuco, même s'il ne l'a jamais rencontré personnellement.

Le *who's who*, c'est en somme ce qui se dit des gens en ville, leur réputation, les rumeurs qui les concernent. Cela permet aux joueurs de ne pas arriver totalement ignorants des informations minimales que leur personnage est censé avoir sur l'endroit où il se trouve, surtout s'il en est originaire (ce qui sera le cas de la plupart des PNJ qui seront mis en jeu). En plus de ce document public, chaque joueur possède des informations spécifiques concernant les autres personnages qu'il est censé connaître (le mari au sujet de la femme, l'amant au sujet du mari, le sheriff au sujet du

[78] Le *chupacabra* est un animal mythique du folklore mésoaméricain contemporain. Littéralement « suceur de chèvre », il s'agit d'une sorte de vampire qui se nourrit du sang des animaux d'élevage.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

bandit local, etc). Tout cela permet de planter le décor rapidement, avant la partie, pour que les joueurs ne perdent pas de temps à faire connaissance, surtout si l'action commence alors que leurs personnages sont censés déjà se connaître.

Le *who's who* d'*Imago* constitue une version fixée et stabilisée des échanges pour la plupart non observables ayant eu lieu avant la partie entre les différents participants quant à leur appropriation du monde. Il est la forme aboutie du dialogue, de l'écriture collaborative qui ont constitué l'univers fictionnel du jeu. Et pourtant, cette phase de fixation du contenu n'est qu'une étape, car nous allons voir maintenant comment pendant la partie, ce texte (et les textes dont il est issus, *id est* les *backgrounds*) est réutilisé comme base scénaristique pour faire vivre au joueur un épisode de jeu qui puise directement dans son récit de vie.

Le *background* comme amorce scénaristique : créer un épisode de jeu

L'exemple ethnographique suivant met en scène le personnage de Tuco dans l'univers western où se déroule pour l'occasion une partie du GN *Imago*. Nous allons voir comment à partir de ce qui peut apparaitre comme un détail glissé dans le background du joueur, les organisateurs vont monter un scénario et mettre en scène l'histoire de la rencontre entre Tuco et son ennemi juré, le *chupacabra*. Il s'agit ici d'examiner comment on passe du récit de vie écrit au jeu mis en scène physiquement, comment le personnage sert d'intermédiaire pour instaurer un dialogue entre le joueur et les organisateurs.

Deux types d'acteurs sont en présence dans ce cas précis. D'un côté, nous avons les organisateurs du jeu qui proposent un projet de GN, incluant des références idéelles spécifiques : le jeu se passe dans un univers Farwest peuplé de cowboys, de bandits, d'Indiens, de chercheurs d'or. Ils offrent également aux joueurs les moyens d'entrer dans cette fiction, par l'écriture d'un scénario et par la création d'un corpus de règles de simulation qui va permettre de savoir ce que le joueur est autorisé à faire ou pas.

De l'autre, un joueur s'approprie ce projet pour y créer un personnage qu'il aura pensé correspondre à l'univers, en l'occurrence, Tuco le Mexicain. Le joueur attribue à ce personnage un certain nombre de traits caractéristiques (Tuco aime les explosifs, Tuco n'est pas très honnête, Tuco porte toujours son poncho et fume le cigare), qu'il convertira en compétences telles que décrites par le système de règles, ainsi qu'en récit de vie qui finira de l'intégrer dans l'univers de jeu.

Les organisateurs insistent souvent eux-mêmes sur l'importance de cet aller-retour du background car ils peinent à intégrer les joueurs dans des scénarios si leur personnage n'a aucune consistance, aucun passé, aucun enjeu réel d'être impliqué dans une situation précise. Cette intégration est plus simple quand le joueur possède un objectif personnel à réaliser, même basique (se venger d'un autre personnage, amasser la plus grosse fortune), d'autant plus s'il l'a décidé lui-

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

même. Il s'intégrera alors *naturellement* dans l'histoire, cherchera des alliés, combattra ses ennemis, se dirigera de manière logique vers les quêtes qui lui correspondent, voire qui lui sont spécifiquement destinées. Chaque élément livré dans un récit de vie est donc précieux, il constitue une accroche scénaristique potentielle utile à ancrer le personnage dans la partie, c'est-à-dire faire correspondre les objectifs du personnage à ce que le joueur fera concrètement.

Il existe donc une certaine logique utilitariste dans l'écriture du background par le joueur : c'est une perche qu'il tend aux organisateurs et dont ces derniers se saisissent bien volontiers. La logique de cohérence de l'histoire n'est pas seule en cause (donner à un personnage une vie antérieure à l'épisode qu'il vivra pendant la partie), il s'agit également pour les organisateurs de valider l'arrivée du personnage dans l'univers de référence mais surtout de l'y intégrer afin qu'il y navigue avec plus de fluidité.

Cette description ethnographique d'un épisode de jeu nous permet d'examiner plusieurs éléments :

- comment le background d'un joueur peut être sollicité concrètement dans une courte scène
- comment le système de règles et de compétences intervient dans la résolution d'actions simulées

Puisque le joueur qui incarne Tuco a indiqué dans son background qu'il aimait raconter son histoire de *chupacabra*, les organisateurs ont jugé bon de réintroduire cette information – qui peut paraître du détail – dans le *who's who*, mais aussi sous la forme d'un mini-scénario optionnel, un scénario qu'ils appellent « bonus » et qui sert à combler les périodes de temps morts dans l'animation de la partie. C'est d'ailleurs en consultant leur frise chronologique des événements que les organisateurs ont choisi de lancer cette scène à ce moment précis où aucun scénario majeur n'était en cours et qu'un groupe de joueurs semblaient stationner aux abords du *saloon*.

Au matin du dimanche, les organisateurs trouvent que le jeu peine à redémarrer. Les joueurs ont veillé pendant les deux nuits précédentes et tardent à se lever et à être actifs : beaucoup trainent à la table du petit déjeuner. C'est pourtant le dimanche matin que se résolvent les dernières intrigues des parties de GN organisées sur un week-end, spécifiquement à *Imago* où elles vont fortement préfigurer l'épisode suivant. C'est là que les joueurs décident de leur prochaine destination, ce qui implique qu'ils aient résolu le scénario de l'univers thématique dans lequel ils se trouvent pour la partie en cours, et qu'ils ne peuvent quitter s'ils ne remplissent pas certains objectifs.

Comme Tuco est présent et que les PNJ ne sont pas fort occupés, les organisateurs en profitent pour lancer le scénario qu'ils ont appelé « Chupacabra ». Il s'agit de lancer Tuco sur les traces de l'animal mythique qui semble l'obséder. A cette fin, les organisateurs sollicitent plusieurs PNJ, parmi lesquels un des personnages non-joueurs que j'incarne ponctuellement pour les besoins de l'enquête. J'ai donc l'occasion d'observer de près ce phénomène assez rare qui consiste à donner

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

au joueur l'occasion de vivre des événements qu'il a jusque-là simplement imaginés et transcrits dans un texte.

Afin de lancer le scénario, un premier PNJ incarnera un trappeur : il doit arriver en ville avec ce qu'il prétend être la dépouille d'un chupacabra sur l'épaule, animal qu'il aurait lui-même chassé et dont il aurait tanné la peau. Son rôle consiste à arriver aux abords du saloon et à se vanter d'avoir tué l'animal. Afin de discréditer le chasseur, on lui donne un chat en peluche qu'il tente de faire passer pour un chupacabra. C'est à la fois par manque de moyens techniques (reproduire la peau tannée d'un animal mythique) et par la recherche assumée d'un effet burlesque que les organisateurs utilisent une peluche. Tuco est donc censé réagir à l'arrivée du chasseur et déclencher un épisode de jeu. Le PNJ chasseur a également pour consigne de provoquer Tuco en défendant qu'il s'agit bien d'un chupacabra, voire le mettre au défi d'en chasser un lui-même.

C'est là qu'intervient le second PNJ dont les organisateurs veulent me confier le rôle. Là encore, il s'agit d'un personnage burlesque, presque ridicule et volontairement peu crédible. Il s'agit de la caricature d'un personnage de la série télévisuelle *Docteur Queen*, un Blanc recueilli et élevé par les Indiens qui s'appelle *Sully* et que les organisateurs ont rebaptisé avec humour *Silly* ('stupide' en anglais). Silly doit également déambuler près du saloon et assister à la scène entre Tuco et le faux chasseur. Silly connaît le chupacabra, il sait même, car ses amis les Indiens le lui ont montré, où l'animal nocturne se cache pendant la journée : une mine désaffectée de la région. Au moment où le chasseur défie Tuco, Silly devra intervenir pour dire qu'il sait où se cache le chupacabra et suggérer à Tuco de l'y conduire. Si Tuco mord à l'hameçon, les organisateurs mettront en place une scène pour résoudre ce scénario. Pour parer à toute éventualité, il nous est demandé de prévenir les organisateurs en fonction de la réaction du Tuco. S'il souhaite partir en chasse du chupacabra, nous devons leur laisser le temps d'installer la scène. Dans le cas contraire, ils lanceront un autre scénario.

En contrebas du site de jeu, les organisateurs ont construit une mine à flanc de colline, à l'aide de tréteaux de bois et de toile de jute. La mine consiste en un tunnel d'environ quatre mètres de profondeur sur un mètre de haut, ce qui la rend très peu praticable. Pour s'y introduire, un joueur devra ramper. Le chupacabra sera animé par un PNJ en cape noire manipulant une sorte de marionnette. Il s'agit également d'une peluche tout aussi burlesque : un chiot à qui on a ajouté des dents en plastique et dont on a aspergé le museau de faux sang. Fixé au bout d'une perche, la bête sera manipulée par le PNJ qui tentera de lui faire « mordre » le joueur qui s'approchera. Le manipulateur de l'animal, dissimulé sous sa cape noire comme un marionnettiste, devra donc avoir le temps de se préparer, d'aller à la mine et de s'y cacher pendant que le trappeur et mon personnage d'Indien y guidons Tuco.

Tout ceci nous est expliqué dans le local que les organisateurs ont prévu à cet effet et qui abrite également les costumes et accessoires dont nous pouvons disposer pour composer nos

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

personnages. Cet endroit, systématiquement employé en GN (qu'on appelle le *local PNJ* ou le *stock monstre* - les monstres étant une catégorie courante de PNJ), est l'équivalent de la loge du comédien. C'est un endroit hors-jeu où les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer qui sert aussi bien de quartier général aux organisateurs que de vestiaire aux PNJ.

Après nous avoir expliqué tout cela, les organisateurs lancent la scène. Le faux trappeur déambule près du saloon avec son chat en peluche sur l'épaule et peu de temps après, on me lance dans le rôle de l'Indien. Bien qu'il ne soit au courant de rien, Tuco ne manque pas de vite prendre part à la scénarisation qu'on lui propose. Dès qu'il entend le mot « chupacabra », il vient discuter avec le trappeur et le dialogue s'engage comme prévu. D'autres joueurs et PNJ se mêlent à la conversation. Personne ne croit que l'animal que le chasseur a empaillé est un chupacabra : on se moque de lui. La rivalité entre Tuco et le chasseur fonctionne, le premier accusant l'autre d'être un imposteur, et le second traitant le premier de lâche qui a fui devant une bête que lui a réussi à tuer. Je joue également mon rôle, et Tuco me demande alors de le guider jusqu'à la mine en compagnie du trappeur afin qu'il puisse prouver ses dires et finalement affronter l'animal.

La « ficelle scénaristique » est bien sûr évidente. Le joueur qui incarne Tuco sait pertinemment que ces événements ne sont pas le fruit du hasard. Cependant, à ce stade il ne sait pas exactement ce qui l'attend. On se situe ici dans cet espace liminal qui caractérise assez bien les scénarios de GN : les organisateurs fournissent un cadre à une fiction ludique dans laquelle le joueur possède (ou feint de posséder) un sentiment de liberté et une possibilité d'interaction improvisée. Le GN est dans cette optique un compromis entre une histoire dont les tenants et aboutissants sont connus d'avance et un phénomène aléatoire qui réside dans les réactions improbables des joueurs. L'alchimie du GN, là où la relation de dialogue fonctionne de manière optimale et provoque le plus de satisfaction réciproque, réside dans cette capacité d'intercompréhension entre les joueurs et les organisateurs, notamment dans cette propension à manipuler le sous-entendu plus on moins finement : je place dans mon récit de vie un élément de détail qui peut être sympathique à mettre en scène, tu me donnes l'occasion de le jouer en plaçant dans la partie une amorce scénaristique que je n'aurai aucun mal à reconnaitre. Malgré une allusion évidente, on reste dans le domaine du sous-entendu et de l'invitation implicite, puisque rien n'obligeait les organisateurs à mettre en scène le chupacabra, ni le joueur à s'impliquer dans le scénario.

Le joueur qui incarne Tuco adhère donc presque immédiatement à l'amorce narrative qui lui est proposée. Il ne se doute pas évidemment de ce qui l'attend dans la mine. Après tout, les deux PNJ que nous incarnons pourraient tout aussi bien être deux brigands qui auraient monté un traquenard pour l'attirer dans un endroit isolé et l'abattre. Toujours est-il que nous nous mettons en route vers la structure construite en contrebas. Après cinq minutes de marche, nous arrivons à la mine. Un organisateur a revêtu un masque blanc sans expression : il se tient à l'entrée de la mine afin

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

d'arbitrer la scène et de veiller à la sécurité des participants. Il n'incarne pas de personnage, nous sommes censés faire comme s'il n'était pas présent. Cette « présence absente » aura plusieurs fonctions. L'organisateur mettra sous la forme d'un récit oral les événements qui ne sont pas simulables concrètement, notamment les effets des morsures du chupacabra sur Tuco. Il validera également les actions des personnages et annoncera les effets subits, comme nous allons le voir.

Mon personnage indien n'est pas censé être très courageux. Je reste donc à une distance prudente de la mine, alors que le trappeur et Tuco s'approchent. Le trappeur passe en premier, et alors qu'il passe la tête dans l'entrée du tunnel, des cris se font entendre à l'intérieur et l'organisateur annonce un « TERROR, tu fuis ! ». Le trappeur, terrifié, s'encourt ventre à terre. Le « terror » est une annonce très courante en GN, elle vise à symboliser la peur que provoque une créature. L'effet subi est généralement celui de fuir dans la direction opposée à la menace.

Tuco pénètre à son tour dans la mine, l'arme au poing. Il est aussitôt attaqué par l'animal fiché au bout de la perche et animé par le PNJ encapuchonné. Il commence par lui tirer dessus : l'organisateur lui précise que cela n'a aucun effet. En revanche, il annonce également à Tuco qu'il vient de se faire mordre et de perdre des points de vitalité. En réaction, Tuco recule de quelques pas et sort un bâton de dynamite (une bougie de cire peinte en rouge) en précisant à l'organisateur qu'il la jette dans la mine en dépensant des *points d'action*. Les points d'action sont dans le jeu *Imago* des points qu'on dépense quand on souhaite qu'une action ait des répercutions traduites en termes de règles. Chaque joueur commence une partie avec un nombre réduit de points d'action. Le reste du temps, un joueur peut réaliser n'importe quelle action, y compris tirer au revoler, sans que cela porte *vraiment* à conséquence (la balle reçue pourra dans le pire des cas assommer sa victime, mais pas le tuer), du moment qu'il semble crédible que le joueur puisse les réaliser (c'est là l'utilité du « domaine » décrit plus haute et l'absence de compétences formelles). La majorité des actions courantes sera donc simulée, mais n'aura guère de répercussion sur le plan formel. Cela évite de devoir dire quelle action doit être simulée ou pas : se dissimuler, crocheter une serrure, négocier la valeur d'un bien. Les points d'actions sont aussi un système d'enchère : si deux joueurs s'affrontent, celui qui l'emportera sera celui qui aura dépensé le plus de points d'action.

Ici, Tuco a tiré sur le chupacabra et cela n'a rien donné. Tuco sait tirer au revolver, puisque que le joueur lui a attribué le domaine « guerre », c'est une action somme toute banale pour lui. Mais dans le cas présent, puisqu'il a affaire à une créature plus résistante, il souhaite que son action ait une répercussion plus importante et dépense donc deux « points d'action » en lançant sa dynamite dans le tunnel. L'organisateur masqué valide alors cette opération, la dynamite « explose » et l'organisateur précise à Tuco que la mine s'est effondrée sur lui et qu'il est recouvert de décombres : il lui est impossible de s'en dégager seul.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La dépense des points d'action a donc provoqué des conséquences à transcrire en termes de règles aussi bien que de simulation : le chupacabra a été enseveli sous les éboulis (il est donc mort) mais Tuco est également piégé sous les décombres, et aucune des compétences ordinaires qu'il possède ne peut l'en dégager (ce qui eut été possible s'il lui était resté des points d'action, car le domaine « guerre » implique également de pouvoir posséder une force hors du commun).

Afin de simuler cette situation, le joueur se couche donc près de la mine. A ce stade, et bien qu'on n'entende aucun *clap* qui mettrait fin à la prise de vue, on ressent clairement les protagonistes quitter leurs rôles afin de commenter la scène qui vient de se dérouler. D'un commun accord, mais un accord non verbalisé, le jeu est mis en pause pour faire le point sur les événements. Ce qui ne peut être simulé concrètement, notamment l'éboulement, est donc donné sous forme orale. L'organisateur décrit l'éboulement à Tuco, le trappeur terrorisé vient se joindre au groupe, le manipulateur du chupacabra sort du tunnel. Le chien en peluche a perdu une patte dans la bagarre : elle est remise par l'organisateur à Tuco comme étant tout ce qui reste du monstre et la preuve qu'il a vaincu l'animal. Le jeu passe sur le mode du discours métacommunicatif, au sens décrit par Bateson (1977) : les participants se congratulent pour cette scène réussie, l'organisateur retire son masque, le marionnettiste sa cagoule. Ce qui se dit participe de la logique du jeu en décrivant les effets de l'action, mais ne se situe pas dans l'action elle-même, tout comme les joueurs de *canasta* de Bateson discutent d'une règle avant de reprendre la partie en tenant compte du changement dont ils ont convenu.

La scène est brève et le jeu reprend vite son cours. Tuco est coincé sous les décombres au moment où l'action du jeu reprend : le trappeur a fui de terreur dans les bois environnants, il ne reste plus que l'Indien blanc qui avait gardé ses distances pour l'aider à se tirer de ce mauvais pas. Quand j'approche, l'organisateur m'explique ce que je suis censé voir (Tuco est simplement couché au sol en feignant la perte de connaissance). Il faut que Silly aille rapidement chercher de l'aide afin de dégager Tuco, sans quoi il risque de mourir. Mon personnage part donc chercher du secours auprès des autres personnages restés aux abords du saloon.

La partie continuera ainsi en enchaînant les saynètes improvisées qui découleront quasiment toutes les unes des autres. Cet épisode s'est, malgré les apparences, déroulé de manière fortement improvisée : personne n'avait prévu que Tuco se débarrasse du chupacabra à coup de dynamite. Le joueur s'est approprié le scénario pour le conduire à sa manière. Ses choix et cette improvisation ont provoqué une autre situation qui le voit en passe de mourir enseveli. Il convient alors « d'enchainer » et de partir en quête de secours, ce qui n'était pas non plus prévu dans le scénario original. Malgré le caractère prévisible de cette scène (aller chercher le chupacabra dans son repaire et le combattre) sa résolution s'est faite en grande partie à l'impromptu. Le résultat final résulte de la concordance entre la manière dont le joueur a fait usage de ses compétences (dépense de points d'action), leur

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

transcription en termes d'effets de règle (éboulement de la mine) et les réactions des PNJ (passer sa tête dans l'entrée de la mine et être terrorisé, garder ses distances, tarder à chercher du secours, etc.). C'est bien l'histoire et son appropriation par les participants qui préside au déroulement de l'action, et pas la restriction qu'imposerait une règle de simulation ou récit écrit à l'avance. Les règles ne viennent pas dans ce cas précis contredire la dimension aléatoire des interprétations des participants : elles interviennent en l'occurrence *a posteriori* pour transcrire les actions improvisées dans le système de simulation.

Nous aurons l'occasion de revenir dans la suite du texte sur ce point fondamental qui oppose plus souvent les participants qu'il ne les réunit : l'usage de la règle ou de *l'esprit* de la règle au regard de la simulation des actions de jeu. Il convient en outre de préciser que l'existence des « domaines » qui n'impliquent pas de compétences normées comme « usage de la dynamite » ou l'existence des « points d'actions » confèrent au système de règles du GN *Imago* une très grande souplesse d'interprétation et liberté d'improvisation. D'autres GN (je peux même dire la majorité d'entre eux) prennent le parti d'attribuer une compétence à presque chaque action de jeu, ce qui occasionne une utilisation tout à faire différente de la règle et de la simulation.

Le joueur incarnant Tuco a donc vécu, à partir d'une simple phrase écrite dans son BG sans doute dans l'unique but de donner de la profondeur à son personnage, son aventure de confrontation avec le chupacabra.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la première sous-partie

J'ai essayé de montrer dans cette première sous-partie les relations que pouvaient tisser les joueurs et les organisateurs de GN par l'intermédiaire du personnage. Ce dernier constitue la manifestation d'un lien de coordination qui prend la forme d'un dialogue. Joueurs et organisateurs vont s'engager dans une relation d'échange qui va aboutir à la création collective d'un personnage, largement construit comme une histoire (récit de vie et projet de jeu). Ce personnage est créé sur base de l'univers fictionnel, mais il lui confère également sa substance (un univers dépeuplé n'aurait aucun sens).

Clé d'accès aux univers fictionnels des jeux, le personnage existe avant toute chose sur le plan idéel. D'abord construit sur la base d'une idée, il est doté par le joueur de caractéristiques techniques qui prendront la forme de compétences. Ces compétences, dont certaines sont en réalité des *connaissances*, transcrivent en actes de simulation les actions qu'il va pouvoir entreprendre. Présentées dans un corpus de règles, le joueur va les choisir pour se composer un personnage avec ses savoirs et ses savoir-faire. Mais la compétence n'est pas qu'un acte de simulation mis sous la forme d'une règle. Certaines compétences fonctionnent pour le joueur comme des *permis* d'avoir accès à certaines possibilités. Ainsi nous avons vu le cas de la compétence « rituels », qui permet au joueur de rassembler autour de lui plusieurs autres personnages pour organiser une cérémonie qui leur accordera des capacités spéciales.

L'étude du « rituel » nous a permis de voir comment le joueur, *via* son personnage, entre dans un dialogue avec l'organisateur (en l'occurrence, l'arbitre du jeu *Conquest of Myhtodea*), dialogue pendant lequel ils font coïncider - ou échouent à le faire - leur interprétation du jeu et l'univers fictionnel où il se déroule.

L'utilisation d'une compétence n'est donc pas uniquement affaire de calculs mathématiques, bien qu'ils puissent en faire partie. C'est le personnage que le joueur fait agir en se positionnant de son propre point de vue. Pour que ce personnage puisse être mu de manière satisfaisante, le joueur doit le doter, en outre de compétences et de connaissances spécifiques, d'une réelle *personnalité*. Cette personnalité s'exprime, spécifiquement au moment de la création du personnage, dans un récit de vie qui prendra la plupart du temps la forme d'un texte, le *background*.

Ce background est un texte au statut très particulier. Il témoigne en premier lieu d'un phénomène d'appropriation par le joueur de l'univers de jeu créé par les organisateurs. Il y pioche des éléments narratifs (toponymes) pour étayer le passé de son personnage. Cependant ce passé ne

possède de consistance qu'en cela qu'il prépare avant tout l'entrée en jeu du personnage. En effet, le background c'est aussi le projet de jeu exprimé par le joueur : pourquoi son personnage est là, ce qu'il cherche à accomplir, s'il possède une quête ou une mission particulière. Paradoxalement, c'est au moment où le jeu débutera que le personnage existera véritablement. Ce récit au passé n'est en réalité que l'anticipation d'une partie à venir.

Le dialogue avec les organisateurs se prolongera dans le retour de ce background entre leurs mains. Dans certains cas, cette étape de dialogue, que constitue l'appropriation du monde fictionnel par le joueur, n'est pas présente. Ce sont les organisateurs eux-mêmes qui créent les personnages qui peupleront leur monde et qu'ils attribueront aux joueurs, en tenant parfois compte de leurs souhaits. C'est le cas de la plupart des rôles de personnages non-joueurs (figurants ou personnages faisant partie de scénarios prédéterminés) mais aussi des personnages joueurs dans un système connu sous le nom de « scénarisation à la française » et dans la plupart des *murder parties*. Dans cette configuration, le joueur doit incarner un personnage dont les objectifs sont donnés par avance. Le jeu consistera alors à réaliser ces objectifs de la façon dont il l'entendra.

Les backgrounds sont donc à la fois les biographies des personnages et les projets de jeu des joueurs. L'étude de ces textes fait état de récurrence dans les modèles narratifs employés. La figure du héros individualiste est fréquente, mais pas systématique. On constate en outre que les backgrounds des personnages puisent à la fois dans les univers des jeux mais s'imbriquent également les uns dans les autres, spécifiquement quand le personnage fait partie d'un groupe. Un groupe de personnage peut donc avoir son propre background, constitué de ceux de ses membres. A l'inverse, un nouveau membre pourra piocher dans le background du groupe mais aussi dans celui de l'univers de jeu pour écrire le sien, comme nous l'a montré le cas d'Aziz, qui a rejoint le groupe des Néhékharites pour participer au jeu *Ragnarok*.

Paradoxalement, le background est assez peu connu des autres joueurs, alors qu'il permet pourtant au personnage d'acquérir une consistance qui lui permettra de faire face à des sollicitations banales d'autres personnages, notamment pour décliner son identité. Le background donne donc de la consistance à des personnages placés sans un monde souvent décrit très brièvement par les organisateurs. Ceux-ci se servent à leur tour des backgrounds pour peupler ce monde. Ainsi, le joueur est invité à étoffer le monde par l'apport de ses propres éléments narratifs, et ce avant même de commencer à jouer. Pourvoir le personnage de compétences, de connaissances et de savoir-faire participe d'une logique similaire à celle qui consiste à le doter d'une histoire de vie et de projets de jeu. Un joueur sera d'autant plus autonome dans sa partie que son personnage saura comment réagir face à une situation inédite et qu'il en aura la possibilité concrète. Il sera également mieux intégré au jeu si les organisateurs y réintègrent des éléments de son background.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Ainsi, avant de commencer le jeu, un dialogue s'est établi entre les joueurs et les organisateurs, sous la forme d'un processus créatif. Ces derniers auront pris soin de piocher à leur tour dans les backgrounds que les joueurs leur ont rendus afin de peupler le monde du jeu de personnages connus, même superficiellement, sous forme de rumeurs. Quand le jeu démarre, les intrigues entre les personnages peuvent donc démarrer rapidement, sans qu'on n'ait besoin de les introduire ou de les remettre en contexte. Généralement, les personnages se connaissent avant d'entrer en scène. Et surtout, les organisateurs vont puiser dans les backgrounds des joueurs afin de monter des scénarios individuels pour les personnages, parfois sur la base d'une simple anecdote. Le background présente donc des amorces narratives et ludiques dont les organisateurs vont pouvoir se servir pour créer leurs propres histoires et créer des épisodes de jeu, comme nous l'avons vu au sujet de Tuco et de la chasse au *chupacabra* dans le GN *Imago*.

Dans ce premier ordre d'idée, le personnage permet d'entamer un dialogue entre les joueurs et les organisateurs de GN, qui rend compte de leur façon de s'engager dans un processus d'immersion collective. Le personnage sert de navette et rend possible une coordination du joueur avec l'environnement de jeu, celui des règles et celui de l'univers fictionnel. C'est également lui qui permet au joueur de se projeter dans le jeu, et il apparait de nouveau au moment où les organisateurs étoffent leur univers et conçoivent leurs scénarios. Afin que ce dialogue puisse fonctionner, le personnage de GN ne doit pas consister uniquement en une composition univoque d'éléments pré-donnés. Cela n'est qu'une étape de sa conception : le joueur doit également le doter d'une réelle personnalité qui lui permettra de l'interpréter pendant la partie.

C'est à cette interprétation que nous allons nous intéresser à présent, en tentant d'élucider un second type de relations : celles que le joueur entretient avec son personnage et qui laissent à penser que ce dernier, loin d'être au fictionnel ce que le joueur est au réel, constitue plutôt une *articulation* entre ce qui est du domaine du jeu et ce qui est du domaine de l'ordinaire. C'est dans cet espace liminaire qu'il est également possible d'observer la posture des joueurs de GN, qui prend la forme d'une coordination avec eux-mêmes et laisse notamment entrevoir le recours à des valeurs orales.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

DEUXIEME SOUS-PARTIE.

Interpréter son personnage.

Se glisser dans la peau du personnage

Introduction.
L'expérience du joueur : espaces liminaux et personnages articulatoires

> Un personnage de jeu de rôle existe uniquement s'il est interprété, il ne se contemple pas. (DAVID, 2007, p.104)

Dans la première sous-partie, nous avons vu comment le personnage de GN faisait l'objet d'une relation d'échange entre les organisateurs et les joueurs. Construit sur le mode collaboratif et aussi bien autour de caractéristiques techniques (les compétences) qu'autour d'une personnalité complexe, souvent pourvu d'une biographie qui prend fonction de projet de jeu (le *background*), le personnage possède une existence avant même que d'entrer en scène au moment où commence la partie. Dans cette seconde sous-partie, nous allons voir comment, par l'interprétation du personnage, le joueur va pouvoir s'immerger dans le processus ludique et créatif, en se coordonnant avec lui-même, et notamment en changeant son apparence et en adoptant des logiques d'action spécifiques. L'incarnation du personnage est dans cette optique une condition pour se lancer dans l'exploration des univers fictionnels du jeu et *in fine*, nourrir une réflexion sur soi-même et sur le monde ordinaire.

Je pose à présent la question de savoir *pourquoi* les joueurs choisissent d'incarner certains personnages et pas d'autres et si l'on peut aborder ce point en évitant de glisser dans une approche freudienne, celle d'un fantasme frustré dans la réalité et qui s'accomplirait dans des univers imaginaires. Cette opposition renvoie en effet, et c'est un point commun dans la littérature concernant aussi bien le phénomène ludique que le phénomène fictionnel, à la position antimimétique classique, dénoncée par Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?*, et qui oppose *jeu* et *réalité* ou *fiction* et *réalité* en partant du principe que l'imitation fictionnelle ou la simulation ludique sont des versions altérées ou dégradées de la réalité, voire simplement des versions « fausses ». Il s'agit ici plutôt d'apporter une analyse amorale[79] au sujet le jeu ou la fiction.

[79] C'est à dire qui ne place pas le jeu ou la fiction sur l'axe des valeurs du moral ou de l'immoral.

Ainsi, l'élucidation du rapport au réel ne devrait pas être envisagée sur le plan ontologique, mais plutôt sur le plan pragmatique[80]. Concrètement, comment incarne-t-on un personnage de GN, et quelles questions cela pose-t-il aux joueurs ?

L'interprétation du personnage vient concrétiser son processus de construction, sans pour autant le conclure. Nous avons vu que ce processus n'est pas un acte isolé, laissé au seul bon vouloir du joueur. Il est plutôt fruit d'un dialogue entre les organisateurs du GN et les joueurs. Ce dialogue va se prolonger dans la confrontation du personnage à ses semblables pendant la partie. Que veut dire *interpréter son personnage* ? Quelle est l'expérience vécue par le joueur ? Comment vit-il sa ressemblance avec son personnage ? Est-il une version améliorée de lui-même ? Et surtout, comment le joueur nourrit-il une critique de lui-même qui repose sur une expérience pourtant vécue par son personnage ? L'interprétation nous servira ici de clé pour comprendre ce qui combine à la fois une logique ludique (une logique de *joueur*) et l'appropriation temporaire d'un personnage (donc une logique d'*acteur*). En effet, dans un jeu de rôle grandeur nature, on ne se contente pas d'enfiler dans un costume, on se glisse littéralement dans la peau d'un personnage, notamment en lui faisant prendre des décisions qui ne sont pas, la plupart du temps, décidées par un tiers (maître de jeu, auteur) ou par le système ludique lui-même (programmation informatique du jeu vidéo). Comment fait le joueur pour se saisir de cette autonomie proposée à son personnage ?

L'hypothèse de départ est la suivante : comme lors de sa phase de création initiale[81], l'interprétation du personnage est également un compromis entre les attentes des joueurs et celles des organisateurs, dans le cadre d'une « fiction ludique partagée[82] », au sens littéral, par plusieurs individus mais surtout de manière *instantanée* et *interactive*. L'immersion dans la fiction, et la posture du joueur, est donc autrement impliquante que celle proposée par l'expérience de la lecture ou le visionnage d'un film.

Il s'agit pour reprendre les termes de Schaeffer (*op. cit.*), d'une *immersion actantielle* mais également interactive, qui permet autant d'interagir avec d'autres joueurs qu'avec l'univers du jeu. L'incarnation d'un personnage tient donc à la fois d'une logique *univoque* (influence créative sur l'univers fictionnel similaire au travail d'auteur) mais également d'une logique *réciproque* (interactions entre ces « auteurs », aux statuts différents et placés dans différentes instances pour influencer ce monde). Nous sommes bien ici dans la variation des échelles d'engagement, dans le rapport à soi coordonné au rapport à l'autre, mais qui prend avant tout la forme d'une posture. Je laisse temporairement la question de l'immersion en suspens, nous y reviendrons dans la deuxième partie.

[80] Pour une description d'autres approches du phénomène fictionnel au plan théorique (axiomatique, cognitive, etc.), voir CAÏRA 2011.
[81] Il me semble que le personnage se crée tout au long de son « existence », aussi bien avant d'entrer en jeu que pendant la partie à travers ses aventures.
[82] SCHAEFFER, 1999.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Une caractéristique majeure du GN est que pendant la partie, et quasiment en permanence, le personnage incarné par le joueur est soumis au regard d'autrui. Jouer un rôle dans un GN est donc un phénomène inhabituel puisque l'interaction entre les personnages est la base de leur relation, et non sa finalité, comme dans le cas d'autres fictions à l'exemple du théâtre où le public est par définition en position extérieure (il n'écrit pas la pièce, n'assiste pas aux répétitions), ou au cinéma, où l'acteur ne joue pas devant son public final, il n'est même pas physiquement présent devant lui. Ainsi, le fait de se soumettre à ce « regard d'autrui » ne suffit pas à générer seul une catégorie d'individus (les *spectateurs*) regroupés en communauté ponctuelle (le *public*) basée sur une modalité d'accès à la fiction essentiellement perceptive (regarder, écouter, lire). Le cas du GN nous permet de considérer d'autres modalités de cette relation fictionnelle. Le joueur y est en ces termes autant *acteur* que *spectateur*[83] : il constitue le public de son propre jeu, mais aussi du jeu des autres, il se met en scène par lui-même et l'est également par les organisateurs. Il est autant créateur - ou *producteur* - que *récepteur* - ou spectateur - de fiction, pour reprendre la terminologie de Schaeffer.

Jouer un personnage de GN ne tient pas non plus de l'incarnation d'un simple *rôle social* investi d'une attitude spécifique donnée à la fonction de l'extérieur, comme c'est le cas par exemple pour certaines professions - bienveillance du pédiatre, autorité de l'officier de police, sens de l'accueil du guichetier. Cette idée permet de distinguer le propos de celui qui concerne les *jeux de rôle* sans « S » final. Cette transcription permet de les distinguer dans la littérature spécialisée des pratiques de mise en situation dans des contextes professionnels ou éducatifs, assez étudiés dans le champ de la psychologie sociale. Dans les centres de planning familial, par exemple, le personnel est souvent formé grâce au *jeu de rôle*. De petites saynètes sont organisées par un animateur, un employé prenant par exemple le rôle de la jeune mère célibataire, l'infirmière jouant son propre rôle. Ceci est expliqué par Alex Mucchielli dans un *Que sais-je ?* de 1983. Il y décrit ces *jeux de rôle* comme « des sketches à thème [employés] à [des] fins thérapeutiques ou de formation professionnelle ». Nous avons vu précédemment que le jeu de rôles grandeur nature est en réalité davantage un jeu de personnalités.

Contrairement donc au *jeu de rôle*, le personnage de GN ne fait généralement pas ce qu'on attend de lui. Il fait en théorie ce qu'il veut, en fonction de l'environnement où il prend place. Assumer les valeurs ou les traits moraux d'un personnage fait partie intégrante des stratégies du joueur : quand le personnage est très naïf, ou au contraire très calculateur, c'est dans le but d'atteindre des objectifs que lui fixe le joueur, fussent-ils irrationnels (personnage toxicomane qui s'enfonce peu à peu dans la dépendance par exemple).

[83] Je limite volontairement, et pour les besoins de la démonstration, le vocabulaire au cas des fictions visuelles. On peut substituer ces termes d'autres : lecteur/auteur, conteur/auditeur, etc.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Dans cette sous-partie, je souhaite m'intéresser à la relation qui nait entre le joueur et son personnage. Cette position ne se limite pas à une approche psychologique : c'est l'individu social qui en est le point nodal, dans la manière dont il se recompose dans un cadre fictionnel, entouré d'autres joueurs, et ce qu'il ramène avec lui de ce monde fictionnel dans son quotidien. Dans ce cadre, le mot-clé est celui d'*expérience*, de *mise en situation* de soi dans des cadres collectifs différents de l'ordinaire, qui ne dépendent pas uniquement de ce qu'en pense le joueur, mais aussi d'aspects plus ou moins inconscients. Je souhaite ainsi examiner le concept de *liminalité*, souvent traité au sujet du jeu uniquement du point de vue psychologique ou psychanalytique. Une analyse sociale, qui se focalise davantage sur les *stratégies* de l'individu, sur la posture qu'il adopte, permet de lui reconnaitre une capacité de circonscrire très précisément cet espace liminal - ce qui fait partie du jeu et ce qui n'en fait pas partie, et non ce qui fait partie du *réel* ou du *fictionnel* - et de s'y situer de manière critique, tout en nourrissant des représentations et des usages différents de ceux d'un autre joueur.

Nous verrons ainsi que les joueurs sont par exemple loin de partager une définition commune des temps ou des espaces de jeu. Cette liminalité, qui ne permet jamais au joueur de se cacher complètement derrière son personnage, ne repose pas uniquement sur sa capacité à la percevoir, pas plus que sur des objets ou des espaces « transitionnels[84] » qui lui permettent de passer « d'un réel à l'autre ». Ce qui caractérise cet espace liminal, c'est avant tout des normes flottantes, informelles, parfois tacites mais non moins socialement construites (le « bon sens », le « *fair play* », etc.) auxquelles le joueur se confronte, et qu'il interprète, critique, enfreint ou respecte. C'est notamment sa perception de cette liminalité qui va conduire à ce qu'il s'engage dans une situation fictionnelle et ludique.

J'insiste ici sur ce point théorique d'importance. L'engagement dans une situation dépend bien sûr de la volonté du joueur, mais également de sa perception de la situation, de ses sentiments, du souvenir d'événements antérieurs et d'un positionnement moral.

De ce point de vue, la relation du joueur au personnage peut se concevoir comme celle d'une coordination du joueur avec lui-même et avec le monde ordinaire, celui du quotidien, celui du non-jeu. Cette relation, souvent présentée comme *fusionnelle* (le joueur « se noie » dans son personnage) est en réalité constitutive d'une posture d'engagement (consciente et recherchée) et d'une logique articulatoire. Le joueur, par l'intermédiaire de son personnage, effectue des allers-retours permanents entre jeu et non-jeu, davantage à la manière d'une exploration de soi et d'un monde fictionnel dans lequel il se projette consciemment que d'une fuite vers l'irréel qui confère à une problématique du refuge (phénomène souvent inconscient).

[84] WINICOTT, 1971 ; DELCHAMBRE, 2009.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Je n'inscris pas ce questionnement uniquement dans le champ éthique (assassiner un autre personnage est-il moral, même quand c'est « pour du beurre » ?) mais surtout dans une logique d'expérience : en quoi l'expérience d'une action inhabituelle (un meurtre) dans un contexte d'action différent (le meurtre d'un elfe) me permet de m'interroger sur les valeurs et les normes sociales auxquelles j'adhère habituellement ? Pour cela, il convient de partir de la pratique elle-même et de son influence sur la vie ordinaire du joueur, non pour faire l'apologie d'une position antimimétique (opposition fictionnel/réel), mais pour replacer l'individu au centre de cette oscillation permanente entre le fictionnel et le non-fictionnel, qui tient davantage du contexte et d'une prise de position dans un champ d'interactions que d'une position théorique préalable, donnée par avance[85] (« ceci est fictionnel, cela ne l'est pas »).

Ainsi, soutenir qu'on puisse parler du jeu et de la fiction sans les renvoyer à une opposition fictif/réel ou vrai/faux n'implique pas nécessairement de dire que le jeu se confond avec l'ordinaire, ou encore que le jeu et l'ordinaire ne s'influencent pas réciproquement. Toute situation ordinaire n'est pas un jeu, ni une fiction[86], y compris du point de vue métaphorique : dire d'un fait divers choquant que « la réalité dépasse la fiction » ou dire d'un événement politique comme une campagne électorale qu'elle est un « jeu de rôle(s) » semble peu pertinent pour la question qui nous intéresse ici. A l'inverse, tout jeu, s'il prétend être un minimum efficace (quelle que soit le but recherché : distraction, compétition, etc.) doit aller à l'encontre d'une logique de l'ordinaire. Jouer à « passer l'aspirateur » serait je pense assez peu distrayant, sauf si on y place un élément de décalage qui le distingue de la tache fastidieuse ordinaire. C'est l'enjeu du jeu, qui permet de ne pas le réduire à ses simples caractéristiques techniques : se renvoyer une balle, déplacer des morceaux de bois, envoyer une bille dans un trou. Ainsi les notions de liminalité et de décalage me semblent importantes à garder à l'esprit, si ce n'est sur le plan conceptuel, au moins de manière opératoire.

Le personnage de GN est interprété par le joueur : ce dernier ne s'efface pas derrière lui, il conserve ses valeurs, sa capacité critique à s'inscrire dans un champ de normes - notamment de règles du jeu - et de tensions entre contrainte et liberté. A l'inverse, le joueur est aussi affecté par l'incarnation d'un personnage qui va lui permettre de vivre des expériences inhabituelles - je dirais même des aventures -, de se placer dans des contextes non familiers pour y côtoyer d'autres individus dans une démarche similaire. Se battre à l'épée (fut-elle en mousse) contre un brigand est une expérience différente de celle qui revient à lire le récit d'une bataille ou à la regarder sur un écran. Il se développe en conséquence, à en croire les témoignages des joueurs et des organisateurs

[85] Pour un résumé critique des théories de la fiction, Schaeffer fait un excellent travail (2005), notamment en montrant la faiblesse des théories référentielles appliquées à la fiction.

[86] Schaeffer (*op. cit.*) précise que « Tout récit n'est pas fiction » (notamment sur la base de sa référentialité), j'ajouterais alors sous forme du clin d'œil : « Toute fiction n'est pas récit (*id est* les jeux) ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de GN, des points de passage entre le personnage et le joueur, notamment sur le plan du ressenti. L'émotion vécue dans un contexte fictionnel n'en perd pas moins sa dimension réelle.

Malgré sa singularité, l'expérience d'une partie de GN est donc avant tout une mise en situation. Comment le joueur va-t-il y prendre place ? Nous verrons tout d'abord que la théorie antimimétique (celle qui oppose depuis Platon le jeu ou la fiction à la réalité) est très répandue au sujet du GN. Il convient à ce propos de faire une distinction entre les discours de « spécialistes » (auteurs, scientifiques, artistes) au sujet du GN et ceux des joueurs eux-mêmes, dans une optique proche de celle de Sutton-Smith (1997), qui aborde le phénomène sous l'angle de la rhétorique. Dans un second temps, nous verrons que le personnage est agi par le joueur sur le mode de l'articulation : jeu et ordinaire (non-jeu) ne s'opposent pas, mais constituent deux instances et deux postures d'action. Le personnage permet d'y établir des points de contact. Enfin, nous verrons que l'interprétation du personnage est avant tout une logique d'engagement, qui fait apparaitre le personnage comme un *véhicule d'exploration* du jeu et permet au joueur d'expérimenter des situations non familières et fortes en émotions, qui lui permettent entre autres de s'interroger sur lui-même.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 4.
Une critique de la position antimimétique par l'exemple du documentaire de GN : ce qu'on fait dire aux joueurs et au jeu

> Films about LARP are frequently amateurish, ridden with *clichés* about escapism and psychology, and unable to adequately comment upon a hobby largely interior to its participants' imaginations
>
> Evan TORNER, *The Theory and Practice of Larp in Non-Fiction Film*, 2011

Dans ce chapitre j'ai choisi de prendre pour base principale plusieurs films documentaires traitant du GN. L'objectif est double : d'une part élargir la couverture géographique de mon terrain en m'intéressant aux Etats-Unis et d'autre part étudier, toujours dans la perspective d'une anthropologie critique basée sur les pratiques et les discours sur les pratiques, la manière dont les GNistes se voient eux-mêmes *de l'intérieur* mais également la manière dont leur pratique est l'objet d'un discours venant *de l'extérieur*, notamment dans les médias. Ainsi, le GN mis en scène dans un film documentaire selon plusieurs angles est tout aussi révélateur que le matériau brut livré dans les interviews des joueurs ou en contexte d'observation : les réalisateurs opèrent certes un travail de sélection et de mise en forme du matériau (certains diraient de *manipulation*), mais ce que les images montrent et ce dont les joueurs témoignent n'en est pas moins vrai. En tout état de cause, cette manière de traiter la source vivante n'est pas plus artificielle qu'un entretien individuel hors-contexte comme ceux que j'ai conduits moi-même[87]. Etudier un film documentaire n'est qu'une autre manière de croiser le traitement de la donnée (comme l'enquête statistique, la lecture ou l'observation), pour autant qu'on accepte le point de vue qui ne marque pas de différences de nature (mais bien de posture) entre les discours des joueurs eux-mêmes (et sur eux-mêmes) et les discours *au sujet* des joueurs, qu'ils émanent de professionnels des média, d'artistes ou de chercheurs en sciences sociales. Il s'agit là d'un parti-pris qui vise, pour traiter un objet de manière exhaustive, à « faire feu de tout bois ».

Mais avant tout, l'étude de films documentaires et de ce que j'appellerai des *ouvrages documentaires* comme celui d'Ethan Gilsdorf (2009) ou de Lizzie Stark (2012), nous permet d'aborder un thème rarement évoqué par les joueurs eux-mêmes : une vision du jeu de rôles bâtie sur un postulat qui renvoie dos à dos jeu (ou fiction) et réalité, notamment dans la manière dont le

[87] Pendant lesquels il n'est pas inapproprié de dire que les interviewés se mettent eux-mêmes en scène, en racontant les exploits de leurs personnages ou en faisant l'apologie du jeu qu'ils organisent.

personnage serait une vision uniquement fantasmée du joueur qui s'accomplirait à travers lui dans des monde imaginaires, faute de pouvoir le faire dans sa vie quotidienne. Il ne s'agit pas ici de tomber dans la critique facile d'une théorie psychologisante à l'excès, mais de confronter le discours des différents acteurs impliqués dans le « phénomène GN », d'autant qu'ils sont nombreux à « porter plusieurs casquettes » (organisateurs qui jouent, joueurs qui réalisent des films, auteurs anciens joueurs, etc.).

Deux documentaires américains ont été sélectionnés afin d'illustrer cette idée : *Darkon*[88] et *Monster Camp*[89]. *Darkon* a été réalisé en 2006 et porte le nom du jeu qu'il a observé. *Darkon* se joue depuis plusieurs années dans l'Est des Etats-Unis, au cours d'événements hebdomadaires ou bimensuels. Il s'agit d'un GN visuellement assez proche de ce qui se fait classiquement en Europe : on joue dans les bois, le temps d'un week-end, dans un univers médiéval fantastique. *Monster Camp* date de 2007 et a suivi un *chapitre* (nom vernaculaire d'une franchise commerciale locale) d'un jeu très répandu aux Etats-Unis et au Canada (la société NERO[90] compte ainsi plus de 50 *chapitres*). Il s'agit d'un jeu résidant, qui se joue toujours au même endroit, quasiment chaque week-end. Le principe est très proche de celui de *Darkon* : incarner de manière récurrente des personnages d'un monde *med-fan*.

***Darkon*, un documentaire épique**

Les réalisateurs ont choisi de donner à leur film un traitement assez dramatique. La musique d'ambiance est assez lourde, les batailles héroïques, les personnages qui tombent au combat sont filmés au ralenti. De nombreuses scènes consistent en des survols de la région en hélicoptère : on sent que les réalisateurs veulent donner à leur documentaire la teneur d'un long-métrage dans lequel les personnages du jeu se confondraient avec des personnages du film.

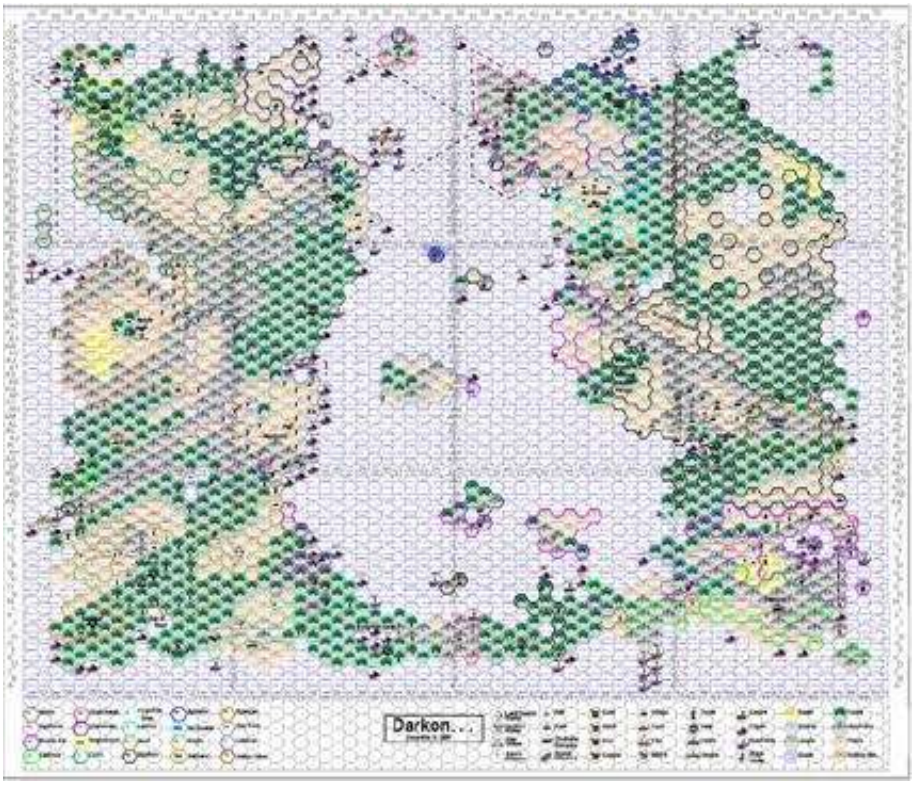
Le documentaire a été tourné en Virginie à la mi- saison, les paysages sont très beaux mais également très mélancoliques. Les prises de vue d'une nature automnale et de paysages urbains grisonnants alternent avec des scènes de la vie quotidienne des joueurs : Danny qui nettoie la litière du chat ou Skip qui passe l'aspirateur en regardant le film *Excalibur*[91] à la télévision. Les joueurs que le réalisateur a choisi de suivre l'ont apparemment été pour le décalage existant entre leur vie quotidienne et celle que mène leur personnage dans le jeu : l'étudiant obèse, brimé par ses camarades de lycée, le père de famille homme au foyer, la mère célibataire ancienne strip-teaseuse

[88] Documentaire américain de 2006, réalisé par Andrew Neel et Luke Meyer http ://www.darkonthemovie.com
[89] Documentaire américain de Cullen Hoback, sorti en 2007 http ://www.monstercampthemovie.com
[90] Société fondée en 1989 américaine et fonctionnant sur le mode de la franchise commerciale. http ://nerolarp.com
[91] *Excalibur*, sorti en 1980, est un long métrage américain de John Boorman qui reste une référence incontournable des amateurs d'univers médiévaux-fantastiques, notamment des GNistes. Il retrace les aventures du roi Arthur et de son épée légendaire

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

qui a dû retourner vivre chez ses parents. Les réalisateurs n'expliquent pas les raisons de leur choix, mais le profil pour le moins atypique des joueurs sélectionnés interroge.

Dans le jeu *Darkon*, il s'agit de jouer en grandeur nature les batailles que différents royaumes se livrent pour la conquête et la défense de territoires situés sur une carte géostratégique imaginaire.



Carte géostratégique du monde de Darkon

L'essentiel des séquences montrant le jeu consiste en des combats impliquant un grand nombre de joueurs. Certaines séquences semblent tournées sur demande du réalisateur, en caméra embarquée, et présentées comme le film des événements se déroulant pendant la partie, notamment grâce à des techniques cinématographiques comme le champ/contre-champ ou des cartons qui présentent les événements que l'on voit à l'écran :

> It is a time of unrest in the realm of Darkon as Bannor of Laconia seeks to bring Keldar, leader of the Mordomian Empire, before a War Crimes Tribunal (0'58'')

Les batailles se déroulent dans les bois ou sur des terrains de sport. Ces combats semblent assez physiques : armes et boucliers sont en mousse de matelas et fixés avec de l'adhésif. C'est le joueur qui est touché qui détermine le décompte des coups. Quand un personnage meurt, il se relève au bout de 12 minutes et s'il est assassiné, il revient en jeu au bout de 24 heures. Les sessions de jeu ont lieu tous les quinze jours, le dimanche (batailles sur les terrains de sport) et tous les mois dans des camps construits en forêt (le week-end entier). Le jeu n'est pas agrémenté de beaucoup de décors,

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

les tentes et le matériel de camping sont d'apparence moderne (siège pliables en tissu et tentes *igloo*).

Darkon est un GN de type *boffer-LARP*[92]. L'enjeu des batailles à l'arme en mousse, comme nous l'explique Skip (qui joue Bannor, un des principaux protagonistes du documentaire et leader de la nation de *Laconia*), consiste essentiellement dans le gain et la perte de ses territoires sur la carte géostratégique.

Monster Camp : une approche du _geek_ de GN

Le visionnage de *Monster Camp* laisse le sentiment de joueurs qui sont de gentils excentriques. Sans connaître ce milieu, on pourrait penser avoir affaire à une sous-culture nord-américaine, blanche, suburbaine, peu diplômée et peu argentée, représentée par une collection cependant hétérogène de personnes d'âge et de profils socioculturels différents, mais qui font groupe par leur passion commune pour la *fantasy*, et une certaine tendance à la fréquentation assidue des mondes imaginaires, spécifiquement celui des jeux vidéo en ligne. Ainsi, les joueurs que l'on voit dans *Monster Camp* répondent à une certaine définition du concept de *geek*. Le *geek* se définit, pour résumer de manière qui ne lui rende pas justice l'approche qu'en donne Archibald (2009), comme un *fan* qui participe à l'œuvre qui le passionne en lui adjoignant un contenu original.

Contrairement à *Darkon*, le ton employé dans le documentaire n'est pas du tout dramatique. On n'y entend pas de musique à connotation médiévale ou d'intensité émotionnelle. On n'y voit pas des gens saisis par l'écart entre les grands événements qu'ils vivent grâce à leurs personnages et la banalité de leurs vies ordinaires. Au contraire, le ton général est plutôt enjoué, la musique joviale, l'ambiance du documentaire fait état de paysages forestiers et ensoleillés de l'état de Washington[93], et montre des gens souriants qui passent un week-end à s'amuser dans les bois en se costumant en créatures fantastiques et en se battant avec des épées en mousse.

La problématique générale du film est davantage centrée sur le loisir, tout en s'intéressant à la vie quotidienne des joueurs. Le *distinguo* des rôles dans la pratique, notamment entre les organisateurs, les joueurs et les PNJ est beaucoup plus clair que pour *Darkon*. On comprend tout de suite qu'un groupe restreint de personnes conçoit des parties de jeu en écrivant des histoires, en cousant des costumes, en créant des règles pour qu'un autre groupe de personnes, plus vaste, y incarne des personnages. Au contraire, *Darkon* ne traite pas de cette distinction pour s'intéresser au contraste entre le fictionnel et le réel.

---

[92] *LARP* est l'acronyme anglais équivalent de GN (*Live Action Role-playing game*). Un *boffer* désigne l'arme en mousse qu'utilisent les joueurs américains. Le *boffer-LARP* s'oppose sur ce critère très restrictif aux LARP dits « de chambre » comme *Vampire : la Mascarade*, sur lequel nous aurons l'occasion de revenir plus avant par la suite.

[93] C'est d'ailleurs assez étonnant, étant donné la mauvaise réputation météorologique de cette partie des Etats-Unis

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

En revanche, si *Darkon* met davantage en perspective la continuité du jeu (on sait que des nations se battent pour des territoires à conquérir ou à défendre), les motivations des personnages dans *Monster Camp* restent obscures, notamment en regard du fait que le jeu se passe toujours au même endroit et dans un intervalle assez court (tous les week-ends ou presque). Ici aussi, le contraste avec la Belgique interroge, quand on sait que les GN se déroulent rarement deux fois au même endroit et que leur régularité excède rarement plus d'un événement par an.

Monster Camp est donc ancré sur un site permanent et géré comme une entreprise par un propriétaire qui en a acquis la franchise commerciale, contrairement à *Darkon* qui est une association à but non-lucratif et qui change de site quasiment à chaque événement.

L'approche du personnage de GN dans les médias : quand le joueur dérape

Darkon suit différents joueurs qui nous sont présentés sur le mode du portrait. Ils se présentent eux-mêmes face caméra ou sont présentés par leurs proches. Le choix des joueurs qui s'expriment pose question. Les réalisateurs ont apparemment voulu créer un contraste entre le superbe du monde fictionnel de *Darkon* et la banalité des vies quotidiennes des joueurs. La problématique est clairement celle du rapport entre fiction et réalité au niveau individuel, déclinée sur plusieurs thèmes, notamment celui de l'échappatoire (*escapism*) ou de l'influence du jeu dans le quotidien des joueurs (au travail notamment).

Il s'agit d'une thématique assez courante dans le traitement médiatique du GN, spécifiquement dans la littérature journalistique américaine. Ce thème de l'*escapism* est notamment très bien traité par E. Gilsdorf (**2009**) dans une étude de terrain comparative entre le GN, les jeux sur table, les jeux vidéo et les reconstitutions fictionnelles, et qui prend le parti de mélanger les fans de fictions et les joueurs sur la base de leur tendance commune à vouloir « s'évader de la réalité ». Les *freaks*[94] et les *geeks* qui donnent leur nom à l'ouvrage de Gilsdorf sont donc étudiés ensemble, malgré des différences dans leurs pratiques que l'auteur ne manque pas de remarquer et sur lesquelles nous allons également revenir.

D'autres auteurs se sont fait plus critiques de la notion d'*escapism*, spécifiquement dans la manière dont le GN est présenté dans des documentaires ou dans des films réputés *non-fictionnels*. C'est le cas d'Evan Torner (citation en début de chapitre) dans le recueil de Knudepunkt 2011. Il y évoque notamment la tendance des documentaristes à traiter du GN ou du jeu de rôles en général sur le thème du *glissement* ou du *dérapage* entre fiction et réalité. Il sollicite ainsi la notion de *bleed*, terme anglais utilisé dans l'imprimerie, et qui décrit une impression qui déborde de son cadre, sens

[94] Terme sans réel équivalent en français qui rend une notion d'*étrange* voire de *monstrueux* quand il désigne un individu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

que l'équivalent *bavure* en français ne rend pas tout à fait (comme dans l'expression *bavure policière*).

Dans le même recueil, Lauri Lukka livre une définition du *bleed* :

> The process, in which thoughts and emotions that are born during a game have an effect on a player's real personality, is called bleed. When bleed occurs, one is unable to sufficiently differentiate one's real personality from that of the character's. This blurring of the boundaries is one of the aims of pervasive games. (p.161)

Ainsi, le joueur qui *bleed* ou *déborde* est celui qui en arrive à confondre fiction et réalité. Il est littéralement, pour reprendre une expression française d'un niveau de langage familier, « à côté de la plaque ». Ce *bleed*, ce dérapage du joueur vers son personnage ou inversement, est selon Evan Torner ce qui rend le documentaire de GN si attrayant et si vendeur. Il s'agit pour les réalisateurs de *Darkon* (eux-mêmes joueurs d'un autre GN américain) de chercher à rendre une impression de spectaculaire :

> The all-American story of the "little guy taking on the Man" allegorises Skip's failed uprising against the numerically superior citizens of Mordom in relation to Skip's failures in life. Though Skip remarks at one point that Darkon allows you to play only an "aspect of yourself," the sympathy structure of the film guides the viewer into thinking the distance between Bannor and Skip is not so far indeed (p. 116)

Ce traitement médiatique est également très répandu (pour ne pas dire exclusif) dans les œuvres cinématographiques ayant pour sujet le jeu de rôles. Il est même historique si l'on considère la troublante homologie d'approche du jeu de rôles entre *Monsters and Mazes*[95] sorti en 1982 et *The Wild Hunt*[96] sorti en 2009 : le personnage de GN ne serait qu'une version fantasmée de l'individu qui l'incarne, incarnation qui pourrait conduire à des désordres de nature psychologique, notamment à la fusion entre le joueur et son personnage. *Monster and Mazes* met ainsi en scène la disparition d'un étudiant ayant *dérapé* vers son personnage de jeu de rôles sur table quand *The Wild Hunt* raconte le cas d'une rupture sentimentale dont les conséquences se propagent à une partie de GN qui dégénère.

Au-delà d'une critique des motivations des documentaristes que je n'ai pas moi-même interrogés sur ce point et qui ne font pas l'objet de cette étude, on peut toutefois noter que la problématique de *Darkon* relève d'un parti pris méthodologique fondé à la fois sur une opposition platonicienne classique entre *fiction* et *réalité* et sur un phénomène d'empathie artistique qui tend à rapprocher le spectateur du joueur/personnage montré à l'écran (musique dramatique, caméra embarquée, plongée dans l'intimité des joueurs).

---

[95] Long métrage américain de Steven Hilliard Stern avec Tom Hanks, inspiré d'un roman du même nom écrit par Rona Jaffe (1981, USA, Delacorte Press).

[96] Long métrage canadien d'Alexandre Franchi.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Partant de ce principe qu'il existe une opposition naturelle entre fiction et réalité, le sujet du GN, traité aussi bien dans des œuvres fictionnelles que documentaires, s'ancre non moins naturellement sur un axe moral[97], celui de l'accomplissement de soi (ou de l'échec dans le cas de Skip) dans une sphère différente de la réalité. La problématique de Gilsdorf (*op. cit.*) est sensiblement similaire. Elle consiste à se demander ce qui pousse irrésistiblement les *escapists* (rôlistes, *geeks*, *cosplayers*, reconstituteurs) à fuir la réalité et à se lancer vers l'aventure.

Dans son ouvrage de référence sur le jeu, Brian Sutton-Smith (1997), après avoir décortiqué sept modèles de discours rhétoriques sur le phénomène ludique, attire l'attention du lecteur sur un problème qu'il considère comme récurent : les discours au sujet des jeux sont souvent très divergents selon qu'ils émanent des *rhétoriciens*, pour reprendre ses termes, ou des joueurs eux-mêmes. C'est en ayant à l'esprit cette recommandation que je souhaite à présent établir un contraste entre ce que disent les joueurs de leur pratique et ce qu'en disent des non-joueurs.

Discours de joueurs, discours au sujet des joueurs

Monster Camp nous présente avant tout des passionnés. Shane est le propriétaire de la franchise au moment où le reportage se tourne. A la fin du documentaire, on apprend qu'il quitte ses fonctions et qu'il revend sa licence à Dave. Dave est alors responsable du scénario et également un gros consommateur de jeux vidéo en ligne. Il décrit son activité dans le GN :

> Ecrire un scenario, à la base, c'est prendre une situation dans laquelle on va placer des joueurs, et écrire ce qui est censé se passer, où ils vont, qui ils vont rencontrer, quels monstres ou tout ce qu'ils vont combattre, quelles traitres seront impliqués, toutes les énigmes, tous les indices qu'ils vont trouver, toutes les connexions entre ces choses. Tout doit être pensé à l'avance. C'est la même chose qu'écrire une histoire que les gens vont devoir vivre.

On retrouve ce principe selon lequel le joueur est projeté dans une histoire conçue à l'avance et que son personnage va contribuer à faire vivre. Cependant le discours de Dave laisse entendre que tout est prévu à l'avance. Peu d'éléments présents dans le documentaire laissent deviner une quelconque part d'improvisation dans le déroulement de la partie.

Viennent ensuite les portraits de deux adolescents, Brandon et Carter, qui partagent une colocation et qui passent leurs journées entières à jouer à des jeux vidéo. Le reportage précise que Brandon passe plus de 40 heures par semaine devant WoW, alors qu'il est employé comme magasinier dans une grande surface. Carter n'a pas d'emploi, selon ses propres dires, il essaye de finir ses examens de lycée pour la cinquième année consécutive. Brandon n'a pas non plus terminé le lycée. Tous deux incarnent des PNJ à *Monster Camp*.

[97] « Qui a peur de la fiction ? », pour reprendre le titre d'un chapitre de SCHAEFFER, 1999.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Fern quant à lui passe pour être un PNJ plus expérimenté. Fern vit avec sa mère, il aime incarner un personnage différent chaque fois qu'il joue. Son expérience et sa maîtrise des armes lui donnent accès à des rôles de PNJ plus importants que les grouillots qu'incarnent par exemple Brandon et Carter, rôles qu'ils décrivent eux-mêmes comme proches du « punching-ball ambulant ». Fern dirige d'autres *monstres* et est intégré à l'intrigue globale de manière récurrente. Il s'exprime ainsi au sujet de sa passion :

> Il existe un a priori sur les jeunes hommes blancs trentenaires qui vivent dans le sous-sol de leur maison familiale, qui jettent des dés et noircissent du papier [*id est* pratiquent le jeu de rôles sur table]. C'est vraiment une culture marginale [*a side culture*], ce n'est pas très répandu [*mainstream*].

La mère de Fern s'explique sur la passion de son fils et nous raconte que la société américaine contemporaine est « individualiste à l'excès » et que *Monster Camp* est une manière de recréer des liens sociaux et des communautés qui n'ont pas leur place dans un monde « du chacun pour soi » et qui n'accepte guère les dépendances interindividuelles.

Fern et sa mère, sans nécessairement en avoir conscience, appliquent une analyse sociologique qu'on pourrait qualifier de *profane* très courante au sujet des *sous-cultures* américaines : les *subcultures* génèrent des liens sociaux que le corps social dans son ensemble (notamment *via* ses institutions) ne tisse pas de manière suffisante ou satisfaisante entre les individus. Ce modèle est courant, notamment dans les rares analyses produites par des sociologues de l'École de Chicago au sujet des jeux de rôles. On la retrouve comme question principale d'un des rares ouvrages consacrés intégralement au jeu sur table, *Shared Fantasies* de G. A. FINE[98].

Fine y analyse les groupes de joueurs de « papier-crayon » comme une « sous culture de loisir urbain » typique des villes américaines du Midwest. Ces sous-groupes sont à la fois des groupes culturels, des groupes qui vivent des expériences communes, des groupes qui connaissent une structure sociale spécifique et des règles souvent empruntées au monde ordinaire, mais qui sont manipulées par le recours au mode fictionnel puis appropriées par les joueurs selon un phénomène d'immersion (*engrossment*[99]). Fine applique une analyse goffmanienne aux processus de communication à l'œuvre dans les tables de jeux de rôles : les *cadres* des significations sont les différents niveaux dans lesquels les joueurs transitent pour donner un sens à leur immersion et concevoir une relation homogène avec leur personnage. On retrouve cette idée en France et sur le même sujet chez Laurent Trémel (2001), dont l'analyse des jeux de rôles sur table laisse entendre que les joueurs adolescents y construisent des « carrières de socialisation » (notamment en

[98] FINE, 1983.

[99] Fine n'est pas très explicite sur cette notion d'*engrossment*, alors qu'elle me semble au contraire la clé de son analyse. Ce terme assez rare en anglais désigne aussi bien une propension à être *captivé* ou *absorbé* par une situation, mais désigne également un processus législatif de *promulgation* ou de *ratification*.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

renforçant leurs identités sociales) que « la famille » ou « l'école » peinent à leur fournir. Il est notable que la notion de *bleed*, ou ici, le renvoi du jeu à la réalité, ou du moins le fait qu'il en soit distinct, voir coupé, n'est pas présent dans le discours des joueurs ou des proches des joueurs.

Les mots sont certes différents, mais le raisonnement sociologique est comparable, pour autant qu'il émane de « spécialistes » de faits sociaux face à des individus « non-spécialistes ». La différence majeure est ici celle de la posture et non du rapport à la pratique du GN[100]. Là où celui qui fait le projet d'étudier le GN (réalisateur, documentariste, ethnologue, écrivain) est supposé produire sa propre opinion (notamment critique), le non-spécialiste serait celui qui s'exprime spontanément sur sa pratique, pour répondre à des questions pourtant orientées à l'origine par le spécialiste. Ma critique ne porte pas ici sur l'engagement personnel de celui qui étudie le GN (cela me semble retourner du rapport à la pratique et non de la posture), mais sur le nécessaire travail de déconstruction et de reconstruction de son objet, qui me semble parfois largement absent de travaux qui ne remettent pas en cause ce renvoi systématique du jeu au réel, comme si cela faisait partie de l'ordre naturel des choses.

Ainsi le jeu de rôle permettrait de s'extraire d'un social insatisfaisant ou insuffisant pour que l'individu s'y accomplisse. La relation au personnage serait donc homogène car celui-ci agit comme un double virtuel du joueur. Il agit certes, mais agit au nom du joueur, ce qui revient dans une certaine mesure à nier son existence et à postuler que l'intentionnalité du personnage se confond avec celle du joueur. Or, si le développement d'une intentionnalité propre conférée au personnage apparait dans certains contextes comme tout à fait contestable (Voisenat[101] dit avec justesse au sujet du personnage de MMORPG qu'il est « le représentant virtuel du joueur, son symbole en quelque sorte, au sein de la communauté bien réelle des utilisateurs du jeu »), c'est beaucoup moins vrai pour le cas du GN. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, établir des points de contact entre le joueur et le personnage ne revient pas à dire que joueur et personnage se confondent.

Ainsi, *Darkon* et *Monster Camp* accordent tous deux une place importante au discours des joueurs sur leur vie quotidienne, notamment sur leur travail. Tous les interviewés sauf un, Kenyon, qui s'exprimera en dernier, évoquent leur travail comme une activité ennuyante ou sans importance, sur laquelle ils n'ont pas vraiment de contrôle. Dans le GN, ils ont au contraire le sentiment que leurs actions ont du sens, de vivre des aventures, de pouvoir avoir un impact sur les autres et sur le monde. Les interviewés ont un discours assez désabusé sur le monde, redoublé dans *Darkon* par l'ambiance assez morose du documentaire :

> Au travail, je joue le rôle du manager sympa, qui veut que vous achetiez ses produits, je fais ça tous les jours

[100] E. Gilsdorf est ancien joueur, les réalisateurs de *Darkon* sont des GNistes, Olivier Caïra est maître de jeu, etc.
[101] VOISENAT, 2009.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'opposition fictionnel/réel telle que présentée dans les documentaires *Darkon* et *Monster Camp* implique donc deux mécanismes :

- La projection de soi dans un monde fictif meilleur que l'ordinaire (travail/quotidien *versus* jeu de rôles)
- L'influence du fictif vers le réel (le manager général d'armée, les trahisons en jeu qui deviennent des conflits entre amis)

C'est ce second point que nous allons voir à présent, notamment dans le fait que les joueurs n'adoptent pas forcément ce raisonnement. Le personnage est indéniablement une partie du joueur, une extraction, une recomposition, mais cela ne veut pas dire pour autant que le joueur est au réel ce que le personnage est au fictionnel.

J'ai livré ici une analyse assez critique de la position antimimétique appliquée au GN, notamment en me servant de films documentaires. Tous ne choisissent pas l'approche spectaculaire et commerciale critiqué par Evan Torner. En Europe, deux documentaires ont retenu mon attention :

- *Pour de faux mais vraiment*. Documentaire belge amateur de 25 minutes tourné en 2008 à AVATAR, réalisé et produit par l'association *Média Animation*, propose par ce titre équivoque une plongée ethnographique dans ce GN belge
- *Jeu de rôle grandeur nature*, de Jean-Max Peteau, produit par Kazé offre plus de cinq heures de visionnage et une ethnographie très complète d'un GN français

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 5.
Le personnage à l'articulation du fictionnel et de l'ordinaire

La distinction entre la création originelle du personnage évoquée dans la première sous-partie et sa phase d'incarnation ne respecte pas forcément une logique chronologique « avant la partie/pendant la partie » (le costume est par exemple créé *avant* le début du jeu alors qu'il tient davantage de l'incarnation que de la création originelle) mais implique davantage l'*engagement* du joueur, au moment où il passe le costume, au moment où il agit, parle, se comporte et *devient* son personnage.

Il ne s'agit pas uniquement d'une question de temporalité mais également d'une démarche qui vise à se confondre avec lui, sur le plan visuel ou moral, sans pourtant totalement se dissimuler derrière lui. Cette étape est plus impliquante que la création sur la base de compétences ou de traits de caractère, puisqu'ici le personnage va se *collationner*[102] face à d'autres personnages, en situation réelle, là où pendant sa création, le joueur confronte uniquement ses idées avec celles des organisateurs.

Cependant, d'une certaine manière, l'élaboration du costume et des traits de personnalité font partie intégrante du procédé de création, pour autant qu'on admette que le personnage, comme l'individu, se construit de manière continue tout au long de son existence, se compose et se recompose en fonction des situations qu'il affronte, des savoir-faire ou de l'expérience qu'il acquiert.

Au-delà donc d'un critère de temporalité (ce qui se crée avant la partie, ce qui se crée pendant la partie, ce qui se crée entre deux parties), c'est la question de *l'appropriation* du personnage par le joueur qui se pose. Costume et interprétation du caractère témoignent tous deux de l'enrichissement du personnage et permettent de voir comment le joueur bâtit, non sur la base d'un imaginaire mais d'un vécu en jeu, un *alter égo* qui lui sert à naviguer dans l'univers fictionnel.

Le joueur apprend à connaître son personnage, à l'enrichir, à s'en servir à bon escient. Il existe ainsi dans le GN des phénomènes d'acquisition de techniques (styles langagiers, mimiques, attitudes, costumes, maquillages) : le joueur travaille son personnage pour le maîtriser, développe

[102] L'utilisation de ce terme rare n'est pas l'effet d'une préciosité intellectuelle. Simplement, le terme « confronter » semblait trop impliquer une dimension conflictuelle. « Collationner », terme d'édition qui désigne une étape de comparaison et de vérification entre un manuscrit et un tirage (présence de toutes les pages, pages placées dans le bon ordre, etc) doit être entendu ici dans le sens de comparer *l'idée* du personnage à son *interprétation concrète*. C'est pendant la partie qu'un personnage va développer toute sa profondeur, mais aussi que le joueur va y déceler des failles ou des lacunes, notamment dans son background ou ses compétences, leur congruence, etc. L'incarnation d'un personnage est donc en quelque sorte un test en situation réelle.

ses atours, essaie de construire ses logiques d'action (comment il va réagir dans telle situation), comme en témoigne un joueur interrogé sur le sujet :

> [Jérôme] Quand je joue Frédéric, je suis content de remettre son costume. A force le costume devient une seconde peau, on sait comment interagir avec lui, sa façon de parler, sa façon d'être.

Nous avons donc à ce stade un personnage *concept*, fabriqué dans le chef du joueur, qui l'a doté d'aptitudes et de compétences qui lui permettront de s'intégrer dans l'univers proposé par les organisateurs, mais aussi de s'intégrer à un groupe, d'avoir une histoire de vie, des objectifs, en somme, une réelle personnalité (indépendamment du fait que celle-ci sera sollicitée au cours de la partie). Comment ce personnage va-t-il devenir réel pour participer au jeu ? Quels sont les mécanismes qui vont lui permettre d'interagir avec d'autres personnages ? Comment le joueur va-t-il pouvoir l'interpréter ? Le personnage, pour passer du plan idéel au plan matériel, doit être *vécu*. C'est cette dimension vécue que nous allons examiner ici.

Incarner un personnage : physicalité et intentionnalité

Un des traits caractéristiques du GN consiste à interpréter un personnage physiquement, c'est-à-dire de pied en cape. Mais cette interprétation n'est pas uniquement physique au sens corporel (par opposition à la dimension langagière du jeu sur table, dont nous allons voir qu'elle n'est pas uniquement langagière en réalité). Un conteur interprète les personnages de ses histoires, même s'il ne le fait que par l'entremise de sa voix, de même qu'un marionnettiste interprète un personnage sans se montrer ou qu'un comédien interprète le personnage dont il double la voix dans un dessin animé.

En revanche, peut-on dire qu'un joueur de jeux de rôles sur table *interprète* son personnage à une table de jeu, sachant qu'il fait le plus souvent le récit de ses actions (être charmant de manière efficace ne consiste pas à adopter une attitude charmante, mais à *décrire* cette attitude) ? Il ne faut pas oublier qu'un dialogue quasi-permanent a lieu entre le joueur et le maître de jeu : le joueur peut aussi bien s'exprimer à la première qu'à la troisième personne (« mon personnage fait cela » / « je fais cela ») auquel cas, il ne s'agit pas d'une interprétation. Le propos n'est pas de porter un avis sur le jeu sur table, mais de montrer que celui-ci ne se différencie pas du GN, notamment sur la question de l'incarnation du personnage, uniquement parce qu'il serait *narré* et le GN *agi*. Des épisodes d'action peuvent avoir lieu autour d'une table (le joueur pointe ses doigts en forme de révolver sur un autre joueur qu'il menace, pourtant ce sont les personnages qui sont en conflit) tout autant que des scènes narrées dans un GN (un organisateur décrit à un groupe de joueur un trajet dans les bois de plusieurs jours qu'il n'a pas la possibilité concrète de simuler).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'incarnation d'un personnage ne repose donc pas uniquement sur le côté physique du GN si on le compare également à des pratiques qui lui ressemblent et que dont j'ai traité dans l'introduction générale. Ainsi dans les pratiques de reconstitutions historiques ou fictionnelles, ou encore dans le *cosplay*, on n'a pas affaire à des personnages autonomes dotés de personnalités mais à des individus costumés comme des personnages (par exemple issus du *Seigneur des Anneaux*) qui ne les interprètent que très ponctuellement, le temps de prendre une photo ou de défiler sur une estrade : ils se *contentent*[103] essentiellement de leur ressembler, sur le plan physique et intentionnel. Cela n'enlève cependant rien aux capacités d'acteurs des reconstituteurs ou des amateurs de *cosplay* : il faut bien *faire exister* le personnage au-delà du simple individu déguisé, l'effort de composition n'est pas moindre que celui des joueurs de GN. Cependant, les personnages n'agissent pas en interaction en se projetant dans un univers fictionnel : *cosplay* et reconstitution sont des performances qui s'adressent à un public, le GN est un jeu.

L'apparence et la transformation physique, malgré leur importance, ne sont donc pas seules à entrer en ligne de compte dans l'interprétation du personnage de GN : c'est l'*intentionnalité* dont le joueur le dote qui va lui donner vie, intentionnalité qui se manifestera par des interactions en contexte avec d'autres personnages. Ainsi, pour déminer au plus vite une possible interprétation psychologisante de substitution du personnage au joueur sur ce plan de l'intentionnalité[104], on peut dire que l'intentionnalité du joueur ne fait *que* se transcrire dans les actions du personnage et qu'il s'agit surtout d'une attitude consciente, réfléchie et construite en amont, impliquante et au final assez éloignée d'une logique du *refuge* vers une personnalité de substitution qui conférerait à la schizophrénie. Dans son article de 2009, Claudie Voisenat livre sur au sujet du jeu vidéo en ligne une analyse intéressante. Repartant avec justesse des travaux de Mauss (c'est dire si les études sur le jeu manquent de cadres théoriques récents), elle montre en quoi les anthropologues ont du mal à traiter des phénomènes de substitutions identitaires sur la base que la pensée occidentale (qu'elle attribue à un « héritage chrétien ») conçoit la personne sous l'angle d'une unicité double : un seul corps, une seule âme qui lui est attachée, une seule intentionnalité (« corps et âme, conscience et acte »).

Le cas des jeux vidéo en réseau est à ce titre extrêmement parlant car le corps du joueur se situe à un endroit alors que son intentionnalité, manifestée par les actions d'un personnage sur un écran, s'exprime dans un espace distant (un serveur internet) voire proprement immatériel (l'espace virtuel du jeu vidéo). Cette question ne se pose pas dans le cadre du GN : le joueur agit là où il est. Cependant, il n'agit pas non plus tout à fait en tant que lui-même.

Il semble ainsi que le GN témoigne d'un phénomène ponctuel de *discontinuités* entre la dimension corporelle (agie) et la dimension idéelle (pensée) qu'implique l'incarnation du

[103] Je regrette l'emploi de ce terme assez dépréciatif.
[104] Donc l'idée de deux intentionnalités totalement distinctes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

personnage. Cette difficulté à concevoir une différence d'état entre « le corps » et « l'âme », notamment une altération temporaire des apparences et des intentions (disons plus simplement « des intentionnalités agies ») n'est pas sans rappeler les travaux de Philippe Descola[105] au sujet des schèmes relationnels homme/nature. Ainsi les sociétés *naturalistes* (auxquelles appartiennent il me semble la majorité des anthropologues et des GNistes) conçoivent une discontinuité entre les *intériorités* (ce que nous pourrions appeler « l'âme chrétienne » pour prolonger l'idée émise par Voisenat). Selon ce principe, les animaux et les plantes ne possèdent notamment pas « d'âme », mais offrent une continuité quant aux *extériorités* : animaux, hommes, plantes possèdent des caractéristiques physiques semblables (ils possèdent notamment des corps, des organes, etc.). Les autres schèmes relationnels présentés par Descola[106] se distinguent donc sur ces questions : les sociétés animistes conçoivent par exemple une continuité entre les intériorités (animaux et plantes peuvent posséder ce que les naturalistes appelleraient des âmes) mais une discontinuité des extériorités (le corps y est souvent conçu comme un simple réceptacle auquel l'âme n'est pas spécifiquement attachée).

C'est le caractère *temporaire* de la partie de GN, par rapport à la qualité *permanente* d'un schème ontologique de relations qui limite la comparaison entre les deux éléments. Cependant, elle reste possible sur un point, donné par Descola lui-même (pp. 332 et suivantes) : ces schèmes de relation ne sont pas systémiques en toutes circonstances. Il existe des incursions des uns dans les autres quant à la place d'objets naturels si bien acclimatés à l'homme qu'ils s'y confondent. Un exemple parmi d'autres est celui des animaux domestiques, auxquels on donne un nom, auxquels on prête des intentions ou des sentiments, mais aussi des droits en termes juridiques.

Le GN serait-il une forme d'incursion animique dans nos systèmes naturalistes, en permettant au joueur de « changer d'enveloppe corporelle » l'occasion d'un jeu ? Rien n'est moins sûr. Cependant, de ce point de vue, le GN (mais aussi le jeu vidéo, comme nous l'explique Voisenat, dans sa propension à séparer le corps physique du joueur de son intentionnalité) peut s'assimiler à un procédé de transformation des corps (costume, maquillage) tout autant qu'à celui des intentionnalités[107] (doter son personnage de logiques d'action différentes de celles du joueur). Cela est rendu possible par l'instauration d'un certain contexte : la partie de GN, avec ses normes, ses espaces, ses temporalités. On ne se comporte pas comme un troll, matériellement ou idéellement, sur son lieu de travail ou dans les transports en commun, alors qu'en GN, on cherche à interpréter un troll de la manière la plus convaincante possible, par le costume, le geste, la parole, l'attitude.

[105] DESCOLA, 2005.
[106] A savoir totémiques, animiques et analogiques.
[107] Un rapprochement, à titre ethnographique, avec des phénomènes rituels de possession, de transe ou de « voyages des âmes » (notamment dans le shamanisme) me semble alors possible, bien que cette thèse ne semble pas le lieu approprié pour le faire.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« Le personnage, c'est une partie de toi-même » : une fiction actantielle

Le joueur investit du temps et de l'énergie dans la construction et la maîtrise de son personnage. Il lui écrit un récit de vie, lui fabrique un costume, l'incarne pendant plusieurs années, souvent dans différents jeux. A travers lui, il vit des situations épiques, parfois héroïques et fortes en sentiments. C'est grâce au personnage que le joueur ressent ces sentiments et expérimente des situations de vie qu'il ne pourrait guère expérimenter de la même manière autrement, y compris en restant dans un cadre fictionnel. J-M Schaeffer[108] insiste ainsi sur l'importance de la *posture d'immersion fictionnelle* : lire un livre, voir un film, assister à une pièce de théâtre n'impliquent pas la même expérience pour l'individu. Dans le GN, l'immersion est particulièrement intense, et relativement longue (souvent plusieurs jours), le sentiment d'empathie est très différent de la lecture, ou de l'écoute, dans lequel le récipiendaire se projette dans la fiction de manière mentale. Pour reprendre les termes de Schaeffer, l'immersion fictionnelle proposée par le GN est *actantielle*, elle implique une « personnification identifiante » et une « posture de la réalité vécue ».

Les personnages que l'on rencontre quand on joue sont non seulement physiquement présents mais surtout, ils sont incarnés par d'autres joueurs. Le joueur de GN est à quelques exceptions près toujours entouré de semblables[109], là où le spectateur de théâtre n'est pas l'acteur, le lecteur n'est pas l'auteur, l'auditeur n'est pas le conteur. Dans une partie de GN, on est spectateur de son propre jeu et de celui des autres, mais on n'est jamais coupé de l'action. Tout est donc fait pour que le joueur vive physiquement et en temps réel la situation ludique, pour qu'il y ait une confusion feinte entre la personne et le personnage.

C'est cela que Schaeffer évoque au sujet d'une « identification allosubjective mentale et comportementale » quand il présente le cas des jeux fictionnels. Mais c'est également à cette occasion que son analyse ne cadre plus tout à fait avec le cas spécifique du GN[110]. Schaeffer nous livre l'idée suivante :

> Comme les arts mimétiques classiques sont bâtis sur la distinction entre un pôle créateur et un pôle récepteur, ce vecteur d'immersion [celui des jeux fictionnels] n'est en fait utilisé que par les créateurs de dispositifs fictionnels, sans qu'il lui corresponde un pôle réceptif (p.253)

Peut-on toujours parler d'un *pôle émetteur* et d'un *pôle récepteur* au sujet du GN après avoir approché la relation entre le joueur et son personnage ? N'est-ce pas le même individu qui produit et qui crée à la fois ? La fiction en GN n'est-elle pas davantage un phénomène de navette qu'un contenu à transmettre ?

---

[108] SCHAEFFER, 1999.
[109] Quand il est face à un PNJ ou à un organisateur qui a ponctuellement endossé un rôle.
[110] Il est d'ailleurs très surprenant que Schaeffer ne l'évoque pas. Une conversation avec l'auteur révèle qu'il n'avait pas, au moment de la rédaction de *Pourquoi la fiction ?*, connaissance de ce loisir.

Ce que vit le personnage (ce qu'il crée et ce qu'il reçoit), c'est le joueur qui le vit, non seulement parce qu'il l'incarne physiquement, mais aussi parce qu'il n'a pas affaire à un intercesseur pour le faire agir, comme c'est le cas avec un maître de jeu dans le jeu sur table. Le joueur de GN est son propre pilote :

> [Ukko] Le personnage c'est immanquablement une partie de toi-même, plus en GN qu'en jeu sur table. Il faut être un très bon GNiste pour faire un personnage qui s'écarte complètement de soi-même. J'en connais pas beaucoup qui sont capables de faire ça. Le personnage a une bonne base qui te ressemble, même si c'est pas toi, ça fait quand même appel à ta personnalité, quelque part. Si tu joues beaucoup tu peux arriver à développer des personnalités, parce que tu as eu l'occasion d'expérimenter beaucoup de choses. Tu arrives assez vite au bout de ce que t'apporte une personnalité proche de la tienne, donc tu pars dans des trucs beaucoup plus lointains.

Ainsi, le personnage est décrit par les joueurs comme étant une partie d'eux-mêmes, partie dont il est délicat de s'affranchir totalement : il s'agit bien d'incarner (de feindre d'être) un personnage, et pas de le devenir au sens littéral :

> [Math] Mon approche c'est de faire des personnages avec des composantes de moi, des traits de caractère plus marqués. […] Je conçois le personnage sachant que je ne peux pas faire l'opposé de moi-même, je mets en évidence un ou deux traits de caractère.

Les entretiens révèlent fréquemment que la construction du personnage se fait sur l'accentuation d'un ou plusieurs traits de caractère, ou sur la mise en avant d'une facette de la personnalité du joueur que celui-ci pense posséder, parfois il s'agit de puiser dans le passé du joueur pour en tirer des éléments à insérer dans le background :

> [Max] De temps en temps je me lance des défis, j'essaye de soulever une origine noble que j'ai dans ma famille éloignée, une vieille famille allemande de sang royal. C'est une manière de rechercher ses racines, de m'en inspirer quand je joue un noble, parfois.

« Tout le monde veut être un héros » : le personnage n'est pas fictionnel ce que le joueur est au réel

Revenons à présent au cas du joueur personnage principal du documentaire *Darkon*, Skip. Skip joue le personnage de Bannor, leader charismatique de la nation de Laconia, dont il présente les principales valeurs : « camaraderie, unité et discipline ». Skip articule à sa façon l'univers du jeu et l'ordinaire, sans pour autant tomber dans une opposition trop flagrante entre réalité et fiction :

> Ce qui fait la grandeur de l'Amérique, c'est comme *Darkon*, nous sommes des explorateurs, nous voulons repousser les frontières, nous voulons vivre des aventures, tout le monde veut être un héros.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« Tout le monde veut être un héros », c'est justement le slogan promotionnel du documentaire. Skip continue à décrire sa passion (ma traduction) :

> Les expériences que je partage avec les autres joueurs sont très réelles. Quand on donne autant de temps de nos vies à ce jeu, ça devient notre réalité. […] J'aimerais vraiment être un super-héros parfois […], faire plus de choses positives pour le monde […], la plupart du temps dans la vie, on fait ce qu'on doit faire, pas ce qu'on rêve de faire.

On sent paradoxalement dans cette interview à la fois un désir de s'échapper, mais également une recherche de donner sens à ce qu'on fait, de rompre un quotidien banal en faisant des « expériences très réelles » mais néanmoins extraordinaires. Dans le civil, Skip est homme au foyer. On le voit coudre, réparer son bouclier, regarder la météo à la télévision pour préparer sa prochaine partie de *Darkon*. On voit également Skip endosser son personnage et tirer des ficelles diplomatiques pour se retourner contre le pouvoir dominant. Skip est tel qu'on le voit à l'écran, présenté comme quelqu'un de très ordinaire, mais son personnage est un des plus importants du jeu. Ce contraste, remarqué par Torner, est selon l'auteur le nœud du documentaire :

> Though many dimensions of the game's logic, its rules, and its history go by the wayside in favour of a psychological profile of a "warrior out of his time" (Skip), the non-fiction film gives the larpers' home realities and immersive equal weight throughout the narrative (p. 117)

Autre cas présenté, Danny est un lycéen qui se décrit comme solitaire. Il est atteint d'obésité et travaille à temps partiel dans un *Starbucks Coffee*. *Darkon* est pour lui l'occasion d'être « quelqu'un d'autre ». Il témoigne, en parlant de lui-même à la troisième personne :

> J'aime bien Danny, mais des fois Danny n'a pas les couilles de faire ce qu'il a besoin de faire. J'ai peur de parler à des filles. Je suis un *nerd*[111], en quelque sorte.

Danny nous raconte qu'au moment des événements au lycée de Columbine[112] il a été harcelé dans son établissement parce qu'on « le prenait pour un fou ». A *Darkon*, il ressent un sentiment de liberté, il se libère de sa peur. Il dit que *Darkon* lui a redonné confiance en lui. Interrogé sur son lieu de travail, Danny témoigne :

> Quand je fais du café pour les gens et qu'ils commencent à me faire chier parce que je n'ai pas tel ou tel produit, et je ne peux rien y faire, qu'ils deviennent de plus en plus méchants, je pense à *Darkon*, je pense aux entrainements, au moment au je vais rentrer

[111] Stéréotype de l'adolescent asocial, fortement connoté à une passion pour l'informatique, compromis contemporain entre le *binoclard*, le *ringard* et le fan d'informatique.

[112] Le 20 avril 1999, deux lycéens abattirent à l'arme à feu 24 étudiants et un professeur dans un lycée du Colorado. Cette tragédie qui a profondément ébranlé la société américaine a été portée à l'écran dans un documentaire de Michael Moore (*Bowling for Columbine*, 2002) puis dans une fiction de Gus Van Sant (*Elephant*, palme d'or à Cannes en 2003).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> chez moi et m'entrainer. Des fois je m'imagine que je tabasse tous les gens dans la file avec mon épée en mousse.

Les contrastes entre le jeu et le quotidien des joueurs est frappant. Cependant, les joueurs évoquent peu eux-mêmes leur personnage et le fait qu'il serait une manière pour eux de faire dans le jeu ce qu'ils ne font pas d'ordinaire. Ainsi, l'écart entre la vie fictionnelle d'un personnage récurrent et la vie ordinaire du joueur qui l'incarne ne sont pas nécessairement aussi éloignées qu'on pourrait le croire, elles ne sont en tout cas pas décrites comme distinctes l'une de l'autre par les joueurs interrogés.

Skip explique que sa passion du GN véhicule un vrai sens pour lui, sens que son quotidien ne véhicule pas sur le même plan. Skip est pourtant filmé, souriant, en famille, entre amis, au sport. Dany évoque essentiellement son malaise au lycée du à son surpoids, sa timidité et son isolement, ainsi que ses relations problématique avec les filles ou son job étudiant rébarbatif. C'est donc surtout au spectateur d'inférer ce contraste vie ordinaire pénible *versus* vie fantasmée agréable sur la base de leur opposition à priori. Ces deux cas américains, et la manière dont les joueurs belges témoignent, sont plutôt concordants. Jeu et ordinaire sont conçus sur le mode de l'articulation plus que sur celui de l'opposition, du glissement ou du fantasme.

Un troisième cas nous invite même à penser une indifférenciation patente entre jeu et ordinaire du point de vue de l'accomplissement de l'individu et des logiques d'action du personnage. Kenyon joue le rôle de Keldar, le chef de la faction rivale de celle que dirige Skip. C'est le seul à s'exprimer plus longuement au sujet de son personnage :

> Keldar est ce que je voulais être. A force de le joueur, Keldar m'a aidé à devenir l'homme que je voulais être. […] Longtemps avant d'avoir des responsabilités de *manager*, je gérais des groupes à *Darkon*. Longtemps avant que je négocie un contrat de plusieurs millions de dollars, je négociais des traités entre des nations à *Darkon*. L'un c'est pour le plaisir, l'autre c'est pour l'argent. En fait, les gens sont comme ils sont [*people are people*].

C'est Kenyon qui aura le mot de la fin en s'exprimant sur son lieu de travail. On le voit en costume-cravate, assis à un bureau derrière un ordinateur portable. Kenyon est le seul cas du reportage présenté comme un joueur qui a plutôt bien réussi dans la vie, ce qui correspond également à son destin en jeu, puisqu'il parvient à défaire les armées de Skip/Bannor et à éliminer définitivement son personnage.

Ainsi, chercher à se réaliser dans un jeu comme on se réaliserait dans l'ordinaire n'est pas incompatible avec une collusion entre le fictionnel et le réel, certains joueurs « s'en sortent bien », tant dans le jeu que dans leur quotidien, la distance entre eux-mêmes et leur personnage n'est pas si lointaine. Cependant, on ne se trouve pas dans une configuration fantasmatique basée sur une position de refuge du joueur (ce qu'on serait amené à penser du cas de Dany par exemple). Plus que d'opposer réalité et fiction, le personnage peut être vu comme utile à analyser leur articulation. C'est

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ici qu'il redevient possible de raccrocher cette idée de personnage articulatoire au septième dispositif fictionnel de Schaeffer (celui des jeux, donc) qui combine « substitution d'identité physique » et « identification allosubjective actantielle ». Ceci ressemble à une définition possible du personnage de GN, à la fois moyen de changer d'identité (apparence et intention) mais aussi façon d'agir en n'étant pas tout à fait soi-même, sans pour autant connaitre de réelle altération psychique.

Les points de contact entre le jeu et l'ordinaire semblent permettre de circuler dans les deux sens : les joueurs puisent dans leur loisir l'énergie pour faire face à un quotidien parfois difficile ou simplement ennuyeux, de même qu'ils conçoivent des logiques d'action similaires entre le rôle de leur personnage et leur profession. Le personnage n'est pas au fictionnel, ce que le joueur est au réel.

Les influences réciproques du « fictionnel » sur le « réel »

Ce que vit le personnage, le joueur le vit donc également. Le cas du conflit nous en livre un bon exemple : les amitiés et les trahisons des personnages ne sont pas sans conséquence sur les relations entre les joueurs. Comme le précise Wendling[113] au sujet des échecs :

> En vérité, les jeux de compétition […] constituent des univers cruels car ils sont le lieu de combats dont le résultat n'est pas indifférent aux protagonistes.

Certes, le jeu d'échec ne repose pas sur le principe d'incarner un personnage, mais on ne peut pas non plus en dire qu'il ne consiste qu'à « pousser du bois » pour reprendre le titre de l'introduction du même ouvrage.

Darkon nous présente ainsi une scène pendant laquelle James, un ami de Skip, souhaite quitter son groupe. Skip interprète cela comme une trahison en amitié, indépendante du jeu. Le personnage de James s'est fait corrompre pour de l'argent et pour des promesses de pouvoir par le camp de Kenyon. Un autre joueur du même clan dit qu'il ne comprend pas comment on peut « préférer une progression dans le jeu à la préservation de liens d'amitié dans le réel ».

Skip et James se donnent rendez-vous au restaurant pour régler leur différend. La discussion se prolonge sur le parking au moment de se dire au revoir, vraisemblablement pour de bon. Les deux amis ne sont pas d'accord sur le sens du départ de James, qui soutient que « le jeu n'est pas la réalité », et qu'il n'y a pas de trahison si son personnage quitte le groupe, ce que Skip lui conteste : « *Darkon*, c'est un microcosme, ce petit monde est aussi réaliste que le grand ».

Il n'y a pas ici de position commune sur une éventuelle frontière entre le jeu et l'ordinaire. Ce que le jeu représente, le sens qu'il prend, est de manière évidente très différent pour Skip et James. Non seulement leurs conceptions des relations entre personnages et entre joueurs diffèrent, mais

[113] WENDLING, 2002.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

leurs *ressentis* sont également dissemblables. Les réalisateurs recueillent dans le même ordre d'idée le témoignage acerbe d'un joueur qui vient de subir une défaite cuisante :

> Peu importe le degré de jeu et de *fantasy* qu'il y a dans *Darkon*, les mentalités du monde réel reviennent toujours. Finalement, les gens veulent tous être meilleurs les uns que les autres. Moi, tout ce que je veux c'est qu'au moins une personne me dise que je vaux autant qu'elle.

Il semble que ce joueur ait été abandonné sur le champ de bataille : son personnage est mort sans que personne ne vienne lui porter secours. Le préjudice est fictionnel, mais le sentiment d'amertume n'en est pas moins réel.

Sur le parking du terrain de sport où les deux armées et leurs alliés s'apprêtent à en découdre, deux joueurs se rencontrent en tenue civile. L'un fait partie d'un camp, l'autre représente un groupe de mercenaires elfes noirs que les deux camps se disputent pour faire pencher la balance en leur faveur. Les joueurs ne sont pas costumés, le jeu ne semble pas lancé. Pourtant, ils négocient des pièces d'or comme si c'étaient leurs personnages qui étaient en jeu. Après une poignée de main discrète qui scelle l'accord, les deux joueurs vont rejoindre leur groupe. Cette scène fait écho à celle de Skip se disputant avec son ami sur le parking d'un restaurant : à quel moment les joueurs s'adressent à d'autres joueurs et les personnages à d'autres personnages ? Les tractations évoquées sont-elles *en jeu* ou *hors-jeu* ? La frontière entre « fiction » et « réalité » semble mince et surtout relative au point de vue des personnes impliquées.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 6.
L'interprétation du personnage est une logique exploratoire

> Players share a sense of exploring a common fictional landscape and inventing their stories as they go along (MURRAY, 1998)

Logique échappatoire ou engagement exploratoire ?

Beaucoup plus qu'un refuge, les mondes fictionnels des GN apparaissent pour les joueurs comme des territoires à explorer. Comme toute exploration, celle-ci se prépare : il faut s'équiper, reconnaitre le terrain, planifier et souvent improviser. Le GN, indéniablement, offre à ses participants de vivre une aventure en costume, qui durera plusieurs jours et se déroulera dans des décors de circonstance. Les GN médiévaux fantastiques se dérouleront en forêt, dans un château en ruine ou sur le site d'une abbaye cistercienne quand d'autres univers fictionnels prendront place dans d'anciennes champignonnières (univers post-apocalyptiques), sur des sites industriels reconvertis en terrain d'airsoft (*Zombilles*), ou dans des forts militaires du XIXème siècle (*Terra Incognita*).

La pratique du GN se compare ainsi assez mal à des attitudes d'enfermement sur soi (l'individu qui s'isole par exemple devant un ordinateur) ou à la consommation de psychotropes. Le GN a peu à voir avec un loisir d' « adolescents en quête d'identité » qui se socialisent uniquement dans microsociété censées palier les lacunes de l'institution scolaire ou familiale[114]. Au contraire des individus de tous âges (parfois issus de plusieurs générations d'une même famille), et issus de milieux socioprofessionnels très divers se rencontrent fréquemment, en chair et en os, pour jouer ensemble.

[114] C'est en résumé, l'analyse qu'en livre L. Trémel dans son ouvrage sur le jeu de rôles sur table (2001).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Un joueur et son fils à AVATAR 2010

De quoi parle-t-on lorsqu'on parle d'engagement d'un individu dans un jeu ou dans une fiction ? C'est la question que se pose Olivier Caïra dans son ouvrage *Les forges de la fiction* (2007). Je souhaite ici repartir de la problématique que l'auteur propose[115] : élucider l'engagement ludique ou fictionnel ne consiste pas tant dans le « pourquoi on s'engage un processus ludique et fictionnel » mais plutôt dans le « pourquoi on s'engage dans *ce* processus et pas dans un autre ». Il existe en effet en Belgique un grand nombre de loisirs, de jeux, de possibilités d'accéder à des univers fictionnels par la lecture, le cinéma, le théâtre, etc. Que viennent *chercher* les joueurs dans la pratique du GN ? En quoi une attention portée au personnage nous aide à comprendre leur démarche ?

Le joueur de GN apparait davantage comme un *explorateur* que comme un *réfugié*. La fiction dans laquelle il s'immerge, pour reprendre le nom d'une collection littéraire bien connue, est « celle dont il est le héros »[116]. Cette exploration fictionnelle est rendue possible par l'interprétation du personnage. Une exploration est dans cette optique, une aventure apte à faire en sorte que l'explorateur se pose des questions, sur ce qu'il vient d'explorer, mais aussi sur lui-même. Par

[115] J'aurai l'occasion de m'en éloigner par la suite, notamment en questionnant l'utilisation du concept de « cadre » pour parle du jeu de rôles.

[116] *Le livre dont vous êtes le héros* est une collection de petits ouvrages à destination du jeune public. Le principe de ces livres est de proposer au lecteur de devenir le personnage principal du récit en choisissant comment l'histoire se déroule. Le livre est constitué de paragraphes qui impliquent des choix du lecteur (« Vous êtes à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous page 125 »). Il s'agit, par un processus de lecture active, de sortir d'un genre de *labyrinthe narratif*, par exemple en résolvant des énigmes.

définition, l'aventure et l'exploration sont deux expériences non ordinaires. Le GN n'est pas l'aventure qu'on lit dans un livre ou le DVD qu'on regarde sur un écran, confortablement installé dans son salon, ou encore le jeu vidéo auquel on joue sur son ordinateur : il consiste à passer plusieurs jours dans un lieu souvent inconnu et insolite, fréquemment en pleine nature, avec d'autres joueurs qu'on ne connait pas nécessairement, pour se plonger dans des univers étranges.

Rapprocher cette caractéristique non-ordinaire du jeu de rôle d'une échappatoire ou d'un refuge serait un raccourci. Il y a là une différence fondamentale entre les notions de *refuge* et d'*aventure* : on est *contraint* de se réfugier, on est *volontaire* pour partir à l'aventure. C'est la *posture d'engagement* qui diffère et c'est elle qui sert à distinguer des pratiques qui partagent autrement de nombreux points communs (goût pour le travestissement, la vie de campement en plein air, l'immersion dans des mondes imaginaires). Le traitement sur une base commune de pratiques fictionnelles, comme le propose Gilsdrof (2009), qu'elles soient du domaine ludique, littéraire, cinématographique ou dans leurs formes mixtes (*fan fiction*, GN, conventions, etc.) n'incite pas suffisamment à prendre en compte *les formules d'engagement* de l'individu. De même, statuer que les individus qui s'y adonnent forment une communauté, simplement parce qu'ils s'y adonnent, c'est risquer de ne pas suffisamment prendre en compte la manière dont eux-mêmes pensent faire groupe ou pas (le cas des amitiés trahies me semblent révélateur sur ce point : Skip et James n'interprètent pas leur appartenance au groupe de la même manière).

L'incarnation d'un personnage qui permettra de se lancer dans une exploration fictionnelle d'un type particulier est donc une démarche consciente, volontaire, impliquante en temps, en énergie et en moyens financiers[117]. C'est la manière dont le personnage est incarné qui aide à comprendre l'engagement du joueur.

Le personnage, véhicule d'exploration des mondes fictionnels du jeu

Le personnage créé comme consensus entre des compétences et un récit de vie, ensuite réintégré dans un univers fictionnel peuplé par d'autres personnages, doit encore être interprété par le joueur pour acquérir une réelle existence. Or, tous les joueurs ne sont pas des acteurs professionnels. Ils ne sont pas capables de tout jouer, et comme tout acteur incarnant un personnage, leur interprétation constitue également l'investissement d'une partie d'eux-mêmes. Le personnage résultera entre autres de ce que les joueurs pensent devoir être son attitude ou ses intentions.

[117] Les frais de participation à un GN sont généralement compris entre 45 et 120 euros pour les joueurs. Les PNJ bénéficient d'une réduction étant donné qu'ils se mettent en partie au service de l'organisation. Le budget du GN le plus important de Belgique (AVATAR ; 1 500 participants) avoisine les 130 000 euros annuels.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le personnage, par son procédé de création et par son interprétation concrète, constitue une partie du joueur qui s'exprime : même s'il est doté d'un vécu et d'une apparence propres, sans le joueur, il n'existe pas. Pourtant c'est bien le joueur qui par l'entremise de son personnage, va se projeter dans une situation fictionnelle et expérimenter des situations en interaction, phénomène assez différent sur ce point précis d'autres cas de figures où l'engagement dans une fiction tient davantage du domaine du perceptif (lecture, cinéma, photo) que de l'actantiel.

La dimension *interactive* de la « feintise ludique partagée » chez Schaeffer (1999) prend dans ce cas un sens nouveau. La distinction entre mensonge, manipulation, mise en scène et fiction est largement basée sur un déséquilibre de l'information (mentir, c'est faire passer une information fausse pour une information vraie, l'omettre, tordre son sens). Ce qui se partage dans un GN est plus large qu'un accord tacite sur le caractère fictionnel du jeu. Les joueurs savent bien qu'ils font semblant et uniquement semblant de se battre, de se blesser ou de faire de la magie. Pourtant la frontière n'est pas aussi stricte, dans le sens que de nombreux mensonges, manipulations, interprétations volontairement erronées sont facilement observables (dans ce cadre on se situe davantage dans les « erreurs de cadrage » décrites par Goffman) sur le terrain. Mais le cadre global reste évident pour tous, c'est même pour cela que les participants s'engagent autant dans l'élaboration d'un environnement fictionnel et qu'ils apportent tant de soin à le préserver.

L'originalité du GN réside dans le fait que le joueur ne fait pas uniquement semblant de se prendre sérieusement pour un autre, comme on feint d'entendre les personnages d'un roman parler, ou qu'on feint d'assister à une scène alors qu'elle est filmée et projetée sur un écran, ou qu'on voit en imagination les visages de personnages uniquement narrés. Le joueur de GN peut être *vraiment* un autre, ou à tout le moins, se vêtir et se comporter comme cet autre dans un dispositif fictionnel actantiel et interactif, c'est-à-dire faire l'expérience de la vie de cet autre, ressentir ses émotions tout en sachant qu'il n'est pas lui *pour de vrai*.

C'est la question de l'immersion qu'il convient ici de poser, autrement dit celles des conditions dans lesquelles la « feintise ludique » est effectivement « partagée », mais surtout, *interagie* et comment cette interaction est caractérisée par une forte propension à l'improvisation. Ce développement fera l'objet de la deuxième partie, concentrons-nous pour l'heure, en restant au niveau du joueur, sur la manière dont il va faire l'expérience de cette fiction ludique par l'intermédiaire du *véhicule exploratoire* que représente son personnage.

A ce titre, le terme d'*alter ego* me semble pertinent pour parler de la relation qu'entretiennent le joueur et son ou ses personnages de GN. Il n'est pas simplement le « véhicule d'action » (Caïra ; 2007) du joueur dans le jeu sur table, ou son « représentant dans la partie, son symbole » dans le jeu vidéo (Voisenat ; 2009). Il est une création originale, pensée par le joueur, intégrée dans un jeu plein de contraintes (règles, caractéristiques de l'univers fictionnel), négocié

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

avec les organisateurs, puis réapproprié par le joueur. On lui donne une apparence, on lui donne des manières de voir de le monde, des façons d'agir, de parler, de penser, en somme, on l'incarne au sens le plus littéral du terme. Mais c'est toujours le joueur qui agit par l'entremise de son personnage, c'est toujours lui en somme, mais c'est un autre lui qui agit tel qu'il ne ferait pas dans un autre contexte, pourtant entouré des mêmes personnes, qui connaissent elles-aussi ce phénomène d'altération.

De ce point de vue, le personnage est une sorte de *véhicule exploratoire* : sans lui, il est impossible d'accéder au jeu et à l'univers fictionnel pour y interagir. Il est piloté par le joueur, sans être tout à fait confondu avec lui, mais s'il n'est pas mu le joueur, le personnage n'a aucune existence matérielle. Le personnage est donc un véhicule d'un type particulier, qui n'existe que lorsqu'on souhaite s'en servir.

Mise en situation et réflexivité. Le personnage exploratoire aussi de soi-même

Le personnage de GN est un mélange issu de la personnalité du joueur (sa perspicacité, ses capacités de déduction, d'observation, de réflexion) et de compétences et connaissances originales, sollicitées pour l'occasion (être spécialiste en joaillerie, être nyctalope, être impatient, être malhonnête, avoir le démon de jeu, etc.).

Par un processus conscient de recomposition de soi, le joueur pioche dans ce qu'il pense être ses propres traits de caractère ou compétences sociales, ou encore dans son histoire personnelle pour les attribuer à son personnage :

> [Math, évoquant son propre personnage] Il n'y pas vraiment moyen de faire un personnage qui soit complètement l'opposé de ce qu'on est soi-même, en tout cas on ne sait pas le tenir sur une longue durée. La personnalité ressort dans le personnage. Il y a des traits de caractère qui forgent le personnage. Scruggs est généralement de bonne humeur, il aime faire la fête, mais il écoute les gens, il n'est pas hautain. Ce sont *mes* traits de caractère, mais ça ne veut pas dire qu'il est totalement moi : Mathieu n'a jamais essayé de descendre quelqu'un, Scruggs oui. Le vol, le meurtre sont des choses jouables par nos personnages parce qu'on est dans le monde du jeu et que tout ça peut se mettre en place.

La dernière phrase est particulièrement éloquente. La condamnation d'actions jugées immorales dans le quotidien du joueur ne disparait pas dans le cadre du GN, c'est son cadre qui change et qui permet de les commettre. Voler et tuer font partie du jeu, quel que soit le jugement moral qu'on porte sur ces deux actions. On comprend alors mieux l'attirance des joueurs vers les interdits de l'ordinaire, quand on sait qu'ils pourront les transgresser sur le mode de la simulation, sans pour autant se priver des sensations qui les accompagnent : frisson de la bataille, nervosité avant un

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

cambriolage, etc. Voler et tuer est possible, car voler et tuer sont des actions autant fictionnelles que leurs conséquences. Ceci étant dit, tous les GN ne fonctionnent pas selon une organisation sociale basée sur la loi du plus fort, nous verrons dans la seconde partie que les organisateurs mettent en place des procédés de contrôle social face à ces « tendances à l'infraction » émanant des joueurs.

L'implication dans le processus fictionnel n'est donc pas fondamentalement différente d'autres types d'immersion, dans des univers violents ou sanglants comme les romans noirs, les films d'horreur ou les vaudevilles où l'infidélité, sujet sérieux s'il en est, est traitée de manière très légère. Il s'agit ici d'explorer des comportements que le joueur n'expérimente pas dans son quotidien[118].

Commettre des actes immoraux dans un GN, pour un joueur, c'est également prendre conscience de certaines choses, c'est expérimenter en situation fictionnelle des sensations et des réflexions bien réelles que le jeu n'abolit pas, bien au contraire. Cette prise de conscience de la relation du joueur à son personnage est l'occasion pour lui de se poser des questions sur ses actions en jeu :

> [Math] Un de mes amis, pour son premier AVATAR, s'est retrouvé à devoir assassiner un type et en est ressorti avec une grande réflexion sur le meurtre, sur le fait de tuer quelqu'un simplement pour son intérêt. Ça l'a beaucoup travaillé.

C'est le cadre autour du jeu, plus que l'activité elle-même ou les valeurs du joueur, qui va lui permettre d'entreprendre certaines actions qu'il n'entreprendrait pas d'ordinaire. Même si elles interrogent, les actions immorales du personnage n'entrent pas en contradiction frontale avec les valeurs du joueur. Tout du moins, ce dernier point pose spécifiquement question quand les normes morales de l'individu sont mises à mal par des actions de jeu. Nous verrons ce point spécifiquement dans la troisième partie au sujet du passage en GN d'un système de normes à un système de règles, en nous posant la question « jusqu'où peut-on aller dans l'acte de simulation ? ».

Il semble en réalité, loin de faire passer cependant le GN pour un exercice psychanalytique de prise de conscience de soi par effet de catharsis, qu'il permet parfois pour certains joueurs de s'interroger sur eux-mêmes. C'est le propre de tout phénomène de *mise en situation*, qui est un trait commun à la pratique du jeu de rôles considéré dans une acception large. Des exercices de simulation trouvent leur place dans des actions de prestation sociale (centre de planning familial) ou encore dans les pratiques managériales d'une entreprise (échange de postes de travail pour une journée), dans la gestion de ressources naturelles[119], etc. Il s'agit en somme d'un exercice de réflexion et de simulation qui vise à faire prendre conscience à un groupe d'acteurs de certains phénomènes et logiques d'action, en les plaçant dans une situation de *décalage* avec l'ordinaire, tout en conservant des paramètres similaires. Ce n'est pas le but premier du GN, qui reste du domaine du

[118] Cependant, tout n'est pas faisable dans le cadre d'un GN. Certains interdits moraux ne franchissent pas le seuil de la fiction, voir le cas du viol notamment dans la troisième partie.
[119] LOCATELLI, 2000.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

loisir, mais ce *décalage* y est bien présent et n'empêche pas un phénomène de prise de conscience, d'autant qu'il s'agit de créer un personnage de manière libre et non de se voir attribuer un rôle prédéfini par un formateur ou un consultant dans un cadre « utile » comme celui du travail (l'assistante sociale qui joue le rôle d'une jeune mère célibataire, le patron qui échange son poste avec sa secrétaire).

Explorer un monde fictionnel par l'entremise d'un personnage c'est aussi explorer son propre univers de représentations, notamment ses propres valeurs dans un cadre où les normes sociales sont différentes de l'ordinaire mais surtout que leur mise en jeu est rendue possible. De ce point de vue, l'incarnation d'un personnage est avant tout une expérience vécue, en interaction et sur le plan physique et pas simplement perçue et imaginée, comme dans le cas d'un livre ou d'un film.

La recomposition de soi : un personnage fantasmatique ou la recherche de l'inattendu ?

Il est donc possible de traiter de la part fantasmatique qui accompagne tout joueur quand il crée son personnage d'un point de vue social. Cette part lui est indissociable, car les organisateurs lui demandent de créer un rôle dans un univers où il vivra des événements non ordinaires. Les personnages auront par exemple beaucoup de panache et seront flamboyants dans un univers comme celui du GN *Phénix*, mais devront se montrer plus sombres et blasés dans un jeu comme *Adrénaline 24*. C'est souvent l'univers qui donne le ton du personnage. Nous verrons dans la seconde partie qu'un personnage construit ou perçu comme étant trop à contre-emploi de l'univers où il s'intègre fera l'objet de critiques de la part des autres joueurs, parfois il sera même rejeté. Il serait donc réducteur de considérer que les personnages de GN, ou de jeu de rôles en général, sont uniquement des versions améliorées des individus qui les créent. Tout le monde ne *veut* pas nécessairement être un héros, pour reprendre le slogan du documentaire *Darkon*, car d'une part, tous les univers fictionnels ne proposent pas de mettre en jeu des héros, et d'autre part, si effectivement tout le monde devient un héros, être un héros devient banal.

Cette recomposition de soi est consciente, elle est socialement bornée, et même, elle se heurte à de nombreux obstacles : les organisateurs qui ne valident pas le background, les autres joueurs qui se moquent du costume, qui critiquent les capacités d'interprétation, qui portent des accusations de triche. Le GN n'est pas un refuge dans lequel l'individu qui a du mal à assumer la complexité des relations sociales va se cacher, au contraire, il s'y expose de manière assez directe.

Malgré cette forme de réflexivité et une prise de conscience de soi, s'il est faux de dire que les GNistes sont tous des *escapists* au sens où l'entend Gilsdorf quand ils les assimilent aux *cosplayers* ou rôlistes sur table, il est également faux de dire qu'ils sont tous modestes. Cette idée, reviendrait à postuler qu'il existe un recoupement systématique entre ce que le joueur interprète et ce qu'il est dans le civil, alors que je viens de critiquer cette idée. Le phénomène est plus complexe

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

en réalité, et le raisonnement du joueur plus stratégique : le personnage est une version plus ou moins stable de ce qu'il *souhaite* interpréter et de ce que le contexte de jeu (créé par les organisateurs et investi par les autres joueurs) lui *permet* d'interpréter. Il ne semble pas y avoir de lien organique entre ce qu'on joue et ce qu'on est, même si ce qu'on joue est fondamentalement une recomposition de ce qu'on est. En réalité, il existe une influence réciproque, mais elle est plus complexe que la simple expression d'un fantasme ou d'une frustration qui permettrait de répondre à la question : « pourquoi s'engage-t-on dans un processus ludique ou fictionnel ? ».

Une certaine complaisance avec soi-même, bien qu'elle existe sans être le modèle unique de création, n'a pas manqué d'être remarquée par les joueurs eux-mêmes, au sujet de leurs propres personnages ou de ceux des autres joueurs. Très fréquemment critiquée sur le plan du jugement moral, elle est parfois interprétée comme une forme de paresse ou de maladresse dans l'incarnation du personnage[120] :

> [JF] Un mauvais joueur est très clairement quelqu'un qui ne respecte pas son personnage, donc c'est quelqu'un qui ne joue pas. C'est ce que j'appellerais un non-joueur, c'est quelqu'un qui va plus incarner une image qu'il se fait de lui-même que le personnage qu'il s'est créé ou qu'on lui a proposé […]. C'est assez problématique parce que c'est récurrent en Belgique avec ce qu'on appelle la création des jeux multivers où les joueurs jouent un seul et même personnage pendant vingt ans. Même cinq ou six ans, au bout d'un temps, je pense qu'une analyse détaillée et psychologique du personnage et du joueur montrera que finalement, ce que joue le joueur c'est une image fantasmée de lui et non pas un personnage de jeu. Ça pour moi c'est un mauvais joueur.

C'est de la notion de *décalage* dont il est question ici, tant dans le phénomène du personnage trop similaire au joueur, que dans la richesse et l'originalité d'univers du jeu trop attendus. Jouer à un GN, c'est pour de nombreux joueurs, se lancer des défis qui consistent à savoir comment ils vont réagir face à des situations inhabituelles, possiblement stressantes, ou à tout le moins inattendues. Beaucoup d'interviewés attestent qu'ils aiment qu'un GN les surprenne. Interrogé sur ce qui fait selon lui « un bon GN », Sakis témoigne :

> [Sakis] La surprise. Quand tu vis un GN, tout ce qui est inattendu. J'ai tellement parcouru le GN qu'à un moment, l'effet de nouveauté, de surprise … on voit des répétitions, ça devient pénible. J'aime quand ça sort des conventions.

Cette recherche d'une mise à distance s'exprime également dans les propos de joueurs qui rechignent à participer à des événements qu'ils estiment trop proches de la « réalité », notamment

[120] Une question volontairement très vague posée lors des entretiens a permis d'obtenir des réponses assez précises : « Selon toi, qu'est-ce qu'un mauvais joueur ? ». Beaucoup d'interviewés ont contesté cette distinction du bon et du mauvais pour me donner leur propre interprétation du phénomène.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

sur des bases historiques[121]. Le thème du contemporain n'est par exemple pas apprécié par tous, notamment parce qu'il ne permet pas de créer un personnage qui soit autre chose qu'une simple version modifiée de soi-même :

> [Liono] Le purement contemporain m'ennuie aussi, quand tu joues un perso qui est toi, dans le monde actuel, à l'heure qu'il est : c'est pas dépaysant, ça t'amène dans des situations conflictuelles par rapport à ce qui est tolérable. En GN, tu vas te lâcher, te permettre des choses que tu ne ferais pas en temps normal, mais jouer en contemporain, je pense qu'il y a un moment où tu vas dépasser et aller plus loin que ce que tu voudrais.

Pour autant, cette distanciation n'est pas le seul fait d'une mise en contexte ou d'une prise de conscience du joueur, elle s'accompagne également de moyens techniques qui concourent au changement de peau :

> [Math] S'il n'y a pas un minimum d'enrobage, on n'est pas un personnage, on est soi-même. J'ai pas l'impression que sans le costume il y ait une vraie désincarnation, une entrée dans le personnage.

Le personnage permet d'explorer des situations non familières

Le fait que le personnage serve de véhicule d'exploration est également observable dans le fait que les joueurs ne choisissent pas toujours d'incarner le même personnage de jeu et jeu, voire le même type de personnage. Les envies des joueurs évoluent globalement selon trois axes :

1. Dans le temps long : un joueur débutant va voir ses goûts changer avec le développement de son expérience dans la pratique
2. Dans le temps court : d'un jeu à l'autre, un joueur peut avoir des projets de personnages diamétralement opposés
3. En fonction du contexte qu'il attribue au jeu : héroïque, festif, burlesque, aventureux, réfléchi, … contexte qui n'est pas partagé unanimement par l'ensemble des joueurs

JF témoigne par exemple (en répondant à la question « : que recherches-tu dans la pratique du GN ») dans une logique proche de l'axe 1 :

> [JF] Ça a évolué, au début c'était la possibilité de vivre des moments héroïques, quand j'avais 16-20 ans, et puis de plus en plus ça a été la possibilité d'incarner des personnages complètement différents de ce que je suis dans la capacité de mon panel de jeu.

[121] Le thème de la Seconde Guerre mondiale est souvent cité en exemple. Un joueur m'a par exemple confié qu'il était inconcevable pour lui de porter un uniforme allemand, pas parce que cela lui parait immoral, mais parce qu'il craint qu'on lui attribue des affinités avec des idées d'extrême-droite.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Jérôme s'exprime au sujet des différents personnages qu'il aime incarner (axe 2) :

> [Jérôme] Tout personnage n'est qu'une projection d'une facette de nous-mêmes, ce qui permet d'expérimenter beaucoup de choses. J'ai pas honte de dire que par le GN j'évacue beaucoup de stress, dans des personnages plus combattifs. J'ai aussi des personnages plus subtils, plus élaborés, pour lesquels je n'ai pas honte de dire que j'explore une certaine part de féminité que j'ai en moi.

Liono s'exprime sur un point proche de l'axe 3 :

> [Liono] Je ne vais pas toujours en GN avec les mêmes attentes, parfois c'est juste pour bien manger et être entre copains. Dans d'autres jeux, on y va plus pour jouer. C'est pour ça qu'il faut en essayer plusieurs pour trouver ce qu'on aime et vraiment faire son choix.

Les personnages qu'a interprétés Jérôme alternent par exemple entre le *tifosi*, le séducteur burlesque, le « grand méchant » ou le « preux chevalier ». Ce choix ne s'est pas fait uniquement en fonction des possibilités offertes par le jeu lui-même (univers fictionnel d'ambiance burlesque, sombre ou héroïque) mais également par la manière dont il y conçoit son engagement, ce qu'il vient y rechercher. La relation au personnage oscille donc entre des logiques d'intimité et de proximité (explorer sa propre personnalité) et des logiques de mise à distance, de décalage (burlesque, autodérision), plus qu'entre des logiques oppositionnelles de *fictionnel* et de *réel*. Ces expériences non-ordinaires lui permettent également d'effectuer un retour sur lui-même :

> [Jérôme] Le fait de pouvoir travailler sur certaines facettes de sa personnalité permet d'avancer. Ça renvoie aussi à ce qu'on est dans la vraie vie. Je me suis rendu compte dans le professionnel, le social, le familial, que je pouvais incarner un rôle, donc une facette de moi plus ou moins sympathique, tolérante, qui me permet de m'entendre avec toutes les tranches sociales que je peux rencontrer.

Il y existe un phénomène d'aller-retour qui articule jeu et vie ordinaire au centre duquel se trouve le personnage qui agit comme un pivot. Il permet au joueur de vivre des expériences inédites, tout en restant dans le cadre d'une simulation, en quelque sorte « pour de faux mais vraiment »[122].

Cependant, il convient de préciser l'interprétation de ce dernier *verbatim*. Jérôme sous-entend-il une confusion entre *rôle* et *personnage* ? Les rôles sociaux de nos vies quotidiennes (employé, parent, voisin, …) peuvent-ils s'assimiler aux personnages joués dans un GN ? C'est surtout le contexte de jeu qui va permettre de renforcer les traits de personnalité du personnage, qu'ils soient issus de la personnalité du joueur ou qu'ils soient l'objet d'une expérimentation inédite. Dans ce sens, un personnage aura tendance à être un *concentré* de personnalité, parfois une caricature, ce qui facilitera d'autant son interprétation (le « méchant » commettra de mauvaises

[122] Pour reprendre le titre malicieux du documentaire vidéo de G. Bartholeyns et D. Bonvoisin et (2011).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

actions en toutes circonstances) et l'intérêt du joueur à creuser ce trait spécifique, notamment en donnant de la profondeur à son personnage.

Le personnage sera en conséquence souvent affublé d'un « trait-maître », c'est-à-dire une caractéristique sociale, transcrite dans une attitude et des logiques d'action (mais également à base physique dans le concept présenté par Everett Hughes (1996), raison de la différence conceptuelle entre « l'origine ethnique » et ce que les sociologues américains nomment « la race »), qui permettra de le situer plus facilement dans un réseau d'acteurs. Ce trait-maître aura tendance à être dominant sur d'autres traits caractéristiques moins visibles ou moins fortement connoté sur le plan social.

S'engager dans l'incarnation d'un personnage, c'est aussi emporter avec soi les valises de représentations sociales qui l'accompagnent. Par exemple, un joueurs incarnant un ork aura tendance à être considéré comme ayant un caractère rude, voire violent, alors que les elfes passent pour des gens raffinés et délicats. Les contre-exemples existent évidemment. L'effet de caricature (forcer le trait d'un personnage) participe de la même logique que l'effet de décalage (souvent burlesque) d'un personnage utilisé à contre-emploi.

Il convient alors de distinguer un étage supplémentaire dans l'incarnation du personnage, et qui lui confère un rôle social au sein de la communauté des autres personnages. Le *trait-maître* peut dans ce sens s'apparenter au *rôle social* qu'incarne le personnage, lui-même incarné par le joueur. Or, comme dans le monde ordinaire, si nous parvenons à maîtriser plus ou moins certaines caractéristiques de nos identités sociales, nous n'échappons pas à un phénomène d'*étiquetage social* émanant d'autres acteurs, dans des catégories possiblement construites selon d'autres critères (moraux, visuels, etc.) et souvent contre notre volonté. Si pour reprendre l'exemple de Hughes, la catégorie « noir américain » peut se réduire à la couleur de peau d'un individu et agir comme un stigmate, elle véhicule également des représentations sociales qui dépassent ce critère simplement visuel et au sujet desquelles l'individu n'a que peu de prise. Il en va de même pour le personnage de jeu de rôles. Nous reviendrons sur ce genre de question, notamment au sujet du racisme, dans la troisième partie.

Le GN propose ainsi un objectif de réalisation de l'individu par l'expérience du non-ordinaire, par exemple celle d'incarner un personnage stéréotypé ou victime de phénomènes d'étiquetage social. Mais jouer un personnage, c'est également l'occasion d'expérimenter un *cadre de pensée* et des *logiques d'action* volontairement éloignées des siens, mais dans un contexte qui rend la chose possible. Steph témoigne :

> [Steph] Le noble, le PDG, c'est l'opposé de moi, l'opposé de mes opinions politiques. Je joue ça comme un plaisir pervers, jouer quelque chose à l'opposé de soi pour comprendre, pour raisonner dessus. Pour *Zombilles*, j'ai joué un personnage d'extrême-droite, et défendre un point de vue d'extrême-droite, ça a quelque chose de profondément intéressant quand on a mes idéaux politiques.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Ressentir des émotions intenses : chercher quelque chose de vrai

La prise de risques des joueurs quand ils se lancent dans une activité de GN apparait comme limitée[123], puisque les risques que l'on prend, c'est essentiellement le personnage qui en subira les conséquences. L'engagement du joueur se fait à travers un véhicule d'exploration, le personnage, qui est à la fois l'expression d'un fantasme de soi (parfois l'opposé de soi, comme en témoigne Steph) tout autant qu'une possibilité d'expérimenter des situations non familières. On peut alors se demander ce que recherche le joueur de GN dans un tel contexte ludique et fictionnel, à la fois intense sur le plan immersif mais également très protégé ? Ce sont les joueurs eux-mêmes qui apportent cette réponse : ce qu'ils cherchent à vivre dans le GN, ce sont notamment des émotions intenses.

La recherche d'émotions n'est pas une caractéristique surprenante dans le champ des loisirs conjuguant une dimension physique (voire sportive) tout autant qu'un engagement fictionnel fort, comme c'est le cas du GN. Cependant dans le GN, le joueur ne se contente pas, comme le lecteur ou le spectateur, d'être en situation d'*empathie* avec le personnage : il *devient* ce personnage[124]. Il adhère donc à ce type de fiction ludique sur un mode proche d'autres types de fiction : il a peur face à une armée en surnombre, il est triste de voir mourir son camarade, il partage avec ses compagnons la joie d'avoir gagné une bataille. Dans l'analyse du discours des joueurs (cela reste difficile à observer), on remarque que les émotions ne sont pas nécessairement feintes, ou pas toutes feintes à égale mesure. Eric témoigne par exemple dans le documentaire *Monster Camp* :

> [Eric] J'ai besoin d'être quelqu'un d'autre, de me mettre dans une situation où ma vie est en jeu, pas en vrai bien sûr, mais que cette situation soit plausible.

On est ici dans une approche contrôlée du risque, dont l'enjeu n'est pas la conséquence de la prise de risque (perdre la vie, se blesser) mais la crédibilité de sa simulation, et l'efficacité du ressenti. Une situation fortement émotionnelle aura donc toutes les chances d'emporter l'adhésion des joueurs si elle feint correctement le danger plus que de les placer dans un danger véritable (auquel cas le jeu sera immédiatement mis en pause). L'émotion ressentie peut donc être tout autant *réelle* que la situation est *simulée*, comme en témoigne Elmer :

[123] Malgré certaines similitudes avec un sport de combat, le GN est très peu accidentogène. La fédération nationale belge déplore en moyenne 5 accidents par an impliquant un suivi médical pour plus de 30 activités déclarées (source BE Larp). La plupart sont des traumatismes bénins (foulures ou fractures des membres).

[124] Cette remarque n'est pas destinée à quantifier l'intensité d'empathie entre un film, un roman ou un jeu, mais à souligner les différences dans l'engagement, ce que Schaeffer appelle « la posture d'immersion fictionnelle».

> [Elmer] Tu cherches des émotions qui sont réelles, tu vas dans des GN pour te sentir vivre, pour vivre un autre rôle, une autre vie. C'est pas pour faire semblant, tu cherches quelque chose de vrai.

A nouveau, cette fois-ci sur le plan des sentiments éprouvés, la dimension fictionnelle du jeu ne repose pas tant sur la *réalité* des émotions que sur leur *efficacité*. Liono évoque qu'un de ses souvenirs de jeu les plus marquants a été de voir ses camarades verser des larmes de rage à la suite d'une bataille perdue. Est-on dans ce cas dans une logique de confusion entre les sentiments du joueur et ceux du personnage ? Certes, les émotions ont la caractéristique d'être difficilement contrôlables. Interrogé sur ce point, Jérôme précise :

> [Jérôme] Dans le GN, on peut vivre des émotions, sans en avoir le sentiment, c'est-à-dire que je peux avoir un personnage qui va haïr l'elfe qui est en face de lui. L'émotion de la haine va être ressentie, mais le sentiment de haine ne sera pas là car ça reste une fiction, une simulation.

Pour autant, toujours sur le plan de l'intensité émotionnelle cette distinction n'est pas évidente pour tous. Un amalgame est susceptible de se produire entre les intentions du joueur et celles de son personnage, spécifiquement chez les joueurs peu expérimentés, comme en témoigne Jérôme :

> [Jérôme] Je n'aime pas non plus les gens qui font un amalgame : « celui-là il joue un méchant, ce qui veut dire que dans la vraie vie, il joue aussi un méchant ». Je trouve que c'est une preuve d'immaturité, de naïveté.

Bien que l'émotion soit avant tout ressentie, on voit ici qu'elle est également *pensée* dans le cadre du jeu et même recherchée par les joueurs. C'est grâce au personnage que le joueur va pouvoir se projeter dans l'univers fictionnel et partager un espace liminaire, notamment peuplé d'émotions, avec son personnage. Dans la sous-partie suivante, nous allons prolonger cette idée en étudiant la manière dont joueurs et personnages cohabitent.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la deuxième sous-partie

Dans cette seconde sous-partie, j'ai voulu montrer en quoi le personnage permet au joueur de s'engager sur un mode de coordination avec lui-même. Le personnage qu'il crée est également interprété : sur le plan visuel, quand le personnage agit, c'est le joueur costumé que l'on voit agir. Ainsi, la dimension mimétique du GN ne s'éclaire pas tant du point de vue de sa ressemblance avec une représentation réelle ou imaginée, mais plutôt dans la capacité des acteurs à donner vie à leurs personnages.

C'est pourtant selon ce simple argument mimétique que le GN est parfois présenté par des observateurs extérieurs, qui ne voient dans le personnage qu'une version améliorée du joueur, une capacité d'exprimer, grâce à leur imagination, une frustration ou un fantasme qui ne pourrait se réaliser dans le monde ordinaire (je pense ici spécifiquement à la présentation de Danny dans *Darkon*, lycéen obèse et malheureux en amour).

Or, contrairement à ce que dit par exemple Roger Caillois au sujet du jeu, celui-ci ne coupe jamais véritablement le joueur du monde ordinaire. Le personnage permet de voir comment le joueur choisit d'adopter une certaine posture, que j'ai décrite ici comme *liminale* ou *articulatoire*. Le personnage constitue nécessairement une partie du joueur lui-même qui s'exprime, puisqu'il le crée selon sa propre volonté, dans un régime d'engagement du proche, voire de l'intime (joueur timide qui se crée un personnage plus audacieux). Mais c'est aussi grâce à ce personnage que le joueur va tenter de se construite en tant qu'individu, puisqu'il lui permet d'agir dans une configuration originale, qui n'est pas tout à faire la réalité, mais qui n'est pas non plus uniquement le fantasme. Jouer un personnage haut en couleur implique notamment une mise en danger de soi, le risque d'être moqué par les autres joueurs.

Avant toute chose, le personnage peut être vu comme une manière d'explorer les mondes fictionnels du jeu, mais aussi de s'explorer soi-même, de se coordonner avec un univers préexistant, tout en appliquant aux choix dont l'intentionnalité revient au personnage (tuer, voler) une dimension réflexive qui reste la prérogative du joueur. Puisque le personnage sert à explorer des situations inattendues, il est logique de voir le joueur adopter des attitudes et des réflexions qu'il n'aurait pas en temps normal. C'est en réalité beaucoup plus la recherche d'émotions intenses qui guide le joueur dans l'incarnation de son personnage, que le confort d'une immersion simplement mimétique, dont il pourrait maîtriser les éléments (comme quitter la projection d'un film qui choque ou qui effraye).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

C’est la recherche de l’aventure, au sens premier du terme, qui explique la relation que le joueur entretient avec son personnage. Celui-ci agit comme un véhicule : il permet de naviguer d’une situation à l’autre sans trop d’encombre, comme le décrit Olivier Caïra (2007), et d’avoir une prise sur les événements auxquels le joueur fait face. Mais le personnage revêt plus qu’une fonction utilitaire, il permet au joueur de construire d’autres modalités d’action, dans un monde spécifiquement apprêté pour l’occasion. Il se reconfigure, reconfigure son action, reconfigure son environnement. Nous allons voir à présent que le personnage créé en fonction des caractéristiques du monde et d’une volonté de se coordonner avec soi-même, constitue également un moyen d’interagir avec les autres joueurs au sein de ce monde.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

TROISIEME SOUS-PARTIE.

Personnage vécu, personnage incarné.

Les relations ludiques des joueurs entre eux

Introduction.
« Ceci (n') est (pas) un jeu » : actions du joueur, intentions du personnage

> Une bonne part de la conversation entre un individu et ses interlocuteurs ne provoque pas chez lui la même réponse que chez eux. […] Tout un ensemble de valeurs données dans le discours n'ont pas de caractère symbolique. L'acteur est conscient de valeurs : s'il assume une certaine attitude, il se rend compte que cette attitude représente la joie ou la douleur […] mais ce n'est pas là une situation naturelle : *on n'est pas acteur à temps plein*. G.H. MEAD (1934, p.217)

G. H. Mead et la feintise ludique

La thématique du jeu apparait à plusieurs reprises dans l'œuvre de George Herbert Mead[125], au sujet de l'escrime et de la boxe. La question est, dans la veine du débat béhavioriste, de savoir « ce qui tient du réflexe et qu'est-ce qui tient de la réflexion dans un combat d'escrime ou de boxe ? ». Quel est notamment le rapport à la règle ? Ce qui ressort de cette réflexion, c'est qu'aussi bien le réflexe (éviter les coups, attaquer quand une ouverture se présente) que la réflexion (tenir sa garde, prévoir son épuisement, réguler son souffle) interviennent au cours d'un match.

G. H. Mead nous propose ici une théorie de l'action qui peut également être vue comme une théorie de *l'interaction*, à la fois stratégique et simultanée, d'une action aussi bien individuelle que coordonnée avec autrui, exacerbée dans ce cas par le combat, mais également présente dans des situations ludiques plus ordinaires.

Claudie Voisenat entamait en 2009 son article sur le jeu vidéo *World of Warcraft* par une référence à Mauss, afin de réinterroger l'idée de l'unicité de l'âme, « en grande partie héritée du christianisme » :

> La personne est donc morale, douée de conscience d'elle-même, de raison et de la capacité de distinguer le bien et le mal, le vrai et le faux. Elle s'exprime, se manifeste, à

[125] Notamment 1934, pp. 132 et suivantes dans l'édition aux PUF

> travers la personne physique, le corps, l'union des deux constituant une personne juridique, sujet de droit (2009, p.127)

Je choisis ici Mead pour sa tendance à rejeter le symbolisme et à mettre en relation des systèmes de valeurs et des actes pour mieux réfléchir à la manière dont le joueur de GN, quand il incarne un personnage qui par définition n'est pas lui-même, agit en lieu et place d'un tiers qu'il représente. Si Claudie Voisenat restait sur le plan du symbolique et de l'avatar numérique comme « représentant virtuel du joueur, son symbole en quelque sorte », un raisonnement similaire n'est pas possible au sujet du GN. Dans le jeu vidéo en ligne, les intentions du joueur s'expriment par les actes de son personnage, qui n'existe que sur le plan immatériel. Son existence se résume à des données informatiques dont la représentation concrète prend la forme de pixels se déplaçant à la surface d'un écran. Dans le GN, joueur et personnage occupe le même espace : la personne du joueur se confond matériellement et sur le plan de l'intention avec celle du personnage, elle ne se contente pas de le représenter à distance et de manière désincarnée.

Dans cette sous partie, je vais traiter de la confusion existant entre le joueur et le personnage, thème qui me parait être pour une bonne partie responsable de l'entretien de la position antimimétique sur le GN, et plus généralement d'une analyse psychologisante du jeu de rôles. On vit son personnage, on est son personnage, on fait agir son personnage, mais, dans une certaine mesure, le personnage agit également seul, indépendamment du joueur.

Le rapport du joueur au personnage est paradoxal : ensemble, ils n'exercent souvent qu'une seule instance d'action, qui ne confère pourtant pas à une dualité de l'esprit ou à la schizophrénie. Le personnage est toujours agi par le joueur, il n'existe pas sans lui, contrairement à la marionnette qui garde, même inanimée, le statut d'objet matériel. Ce que fait le personnage, c'est toujours, d'une certaine manière, ce que le joueur lui fait faire. Cependant, ces deux acteurs ne partagent pas tout : leurs points de vue, leurs traits de personnalité, leurs orientations morales, leurs visions du monde diffèrent bien souvent. Leurs intérêts sont donc susceptibles de diverger, sans quoi, il serait impossible de jouer un personnage qui n'est pas une réplique conforme de soi-même. Dans ce sens, le personnage ne serait qu'un *reflet*, alors qu'il me semble qu'il constitue surtout une projection, que certains ont pu prendre pour pur fantasme mais qui relève plus simplement de la posture employée pour s'immerger. Les entretiens montrent par exemple que le personnage est souvent objectivé, critiqué ou qu'il est le résultat d'une autodérision plus que d'une frustration ou d'un désir inassouvi. Dans le GN, les intentions du joueur se transcrivent bien-sûr dans les actions du personnage. Mais ses valeurs ne correspondent pas à celle du joueur (tuer, voler, etc). Il se crée une personnalité (nous l'avons dans la première sous-partie), les conséquences de ses actes restent « faibles », car on se situe dans un contexte fictionnel, et correspondent à une logique d'expérimentation (que nous avons vu dans la seconde sous-partie). C'est la dimension fictionnelle qui permet cette combinaison

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

spécifique et paradoxale, celle du fantasme réalisé, de l'imagination matérialisée, de l'apprêtement d'un monde qui rend possible la reconfiguration de soi et une coordination conséquente avec autrui.

C'est ce drôle de mélange, spécifique à la pratique du GN, qui interpelle puisqu'il combine la construction d'une personnalité alternative et une expérience inhabituelle en milieu protégé. Deux questions émergent alors : la vraie personnalité du joueur ressort-elle ? L'environnement fictionnel est-il si bien contrôlé ? N'existe-t-il pas en effet une tension entre une intentionnalité unique et des intérêts divergents ? Comment savoir qui fait quoi, comment savoir quand c'est le joueur qui parle, pense, agit, et quand c'est le personnage ? Comment fait-on cohabiter ces deux sujets agissant, dont l'un est, quoi qu'il arrive, mu par l'autre ? Il existe une indistinction concrète entre le personnage et le joueur, et c'est cela que nous allons à présent tenter de comprendre.

Dans le cadre spécifique du GN, il est parfois malaisé de distinguer ce que fait le personnage de ce que fait le joueur, car celui-ci ne bouge pas un pion, ni n'anime pas un avatar sur un écran, ne manipule pas une marionnette : quand son personnage agit, c'est lui qui agit, c'est lui qui bouge, c'est lui qui parle. Ainsi, dans le cours d'une partie, comment savoir qui s'adresse à qui, qui fait quoi ? Le personnage existe-t-il de manière uniforme tout au long de la partie ? Le joueur parvient-il à l'incarner au point d'agir instinctivement, comme le ferait son personnage, sans même y penser ? Une relation entre deux personnages laisse-t-elle tout à fait de côté la relation entre les deux joueurs qui les incarnent ?

Les observations de terrain laissent penser à une sorte d'alternance, une articulation entre les actions du personnage et celles du joueur. Puisque l'immersion n'est pas un état sublimé, mais plutôt un processus, décomposables en étapes, la posture qui permet de s'immerger n'est pas non plus une attitude uniforme qu'on adopte tout au long de la partie. Ainsi, sans joueur, le personnage n'existe pas, mais tout ce que fait le personnage dans le jeu n'est pas non plus directement imputable au joueur. C'est le principe du jeu de simulation, de la feintise, du « faire comme si », et comme en témoigne Liono, il n'est pas toujours évident pour les joueurs de faire cette distinction :

> [Liono, évoquant les joueurs peu expérimentés] Ils n'ont pas l'habitude et le recul pour jouer un personnage et pour comprendre que quand on leur fait un sale coup, ils ne doivent pas le prendre pour eux.

G. Bateson, d'une théorie du discours à une théorie des cadres ludiques

Ainsi, si l'intentionnalité du personnage reste celle du joueur, c'est le sens des actions qu'il entreprend qui diffère. C'est en somme l'idée présentée par Gregory Bateson (1977) qui étudie le jeu sous l'angle d'une thérapie possible face aux troubles psychiatriques liés au langage, notamment chez les schizophrènes et les psychotiques. En émettant des hypothèses sur les cadres du jeu, les paradoxes langagiers et catégoriels qu'il mobilise, Bateson entend contribuer à l'élaboration d'un

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

modèle thérapeutique à base ludique. L'interprétation littérale de la métaphore (« jeter le bébé avec l'eau du bain ») est par exemple un trouble psychiatrique que le jeu semble permettre de guérir, notamment en ayant recours à un discours sur le plan *métacommunicationnel*. Celui-ci consiste en une discussion dont le sujet est la discussion elle-même. Bateson sollicite à cette occasion le cas des règles ludiques. Il évoque notamment un cas où des joueurs de *canasta* (un jeu de cartes) discutent de leur partie tout en jouant, puis font une pause pour évoquer un point de règles. Ils recommencent alors leur partie en tenant compte d'une modification sensible de son cadre : l'interaction visant à poser des cartes et à les reprendre a été modifiée grâce au passage au niveau métacommunicationnel. Il s'est ainsi créé un second niveau d'interaction, dont l'interaction initiale est l'objet et dont elle subit l'influence.

Cette idée n'est pas sans rappeler certaines caractéristiques de l'immersion telle que je l'ai présentée en introduction, notamment comme étant la capacité pour l'individu d'apprêter son environnement en fonction de ses intentions, en adoptant une certaine posture et un certain rapport avec le réel. Ici, clarifier ou changer un point de règle prend la forme d'un accord interindividuel qui sied aux deux protagonistes, mais ils doivent spontanément quitter leurs rôles de joueur pour y parvenir.

L'usage de ce niveau métacommunicationnel décrit par Bateson est très fréquemment observable en GN, bien qu'il ne concerne pas uniquement la règle. Quand deux personnages sont par exemple en train de combattre, il arrive très souvent que les joueurs qui les incarnent interviennent pour contester la validité d'une touche ou se féliciter pour un beau geste (ce que les personnages n'ont pas de raison de faire, du point de vue de l'univers fictionnel).

Voilà une de ces situations à laquelle j'ai assistée au tout début du jeu AVATAR en 2009. Un joueur croise le chemin d'un Cauchemar[126] : le combat s'engage. Le joueur essaye de frapper la créature, mais celle-ci possède une compétence qui fait qu'elle subit uniquement les frappes spéciales dites « MAGIC » (frappe qui affecte une créature magique mais sans effet particulier sur un joueur standard) et « BONUS » (frappe qui compte pour deux touches normales). Au bout de quelques coups d'épée sans effet apparent, le joueur lève alors le petit doigt, geste symbolique qui exprime le fait qu'il passe « hors-jeu ». C'est alors le joueur pose une question à l'autre : « En fait, c'est mon premier GN … qu'est-ce que je peux faire contre toi ? ». Le Cauchemar prend alors la parole, ce qui montre bien qu'il comprend la demande méta-discursive du joueur, car le Cauchemar est une créature habituellement muette. « Bah, tu peux me toucher à MAGIC ». « Ah, mais ça je l'ai pas … qu'est-ce que je peux faire d'autre ? ». « Tu peux tenter de fuir ». Sur quoi, le joueur prend ses jambes à son cou sous le regard effaré du Cauchemar, qui dut jurer (mais un peu tard) qu'on ne l'y

[126] Le Cauchemar est une créature maléfique de l'univers de jeu, donné comme le « Monde du Rêve ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

prendrait plus : il venait de donner à son adversaire le moyen de lui échapper, chose qu'il n'aurait jamais découverte par ses propres moyens.

Bateson offre ainsi un apport à la psychothérapie car, selon lui, cette dernière est justement incapable de mettre en œuvre dans ses dispositifs de soin cette distinction entre *jeu* et *cadres de jeu*. Il me semble que cette idée nous aide également à éclairer les questions posées précédemment au sujet de la distinction entre *réel* et *fictionnel*, ou entre *jeu* et *non-jeu*.

Fondateur de l'école de *Palo Alto*, inventeur du concept de *double bind* (double contrainte) Bateson se situe dans le champ d'une anthropologie cognitiviste et de la psychosociologie. Plus globalement, chez Bateson, le jeu constitue la manifestation concrète de compétences cognitives résultant d'un procédé d'évolution biologique qui distingue fondamentalement l'homme des animaux. Certes les animaux jouent, mais leur jeu n'est pas donné comme un « phénomène complexe ». Les animaux sont notamment inconscients du sens des signaux qu'ils envoient quand ils jouent, ou pour le citer, incapables de « découvrir que leurs signaux ne sont que des signaux ». Aussi Bateson nous livre une théorie du langage et de l'abstraction qui passe par l'étude de la métaphore, du discours au sujet du discours. Ce texte est surtout intéressant dans son analyse du jeu comme une combinaison de *paradoxes* soumis à l'épreuve de la relation sociale et de ses variabilités.

> Nous croyons plutôt que les paradoxes de la communication sont présents dans toute communication plus complexe que celle des signaux indicatifs d'humeur et que sans ces paradoxes, l'évolution de la communication atteindrait à son terme : la vie ne serait alors qu'un échange sans fin de message stylisés, un jeu avec des règles rigides, un jeu monotone, dépourvu de surprise et d'humour. (§ 25)

C'est le *vécu social* du jeu, la capacité métacommunicationnelle du joueur qui lui donne son sens et sa place dans une théorie générale de la communication que Bateson entend élever au-delà du simple système de *stimuli* et de réponses, analyse dont a pu deviner les prémices chez les fondateurs de la sociologie, notamment chez G. H. Mead. Un enchaînement de *stimuli* et de réponses : voilà une définition certes restreinte mais non inexacte de l'interaction sociale occasionnée par le jeu.

Pour Bateson, on peut « falsifier, dénier, amplifier, corriger » (§ 2) les signaux qu'on émet. Ces signaux ne sont pas tous involontaires (pas tous des *stimuli* ou des réponses à des *stimuli*). Si le signal tient du *stimulus*, auquel on réagit, il véhicule également des signes que Bateson qualifie de métacommunicationnels, c'est-à-dire dans lesquels « l'objet du discours y est la relation entre les locuteurs ». Pour bien comprendre le signal, il faut donc s'intéresser à la manière dont il est perçu, mais aussi au fait qu'il déclenche une interprétation du sens qu'il véhicule. Pourquoi étudier cette perspective en faisant référence au GN ?

> Ce phénomène [le jeu] n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : « ceci est un jeu ». […] Développé, l'énoncé « ceci est

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> un jeu » donne à peu près ceci : « des actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont les valant pour ». (§ 3)

Le jeu est présenté comme un système d'échange de signaux et plus spécifiquement de signaux qui véhiculent des informations qu'ils ne dénotent pas *réellement*. Le jeu recoupe alors dans ce sens avec la définition minimale d'une *feintise*, caractérisée par une déconnexion, ou plutôt l'absence d'une connexion nécessaire, entre l'intentionnalité de l'émetteur du signal et le sens qu'il lui attribue. Le coup d'épée porté par le personnage de GN n'équivaut pas à la manifestation d'un acte violent émanant du joueur : il le connote mais ne le dénote pas. A sa façon, Bateson porte sur le phénomène ludique une analyse qui ne l'oppose pas a priori à la réalité sur le plan de la simulation, fait trop rare pour ne pas le mentionner.

> Il s'ensuit que le jeu est un phénomène où les actions du « jeu » sont liées à (ou dénotent) d'autres actions de « non-jeu ». Avec le jeu, nous sommes donc en présence d'un cas où les signaux valent pour d'autres événements et il semble donc que l'évolution du jeu ait pu être une étape importante dans l'évolution de la communication. (§ 5)

On retrouve ici plusieurs notions intéressantes : le jeu est une modalité de l'action ; le jeu s'inscrit dans un certain contexte ; le jeu est une sorte de feintise[127]. Bateson voit dans cette relation ludique une similitude avec les notions de menace, de risque, de parade, de tromperie : « le poing serré n'est pas encore le coup de poing », « le mot *chat* ne peut pas nous griffer ». L'évocation du *signifiant* saussurien, mais sans sa manifestation concrète, véhicule donc quelque chose du *signifié*, et ce quelque chose, c'est l'intentionnalité de l'individu.

La représentation existe donc, dans une certaine mesure, indépendamment de l'objet auquel elle se réfère, tout comme la fiction chez Schaeffer existe sans avoir le besoin de recourir à la réalité, ou que chez Huizinga, le jeu « est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose » (1988, p.32). C'est de cela que témoignent les joueurs qui disent ressentir des émotions réelles dans des contextes fictionnels.

Puisque dans le cadre du GN, le signal émis par le joueur dénote souvent autre chose que son intentionnalité véritable, il ne fait sens que si le récipiendaire le comprend comme tel. C'est la condition primordiale du jeu : si je pointe un pistolet factice sur quelqu'un qui ne sait pas qu'il s'agit d'un jeu, sa réaction ne sera pas celle que j'attends. En d'autres termes, le sens du message ne lui est pas immanent, il est construit mentalement par son récepteur et sa réaction repart dans l'autre sens vers l'émetteur initial. Spécifiquement dans le cadre du jeu, l'émission du message doit se faire dans un cadre préétabli : les deux parties doivent savoir qu'elles jouent, à défaut de se retrouver

[127] L'écho avec la théorie de la fiction chez Scheffer formulée comme « une feintise ludique partagée » interroge, d'autant que Schaeffer considère lui aussi la fiction comme une conquête de l'espèce humaine sur le plan de l'évolution, il en parle même comme d'une *compétence*, notamment au chapitre 3 (1999).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

embarquées dans un jeu *impair*[128], plus proche de la duperie et du mensonge que de l'intention ludique, voire dans un conflit véritable. Comme présenté en introduction, la compréhension d'un phénomène ludique ne saurait se comprendre uniquement dans le cadre de sa réalisation concrète (la partie), mais également dans les étapes préliminaires qui permettent sa mise en place, et notamment dans l'examen de la posture qui rend possible cet échange de signaux qui ne signifient jamais vraiment dire ce qu'ils semblent pourtant vouloir dire.

[128] Dans lequel on se joue d'une personne qui n'a pas conscience d'être dans un jeu, par exemple le jeu de la sonnette.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 7.
Qui agit en tant que qui ? Le personnage à l'épreuve de l'objectivation et des affects du joueur

Pendant une partie de GN, si le personnage devrait idéalement être la seule modalité d'expression du joueur, ce dernier n'est pourtant pas totalement absent. Et si c'est bien lui qui tire les ficelles de son personnage, il n'est pas toujours évident de démêler ses véritables intentions. En effet, les logiques d'action du personnage ne correspondent pas toujours à celles du joueur, notamment du fait que leurs intérêts peuvent diverger. Comment cohabitent ces logiques, comment se coordonnent-elles et comment le joueur, volontairement ou involontairement, se sert de son personnage pour agir ? Si c'est le personnage qui parle la plupart du temps, est-ce toujours lui qui s'exprime ?

S'objectiver pour mettre son personnage au premier plan

> [JF] J'incarnais dans ce jeu [*Pendragon*] un apprenti druide […] qui pendant la première partie du jeu avait été extrêmement participatif, très présent. J'étais devenu beaucoup trop puissant pour un apprenti […]. Les orgas ont décidé que c'était trop pour le personnage et ont amené tout une partie de la scénarisation du troisième jeu à aller à l'encontre de mon personnage. Nous sommes le vendredi soir, je perds d'abord mes pouvoirs magiques, ensuite je perds toutes mes possessions, je me retrouve en robe de bure et pieds nus dans la forêt. Le temps que je retourne pieds nus vers le village, je me rends compte qu'il a été rasé et que la femme dont mon perso était amoureux gisait morte sur une croix de torture. Littéralement mon personnage était détruit […] Eh bien je peux dire que cette nuit reste un de mes meilleurs moments de jeu, parce que j'ai réussi à faire passer le personnage d'abord, et à me dire, « ben voilà, je ne suis plus un héros, je ne suis plus rien, OK, jouons le ». Et j'ai joué cette déprime et ce sens complètement altéré de la réalité à un point tel que je me suis retrouvé le matin assis devant cette auberge en robe de bure et pieds nus, dans la boue, à regarder les gens et à ressentir véritablement une certaine forme de désespoir. Ça reste pour moi un très bon moment de jeu, absolument tout sauf flamboyant et héroïque, mais ce matin, à prendre conscience, il y avait une sorte de mimétisme entre moi et mon personnage. Je ressentais exactement ce qu'il aurait pu ressentir.

Cet extrait d'entretien illustre la tendance paradoxale de l'articulation entre ce que vit le personnage et ce que vit le joueur. Certes, le joueur se laisse envahir par les sentiments du personnage, mais

cette démarche n'en est pas moins consciente et dans ce cas acceptée comme telle. Elle n'est pas moins décidée que toute autre action de jeu qui viserait à simuler la situation dans laquelle il se trouve. C'est donc par un effort d'interprétation, d'incarnation du personnage, ici sur le plan de l'empathie et de l'émotion, que le joueur parvient à ressentir ces sentiments, certes désagréables, mais également enthousiasmants. Il ne s'agit pas pour le joueur de perdre le sens de la réalité (le *bleed* évoqué précédemment) mais de se mettre dans un dispositif actantiel et mental, en somme d'être « sur la même fréquence » que son personnage.

Nous restons ici dans le cadre de ce que nous avons vu dans la sous-partie précédente au sujet des émotions partagées par le joueur et le personnage et d'une sorte de dialogue intérieur pour savoir comment réagir face à une situation donnée. Il faut bien prendre en compte que le fait que ce personnage voit son existence ruinée n'était pas connu par le joueur au début de la partie. En cela, cet exemple illustre également une forme de dialogue entre les organisateurs et le joueur, mais cet échange passe cette fois par l'intermédiaire du personnage, auquel le joueur est libre d'attribuer la réaction de son choix.

Quel est le sens de ce message des organisateurs au joueur ? difficile à dire. Il n'est pas exclu qu'ils aient agi dans une logique de « sadisme ludique » (s'amuser, pour reprendre une expression vernaculaire, à *pourrir* un personnage, prendre plaisir à provoquer sa déchéance) ou encore dans le but d'égaliser les niveaux de progression des joueurs en stoppant net la progression de l'un d'entre eux. En réalité, le sens du message importe peu. C'est la réaction du joueur qui est intéressante : il aurait pu, face à tant de difficulté et une volonté manifeste de lui « nuire », arrêter de jouer, aller se plaindre, tricher ou créer un nouveau personnage. Mais cette forme très particulière de relation passant par la nuisance volontaire a été acceptée comme un élément de jeu à interpréter. Le signal émis par les organisateurs au personnage « nous allons te nuire » était en réalité adressé au joueur sous la forme d'un défi « nous allons te nuire, et voir comment tu vas réagir, puisque nous pensons que cela peut être intéressant à interpréter ». Cet exemple introduit l'idée que les intérêts du joueur ne sont pas toujours ceux du personnage, souvent même ils sont contradictoires. Ici la vie du personnage est littéralement détruite, mais le joueur passe tout de même un bon moment à interpréter cette déchéance.

Il existe ainsi entre le joueur et son personnage un phénomène ambivalent de partage des émotions et de divergences des intérêts qui ne confère pas à une mise en opposition du réel et du jeu, ni à une confusion cognitive entre le réel et le jeu, mais plutôt à une attitude consciente et même réfléchie (donc un choix délibéré) de se positionner dans un espace liminal, peuplé de points de contacts entre deux logiques d'action, deux personnalités, deux systèmes de valeurs, qui ne sont pas tant autonomes qu'articulés. Tout cela permet au joueur d'agir en tant que son personnage en s'appropriant ses manières de penser et de voir le monde.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Quand le joueur revient au premier plan et occulte le personnage

Le cas que je viens d'évoquer est en réalité assez atypique. Un joueur placé en grande difficulté par l'intermédiaire de son personnage, parce qu'il est ruiné, déshonoré ou blessé grièvement aura tendance à le condamner (le faire mourir) et à en construire un autre, ce qui est possible dans la plupart des jeux pendant le cours de la partie. Dans un jeu comme *Warbands* par exemple, les organisateurs conseillent à leurs joueurs de créer deux personnages, car le premier a de très fortes chances de mourir ou de subir les séquelles des combats qui occasionnent spécifiquement dans ce système de règles, de très grands dégâts (amputation d'un membre, surdité ou cécité, autant de séquelles difficiles à interpréter).

Le destin du joueur dans la partie n'est ainsi pas nécessairement lié à celui de son personnage, surtout s'il est incarné ponctuellement (dans une partie hors campagne). Nous verrons dans le fil du texte que le personnage récurrent, incarné sur plusieurs années, n'est pas condamné ou abandonné aussi facilement. Cette idée nous permet d'affiner la relation du joueur à son personnage. Pour être tout à fait exact, je reprendrai ici le terme de *participant*, dans le sens que les joueurs ne sont pas les seuls à endosser un personnage, c'est aussi le cas des PNJ et des organisateurs. Nous allons voir notamment que les GNistes ne se comportent pas de la même manière quand ils savent que le personnage auquel ils font face est joué par un autre joueur ou par un organisateur. Sans être cantonné à un rôle d'intermédiaire entre les participants d'un GN, le personnage est souvent au carrefour de plusieurs intentions.

Dans le prolongement d'une perspective déjà présentée en introduction, c'est souvent dans la dispute ou dans la tension que l'individu se révèle et révèle ses intérêts cachés, ses valeurs (ou ses grandeurs selon le vocabulaire de Thévenot) et que notamment, qu'il tombe le masque[129]. Dans notre cas, il « tomberait » plutôt le personnage. En effet, toutes les parties de GN ne sont pas considérées comme des réussites par les organisateurs ou par les joueurs. Dans certaines situations, ces derniers peinent à se plonger dans l'univers fictionnel ou n'arrivent pas à y faire se mouvoir leurs personnages. Dans les cas les plus graves, ils les quittent en plein milieu de la partie, parfois avec pertes et fracas, et rompent ainsi la relation ludique qui les unit aux autres joueurs. Dans ces moments-là, le personnage disparait ponctuellement (le joueur se fâche avant de reprendre le jeu) ou définitivement (le joueur quitte le site de jeu). C'est alors la relation entre les participants qui s'en trouve dégradée, suite au fait que le personnage n'en soit plus ni l'enjeu ni le vecteur. Il ne s'agit pas alors de confondre ce que font les personnages avec ce que font les individus qui les incarnent, mais d'examiner ce que font les uns en lieu et place des autres et comment cela est perçu, en somme, « qui fait quoi en tant que qui ».

[129] J'emprunte cette image à Clifford Geertz et à son analyse du combat de coq balinais.

Plusieurs cas de figure se présentent, qui correspondent aux relations qu'entretiennent différents individus impliqués dans le jeu (les organisateurs, les joueurs et les personnages non-joueurs) et la manière dont ils agissent, notamment par l'intermédiaire des personnages qu'ils incarnent. Ceux que je vais présenter ici prennent la forme d'ambiguïtés ou de paradoxes ayant trait à la relation entre les joueurs, grâce à, sans, ou au sujet de leurs personnages. C'est à cause de toutes ces incompréhensions, ces mauvaises interprétations, ces sautes d'humeur, qu'on est amené à demander non seulement « qui agit » et « qui parle », mais surtout « au nom de qui » ou « en tant que qui » on parle ou on agit. En somme, il s'agit d'étudier ici ce qui fait que, malgré une relation ludique où les actions des joueurs *connotent* ce qu'elles ne *dénotent* pas forcément (BATESON, *op. cit.*), les participants ressentent un doute.

Le personnage révoqué

Il s'agit du cas où le désaccord ponctuel vire au conflit et se solde par l'abandon du jeu par le participant. Il quitte donc son personnage en pleine partie, range ses affaires et rentre chez lui. C'est heureusement le cas le moins fréquent en GN, et étrangement, il ne survient pas nécessairement au sujet de l'infraction à une règle. L'exclusion physique d'un participant par les organisateurs est d'ailleurs un fait rarissime.

Un premier exemple se déroule pendant une partie d'un jeu qu'il ne me semble pas nécessaire de nommer, et dans laquelle plusieurs joueurs m'ont confié avoir ressenti un fort sentiment de dirigisme de la part des organisateurs. Les personnages ont été enfermés dans des grottes pendant un long moment sans possibilité d'en sortir. Plusieurs joueurs ont ainsi témoigné de leur incompréhension face à ces situations où l'histoire est bloquée tant qu'ils n'ont pas résolu une énigme ou une tache jugée incontournable par les organisateurs. Dans ce cas, ce sont les joueurs qui estiment que les organisateurs n'ont pas respecté leurs engagements (laisser leur liberté aux personnages, respecter leurs initiatives pour se sortir de cette situation, ou simplement, leur procurer du plaisir à jouer). De leur point de vue, les organisateurs se sont entêtés à vouloir leur faire accomplir une tache qu'ils n'avaient pas envie de faire (trouver la solution à une énigme). Ne trouvant plus d'intérêt à incarner leurs personnages, certains joueurs ont décidé d'un commun accord de quitter la partie. D'autres ont tenté de laisser volontairement mourir leur personnage, afin de pouvoir rentrer chez eux. Mathieu a choisi cet exemple précis pour répondre à la question « Cites-moi un mauvais moment que tu as passé en GN » :

> [Math] Les joueurs qui arrêtent de jouer, qui en ont ras le bol, qui attendent dans des grottes dans une intrigue complètement nulle, qui en ressortent complètement Time out

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [hors-jeu], avec leur clés de voiture en main. C'est quand les joueurs ont besoin de sortir du monde fictif parce qu'ils s'ennuient trop[130].

Un second exemple s'est déroulé sous mes yeux pendant une observation participante. Au cours d'une expédition nocturne, un organisateur avait décidé d'incarner un personnage et de se mêler aux joueurs qui devaient assiéger un campement ork. A plusieurs reprises, il a agi et parlé en tant que son personnage, mais également en même temps en tant qu'organisateur pour donner des consignes aux PNJ qui incarnaient les orks. C'est au sujet des caractéristiques des orks que le conflit a éclaté entre l'organisateur et les PNJ. En effet, le combat se déroulait à une heure avancée de la nuit et beaucoup de PNJ étaient partis se coucher : seuls trois ou quatre orks étaient restés pour garder le camp. Un autre organisateur, présent avec eux dans le camp, avait donc décidé d'augmenter leur résistance afin que le combat dure plus que quelques minutes. Le campement avait en effet demandé de longues heures de montage et devait permettre d'introduire des éléments scénaristiques importants pour le déroulement de l'histoire, il fallait donc « faire durer » l'assaut, malgré le nombre réduit de défenseurs. Mais au moment où ces orks sont venus défendre le camp, l'organisateur accompagnant les joueurs a jugé qu'ils trichaient en ne comptant par leurs touches, et s'est mis à les vilipender sévèrement, en plein milieu de l'attaque. Il a donc agi en tant qu'organisateur, pour rappeler un point de règle, et pas en tant que son personnage. Les orks ont alors subitement retiré leurs masques et tourné le dos aux joueurs en se fendant d'un commentaire sarcastique du genre « si c'est comme ça, on se barre ». Le combat a été stoppé net.

Ces deux exemples illustrent un phénomène souvent évoqué par les GNistes : une dérive « dirigiste » ou « filmique » des organisateurs, qui souhaitent voir leurs joueurs accomplir certaines actions de la manière dont ils l'entendent. Ce type de conflit touche à un des paradoxes fondamentaux du GN : faire vivre une histoire à des participants tout en leur laissant le sentiment qu'ils ont la liberté de la conduire comme ils l'entendent. Cette logique oppose donc de manière mécanique les intérêts des joueurs à ceux des personnages, les logiques du récit (corpus fini, non interactif) aux logiques du jeu (aléatoire, improvisation, liberté). On voit également grâce à ce cas la difficulté de classer le GN comme un type de récit interactif ou comme un simple jeu, car il propose à la fois une interaction intramondaine (*dans* l'univers de fiction et *avec* cet univers) et l'inscription dans une histoire (balisée par un scénario prévu à l'avance, dont certains éléments sont prévus pour être improvisés).

[130] Cet exemple sera repris et développé au sujet des incohérences et de leur impact sur le sentiment d'immersion au chapitre 12.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

A joueur inattentif, personnage négligé

Il s'agit du cas où la relation entre joueurs qui passe par leurs personnages est mise à mal. C'est le cas dans lequel le participant commet des erreurs d'interprétation de son personnage, ou néglige le fait qu'il doive s'exprimer en tant que son personnage, et non en tant que lui-même.

Toute divergence de point de vue pendant une partie, qu'elle s'exprime par une prise de bec ou le départ volontaire d'un joueur, ou qu'elle oppose uniquement des joueurs entre eux ou des organisateurs et des joueurs, ne se traduit heureusement pas par l'arrêt définitif du jeu. A de nombreuses reprises, les joueurs ou les organisateurs impliqués prennent sur eux et font l'effort de préserver le bien-être d'une relation ludique qu'ils ont mis plusieurs semaines ou mois à préparer. C'est cet engagement (vu en détail dans la première sous-partie), qui dépasse largement le temps de la partie, qui explique l'existence d'une marge de tolérance pour les erreurs dans l'usage du personnage.

Plusieurs interviewés ont témoigné de ces petits accrocs dans le contrat ludique, davantage dus à des erreurs de concentration ou à un manque d'attention ponctuel qu'à la volonté d'exprimer une divergence. Il me semble qu'il s'agit ici du rapport du ponctuel au définitif tout autant qu'à la notion d'inadvertance. Nous avons affaire à des phénomènes non-conscients - ou presque conscients - d'erreurs, de faux pas, de mésententes, de bévues, qui occasionnent souvent des réactions spontanées d'exaspération sur lesquelles les participants passent rapidement. Stephan nous relate un de ces cas où par une faute d'attention, un joueur a gâché une scène de jeu en quittant spontanément son personnage :

> [Steph] Et là un joueur arrive et sort « Ah le café est vraiment dégueulasse ! » alors que je suis en pleine scène avec un autre personnage, et cette irruption, ça va pas. […] Ce genre d'irruption-là, ça casse le jeu d'ambiance et surtout ensuite il y a une difficulté à reprendre le jeu. Ça nous fait nous rendre compte qu'on n'est pas des héros, qu'on est des gens en costumes avec l'air un peu bête. C'est ce regard un peu gêné, quand l'ambiance est cassée, on arrête d'y croire, on comprend le ridicule de la situation. Mais quand tu oublies que c'est ridicule, il peut vraiment se passer des choses et l'irruption du réel fait que ça le brise.

Le joueur qui a bu son café, café qui n'a pas sa place dans un univers fantastique, mais qui est systématiquement présent dans les parties, a donc eu une réaction que son personnage n'était pas censé avoir. Il a donc refait surface au milieu de joueurs en train d'agir comme leurs personnages. A la manière de l'organisateur cité précédemment qui a vilipendé des orks en plein combat, ce joueur a temporairement négligé son personnage et celui des autres joueurs.

Je rapproche cet exemple également d'une séance d'observation en tant que joueur pendant le jeu *Zombilles*. Alors que nous étions en train de fouiller les dépouilles de zombies que nous venions d'abattre, moi-même et un autre joueur avons été abordés par des PNJ zombies qui se sont mis à

nous parler comme si nous n'étions pas en train de jouer. Ici l'ambiguïté réside dans le fait qu'un zombie est une créature muette, ce qui n'empêche pas les PNJ de discuter quand ils ne sont qu'entre eux. Ces derniers n'ont donc pas remarqué que nous étions en train d'incarner nos personnages et ne sont pas rendus compte qu'ils interrompaient un moment de jeu. Cette maladresse n'a pas porté à conséquence, mais pendant quelques secondes, nous avons tous pu douter du fait que nous étions en train de jouer.

J'ai également pu observer un troisième exemple de réaction spontanée pendant le jeu *Warbands*. Ali y incarnait un shaman saxon, sensé ne pas comprendre le français[131]. Le shaman a donc déboulé de bon matin dans le camp, en baragouinant des mots que personne, à part un interprète, n'était censé comprendre. Cependant, l'interprète avait délibérément décidé de mal traduire. Ainsi, quand Ali, qui parle autant le français que l'anglais, a entendu la traduction faussée de ses propos, il n'a pu s'empêcher d'avoir une réaction spontanée en bon français (« Mais non ! ») avant de se reprendre en se rappelant que son personnage ne parlait pas cette langue.

Cette mise à mal de la relation ludique entre personnages (les zombies ne parlent pas et *a fortiori* n'entament pas la conversation avec les joueurs qui incarnent des survivants ; les Saxons ne parlent pas le français) prend également et paradoxalement la forme d'une trop grande place accordée au personnage, alors que ce sont en réalité les intérêts du joueur qui ne font que transiter par lui. Elmer nous décrit ces cas où l'on ressent que le joueur n'agit en tant que son personnage que dans l'idée de mieux agir selon ses propres intérêts :

> [Elmer] Le PNJ qui veut tellement se gratifier qu'il en vient à tricher ou à manquer de fair-play. Ça casse le jeu, ça casse la cohérence, ça casse la réalité. Il y a une sorte de trame d'illusion, tu dois te faire une image du monde, et plus il est cohérent et fort, plus tu rentreras facilement dedans. C'est facile de croire en une illusion si tu as envie d'y croire et qu'il n'y a rien pour te contredire.

C'est le cas de la triche qui est évoqué ici, et qui laisse à penser que le joueur cesse de considérer qu'il a affaire à un autre personnage, mais bien à un autre joueur. Dans la troisième partie, j'aurai l'occasion de revenir sur le cas du fair-play, qui n'est pas à proprement parler une logique du personnage, mais bien une logique du joueur. Cette survalorisation des intérêts du joueur ne passe cependant pas uniquement par la triche, comme en témoigne Maxime :

> [Max] En tant qu'organisateur, à *Imago*, j'ai trop forcé le personnage. C'était un PNJ qui devait être du côté des joueurs, avec une forte présence, et j'ai trop tiré car je trouvais les joueurs trop lents. J'ai gâché le jeu d'une joueuse qui avait accompli un scénario. Je me suis trop identifié au personnage. C'est une erreur que je n'ai plus refaite ensuite.

[131] Afin de donner du piquant et du réalisme au jeu inspiré des légendes arthuriennes, les « Celtes » devaient parler français et les « Saxons » anglais, en feignant de ne pas se comprendre.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Si l'erreur d'interprétation d'une situation conduit à une bévue, il est également parfois délicat pour le joueur de savoir jusqu'où il peut mener son personnage, surtout s'il est PNJ et que son rôle consiste à ne pas servir ses propres intérêts mais ceux du jeu, raison pour laquelle les PNJ sont souvent appelés des *animateurs*. On reste ici dans le champ de l'ambiguïté dans la posture d'action, qui met à mal la relation ludique sans toutefois la condamner. Il y a autant d'actions involontaires (réactions spontanées) que d'actions semi-conscientes (inattention, mauvaises interprétations) que d'actions volontaires (absence de tempérance) qui peuvent conduire à la négligence du personnage, sans pour autant mettre en péril la relation ludique.

Atteindre le joueur derrière le personnage

Il s'agit du cas où l'usage du contrat ludique est détourné, par exemple pour se servir de son personnage afin de mieux atteindre directement le joueur.

Quand le joueur agit en tant que son personnage, qu'il joue, il entre en relation avec d'autres joueurs agissant eux aussi en tant que leurs personnages, comme deux acteurs sur une scène. C'est le principe initial du jeu de rôles grandeur nature. Cependant, le dialogue entre personnages n'exclut pas que ce soient les joueurs qui s'adressent l'un à l'autre par cet intermédiaire. Prenons un exemple. Deux joueurs s'engagent dans un échange commercial. Le joueur A achète, le joueur B vend : l'affaire est conclue sans plus de complication. Ce sont les personnages qui ont communiqué l'un avec l'autre, dans le cadre du jeu, selon des règles de simulation du commerce (monnaie factice, compétence d'évaluation, de falsification). Prenons un second exemple. Deux joueurs, amis de longue date dans leur vie quotidienne, se croisent au cours d'une partie en incarnant des personnages qui ne sont pas censés se connaitre. Qui va parler à qui ? Va-t-on s'exprimer en tant que son personnage pour en fait parler à son ami ? Va-t-on plus facilement engager la conversation avec cet ami, alors que son personnage n'a rien de remarquable ? Peut-on ne pas tenir compte de relations extérieures avec un tiers quand on joue ?

Les relations entre les joueurs, extérieures au jeu, ne sont pas *suspendues* pendant la partie : les groupes d'amis joueurs ont tendance à former des groupes de personnages alliés, à l'exemple des Néhékharites. De même, les joueurs qui nourrissent un différend en dehors du jeu auront tendance à faire en sorte que leur personnage évite celui de l'autre (ce dont témoigne un joueur dans le documentaire *Monster Camp* au sujet des couples séparés). Il y a toujours quelque chose du joueur qui transite par le personnage : quand le premier se glisse dans la peau du second, il ne « laisse pas ses sentiments au vestiaire », qu'il s'agisse de griefs ou d'amitiés.

S'il n'est pas toujours évident de dire qui s'adresse à qui, dans le fouillis inextricable des milliers de micro-relations verbales ou gestuelles ayant lieu pendant une partie entre des joueurs et des personnages, des relations privilégiées se créent parfois, pendant lesquelles c'est le joueur qui

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

sollicite spécifiquement son personnage pour mieux partager un moment intime avec un autre joueur[132]. Elmer témoigne de ce phénomène :

> [Elmer] A *Terra Incognita* j'ai joué une opération de chirurgie pendant une heure avec un joueur [pas n'importe quel joueur, mais un ami de longue date], c'était une sorte de communion, il n'y avait personne qui regardait, c'était pour nous qu'on faisait ça. Moi je jouais ma compétence et le joueur jouait le fait d'être soigné. Ça nécessite beaucoup de compétence de comédien, il y avait une communication non-verbale, une sorte de cohérence, de réel. J'y ai pris beaucoup de plaisir. Pour moi c'était un moment riche.

La relation qui se crée entre deux joueurs, à l'occasion du jeu et spécifiquement parce qu'elle passe en réalité par leurs personnages tient donc beaucoup au caractère simulé et fictionnel des actions entreprises. Le GN est dans cette optique également un espace de liberté où le joueur peut s'exprimer dans une configuration différente de celle dans laquelle il se trouve au travail, en famille, entre amis ou dans d'autres pratiques de loisir. Il nourrit à l'occasion du jeu une relation privilégiée avec des personnes qui lui sont chères en dehors du jeu, et par l'intermédiaire de son personnage. L'expression de l'amitié masculine, spécifiquement exprimée ici par un contact physique et intime, s'opère dans un contexte particulier et sans doute différemment de l'ordinaire.

S'exprimer en tant que son personnage pour s'adresser en réalité à un joueur peut également se produire dans un registre plus léger. J'ai pu observer ce genre d'interaction entre deux joueurs qui incarnaient des marins espagnols. Au cours d'une discussion, l'un d'eux a trouvé sur un coin de table un bonnet en laine polaire. Il s'agit du bonnet que l'autre joueur, qui incarne un *conquistador* place sous son casque en métal pour des raisons de confort. Ayant délaissé le casque trop encombrant, il a laissé traîner le bonnet. Son compagnon, qui est aussi un ami du joueur et qui connait bien l'origine du bonnet, lui demande (à ce moment ce sont les personnages qui s'expriment) s'il sait de la peau de quel animal est fait le couvre-chef. Le bonnet étant gris, il lui demande s'il ne s'agirait pas d'une peau de phoque. Le *conquistador* saisit alors le bonnet et le jette négligemment par-dessus son épaule sans autre forme de commentaire : il disparait sous une table sans que personne n'y prête vraiment attention et la conversation reprend comme si de rien n'était. C'est le joueur qui a reproché à l'autre joueur l'oubli de cet objet anachronique, mais il l'a fait en tant que son personnage, en tentant de décrire l'objet selon les références de l'univers du jeu.

Ainsi, quand le personnage s'exprime, même en direction d'un autre personnage, il n'est pas rare qu'il souhaite en réalité s'adresser au joueur « derrière » le personnage. Plutôt que de briser la relation ludique en quittant son rôle, il cherchera davantage à transmettre un message grâce à une allusion qui pourrait passer dans un autre contexte comme émanant du personnage. Il n'y a ainsi pas

[132] J'ai ainsi pu assister à plusieurs mariages de personnages incarnés par des joueurs déjà en couple.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de frontière stricte entre le personnage et le joueur sur ce plan, mais un positionnement ambivalent et liminal.

Le joueur qui voit au-delà des yeux du personnage

Dans ce cas, la relation ludique est manipulée : il s'agit de se servir de son personnage pour mieux servir ses propres intérêts comme joueur. S'il arrive dans certains cas que le joueur révoque son personnage de manière patente, volontairement ou involontairement, temporairement ou définitivement, dans d'autres cas il est moins évident de dire qui s'adresse à qui (deux amis qui partagent un moment intime ou un ami qui en taquine un autre grâce à son personnage). Cette seconde configuration implique que les joueurs s'inter-connaissent au-delà des relations qu'entretiennent leurs personnages entre eux. Nous venons de voir que ces deux types de relations sont susceptibles de s'entremêler.

Très souvent, un personnage s'adresse à un autre en sachant très bien qui est le joueur qui l'incarne, ce qui vaut bien sûr dans le cas où il s'agit d'un organisateur ayant temporairement endossé un rôle de PNJ. Or, il existe dans ces cas précis un phénomène clairement observable, dont les GNistes font eux-mêmes état, et qui consiste en une sorte de naïveté feinte de la part du joueur. Quand un « orga » entre en jeu en portant un costume, il est très fréquent que de nombreux personnages entrent tout de suite en relation avec lui, quand bien même il incarne un rôle apparemment insignifiant. Pourquoi ?

Les joueurs savent bien que les organisateurs n'endossent jamais des rôles totalement par hasard : très occupés à la gestion du jeu pendant la partie, un organisateur ne passera le costume que si personne d'autre ne peut le faire à sa place. Ainsi, les personnages qu'ils incarnent ponctuellement sont souvent détenteurs d'indices ou porteurs d'artéfacts que les joueurs recherchent. Ce type de personnages est très souvent employé pour faire avancer des scénarios, puisqu'ils sont écrits par les organisateurs. Jean-Frédéric m'a notamment raconté un épisode de jeu au cours duquel il s'est littéralement jeté sur un simple mendiant, parce qu'il était incarné par un organisateur. En l'occurrence, ce dernier avait à la main une bouteille vide contenant une carte. Au contraire d'un film, il n'y a pas vraiment de figurants dans un GN : tous les personnages sont présents pour une bonne raison et rares sont ceux qui se contentent de servir à peupler le décor.

Ce phénomène de naïveté feinte, qui fait qu'un personnage se sent attiré vers un autre sans raison apparente, n'a pas manqué d'être remarqué par les organisateurs eux-mêmes. Ils cherchent ainsi à mettre en place des contre-stratégies, destinées à limiter ce phénomène d'incohérence (le mendiant soudainement très populaire). Sakis témoigne d'une de ces stratégies :

> [Sakis] Un autre point fort qu'on a injecté […] c'est le mélange PJ/PNJ, partout, à tel point qu'il y a toujours un doute sur qui fait quoi. On trouvait cela trop artificiel, quand tu sais

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> que c'est un PNJ, alors tu vas lui parler, quand on voit l'orga débarquer avec des costumes, on va forcément leur parler, c'est un réflexe Time out. Tandis que là, ils sont complètement immergés, ils ont aussi un background, leurs motivations, leur historique. […] Ça demande plus de préparation, mais il faut qu'il y ait une cohérence, d'où l'intérêt de les mélanger dans les groupes de joueurs […]. On a déjà eu des scènes qui se sont passées dans les bois, entre deux groupes de PNJ, mais ils ne le savaient pas. PJ/PNJ, pour nous c'est une notion un peu relative.

Ainsi, dans le jeu *Warbands* dont cet exemple est tiré, si chacun sait quel rôle il joue, tout le monde ne sait pas qui est joueur ou non-joueur, et en conséquence, qui joue pour faire avancer l'histoire et qui joue pour ses propres intérêts.

Ici l'infraction envers une certaine éthique ludique (passer par son personnage pour servir ses propres intérêts en tant que joueur) est volontaire, et parfois perçu comme une action malintentionnée. Tous les joueurs ne sont pas cependant de cet avis. Pour certains, les capacités de déduction du joueur sont indissociables de celles du personnage : même un personnage « stupide » pourra parfois faire preuve de génie. Pour d'autres au contraire, il s'agira pour le personnage d'ignorer consciencieusement tout ce que le joueur pourrait savoir du jeu *de l'extérieur*. Ici encore, l'ambiguïté domine, non seulement dans l'identification des logiques d'action des joueurs (vais-je ignorer, ou feindre d'ignorer, ce que mon personnage n'est pas censé savoir ?) mais aussi dans leurs motivations à choisir un parti ou un autre. Dans la troisième partie, nous aurons l'occasion de revenir sur ce point plus longuement en traitant de l'usage de règles qui n'en sont pas, notamment de la notion de *fair-play*. Nous verrons que ces réflexions sont avant tout d'ordre pratique : les joueurs font souvent en sorte eux-mêmes de ne pas prendre connaissance de certaines informations. Cette forme d'autocensure est contradictoire, car elle implique parfois ne pas prendre connaissance de certaines règles de simulation pourtant nécessaires au bon déroulement du jeu. Si je joue un personnage qui ignore tout de la magie, voire même son existence, je ne suis tout de même pas sensé, en tant que joueur, ignorer les effets des sorts qu'on pourrait me lancer[133]. Si un magicien me pétrifie grâce un sort, je devrai donc, par souci de cohérence et respect des règles, faire en sorte que le sort fonctionne en me figeant sur place, même si mon personnage n'a jamais eu vent du phénomène.

Les usages du personnage sont donc parfois contradictoires et ne recoupent pas toujours les logiques d'action du joueur. Si certains pensent qu'il y a collusion des intérêts, d'autres prennent du plaisir à incarner un personnage susceptible de se nuire lui-même. Le personnage peut donc être manipulé dans un sens ou dans l'autre et la manière dont il agit n'est pas toujours volontaire.

[133] L'inscription à un GN implique, par logique de contrat, d'accepter (et donc de connaître) les règles du jeu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Délimiter les champs d'action du personnage et du joueur

Dans ce cas, l'ambiguïté porte sur le champ d'action du personnage pendant la partie : quelles sont les limites physiques et temporelles dans lesquelles il peut agir ? Quand est-il présent, quand est-il « mis en pause » par le joueur ? Les héros aussi doivent bien faire pipi de temps en temps. Je décrirai ici l'exemple de la « brigade des toilettes » d'AVATAR, qui illustre de manière cocasse la confusion des temporalités du personnage (en jeu/hors-jeu) mais également un phénomène de génération d'interactions ludiques.

Pour autant que l'usage ambigu du personnage soit parfois un phénomène inconscient, malintentionné ou détourné, il peut être également un moyen de renforcer la relation ludique entre deux joueurs. Tous les joueurs n'ont en effet pas la même perception des moments où ils devraient agir en tant que leurs personnages et des moments où ils devraient le laisser de côté. Par exemple, se rendre aux toilettes est une action moins anodine qu'il parait. Pour certains, c'est le joueur qui se rend aux toilettes et qui met momentanément son personnage en pause. Pour d'autres c'est l'inverse, si le jeu est réaliste, alors le personnage doit également devoir gérer ce genre de situations.

Pendant plusieurs années à AVATAR, un débat oppose les partisans de ce très sérieux problème : a-t-on le droit de rapiner les demoiselles se rendant aux cabinets d'aisance ? Certes, aucune règle ne précise que le chemin des toilettes est un itinéraire hors-jeu, mais un consensus tacite fait qu'il l'est en général. Mais le tacite n'est pas le patent, et le général n'est pas le systématique. Dans ce jeu comme dans beaucoup d'autres, le joueur peut signifier par un geste simple (lever le petit doigt en l'air) qu'il n'est pas malgré les apparences (porter le costume) en train d'incarner son personnage, par exemple, quand il se rend aux toilettes, quand il mange, quand il fume une cigarette ou pour toute autre raison (se rendre à la tente des organisateurs pour créer un nouveau personnage). Le personnage devient ainsi invisible et impalpable, il disparait momentanément du jeu. Il ne peut pas interagir avec d'autres personnages : se faire attaquer, donner un renseignement, échanger des ressources.

En 2006, face à la recrudescence des plaintes de demoiselles lasses de se faire attaquer dans les circonstances décrites plus haut, les organisateurs ont créé une « brigade de protection », sensée lutter contre les « tueurs de toilettes » et dont les rôles ont été confiés à des joueurs. Cette pitrerie apparemment légère est en réalité le parfait exemple des mécanismes qui font alterner incarnation du personnage et existence du joueur[134]. De nombreux aspects du jeu sont créés par ce genre de contingences : les joueurs apprécient beaucoup ce qu'ils appellent « créer du jeu », c'est-à-dire générer des situations qui permettent à leurs personnages de faire quelque chose ensemble, comme une quête, une mission ou toute circonstance où ils peuvent jouer un rôle.

[134] Mais également une logique transversale qui veut que des problèmes « hors-jeu » soient très souvent résolus par des solutions « en jeu ».

Le simple fait, pour un groupe de joueurs, de s'amuser à embusquer les joueuses se rendant aux toilettes a entraîné en réalité ce genre de phénomènes, qui tire parti de l'ambiguïté liée à la présence du personnage. Ainsi, ce qui aurait pu apparaitre comme une tricherie, un usage malintentionné d'une règle (le joueur qui va au toilettes sans lever l'auriculaire), ou encore un manque de fair-play (« certes tu as levé le petit doigt, mais la nuit ça ne se voit pas ») aurait également pu conduire (et cela a effectivement dû arriver) à un conflit entre deux joueurs. Ainsi, en créant cette brigade de protection, les organisateurs ont à la fois respecté les représentations individuelles des joueurs (je me rends aux toilettes en tant que mon personnage ou sans lui) mais aussi celles des « tueurs de toilettes ». Ils leur ont ainsi lancé un défi, des opposants à leurs personnages. Ils ont contribué à la préservation du contrat ludique entre les joueurs, sans chercher à les censurer, sans chercher à lutter contre le phénomène en instituant une règle, mais au contraire en réintégrant des comportements à la marge dans l'esprit convivial du jeu. Groupe de brigands et brigade des toilettes ont donc pu créer des situations ludiques sur la base d'un phénomène *a priori* en dehors du jeu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 8.
Jeux pervasifs et arts performatifs. Vivre son personnage au quotidien

La quasi-totalité des GN de Belgique permet aux joueurs d'incarner leurs personnages seulement quelques jours par ans, c'est-à-dire le temps d'une ou deux parties. Cependant, il existe également un type de jeu, dit *permanent*, qui permet de jouer tout au long de l'année, dans des événements prévus à l'avance par les organisateurs, similaires à des parties classiques, mais également lorsque les joueurs le désirent. L'incarnation du personnage devient plus longue, plus récurrente et le jeu prend une tournure quotidienne. Le temps et l'espace de la partie se confond avec ceux du monde ordinaire. On peut ainsi jouer par téléphone, par e-mail, mais aussi dans la rue, dans le métro ou à la terrasse d'un café. Comment gère-t-on dans ce cas son personnage sur le temps long, et quels sens sont donnés à la notion de quotidien ?

Une fiction collaborative qui implique des compétences : retour sur la question des cadres pragmatiques de la fiction (J.-M. Schaeffer)

Quelle est l'influence de l'aspectualité d'une fiction sur la manière qui nous fait nous y plonger ? Voici une des questions essentielles posées par Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?* Les expériences d'immersion fictionnelle qui peuplent notre quotidien sont généralement courtes et ponctuelles (visionnage d'un film ou d'une série, lecture de quelques pages d'un roman, pièce de théâtre, partie de jeu vidéo). Concrètement, elles confèrent très souvent à une mise en situation qui favorise leur efficacité sur le plan perceptif : noir de la salle de cinéma, continuité du flux d'informations recueillies par nos sens (bande son, animation d'une image à la télévision), isolement du spectateur (accaparement de l'attention sur un sujet unique, sérialité des images ou calme nécessaire à la lecture).

Est-ce par nature que la fiction à base mimétique diffère de la réalité ? Est-ce par nature que nous arrivons à les différencier ou est-ce parce qu'elles se donnent à voir sous des formats particuliers ? (films, images, sons). Le périmètre de la fiction doit-il en ce sens se limiter à certains lieux et à certaines temporalités spécifiques afin d'être plus efficace ou, *a minima*, afin de ne pas la confondre avec le reste ? Pour mieux adhérer à une fiction, convient-il toujours de renforcer ses « cadres pragmatiques » ? J'aimerais ici avancer l'idée que notre capacité à nous immerger dans une fiction relève avant toute chose d'une compétence dont l'usage dépasse très largement nos seules perceptions.

Jean-Marie Schaeffer (1999 ; 2005 ; 2009) avance que la fiction n'est pas différente du mensonge, de la manipulation ou de l'illusion par nature, mais par nécessité. « Elle est produite comme une erreur et afin qu'elle soit reçue comme représentation correcte. […] Nous ne pouvons nous empêcher d'adhérer aux représentations en question, même lorsque nous savons qu'elles sont illusoires » (2005, p.21). C'est donc sur le terrain du concret (les cadres de la fiction), et non du théorique (l'essence de la fiction), que le débat est susceptible d'avancer, notamment concernant le fait que la fiction constitue « une manière particulière de produire et d'utiliser des représentations mentales » (2009, §10). Les fictions n'auraient pas un sens immanent qui les opposerait *naturellement* à la réalité, ce sens serait socialement construit. La *feintise ludique*, objet de tout le raisonnement de *Pourquoi la fiction ?*, doit donc être *partagée* pour fonctionner. Ce partage implique un support de diffusion, et ce support prend une forme, une aspectualité, dont Schaeffer nous dit qu'elle est indissociable du contenu lui-même.

> L'univers fictionnel n'est jamais accessible qu'à travers l'aspectualité spécifique de la feintise représentationnelle qui nous y donne accès. S'il est effectivement vrai que c'est le « contenu » qui nous fait nous intéresser à la fiction, il est tout aussi vrai que ce contenu ne se donne qu'à travers une « forme » particulière dont il n'est pas détachable (p.228)

Sur le terrain des jeux de rôles grandeur nature, cette idée se vérifie très souvent[135]. On peut y plonger dans une simulation interactive et intramondaine pour s'embarquer dans une aventure pirate, résoudre une enquête policière dans l'Angleterre victorienne, combattre des hordes de zombies ou encore assiéger une forteresse occupée par des orks tout droit sortis du *Seigneur des Anneaux* … pour autant qu'on arrive à matérialiser tout cela d'une façon suffisamment crédible.

Mais à la différence de la majorité des fictions, le GN ne produit pas, à proprement parler, d'œuvre finale, transmise d'un producteur à un consommateur comme dans le cas des fictions artistiques que Schaeffer appelle « canoniques » (livre, bande vidéo ou sonore, images). Sans support matériel clairement identifiable[136], le rôle des acteurs des jeux fictionnels n'en est que plus visible. La fiction, comme l'art (BECKER, 1988, p.209), peut alors être davantage considérée comme un processus collectif, « réalisé par un monde plutôt que par un artiste ».

Voici pour le raisonnement général de la thèse. Mais le cas que je souhaite aborder à présent, celui de la *Camarilla bruxelloise*, propose justement de déforcer de manière factuelle ces « cadres pragmatiques » afin de mieux nous permettre de comprendre comment les participants bâtissent ensemble un univers fictionnel à partir de rien, ou de pas grand-chose, et quelles compétences ils sollicitent pour le faire.

Au contraire d'un GN classique, on ne porte pas de costume particulier pour jouer à la

[135] BONVOISIN, 2009 ; BARTHOLEYNS et BONVOISIN, 2008 ; BARTHOLEYNS, 2009.

[136] Mais pas sans une quantité impressionnante d'objets (costumes, accessoires, décors) de textes (backgrounds, scénarios, règles) et de traces de la pratique (photographies, récits d'expérience).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Camarilla, on n'utilise pas spécialement d'effets spéciaux, mais surtout, on n'encapsule pas systématiquement les espaces et les temps de jeu dans des terrains ou dans des parties : on joue pratiquement où l'on veut et quand on le veut. L'aspectualité du jeu est pour ainsi dire peu éloquente. Et pour cause, il s'agit d'un jeu où les participants incarnent des personnages vampires censés dominer le monde tel que nous le connaissons actuellement. A une différence près : dans cet univers fictionnel, les vampires tirent secrètement, et depuis des siècles, les ficelles du pouvoir et de l'économie mondiale[137]. La physionomie générale du jeu prend donc essentiellement la forme d'un chiasme qui articule plus qu'il n'oppose fiction et ordinaire : afin de bien jouer leurs rôles dans la société, les vampires doivent passer inaperçus aux yeux des humains ; afin de bien jouer leurs personnages dans le jeu, les joueurs doivent également passer inaperçus aux yeux des non-joueurs. La raison d'être d'un univers fictionnel de ce type est donc d'être par nature aussi proche que possible du monde ordinaire, mais sans se laisser révéler de l'extérieur. On doit pouvoir jouer au milieu de non-joueurs sans se faire repérer, comme les vampires se dissimulent quotidiennement parmi les humains.

La question principale que pose *la Camarilla bruxelloise* est donc celle de l'aspectualité manquante. Comment sait-on qu'on joue, alors que rien ne le laisse paraitre ? Comment adhérer à une fiction qui prend pour cadre un univers très proche de l'ordinaire ? Nous allons tenter de comprendre comment on peut incarner un vampire de nos jours dans la capitale européenne. Ce cas de terrain s'éclaire en premier lieu par une étude du jeu *pervasif*, non comme *type* mais comme *mode* de jeu utile à se saisir d'un cadre ludique basé sur l'ordinaire. Nous verrons ensuite, à l'aide du concept de performance, en quoi le jeu permet de renforcer le sentiment d'adhésion à l'univers fictionnel. Enfin, nous étudierons concrètement les stratégies des joueurs bruxellois pour faire se mouvoir leurs personnages vampires dans un univers fictionnel du quotidien.

Qu'est-ce qu'un GN sur le mode *pervasif* ?

La quasi-totalité des GN propose d'incarner un personnage doté d'une personnalité complexe. C'est cette personnalité qui permet au joueur de se mouvoir de manière autonome dans des univers fictionnels d'inspirations diverses, de manière improvisée et sans devoir en permanence rendre compte de ses actions à un maître du jeu, comme il le ferait dans un jeu de rôles sur table, ni agir selon un cadre préétabli comme celui du codage informatique d'un jeu vidéo. Même si des arbitres sont présents pendant la partie, les règles qui régissent les interactions entre les joueurs sont largement laissées à leur appréciation et s'inscrivent dans une relation de *fair-play*, dictée essentiellement par la cohérence interne du monde (« dans l'univers des vampires, une *goule* ne

[137] *La Camarilla bruxelloise* est l'adaptation grandeur nature du jeu sur table *Vampire, la Mascarade*, paru pour la première fois aux Etats-Unis en 1991 (WhiteWolf publishing).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ferait jamais ce genre de choses »).

Le terme *pervasif* est un anglicisme (*pervasive games*), souvent traduit sous la forme de « jeu permanent ». Il renvoie à une catégorie de dispositifs ludiques dont la caractéristique principale serait double[138] :

- impliquer le joueur sur le plan physique : il se sert de son corps pour jouer, comme dans un sport ou un jeu de plein air. Il se déplace et utilise des accessoires
- tenter de faire correspondre l'espace du jeu (plateau, écran, terrain, damier) avec celui de l'espace urbain (centres commerciaux, voie publique, transports en commun)

Une troisième caractéristique de ces jeux pervasifs, souvent donnée comme indissociable des deux autres, est l'emploi de technologies embarquées de communication et de géolocalisation (appareils photos numériques, téléphones portables, tablettes numériques, GPS, baladeurs MP3). Ces technologies embarquées permettent aux joueurs d'interagir entre eux mais également avec un environnement peuplé de dispositifs multimédia. Il peut s'agir par exemple de participer à une course au trésor dans une métropole où, arrivé sur un lieu précis, le joueur doit résoudre une énigme donnée par l'écoute d'une plage sonore sur un baladeur MP3[139], prendre une photo avec son appareil numérique et la géolocaliser sur le web ou encore gagner un jeu électronique sur son téléphone portable qui révèlera l'emplacement du prochain indice.

Les recoupements avec le GN n'ont pas manqué d'être remarqués par de nombreux auteurs. En 2009, Montola, Stenros et Wærn, trois chercheurs ayant publié de nombreux articles et recueils sur le GN[140] ont édité *Pervasive Games: Theory and Design*, un recueil de treize contributions dédiées au sujet. L'optique de l'ouvrage est de présenter des cas de jeux qui « sortent de leur cadres » et partent « à la reconquête du monde réel », offrant la possibilité de « prendre le monde comme support de jeu ». Un jeu pervasif offre donc une combinatoire à trois niveaux.

Tout d'abord, il consiste à faire un usage spécifique du *chronotope*[141]. Il n'existe plus de frontière entre le temps de jeu (la partie) et le temps de non-jeu ainsi qu'entre le lieu du jeu (terrain, damier) et celui du non-jeu. Mais c'est également la combinaison de ce chronotope avec l'implication physique du joueur qui fait la particularité du jeu pervasif : il ne se joue plus dans un espace privatisé mais dans la rue, dans les transports en commun, dans des cafés, des universités, des musées et implique en conséquence pour le joueur d'être entouré de non-joueurs au moment où il joue. Enfin, et en lien avec cette dimension physique, c'est la place de l'environnement de jeu qu'il faut remarquer, puisque c'est le monde entier qui peut devenir espace de jeu grâce au recours à des technologies embarquées. Le monde ordinaire devient à la fois le cadre et le support de l'activité

[138] Voir FALK et DAVENPORT, 2004 ; MONTOLA, STENROS & WAERN, 2009 ; MC GONIGAL, 2003 ; MAGERKURTH *et al.*, 2005.
[139] Telles les promenades à vélo du collectif artistique *Blast Theory* dans les rues de Londres.
[140] Ils ont notamment contribué aux actes de la conférence annuelle de Knutepunkt, tenue en 2009 à Oslo.
[141] Le *chronotope* est c'est on appelle plus couramment l'*espace-temps.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ludique.

Le GN classique ne serait donc pas, selon ces critères, un jeu permanent, car il s'agit le plus souvent de privatiser les espaces et les temps de jeu d'une part, mais surtout de proposer l'incarnation de personnages dans des univers fictionnels autonomes où, par définition, les non-joueurs n'ont pas leur place. Si les cadres du jeu pervasif se superposent au monde ordinaire, on pourrait dire de ceux du GN qu'ils tendent à le modifier. C'est pourtant bien le principe développé par *la Camarilla bruxelloise*. Ce GN constitue-il donc une pratique mixte ? Il existe bien des GN permanents présentés comme favorisant « la confusion des frontières traditionnelles » entre le jeu et la réalité ou encore comme « envahissant le quotidien des joueurs » (MONTOLA et al. 2009-2) :

> This blurring of the traditional boundaries of games usually leads to the point where players are unaware of where the game ends and ordinary life begins; they often are unsure about whether a certain object, place or person is related to the game (p. 198)

Il est ici question des frontières entre les lieux et les temps du jeu. La *Camarilla bruxelloise* serait à ce titre à la fois un GN et un jeu permanent, dans le sens que des épisodes de jeu peuvent aussi bien être planifiés à la demande des organisateurs dans des espaces privatisés (maisons individuelles studios photo) et pour des temps délimités (une partie de quelques heures) que spontanément, à la terrasse d'un café ou dans un restaurant. La confusion de ces espaces et de ces temps de jeu serait en outre le corolaire d'une confusion possible entre le joueur et le personnage, entre les objets de jeu et les objets réels :

> [Pervasive games] are digital games that move beyond the traditional computer interfaces and into the physical world to occupy time and place on a human scale. […] [They] contribute to the blurring of the lines between player and game character, game world and real world, and game artifacts and real world objects (FALK et DAVENPORT, 2004, p.127)

Le jeu permanent apparait donc davantage comme un *mode* de jeu que comme un *type* de jeu. La *Camarilla bruxelloise* se joue en principe où l'on veut (mais pas n'importe où), et quand on le veut (mais pas n'importe quand). Il existe en effet certaines restrictions qui imposent la présence des organisateurs ou des arbitres (notamment l'usage de la violence simulée). Malgré une autonomie forte, il n'existe pas d'indépendance complète des joueurs par rapport au système de jeu, ce que rend parfois possible l'utilisation de certaines technologies embarquées dans d'autres jeux permanents (automatisation des serveurs ou sites web). Comme le précisent Falk et Davenport, l'idée principale du GN sur le mode permanent, au-delà de sa forme, est celle d'une narration à développer, spécifiquement en tenant compte du caractère imprévisible et aléatoire du jeu.

Il ne s'agit pas par exemple d'une chasse au trésor dans la ville, ponctuée d'étapes prévues à l'avance, mais d'une intrigue complexe où interviennent de nombreux personnages aux intérêts

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

individuels (essentiellement subsister) ou collectifs (les vampires se regroupent en clan hiérarchisés qui luttent pour le pouvoir[142]). Ce qui est en jeu est ainsi sans doute moins l'articulation entre temps et espaces de jeu et de non-jeu que celle qui existe entre actions accomplies en tant que personnage et actions accomplies en tant que joueur. Les espaces et les temps, spécifiquement pour la *Camarilla bruxelloise*, sont très peu différents du monde ordinaire. Ce qui change essentiellement, c'est l'instance dans laquelle s'engagent les joueurs quand ils incarnent leurs personnages. Mais si cette frontière du réel au fictionnel semble remise en cause, que veut dire concrètement « incarner un personnage » ? S'agit-il d'une performance d'acteur ? Avant de présenter le cas du GN vampire dans le détail, il semble nécessaire de revenir sur plusieurs notions théoriques.

Le GN est-il un jeu performatif ? La posture active du joueur

Si le « brouillage » de la frontière entre univers de jeu et univers ordinaire peu constituer la base du GN ou de jeu pervasif, on peut également les aborder en utilisant le concept de performance.

En 2003, Jane McGonigal explorait déjà des questions similaires, en se demandant comment les joueurs de GN pouvaient feindre de croire en des univers fictionnels et jouer cette feintise de croyance (*performing belief*) pour augmenter leur plaisir de jeu, sans jamais adhérer totalement à une « perméabilité de la frontière jeu-réalité ». Ses conclusions montrent que les joueurs négocient cette frontière entre réalité et jeu permanent : ils mettent en scène et expérimentent (*experiment by performing*) la croyance fictionnelle plutôt que de concevoir une perméabilité. Si j'ai déjà fait état de réserves à l'idée de considérer la pratique du GN sur le plan des croyances, l'idée d'une pratique performative est tout à fait utile pour le considérer d'un point de vue artistique.

C'est bien dans ce cas que se trouve le joueur de la Camarilla : il feint d'incarner un vampire qui fait lui-même semblant d'être un humain. Il existe une double feintise ludique, comparable à celle du comédien qui incarnerait un espion. L'apport de McGonigal est de montrer que chercher une confusion entre jeu et réalité ne confère pas à la schizophrénie ou à la paranoïa (sic !) mais que surtout, cela consiste à prendre des « décisions conscientes » et à chercher à « tirer parti des compétences acquises en jeu dans la vie réelle ». Le jeu permanent permet ainsi aux joueurs de mettre en place « une créativité dans leur vie quotidienne ». C'est l'idée de la *posture d'engagement* qui affleure ici, et corolairement, celle de la *performance*, redoublée chez l'auteure par une comparaison avec le spectacle de marionnette. Il faut *vouloir croire* en ce qu'on voit pour que le procédé fictionnel soit efficace : « le public est toujours responsable de son expérience immersive » (p. 22). Cette idée d'une *croyance performative*, à considérer sous l'angle de l'engagement du *performer*, n'est ni originale ni récente, mais elle est encore trop rarement abordée au sujet des jeux

[142] C'est le sens initial du mot *Camarilla*, le jeu des caméristes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

fictionnels, spécifiquement pour montrer comment les joueurs adhèrent aux univers qu'ils explorent.

En effet, la posture consciente et rationnelle de l'individu face à un phénomène immersif (ludique ou fictionnel) ne fait pas l'objet d'un consensus chez les chercheurs s'intéressant à la fiction. On retrouve cette idée dès le XIXème sous la plume de Samuel Coleridge dans la notion de *suspension volontaire de l'incrédulité* (chap. XIV). Coleridge espérait, en procurant à ses lecteurs un « semblant de vérité », leur permettre d'oublier temporairement le caractère « non réel » de la fiction. Gil Bartholeyns (2009) renverse l'idée dans une publication sur le GN : l'enjeu ludique de la fabrication des mondes fictionnels grandeur nature est moins une suspension de l'incrédulité que celui d'un « renforcement volontaire de la croyance » (p. 35). Jean Marie Schaeffer ne sollicite pas Samuel Coleridge dans ses travaux, et reste assez discret sur la place du « récepteur de fiction » dans le processus d'immersion. On sait de lui qu'il doit être volontaire (1999, p.151) mais qu'il se contente de « glisser » (*ibid*. p.195) dans un dispositif dont un autre - le créateur - a décidé pour lui. Pour Schaeffer, l'aspectualité de la fiction est donnée de l'extérieur. Pourtant, la notion de posture est indissociable de celle de vecteur dans ce qui constitue les sept « dispositifs d'immersion fictionnelle ».

La place des acteurs dans le processus immersif et leur volonté de faire exister des mondes fictionnels collectivement (donc d'établir un réseau de relations sociales, établir un « accord intersubjectif »[143]) sont trop souvent négligées. Ce sont ces postures que nous allons évoquer à présent, notamment en étudiant comment le GN peut être vu comme un type de *performance*, c'est-à-dire un processus qui combine dans le même mouvement une phase de création et une phase de partage, traditionnellement distinctes dans les fictions artistiques occidentales (l'exposition, la pièce de théâtre, le film ne sont pas en général des moments de création).

Rachel Werkman (2001) présente notamment un GN de vampires américain comme une « contre-performance culturelle ». Appliquant cette idée au GN en général, l'auteure indique qu'il permettrait de lutter contre « l'asphyxie de l'imaginaire imposé par la société » (p.178). Il s'agit là d'un traitement du thème du refuge ou de l'évasion (*escapism*), assez courant dans l'étude des pratiques fictionnelles à caractère ludique[144]. La notion de *performance* implique pourtant une attitude consciente et volontaire, alors que le *refuge* laisse penser à une attitude inconsciente et subie, évoquant davantage une certaine perception du monde par l'acteur plutôt que sa façon de s'y engager. Ce thème n'est pas non plus sans refléter une vision avant tout extérieure d'un phénomène qui peut aussi s'expliquer de l'intérieur[145]. Les joueurs de la *Camarilla* ne « glissent » pas dans un monde construit unilatéralement par un tiers, ils contribuent en permanence à le modeler, en se

[143] SCHAEFFER, 1999 ; p.147.
[144] Nous l'avons déjà vu chez GILSDORF (2009).
[145] WENDLING (2006) analyse ainsi la question de l'addiction aux jeux vidéo, comme l'a fait Becker au sujet des fumeurs de marijuana dans *Outsiders*. Les usagers (de drogue ou de fictions ludiques) qualifient leur pratique d'une façon différente de ceux qui n'en font pas usage.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

saisissant de situations (certes souvent proposées par les organisateurs, mais pas toujours) conformément à ce qu'ils imaginent être les logiques d'action de leurs personnages. En somme, dans la plupart des cas, ils improvisent leur jeu pour se mouvoir dans un monde qui ne tolère pas l'inertie[146].

Cette dimension performative se retrouve également chez Daniel Mackay (2001) qui considère les jeux fictionnels (jeu vidéo, jeux de carte, jeu de rôles sur table) comme des « nouveaux arts performatifs », justement caractérisés par l'improvisation et par le fait de créer des univers imaginaires. Cependant McKay dit ne pas souhaiter inclure le GN dans son analyse, tant il diffère des autres jeux fictionnels. Il me semble également que la notion de performance est délicate à appliquer au GN pour la raison qu'elle laisse vite penser qu'on est dans un cadre artistique proche du théâtre - on y incarne des personnages de manière largement improvisée. Or toutes les performances ne sont pas artistiques[147], pas plus que les fictions[148] : elles peuvent être aussi des jeux marqués par le hasard, la compétition, l'improvisation. Mais surtout, la notion de performance dans ce sens rapprocherait trop le GN d'une forme de *rituel performatif*, dans le sens induit par Victor Turner (1969), celui du rituel qui transforme l'individu sur le plan social, à l'instar du mariage qui « transforme » deux individus en un « couple ».

L'amalgame possible entre rituel et performance n'aide pas vraiment à mieux comprendre la question du jeu fictionnel. Si le GN peut être conçu comme une performance artistique d'un type particulier, il me semble difficile de le rapprocher du rituel. Emile Benveniste (1947), dont j'ai présenté la vision du jeu en introduction, a tenté l'exercice en basant son analyse sur le rapport du jeu au sacré. Le jeu serait « un rite sans mythe », la simple reproduction d'une forme ayant perdu son contenu au fil des âges. Or, dire d'un jeu qu'il n'est qu'une forme, c'est comme dire d'une œuvre d'art qu'elle n'est qu'une trace. L'argument est très limitatif et ne résout pas la question de la construction collective du sens, pas plus qu'il ne rend compte d'une pratique, au mieux, il les évacue. La question du jeu fictionnel, du point de vue de la performance, recoupe celle de l'art : s'agit-il de l'approcher uniquement par le support ou par tous les éléments qui le font exister comme tel[149] ? En observant *la Camarilla*, on pourrait se demander pourquoi le jeu ne se contente pas, comme dans sa version originale, de se jouer autour d'une table à l'aide de dés et de crayons ?

Britta Timm Knudsen (2005) avance que le jeu de vampires dans sa version grandeur nature est une performance car il constitue une « métaphore de subjectivité et d'action post-moderne » (p.16). Le jeu en situation réelle serait une sorte de répétition en coulisses des rôles sociaux que les joueurs endossent d'ordinaire. Si l'opposition a prioriste fiction/réalité est flagrante, la question de la

[146] Les clans vampires sont en compétition permanente : ne pas agir au bon moment, c'est prendre le risque de perdre sa place dans la hiérarchie féodo-vassalique de la camarilla.
[147] BORNAND, 2011.
[148] SCHAEFFER, 1999, p. 231 et suivantes.
[149] Notamment sa mise en circulation (BECKER, 1988) ou son contexte de production (BOURDIEU, 1992).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

subjectivation n'implique pas moins une démarche consciente du joueur qui agit. Cette position active de l'usager des fictions n'est pas réservée au jeu. Bourdieu disait par exemple de Flaubert que sa « formule romanesque » visait à fonder « une relation de distance objectivante à l'égard du monde social »[150], dusse-t-elle passer par l'intermédiaire d'un personnage fictif. Ecrire une fiction, parler d'une fiction, jouer une fiction, c'est avant tout agir et se positionner dans un réel existant, quoi qu'on pense de ce réel.

Parce que la Camarilla permet à des joueurs de se mettre en scène en tant que vampires et de tout faire pour se convaincre que le monde ordinaire devient fantastique, le jeu peut apparaitre comme une forme de *fiction performative*, similaire à celles qu'ont étudiées Goldman, Emmison et Smith (1995 ; 1998) en s'intéressant aux jeux de rôles enfantins des enfants Hulis de Nouvelle-Guinée. N'est-il pas ici question de la création collective d'un sens, s'appuyant notamment sur le détournement d'objets usuels, plus que leur simple utilisation ? La consommation active d'une œuvre de fiction se compare dans ce sens à celle de produits courants, telle que Michel de Certeau l'a décrite (1980), c'est-à-dire davantage comme une seconde phase de production qui rend compte des usages (les « manières d'employer ») et de la position non passive des consommateurs.

Ce sont les joueurs, par leur performance ludique et fictionnelle, qui forgent l'adhésion temporaire à une réalité liminale, plus que d'être les objets d'une alternance entre un fictionnel et un rée, qui serait donnée de l'extérieur par un créateur et qu'ils se contenteraient de réceptionner, sur le plan mimétique ou sur celui de la croyance. Bowman (2010) synthétise parfaitement cette idée :

> Thus, performance spaces and objects take on new meanings in order to comply with the ritual intention of the role-play experience and participants must form a temporary belief in the liminal reality.

Cette « réalité liminale », c'est également celle qu'évoque Turner (*op. cit.*). Elle est spécifiquement visible dans le cas des vampires, car un joueur de la Camarilla peut être présent dans un certain lieu et à un certain moment aussi bien avec que sans son personnage et ainsi rester sur le seuil de l'univers fictionnel du jeu. En réalité, c'est lui qui décide à tout instant dans quelle position il se trouve, s'il joue ou s'il ne joue pas. Maintenant que nous avons vu dans le détail la difficulté à tracer une telle frontière, il est possible de s'interroger sur la manière dont le jeu se déroule au quotidien dans un univers qui n'en est pas moins fictionnel.

Le quotidien d'un vampire bruxellois

Le quotidien d'un joueur de la Camarilla et celui du personnage vampire qu'il incarne (puisque leurs chronotopes sont sensiblement similaires) peuvent se comprendre de trois manières différentes.

[150] BOURDIEU, 1992, p.55.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

1. Celui de l'ordinaire, de la vie quotidienne, du monde de tous les jours (non-fictionnel)
2. Le « monde des ténèbres », nom vernaculaire donné à l'univers fictionnel des vampires (mais très proche du nôtre)
3. Le quotidien d'un jeu sur le mode permanent, qui ne se déroule pas toujours sous la forme de parties, pour une durée théoriquement infinie

Ces trois sens de la notion de quotidien, parce qu'ils sont mobilisés dans le cadre de l'activité ludique, renvoient également à trois types de stratégies des joueurs pour incarner leurs personnages.

Première stratégie : se fondre dans le décor de la ville

La première stratégie du quotidien consiste à se fondre dans le décor de la ville. Il s'agit de faire coïncider la logique du personnage avec celle du joueur : rester discret pour être plus efficace. Il s'agit aussi de faire correspondre les deux instances d'action, savoir quand on agit en tant que vampire et quand on agit en tant que joueur. Il ne s'agit donc pas de partir d'une frontière réel/fictionnel, mais de se positionner sur les deux axes en même temps.

Or, puisque la Camarilla se joue notamment dans l'espace public, comment les joueurs savent-ils qu'ils ont affaire à un personnage ou à un autre joueur, puisqu'on n'est pas costumé ? Pour signifier qu'ils sont en train de joueur, tous les participants de la Camarilla doivent porter un badge fourni par l'organisation de manière visible. Ce badge, orné du symbole du jeu, fait environ trois centimètres de diamètre. Les joueurs l'épinglent à leur revers, à leur bonnet, à leur chemise. Il s'agit là d'un signe discret, qui passera inaperçu auprès d'un non-joueur, mais qu'un autre joueur ne manquera pas de remarquer. Un joueur badgé est donc en train d'incarner son personnage.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« Lisa Kerquelinckx de Whanze », vampire du clan de la Rose (© Eclipse ASBL)

Ce stratagème à la fois discret mais ostensible permet de résoudre bien des situations potentiellement problématiques. Prenons l'exemple d'un joueur appelé Franck qui incarne un personnage vampire nommé Dracula. Franck décidera à quel moment il souhaite devenir Dracula. Si Franck apprend qu'une réunion des vampires de son clan a lieu ce soir, il devra porter son badge, selon la consigne donnée par les organisateurs, dès qu'il quittera son domicile. C'est en tant que Dracula qu'il se rendra à la réunion. Cela implique que Franck est déjà en train de jouer quand il sort dans la rue, quand il prendra le métro, quand il demandera son chemin à un passant. Plusieurs possibilités sont alors envisageables.

- Lorsque Franck est seul. Franck croise un collègue de travail dans la rue. Il porte son badge, le collègue, même s'il le remarque, ne saura pas à quoi il a affaire. Franck le saluera en tant que lui-même et pas en tant que Dracula. Second cas, Franck croise dans la rue un autre joueur badgé qu'il ne connait pas. Il sait qu'il a affaire à un autre joueur, mais qui incarne-t-il ? Un vampire, un membre de l'Inquisition[151] ? Quoi qu'il arrive, Franck sait que cet autre joueur

[151] Dans l'univers du jeu, bras armé de l'Eglise chargé de traquer et détruire les vampires.

s'adressera à Dracula, et dans le cadre du jeu. Cependant, il est également possible que Franck, en prenant le métro, ne se rende pas compte qu'il est suivi par un autre joueur badgé. C'est alors Dracula qui est suivi par un autre personnage.

- Lorsque Franck est en compagnie d'autres vampires. Franck décide par exemple de rencontrer un autre joueur et lui donne rendez-vous au restaurant. Pendant le dîner, Franck est abordé par le même collègue de bureau, qui n'a toujours aucune idée de ce qui se trame. Que va-t-il se passer ? La règle du jeu prévoit que le collègue s'adressera au Franck qu'il connait d'ordinaire : pour lui rien ne change. Mais du point de vue du vampire, le « collègue » s'adressera en réalité à l'identité de substitution qu'utilise Dracula pour se fondre dans le décor (en l'occurrence Franck). Il existe ainsi un phénomène de mise en abyme du joueur dans le personnage : les vampires possèdent tous une identité factice qui leur sert à louer un appartement, travailler, passer pour des gens ordinaires. C'est alors le joueur qui constitue cette identité factice, ce qui permet dans le cas présent d'intégrer une connaissance extérieure dans le jeu, sans le perturber, et sans que celle-ci en ait même conscience. Les passants ne sont donc pas uniquement des figurants. Ils peuvent participer au jeu sans même en avoir conscience.
- Lorsque Franck, qui ne joue pas, est accompagné de non-joueurs, et qu'il croise un joueur badgé, il devra faire comme s'il ne l'avait pas vu. Le joueur qu'il croise pourra lui adresser la parole, mais il ne le fera pas comme s'il avait affaire à Dracula, mais plutôt à un quelconque badaud. Quand Franck ne porte pas son badge, il n'est simplement pas en train de jouer, et n'incarne donc pas son personnage

Il existe ainsi un redoublement entre l'attitude du vampire, cohérente avec les règles internes de l'univers fictionnel, et l'attitude du joueur, cohérente avec les règles du jeu. Seul le badge permet de savoir qui joue et qui ne joue pas, tout le reste est identique à une situation ordinaire (habits, présence dans des lieux publics). Stigmate à la fois discret et ostensible, le badge permet à un groupe donné (la communauté des joueurs) de s'entre-reconnaitre et d'interagir au milieu d'une foule d'anonymes, sans même qu'elle s'en rende compte.

Deuxième stratégie : se mouvoir dans « le monde des ténèbres »

Le deuxième sens que prend le quotidien du vampire de la *Camarilla* consiste, du point de vue du personnage, à se mouvoir dans *son* monde ordinaire. Ce « monde des ténèbres » est décrit dans le livre de règles du jeu sur table comme « gothique et punk », sombre et très esthétisé. Cependant, notre monde de tous les jours n'est pas nécessairement ainsi : le jeu sur table donne une *interprétation* de notre monde en y adjoignant des éléments fictionnels.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Cette ambiance à la fois romantique et déstructurée, censée également traduire la double nature du vampire (à la fois mort et vivant), est recherchée dans le jeu grandeur nature sur le plan visuel. Ainsi, les organisateurs souhaitent donner à leur jeu une esthétique cinématographique. Pour cela, plusieurs mois avant le lancement du jeu, ils se sont mis en quête de lieux insolites répondant à ces critères : stations de métro désaffectées, maisons anciennes en travaux, palais de justice de Bruxelles, musée des Beaux-Arts, autant de lieux perçus comme correspondant visuellement à ce que serait le monde des ténèbres.

Plonger les joueurs dans « le monde des ténèbres », c'est, pour les organisateurs, planifier des épisodes de jeu dans ces lieux à l'esthétique sombre, pour y placer des indices, y faire se produire des événements, en faire des lieux de rendez-vous, y faire se rencontrer des personnages-clés. Parfois, le jeu se transforme en une course au trésor dans la ville, pendant laquelle les joueurs doivent se rendre dans plusieurs endroits afin de réaliser certaines actions (désamorcer une bombe, retrouver un vampire disparu). Les organisateurs du jeu ont donc dû multiplier les partenariats avec les services communaux et les autorités locales afin de les associer au projet. Il a par exemple été possible d'organiser la visite guidée nocturne d'un musée (avec la complicité du personnel) ou encore de procéder à une vente aux enchères (reconstituée intégralement dans un studio photo) où les vampires devaient se rendre afin d'empêcher l'arrivée sur le marché de l'art d'objets pouvant révéler leur existence.

Il ne s'agit pas ici de transformer le décor dans lequel le jeu se déroule, comme on le ferait dans un GN ordinaire, mais de rechercher des lieux significativement proches de l'ambiance recherchée, toujours dans cette optique d'un décalage très subtil avec l'ordinaire. Une réunion de vampires a par exemple été organisée dans un des cafés chics style 1900 qui bordent la place de la Bourse de Bruxelles. Un de ces cafés possède une arrière salle très peu fréquentée par les clients, qu'il a été facile de privatiser temporairement, simplement en y plaçant (avec la complicité des propriétaires) un joueur costumé comme un garde du corps et chargé de filtrer les entrées. Les joueurs ont donc pu profiter du cadre arts déco fourni par les cuivres, les miroirs et les boiseries, comme s'ils appartenaient effectivement à un groupe de nantis fréquentant un établissement de standing. Il n'y a pas, contrairement à d'autres types de GN, de transformation de l'espace au sens strict, par le décor ou les effets spéciaux, mais l'exploitation de lieux qui répondent par avance à l'esthétique de l'univers fictionnel, et dont la fonction initiale est à peine détournée.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Salle du café bruxellois le Falstaff, place de la Bourse (© café Falstaff)

Troisième stratégie : jouer le quotidien d'un vampire

La *Camarilla bruxelloise* ne se joue pas toujours sur le mode de la partie. Ainsi, en théorie, le jeu n'a pas de fin, puisque les joueurs y incarnent des personnages qui ne sont pas soumis au passage du temps et luttent depuis des siècles pour la conquête du pouvoir. Le but du jeu consiste donc également à se soucier du quotidien de son vampire : où il dort, comment il subvient à ses besoins, comment il entretient l'identité de substitution qui lui permet de se dissimuler parmi les humains. Cela pose la question de l'organisation du jeu sur le temps long (possiblement plusieurs années) et à des fréquences rapprochées (possiblement plusieurs fois par semaine). Comment rendre le jeu intéressant avec des contraintes logistiques tellement banales ? Comment conserver l'intérêt des joueurs sur le long terme, tout en évitant que le jeu envahisse trop leur vie quotidienne ?

Il est difficile d'évaluer à l'heure actuelle l'impact du long terme sur le jeu. En novembre 2011, le jeu a clôturé sa première année d'existence. Cependant, cette année est riche d'enseignements. On remarque tout d'abord que peu de joueurs ont le temps de s'y consacrer plusieurs fois par semaine, c'est-à-dire gérer deux emplois du temps, dont l'un connait des activités essentiellement nocturnes. Certains ont même été amenés à réduire fortement leur implication dans le jeu car ils le trouvaient trop envahissant, eu égard au fait qu'il peut se dérouler aussi bien par e-mail qu'au téléphone ou lors de rencontres physiques. Certes, jouer tous les jours n'est pas

obligatoire, c'est le joueur qui décide de son engagement (le vampire peut être, en lien avec sa position importante dans la société, souvent indisponible). Cependant, le fait que certains personnages soient absents trop longtemps, parce que le joueur qui les incarne ne trouve pas le temps de s'en occuper, pose également problème, surtout dans le cas où ils exercent des responsabilités concrètes pour leur clan. Gérer les petites affaires du quotidien d'un vampire n'est pas chose facile, quand on sait qu'il est à la fois impliqué dans des intrigues de pouvoir au sein de son clan, mais qu'il est également contraint de mener une double vie.

Mais au-delà de la gestion du quotidien du personnage, quel est le sens du temps long du jeu, et comment s'organise-t-il ? La Camarilla n'a en réalité pas de finalité en soi. Il n'y a pas de but du jeu qui soit donné par des contraintes structurelles comme effectuer le plus grand nombre d'action dans un temps limité (marquer des buts, détruire des vaisseaux spatiaux sur un écran) ou atteindre un objectif décidé à l'avance (atteindre la case « Ciel » de la marelle). Le jeu est en ce sens autoalimenté par des luttes de pouvoir induites par la structuration sociale du monde des vampires.

La Camarilla n'a par exemple pas de scénario prédéfini, elle est décrite comme un *jeu à intrigues* par ses organisateurs. Il existe pourtant une frise chronologique d'événements, mais ils y sont très modulables, voire proprement optionnels. Certains événements déclenchent par exemple des situations qui embarrassent les vampires : c'est la manière dont les joueurs vont se saisir des situations qui leur sont proposées qui va changer le cours du jeu. Par exemple, les organisateurs ont décidé de mettre en place une vente aux enchères en septembre 2011. Plusieurs objets exposés représentaient un risque de dévoiler l'existence des vampires au grand public. Ainsi, au moment où la vente a eu lieu, les vampires ont du se mobiliser pour empêcher que leurs secrets ne soient éventés. Ils ont donc eu la possibilité d'acheter eux-mêmes ces objets, de trouver un moyen de détruire ou encore de faire disparaitre leurs acquéreurs. Tout cela, le jeu ne l'avait pas prévu à l'avance : il revient aux joueurs d'imaginer *comment* ils vont s'y prendre en fonction de ce que les règles leur permettent de faire. Le joueur qui souhaite que son vampire achète un tableau entamera sérieusement ses réserves financières, et celui qui souhaite que l'acquéreur d'un objet ait un « malencontreux accident de voiture » (qui ne sera bien sûr pas simulé) devra user de son influence dans les milieux du crime ou de la police. Tout cela, le joueur ne le saura pas avant d'avoir connaissance de la vente, il devra donc parer à de nombreux imprévus : c'est cela également, gérer le temps long d'un jeu permanent.

Une immersion performative et collective

Comment fait-on pour plonger dans un univers vampire sans avoir nécessairement besoin d'un château lugubre, d'une nuit d'orage et d'un domestique blafard qui vous ouvre la porte un chandelier à la main ? Comment adhérer à cette fiction très physique et à la fois très peu

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

aspectuelle ? « Intériorité imaginative » et « incarnation physique » (SCHAEFFER, 1999 ; p.244-5) sont-ils vraiment les deux pôles opposés de l'axe de l'immersion fictionnelle ?

Globalement, l'étude de la *Camarilla bruxelloise* apporte trois éléments de réponses. Premièrement, le jeu est conçu sur le mode permanent. Il s'agit d'incarner un personnage dans un monde quasiment autonome et peu différent de l'ordinaire. Deuxièmement, le joueur peut augmenter son sentiment d'immersion grâce à la performance. Il peut ainsi se situer dans un espace liminal qui tend à abolir la frontière entre univers de jeu et de non-jeu. Troisièmement, il met en place des stratégies pour jouer sur le temps long, en tant que joueur et en tant que personnage, afin notamment de faire correspondre ces deux univers.

Plusieurs remarques conclusives sont alors envisageables. L'aspectualité n'est pas seule à déterminer la manière dont nous accédons aux fictions (nous nous immergeons), la nature de l'univers fictionnel est à prendre en compte, notamment sur le plan de sa cohérence interne et la nature de l'interactivité qu'on y rencontre (avec le monde, avec ses créateurs, avec d'autres immergés – dans le cas présent, des joueurs).

Bien que du domaine du physique, le GN est aussi un travail d'imagination, sans doute plus impliquant encore que le jeu de rôles sur table, car tout vient contredire sur le plan sensoriel le monde fantastique dans lequel on est censé se trouver (non seulement les imaginations individuelles se confrontent entre elles, en temps réel, mais elles se confrontent aussi au concret des non-joueurs). Il faut donc non seulement s'accommoder du réel existant (transformer les lieux) mais aussi enrichir son sens, « nourrir de présence le monde fictionnel » (BARTHOLEYNS, 2009 ; p.35.)

Il existe donc des jeux fictionnels qui, pour mettre en débat les idées de Schaeffer, proposent à la fois de plonger dans un monde de représentations autonomes (« l'œuvre matrice ») et d'interagir avec ce monde (« réception interactive »), selon une posture « de réalité vécue » sans pour autant « virtualiser » l'identité du joueur (SCHAEFFER, 1999 ; p.314-5). Parce qu'il change d'instance d'action en portant le badge, parce qu'il *performe* son jeu, parce qu'il s'empare des intrigues données par les organisateurs, et parce que ceux-ci doivent réagir en retour à ses actions improvisées, le joueur de la *Camarilla bruxelloise* participe à la création de l'univers dans lequel il s'immerge au quotidien : il ne se contente pas de le consommer.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 9.
Rivalité et compétition : qui s'oppose à qui ?

Nous avons vu dans les deux précédents chapitres deux idées. D'une part, les difficultés du joueur, qui sous les trait d'un personnage, doit faire face à des situations riches en émotion. A tout instant, s'il n'est pas attentif ou s'il perd patience, il risque de sortir de son rôle. Mais c'est également cette émotion qui lui permet d'entretenir avec ses proches des rapports particuliers. Dans toutes ces situations, le joueur doit rester maître de son personnage s'il entend préserver sa relation avec les autres joueurs. Dans le cas particulier où il doit partager la vie de son personnage sur le long terme, dans le cadre d'un GN permanent comme la *Camarilla*, il doit élaborer au quotidien des stratégies qui lui permettront de gérer la position liminale où il se situe, spécifiquement quand le jeu se déroule dans un univers fictionnel proche de l'ordinaire.

Nous allons voir à présent que joueurs et personnages sont fréquemment placés dans des situations de rivalité et de compétition qui dépendent à la fois du système de jeu proposé par les organisateurs et de la manière dont les individus vont se positionner dans ce système. Joueur et personnage vont alors partager une expérience commune, et ce dernier pourra suivre une carrière ponctuée d'étapes, pour finalement mourir. Ainsi, la relation longue que peut entretenir un joueur avec son personnage provoque un attachement susceptible de conditionner le rapport du joueur à la compétition ou à la rivalité.

Je commencerai par introduire une nuance entre ces deux termes, pourtant donnés par le dictionnaire comme des synonymes. Par rivalité, j'entends une situation dans laquelle deux joueurs, ou deux groupes de joueurs se trouvent l'un en face de l'autre dans le but qu'un seul d'entre eux prévale. Les joueurs sont alors placés, par le cadre même du jeu, dans une situation où ils sont obligés de s'affronter. Leur façon de se coordonner pour agir ensemble dépend fortement de la façon dont l'univers fictionnel est apprêté.

Par compétition, j'entends une configuration qui n'est pas exclusive de la rivalité dans laquelle les joueurs, au sein d'un même groupe ou d'un groupe à l'autre, chercheront à se distinguer individuellement sans s'affronter face à face. L'apprêtement du monde intervient ici davantage comme une condition, et la compétition n'est qu'un mode de coordination parmi d'autres.

Dans le jeu *Zombilles* par exemple, les survivants (joueurs) doivent pas tous les moyens possibles échapper aux attaques des zombies (PNJ). Survivant et zombies sont en situation de *rivalité* : les zombies, par nature, cherchent à mordre les survivants et les survivants tentent de leur

échapper ou de les combattre. C'est la seule interaction possible entre eux, il n'existera jamais de trêve et aucun arrangement possible. Cependant, *Zombilles* propose également un système de *compétition*, au sein du groupe des joueurs pour atteindre des objectifs spécifiques (trouver un trésor, remplir une mission, être le plus riche) et au sein du groupe des zombies (pour savoir qui aura mordu le plus de survivants). Ainsi, dans ce système de compétition, les objectifs spécifiques des survivants ne contredisent pas ceux des zombies, bien que les groupes soient en rivalité permanente.

La rivalité voulue par les organisateurs : univers fictionnel et système de règles

Nous l'avons vu, une des caractéristiques fortes du GN est de donner une grande importance à l'histoire, notamment en adaptant le cadre des règles pour qu'il soit davantage conforme à l'univers fictionnel. Par exemple, dans la *Camarilla bruxelloise*, les vampires qui se situent dans un univers extrêmement violent ne se confrontent jamais de manière directe. L'organisation sociale de la société vampire serait un mélange entre une logique lignagère et féodo-vassalique, assez proche des intrigues de cour byzantines.

Avant toute chose, les vampires sont des créatures extrêmement individualistes. Elles considèreront avant toute chose leur intérêt personnel. Elles sont ensuite regroupées en *clans* (clan de la lune, clan de la rose, …) auxquels sont attribués des traits culturels et des capacités spéciales - les *Nosfératus* peuvent par exemple se rendre invisibles, les *Trémers* manipulent la magie. Ces clans luttent pour le pouvoir et s'inscrivent dans une pyramide hiérarchique de type nobiliaire. La ville de Bruxelles est sous la coupe d'une princesse chargée de veiller à ce que les clans locaux fassent bon ménage, tout en étant elle-même rivale des autres princes vampires européens.

Le vampire qu'incarne chaque joueur est donc avide de pouvoir et voudra à tout prix grimper dans la hiérarchie de son clan mais sera également soumis à la domination de ses supérieurs. Il devra en outre composer avec des ennemis du monde extérieur, notamment *l'Inquisition* - bras armé de l'Eglise souhaitant exterminer les vampires - et la race des loups-garous - qui peuplent essentiellement les zones rurales. Le vampire est donc dans un système mixte, à la fois de rivalité et de compétition. Il lutte pour sa survie (qui consiste pour beaucoup à tuer l'autre ou à passer inaperçu quand on le traque) mais au sein de son clan, il est en compétition pour grimper dans la hiérarchie. Par exemple, dans le cas de la vente aux enchères décrite au chapitre précédent, si tous les vampires ont du faire cause commune pour empêcher l'arrivée sur le marché d'œuvres d'art révélant leur existence, ils ont également mis beaucoup d'énergie à se battre pour emporter les enchères.

Stephan, organisateur et principal instigateur du jeu bruxellois, explique la manière dont les vampires entent en confrontation directe :

> Un vampire n'agit jamais de manière hasardeuse, il n'agit jamais sur une impulsion. Si un conflit naît, les vampires vont préférer décaler la situation plutôt que de se rentrer dedans

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> directement. La raison est que les vampires sont immortels, ce sont des créatures puissantes qui ne prendront jamais le risque de se retrouver face à un adversaire qu'il a mésestimé. Un vampire préférera attendre et frapper un adversaire à un moment où il sera affaibli pour être sûr de gagner.

La Camarilla est un jeu de complots, d'intrigues, de coups bas, dans lequel la violence simulée est très peu présente. Cependant, les vampires ont de multiples occasions de se confronter, notamment lorsqu'ils se servent de leurs pouvoirs. Un de ces pouvoirs est « domination » : la victime tombe sous le joug mental d'un tiers, et celui-ci peut la manipuler à sa guise. Dans le système décrit dans un magazine américain[152] qui proposait déjà une adaptation grandeur nature du jeu sur table, lancer un pouvoir et tenter de résister se réglait par un système de pierre-papier-ciseaux entre les opposants. Celui qui l'emportait « dominait » l'autre. Mais les organisateurs bruxellois n'ont pas retenu ce système de compétition résolue par l'aléatoire. Stephan explique :

> Dans le jeu tel qu'on l'a lu dans le livre, les actions se règlent par un système de pierre-papier-ciseau, mais ça nous pose un vrai problème car c'est une rupture de l'immersion. D'un coup la situation vécue par les joueurs devient ridicule, comme on ne voulait pas ça, on a retiré tout élément de hasard du jeu. Les vampires ne sont pas sujets au hasard. Quand tu te confrontes à un autre vampire, tu as tout intérêt à avoir estimé ses vraies capacités. Nos règles sont simplement une comparaison de chiffres. Si on s'oppose, on va simplement comparer les chiffres, le plus grand gagne.

La raison du rejet de ce système de pierre-papier-ciseaux est double. D'une part, il ne correspond pas à l'ambiance de l'univers fictionnel, voulu sombre et mélancolique. De l'autre, il ne correspond pas non plus à la logique de l'univers fictionnel, et au caractère froid et calculateur des vampires. Ainsi, une confrontation entre deux personnages est réglée d'avance : les joueurs échangent discrètement leur score respectif à l'oreille et simulent l'action qu'ils veulent entreprendre en mimant une lutte, ou, si le score est proche, un combat dont le résultat parait incertain jusqu'au dernier moment. Mais alors, en comparaison avec d'autres GN où les compétences du personnage comptent autant que l'habileté du joueur au combat, le cas des vampires ne laisse-t-il pas la part belle aux bons escrimeurs, puisqu'on sait d'avance qui va gagner ? Stephan précise :

> Dans une scène de combat, on sait avant même de jouer qui va gagner. Les joueurs se disent à l'oreille leur score et là on joue. Les bons bretteurs peuvent se démener autant qu'ils veulent, ils savent que leur personnage a perdu et à un moment ils vont devoir le jouer. Rien n'empêche le bon bretteur de s'amuser à bien se battre jusqu'au moment où il perd, au contraire c'est d'autant plus drôle s'il se fait désarmer au dernier moment et que l'autre le bat avec un sourire. Mais ça implique que les joueurs acceptent que leur personnage soit différent d'eux.

[152] Le *Mind's Eye Theater*, publié par White Wolf dès 1999.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Nous avons ici une idée très intéressante : la dissociation de la rivalité entre les personnages et celle entre les joueurs. En effet, dans la plupart des GN, si chaque personnage possède forces et faiblesses qui lui permettent de rivaliser avec tout un chacun, certains joueurs sont meilleurs que d'autres, notamment au combat à l'arme en mousse, parce qu'ils s'y entrainent régulièrement. Plusieurs groupes de joueurs se retrouvent ainsi le dimanche après-midi dans des parcs ou dans des salles de sport louées pour l'occasion, à Bruxelles et à Liège. Ils organisent également des week-ends d'entraînement. A ces occasion, des « maîtres d'armes » peuvent ainsi donner cours et proposer des exercices ludiques qui reproduisent des situations de jeu fréquentes : tenir une ligne, faire un contournement, gagner un duel, manier la lance, etc.

Ainsi, dans certains cas, la rivalité entre les personnages est donnée directement par l'univers fictionnel du jeu : un vampire qui n'entrerait pas dans ce système d'intrigues byzantines serait en position de faiblesse et vite pris pour cible. La rivalité est donc une question de survie. Mais également, la manière d'entrer en rivalité et de résoudre les conflits est prévue par les règles (aléatoire ou système de scores connus d'avance) qui ici prennent en compte aussi bien la cohérence de l'univers (« ridicule » du pierre-papier-ciseaux) que la place que doit y prendre l'aléatoire.

Voilà pour le point de vue des organisateurs, qui ont tout loisir de créer un monde fictionnel (ou de l'adapter comme le cas des vampires) dans lequel la rivalité occupe une certaine place, et qui peuvent également y faire correspondre le système des règles. Comment les joueurs, placés dans la combinaison univers/règles, vont-ils considérer cette question de rivalité ou de compétition ?

PvP et PvE : comment les joueurs conçoivent la rivalité et la compétition

A de nombreuses reprises, sur le terrain et pendant des interviews, j'ai entendu des joueurs dire qu'ils appréciaient le GN car il ne comportait « pas vraiment de compétition », et que l'enjeu n'était pas de gagner mais surtout « que tout le monde s'amuse ». Pour aller dans ce sens, je n'ai jamais observé de GN duquel le joueur puisse être exclu parce que son personnage était mort ou avait perdu de quelque façon que ce soit. Même si elle est contraignante pour le joueur, la possibilité de revenir dans la partie avec un nouveau personnage est toujours présente. Dans de nombreux cas également, j'ai observé qu'un joueur qui perd son personnage peu avant la fin du jeu, et n'a pas le temps d'en créer un autre, peut aisément rejoindre les PNJ et participer aux missions qui leur sont confiées. Perdre son personnage ne signifie donc pas perdre la partie ni arrêter de jouer.

Pour préfigurer de la seconde partie, j'aimerais avancer l'idée que l'enjeu de l'immersion dans un GN ne signifie la compétition débridée, c'est-à-dire l'abolition dans l'univers fictionnel des

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

règles du vivre ensemble et de respect des personnes. Le GN, j'y reviendrai dans la troisième partie, n'abolit pas plus les normes sociales ou morales du quotidien qu'il ne suspend des logiques d'association. Participer à un GN ne correspond que difficilement à l'idée d'une entrée dans un monde métaphore d'une guerre permanente où l'on peut s'affronter et se tuer, sans que cela porte à conséquence. Au contraire, comme nous venons de le voir, le GN induit ses propres logiques de compétition et de rivalité entre les personnages et entre les joueurs qui les incarnent. Il existe certes une tension dans la plupart des GN, un sentiment de risque lié au fait de pénétrer dans une aventure très impliquante sur le plan physique. Les affects que le joueur place dans son personnage, la longue préparation qu'il lui accorde en lui fabriquant un costume, en lui donnant une histoire de vie, en lui faisant rejoindre un groupe occasionnent un attachement au personnage et la peur de le voir mourir, même si cela ne signifie pas quitter la partie.

Les enjeux de la préservation ou de la perte d'un personnage dépendent donc davantage de la manière dont le joueur va s'impliquer que du système de jeu qu'on lui propose.

Il existe ainsi deux catégories vernaculaires de GN : ceux qui opposent *a priori* les joueurs entre eux. Son nom est un anglicisme : le *PvP*, pour *player versus player*, joueur contre joueur. Dans cette situation, les joueurs sont placés dans une position de rivalité induite par l'univers du jeu, comme dans le cas d'AVATAR, où les personnages sont regroupés en factions. Quel que soit le motif que les rapproche ou les oppose, c'est entre factions que cela se traite, et les rares PNJ sont cantonnés à des rôles d'animation. La seconde catégorie est celle du *PvE*, pour *player versus environment*, joueur contre environnement et qui consiste à placer les joueurs dans le même camp, afin qu'ils affrontent des PNJ agissant pour le compte des organisateurs. Les joueurs devront collaborer pur résoudre les intrigues, faire avancer le scénario, ils sont en rivalité avec le système du jeu. Le GN *Terra Incognita* est plutôt collaboratif : les joueurs sont placés dans des situations où ils doivent affronter leur environnement, par exemple en tentant de quitter un fort où ils sont retenus prisonniers par une magicienne et son armée de morts-vivants (tous incarnés par des PNJ).

Cette distinction employée par les GNistes se rencontre dans d'autres types de jeu, on la retrouve par exemple dans les jeux vidéo : on peut jouer seul contre le programme informatique, ou jouer à plusieurs l'un contre l'autre, ou jouer ensemble contre le programme, ou jouer ensemble groupe contre groupe. Je simplifie pour la démonstration, il existe évidemment de nombreux jeux collectifs et collaboratifs, et bien-sûr des jeux qui proposent plusieurs de ces configurations possibles à la fois. La plupart des jeux vidéo possèdent un mode *solo* et un mode *multi-joueurs* (généralement en ligne).

Le cas du GN est cependant plus complexe pour la raison que les participants ne sont pas tous joueurs, mais également PNJ. Si les joueurs sont libres de suivre des intérêts personnels, les PNJ sont au service des organisateurs et leur but est de faire avancer l'histoire, dussent-ils s'affronter aux

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

PJ systématiquement (comme dans le cas de *Zombilles*). Ainsi pour généraliser, les PNJ d'un GN conçu sur le mode PvP auront tendance à être neutres et dans un jeu PvE, à s'opposer aux joueurs, même si certains pourront être leurs alliés. C'est pour cette raison que les PNJ sont souvent désignés comme « les monstres », car si tous les PNJ ne sont pas rivaux des joueurs, les rivaux des joueurs sont tous des PNJ.

Mon but n'est pas de classer les GN dans l'une ou l'autre catégorie. Plus intéressante est la critique de ce modèle et la façon dont pensé par les organisateurs, il est en très souvent remis en question par les actions des personnages.

Par exemple, ce n'est pas parce que les joueurs doivent collaborer pour atteindre un objectif (y compris leur survie) qu'ils se privent de rivalités ponctuelles, même s'ils pourraient mieux s'en tirer en agissant de concert. Un bon exemple est celui du jeu *Zombilles*, dans lequel les joueurs incarnent les survivants d'une apocalypse. Les PNJ endossent le costume de zombies, et traquent les survivants. Ce jeu serait donc sur le principe un PvE, dans le sens que les joueurs sont *naturellement* opposés aux zombies (aucune espèce d'alliance ou de trêve n'est envisageable : les zombies chassent les humains comment les lions chasses les antilopes). Pourtant, les survivants peuvent choisir de faire cavalier seul ou de former des groupes. Le système de règles accorde d'ailleurs des avantages aux groupes, en leur offrant des armes ou la possibilité d'ouvrir des missions qui leur rapportent des objets. Mais voilà : l'univers du jeu est post-apocalyptique, les ressources sont rares, l'environnement très risqué. Les relations entre groupes de survivants sont donc assez souvent oscillantes : un groupe désarmé s'expose notamment à la rapine des plus puissants, alors que deux groupes peuvent décider de s'allier pour acquérir un bien rare, et se déchirer aussitôt pour son partage.

Nombreuses sont les occasions où la mésentente des joueurs fait échouer une quête sensée faire progresser le scénario. Lors du cinquième opus, les survivants devaient pénétrer dans un laboratoire contenant des informations précieuses sur les origines de l'épidémie. Ils devaient pour cela acquérir des explosifs et faire sauter une porte blindée. Cependant, après avoir trouvé la dynamite au cours d'une mission, un groupe de joueurs a préféré la revendre à un marchand ambulant pour gagner de l'argent, retardant sensiblement l'accès au laboratoire qui aurait pourtant bénéficié à tous.

Un autre exemple illustre ce phénomène, au sujet de la préférence pour les intérêts personnels d'un petit groupe de joueurs, même si cela nuit à la communauté. Dans le jeu *Dark Age*, les personnages doivent lutter en permanence contre une nature hostile et dotée d'intentions, qui manifeste sa colère en leur envoyant des créatures sauvages (incarnées par des PNJ qui attaquent à vue). L'objectif global des joueurs, également assez proche de la survie dans un monde déstructuré, confère dans le principe à tenter d'apaiser la nature, ou à tout le moins, vivre leurs vies sans trop l'énerver. L'hostilité de la nature est exprimée en niveaux de « menace », qui se manifestent par

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

divers moyens (apparition de signes naturels à décrypter). On peut donc facilement savoir ce qui déplait à la nature (tuer ses créatures, creuser dans le sol, récolter certaines plantes). Si les organisateurs changent ce niveau de menace afin de pousser les joueurs à l'action, ces derniers y participent également de manière tout à fait consciente. Il existe ainsi un groupe de joueurs constitués de personnages mi-archéologues, mi-ingénieurs, et qui cherche à s'approprier le pouvoir d'artéfacts magiques enterrés dans le sol. Bien que faisant partie du groupe des joueurs en rivalité avec leur environnement, leurs activités principales en tant que personnages leur attireront systématiquement les foudres des autres. Ils seront à la fois en rivalité avec la nature, mais également en rivalité avec le reste des autres personnages.

Ainsi, il existe une dissociation des intérêts des joueurs et de ceux des personnages, qui ne recoupe forcément pas avec la distinction entre PJ et PNJ (jouer pour son compte/jouer pour l'histoire). Il n'est pas considéré comme manque de *fair-play* pour un joueur d'avoir des comportements ouvertement antisociaux ou égoïstes, s'il estime que son personnage doit agir ainsi, notamment en cohérence avec la nature de l'univers fictionnel. Jean-Frédéric nous fait part de ce qu'il a ressenti pendant une partie du jeu *Adrénaline 24* qui se situe dans un univers très hostile :

> [JF] J'ai vécu d'excellents moments de jeu parce que j'ai joué un mutant, dans un monde où on ne les aime pas, j'ai donc dû faire mon trou. C'est très immersif, je me souviens que mon perso a tué le perso d'un ami proche uniquement parce que ce personnage a trouvé une couverture et une boite de ravioli. Je l'ai tué pour ça, et j'ai mangé ma boite de ravioli dans ma couverture, devant le feu, le mec étant couché cinq mètres derrière, et il est resté couché pendant une heure. Dans un autre jeu moins immersif, il se serait relevé au bout de cinq minutes.

Rivalité entre joueurs ou rivalité entre personnages ?

Même dans les systèmes de jeu où les rivalités semblent évidentes, comme c'est le cas du jeu *Zombilles*, il existe certaines contradictions. Les PNJ zombies ont par exemple des consignes claires, celles de se confronter en toutes circonstances aux survivants et jamais entre eux. Leur rôle en tant que zombies recoupe leur fonction de PNJ : maintenir une pression constante sur les joueurs.

Mais au cours des six parties auxquelles j'ai participé, j'ai remarqué que les PNJ redéfinissaient largement le rôle qu'ils pensaient devoir occuper. Par exemple, afin de faire peser sur les joueurs une pression plus efficace, les organisateurs ont mis en place des équipes de zombies couvrant certaines zones à certains moments. Très vite, ces équipes sont entrées en concurrence pour savoir laquelle tuerait le plus de survivants, notamment en concevant des techniques de guet-apens incompatibles avec les capacités intellectuelles de leur personnages. Un zombie ne peut par exemple pas tendre de piège, car il réagit nécessairement au son et à la lumière. Se sentant déforcés

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

par rapport aux survivants capables d'utiliser des armes et de concevoir des stratégies, certains PNJ zombies ont redéfini leurs capacités, enfreignant ainsi les règles. Cette attitude a provoqué en retour des plaintes de la part des joueurs (« les zombies trichent ») et les organisateurs ont dû redéfinir les rôles et les capacités de chacun. A un certain stade, la rivalité entre personnages (survivants contre zombies) induite par l'univers fictionnel a glissé vers une rivalité entre participants (joueurs contre PNJ).

Dans un tout autre genre, le GN de masse AVATAR fait s'affronter des joueurs regroupés en factions. Quand leurs personnages meurent, les joueurs doivent rendre un service à l'organisation pendant une courte période (environ 15 minutes), notamment incarner un PNJ temporaire. La plupart du temps, les joueurs affrontent donc d'autres joueurs en situation de rivalité : ce qu'une faction gagne, c'est ce qu'une autre n'obtiendra pas. Mais l'enjeu de cette rivalité n'a pas toujours été le même. Pendant plusieurs années (de 2001 à 2007), mourir portait peu à conséquence. Perdre définitivement son personnage était assez rare, il fallait se faire « exécuter » par un joueur possédant une compétence rare (bourreau). Certains joueurs ont tiré parti de cette situation et organisé des commandos suicides chargés d'attaquer en permanence d'autres factions pour les empêcher de jouer. Les « suicidaires » se jetaient dans la mêlée en faisant le plus de dégâts possibles et recommençaient à loisir. Pour lutter contre ce phénomène, les organisateurs ont décidé de mettre en place un « tirage du destin ». Chaque fois que son personnage mourrait, un joueur devait piocher dans un sac contenant dix billes : s'il piochait l'unique bille noire, le personnage était perdu. Le joueur devait alors rendre toutes ses possessions de jeu, perdre toute son expérience et devenir un inconnu auprès des autres personnages de son groupe. Le souci majeur de ce système est qu'il a concerné tous les morts, ceux des commandos suicides et les autres. Tout à coup, participer à un combat et risquer de mourir pour perdre son personnage a pris une toute autre dimension, de même que donner la mort à un adversaire. De très nombreuses tensions ont émaillé le jeu depuis, débouchant sur de véritables conflits entre joueurs[153], et plus simplement entre personnages.

D'autres événements de masse proposent un système différent. Dans le jeu allemand *Conquest of Mythodea*, joueurs et PNJ sont également regroupés en factions, mais les factions de joueurs s'opposent aux factions de non-joueurs. Ainsi, mourir pour un PNJ ne revêt pas un gros enjeu, car il est assuré de pouvoir très rapidement endosser un autre personnage et n'a pas d'intérêt spécifique à faire le plus de dégâts possibles chez ses adversaires. Quand ils s'affrontent, joueurs et PNJ ne le font pas pour le même enjeu. Il n'y a rien qu'un survivant possède qu'un zombie puisse convoiter. Là où deux joueurs vont s'affronter pour atteindre le même objectif, un PNJ affronte un joueur parce que l'univers fictionnel et le système de règles le prévoit.

[153] Notamment des accusations de triche récurrentes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Les enjeux de la rivalité et la compétition

La rivalité, entre joueurs et PNJ mais également entre PNJ, n'est donc pas donnée une fois pour toute. Il s'agit surtout de la perception qu'ont des acteurs de la relation qu'ils entretiennent, en fonction des places qu'ils occupent. Si elle leur apparait comme déséquilibrée, ils mettront en place des stratégies de compensation - notamment la triche. Ainsi, pour que cette rivalité « de principe » serve au déroulement du jeu plutôt qu'à son blocage, les participants doivent avoir le sentiment de jouer à armes égales.

Toutes ces questions entrent dans une problématique plus globale de la construction interactive du jeu fictionnel : le projet des organisateurs est mis au banc d'essai, ils y apportent des corrections parfois profondes en fonction des attitudes et des opinions des participants. Ainsi, les acteurs impliqués s'approprient certains rôles et redéfinissent leur place dans le processus, en élaborant stratégies et contre-stratégies. L'organisation et le déroulement d'un GN ne fonctionnent donc pas comme la consommation d'un produit ou d'une œuvre livrée par un groupe à un autre. Cela fonctionne davantage comme l'appropriation critique et la re-modélisation permanente d'un objet ludique et fictionnel, qui existe dans le sens qu'il circule entre plusieurs individus organisés en réseau.

Ce sont également des enjeux pouvoir qui sont à l'œuvre. D'un côté, des organisateurs construisent un monde fictionnel, de l'autre, les joueurs s'en emparent, et bien qu'ils collaborent dans le but de créer ensemble une histoire et de passer un bon moment, chacun essaye de tirer son épingle du jeu. L'environnement apprêté par les organisateurs définit dans une large mesure le type d'interaction que les joueurs et leurs personnages pourront y établir, mais ceux-ci n'en profitent par moins pour le reconfigurer en permanence.

La façon de se coordonner dans un contexte de rivalité n'est sont donc pas donnée d'avance ni définitivement, elle se construit également dans le déroulement du jeu. Les PNJ en particulier sont soumis à une triple tension entre leur fonction dans le jeu (faire avancer l'histoire, combattre les joueurs), la recherche d'un plaisir personnel (comme tout participant) et les intérêts de leur personnage (variables selon leurs rôles).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la troisième sous-partie

Dans cette troisième sous-partie, j'ai étudié la troisième dimension des relations d'engagement impliquant le personnage. Elles concernent les interactions entre les joueurs, pendant la partie. Nous avons vu tout d'abord, grâce à G. H. Mead et G. Bateson, que le jeu en général, et plus spécifiquement le GN par la place qu'y occupe le personnage, est affaire de feintise. Il faut faire semblant et agir dans un cadre qui n'est pas tout à fait celui de l'ordinaire pour que le jeu fonctionne, il faut prendre une posture d'acteur. Mais il faut surtout, et c'est là que l'importance du personnage incarné est la plus visible, employer des moyens de communiquer, de s'entendre sur le fait que les actions qu'on entreprend quand on joue ne véhiculent pas le même sens que d'ordinaire.

Il existe donc quelque chose d'implicite dans l'activité de jouer, une posture d'action à laquelle nous sommes tous plus ou moins habitués, pour l'avoir expérimenté longuement pendant notre enfance. Cette posture en décalage, c'est celle de la feintise, de la complicité tacite, de la farce, du mensonge sans ambition malveillante, c'est celle qui nous invite à « jouer le jeu », pour autant qu'on ait conscience qu'on nous y invite, et qu'on sache comment s'y prendre.

Expliciter cet implicite, pour reprendre un grand des grands paradigmes de la sociologie, ne semble pas compliqué dans le cas du GN, puisque l'engagement du joueur dans une partie implique nécessairement que tout ce qui s'y déroule compte « pour de faux ». En réalité, il n'en est rien, et la manipulation du personnage est chose complexe, spécifiquement quand il se trouve au contact d'autres personnages. On ne sait jamais vraiment, immédiatement ou à coup sûr, si le joueur agit en tant que son personnage ou en tant que lui-même, et si cette posture d'action n'intervient pas en réalité par degrés ou par saccades, dans un enchevêtrement complexe d'alternances.

Notamment, certaines situations nécessitent un effort conscient pour se mettre dans la peau du personnage. La déchéance brutale d'un personnage (cas de JF) pourrait être vécue comme un échec, si le joueur n'objectivait pas sa situation pour la transformer en expérience ludique intense, et procéder à une autocritique pour accepter sa disgrâce et finalement passer un bon moment.

Mais cette réflexivité n'est pas toujours de mise. Très souvent, ce sont les affects qui font que le personnage est momentanément occulté. A tout instant, le joueur peut écarter son personnage, notamment à cause de ce qu'il ressent : fatigue, stress ou émotions intenses. Son attention est également mise à l'épreuve. Pendant une partie, le joueur ne devrait, en théorie, ne voir le monde qu'à travers les yeux de son personnage. Mais cela est impossible en réalité, à tout moment, le joueur peut avoir une réaction spontanée en entendant certains mots, par exemple

prononcés dans une langue que son personnage n'est pas censé connaitre (Ali, dont le personnage de shaman saxon ne devait pas comprendre le français). En somme, le joueur reste toujours lui-même, et ses capacités d'occulter ses propres manières de voir le monde sont conditionnées par ses émotions, notamment quand, grâce à son personnage, il exprime son amitié envers un autre joueur, ou lorsqu'il fait preuve de peu d'intégrité en s'intéressant à des PNJ d'apparence banale, simplement parce qu'il sait que ce sont des organisateurs qui les incarnent, et que ces derniers ont sans doute des informations précieuses à livrer.

Au final, le fait d'expliciter ces phénomènes de « jouer le jeu » ne conduit pas forcément à identifier des règles informelles, comme on pourrait s'y attendre. Il n'existe pas véritablement de manières de faire pour gérer la partition entre le domaine d'action du personnage et celui du joueur. Il existe surtout des phénomènes d'adaptation spontanés, comme dans le cas de la brigade des toilettes, cas typique illustrant à merveille cette frontière, mais surtout les stratégies qui sont mises en place pour ne contrarier aucun intérêt, ni celui du joueur, ni celui du personnage.

Ces stratégies contingentes sont également visibles dans des pratiques de GN d'un type particulier, les jeux sur le mode pervasif (ou permanent). Ils nous permettent de réexaminer la question des cadres pragmatiques de la fiction tels que décrit par Schaeffer, et de privilégier l'approche par la compétence d'immersion du joueur face à la sollicitation de ses perceptions. En effet, un des grands principes des jeux permanents comme la *Camarilla bruxelloise* est qu'ils se jouent dans l'espace public, et accordent au cadre pragmatique une importance particulière. Celui-ci est confondu, autant que faire se peut, avec l'ordinaire: on joue dans le métro, à la terrasse des cafés ou dans des parcs, bien qu'on incarne des personnages vampires aux apparences physiques souvent remarquables. De plus, l'immersion proposée par ce type de jeu est beaucoup plus longue que d'ordinaire: on peut jouer tous les jours, à l'impromptu, et pendant des semaines. Le jeu devient alors quotidien, le personnage particulièrement familier, puisqu'il n'intervient pas, comme dans un GN classique, dans le cadre d'une aventure spécifique, mais dans sa vie de tous les jours. Les joueurs doivent donc, par l'intermédiaire de leurs personnages, se coordonner d'une façon particulière, puisqu'ils ne sont pas réunis dans un lieu ou à un moment précis pour jouer. Incarner un personnage prend un tour moins intense que pendant une partie ordinaire, et consiste davantage à penser à long terme, mais aussi dans l'immédiateté des situations qui peuvent intervenir à tout instant, puisque le personnage est joignable par téléphone, par e-mail ou parce qu'on peut le croiser au coin de la rue. Dans ce cas, l'univers fictionnel est beaucoup moins peuplé d'objets, de décors ou d'effets spéciaux. Sa densité et sa réalité sont surtout liées aux interactions des personnages, et à leur capacité à le faire exister. L'aspectualité de l'univers fictionnel est moins essentielle que les compétences des joueurs qui s'en saisissent.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le couple personnage/joueur ne recouvre donc pas le couple monde fictionnel/monde ordinaire. Cela est spécifiquement visible quand on en vient à aborder la question de la rivalité et de la compétition. L'observation de différentes parties montre qu'au sein d'un jeu, plusieurs systèmes de mise en concurrence peuvent intervenir. Ainsi, les joueurs se coordonnent entre eux, grâce à ou par l'intermédiaire de leurs personnages, en fonction de la configuration spécifique de l'activité à laquelle ils participent. Mais tous les univers ne permettent pas d'interagir de la même façon. Dans le jeu *Zombilles*, survivants et zombies n'ont d'autre choix que de s'affronter. Les premiers échappent aux seconds comme les gazelles tentent d'échapper aux léopards. Mais à l'intérieur des groupes, des logiques de compétition entre les joueurs n'en existent pas moins, notamment consolidés par un système de récompenses.

Les phénomènes de compétition et de rivalité permettent donc de mettre en avant la façon dont s'articule la relation entre le joueur et son personnage, mais aussi la relation entre joueurs, et comment elle transite par l'incarnation du personnage et l'adoption d'une posture d'immersion.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la première partie

Une première approche du GN par à l'étude du personnage permet d'éviter un piège méthodologique : celui d'une confrontation artificielle entre réalité et fiction, qui ne fait que recouvrir, nous dit notamment Schaeffer (1999), la question du vrai et du faux. La position que je souhaite adopter à ce sujet est essentiellement centrée sur l'individu lui-même, sur sa perception des événements dans lesquels il est pris et comment il s'y engage en adoptant une certaine posture. Le joueur de GN n'a souvent guère besoin de se poser la question du réel et du fictionnel, mais plutôt celle de savoir ce qu'il peut faire, concrètement, quand il est face à une situation spécifique, dans un contexte ludique plus général.

Comme le présente Olivier Caïra dans *Définir la fiction*, certaines régularités ne suffisent pas nécessairement à comprendre le phénomène fictionnel, même si leur récurrence interroge à bien des titres. Caïra parle ainsi *d'indices de fictionnalité*, qui ne sont pourtant par systématiquement inscrits dans le contenu fictionnel à proprement parler. La fiction, dans une approche que le sociologue appelle *internatliste* est étudiée selon le principe qu'elle porte en elle suffisamment d'indices pour que ses intentions soient claires. A l'inverse, une démarche *externaliste* consiste plutôt à étudier les moyens grâce auxquels nous distinguons spécifiquement un contenu fictionnel d'un autre, sur le plan de l'expérience, en faisant notamment appel à nos perceptions et à nos compétences d'analyse[154].

Le problème spécifique posé par le GN est que, comparativement à d'autres procédés fictionnels, il ne suffit pas de le considérer comme tel pour s'immerger. Si la fiction, nous dit Olivier Caïra, revêt bien souvent les habits du mensonge (c'est le cas du canular), c'est pour mieux nous impliquer dans un processus d'adhésion. Ainsi, je ne souhaite pas totalement laisser de côté la réflexion sur le vrai et le faux, ni sur ce qui apparait comme réel, tout en présentant les symptômes indéniables de la fictionnalité.

Parce qu'il est difficile de reprendre au sujet du GN la distinction proposée par Schaeffer entre pôle créateur et pôle récepteur, il est également délicat de choisir (si même un choix s'avère nécessaire) entre approche internaliste et externaliste. Tous les participants d'un GN savent que ce qui va se dérouler dans la partie existe nécessairement « pour de faux ». Mais tous vont également orienter leurs efforts afin que cela paraisse le plus réel possible.

[154] J'y reviendrai plus bas dans un encadré.

Le personnage permet ainsi de pouvoir utiliser les deux approches. Je prendrai pour illustrer cette idée un exemple aussi simple que fréquent, celui d'un combat à l'épée en mousse. Mettons qu'un personnage (fictionnel), incarné par un joueur (réel) donne un coup (réel) avec une épée en mousse (fictionnelle) à un autre personnage, mais c'est le joueur qui ressent une douleur (réelle) et l'autre joueur qui s'excuse réellement - sur le mode métacommunicationnel -, là où le personnage pourrait se contenter d'un « Tu l'as bien cherché ! ». L'absence de continuité dans la relation de fiction où sont impliqués ces deux combattants est caractéristique de la posture d'engagement en collaboration. Chacun s'en trouve un peu le dépositaire, le récepteur ou le créateur. La fiction y est interagie, elle est construite à l'aide de l'autre, sans que ce dernier soit, par ce procédé, placé dans un rôle imposé (notamment celui du spectateur coupé des événements auxquels il assiste).

Le « travail » de l'immergé, dans ce cas, ne vise pas à transmettre ou à recevoir un contenu fictionnel selon un axe production/réception. Il vise à se l'approprier pour le renvoyer avec encore plus d'énergie vers un tiers. En somme, le premier effort de l'immergé dans un univers de GN, qui adopte donc cette posture particulière, vise bien-sûr à pénétrer dans cet univers, mais dans un même mouvement, à participer de sa création. Cet effort, que bien d'autres fictions ne nécessitent pas, s'assimile à une forme d'implication, une forme d'adhésion consciente et volontaire (volontaire dans un double sens, parce qu'elle est librement consentie, mais également parce qu'elle demande d'agir).

Un apport majeur des travaux de Schaeffer sur la fiction (1999), souvent occulté par la place centrale qu'occupent les sept dispositifs d'immersion, consiste à aborder la fiction sur le plan de son *efficacité* à emporter notre adhésion. L'auteur emploie une expression tout à fait parlante (p.136), « la force de conviction de [la] fiction », qui ouvre dans l'ouvrage la réflexion sur les cadres pragmatiques de la fiction.

Cette idée d'adhésion fictionnelle librement consentie est présente dès le 18ème siècle chez les romantiques anglais. Samuel Coleridge, dans *Biographia Literaria*, amenait l'idée d'une fiction à même de « suspendre volontairement notre sentiment d'incrédulité » (*willing suspension of disbelief*), par l'entremise d'un « semblant de vérité » (2004, p.92). Nous sommes déjà dans l'idée d'une *adhésion* ou d'une *posture d'immersion fictionnelle* si chère à Schaeffer, qu'il décrit comme devant « s'établir sur une base volontaire […], ce qui implique une suspension provisoire (et partielle) [des règles] qui valent en dehors de l'espace ludique » (1999, p.151). Puisque cette suspension est décrite comme volontaire, je ne peux m'empêcher de la considérer comme une forme d'engagement. Dans un article récent, Gil Bartholeyns (2009, p.7) reprend l'idée de Coleridge et la transpose, dans le cadre d'une réflexion sur le GN, en tant que « capacité d'augmentation volontaire de la croyance ». S'il est nécessaire, dans un premier temps, de s'immerger dans un GN sur le mode mimétique, en dotant son personnage de compétences issues de l'univers fictionnel, cette seule

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

étape ne suffit pas à donner vie au personnage. Le personnage de GN ne se contente pas d'être une entité qui fait référence à l'univers dans lequel il existe. Il doit être actionné, incarné, confronté, il participer activement à la construction de l'univers. Il rend ainsi compte de la posture collaborative du joueur qui se coordonne avec les organisateurs, avec lui-même et avec les autres joueurs.

Sans lieu pour développer cette posture, qui repose sur des logiques d'action et des compétences spécifiques, le personnage n'existe que dans l'imagination du joueur. C'est donc dans un rapport avec autrui que les univers fictionnels de GN doivent être créés et alimentés, sur la base de l'attitude active de celui qui y plonge. C'est ce que nous allons à présent voir dans la seconde partie, notamment pour étudier concrètement comment la cohérence fictionnelle interne de l'univers agit comme un moteur pour l'interaction ludique (moteur qui se grippe parfois, nous allons le voir). Ainsi, si l'univers agit sur le joueur pour l'aider à créer son personnage (il choisit ses compétences, il écrit un récit de vie), le joueur agit en retour sur l'univers pour s'y faire une place, mais également pour renforcer ses cadres.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

DEUXIEME PARTIE.

Interagir au sein d'un univers.

Repousser les limites et renforcer le cadre

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Introduction de la deuxième partie.
L'immersion fictionnelle, une question de sens

Pour aborder la question de l'immersion fictionnelle dans le GN, je repartirai de la notion d'adhésion présentée dans la première partie, notamment grâce au concept de *suspension volontaire de la croyance* chez Coleridge. Cette adhésion à un contenu, celui de l'univers initialement conçu par les organisateurs et augmenté des apports des joueurs via leurs personnages, prend dans le cas présent la forme d'une appropriation collective. S'immerger dans un univers de GN nécessite de mettre en place des « connecteurs » au sens où l'entend Bruno Latour dans *Changer de société* (pp.36 et suivantes). Comment les acteurs s'y prennent-ils, en somme, pour collaborer dans une situation particulière, quelles « controverses » agitent ces associations, comment ces controverses se connectent, et comment une « mise en ordre du social » est susceptible d'opérer de manière plus ou moins stable, pour faire exister les mondes imaginaires du jeu ? Je souhaite ici réexaminer l'interprétation que livre Schaeffer de l'immersion fictionnelle en général (1999, p. 195), à savoir un « glissement » du récepteur dans des « amorces mimétiques déjà constituées ». Schaeffer dit du récepteur de fiction « qu'il lui *suffit* de s'y laisser prendre ». Dans le cas du GN, ce glissement est certes nécessaire, mais pas suffisant.

En premier lieu, les connexions qui s'établissent entre les utilisateurs de fiction, quand celle-ci prend la forme d'un jeu, ne sont pas du même genre que celles qui s'établissent pour d'autres phénomènes créatifs ou artistiques. Dans *Les monde de l'art*, Becker illustrait par exemple la collaboration des différents acteurs impliqués dans la fabrication d'une œuvre, de l'artiste au producteur, en passant par le technicien, le galeriste, l'acheteur ou l'amateur, tous connectés dans un système circulatoire. Cette division du travail créatif est à replacer dans le contexte spécifique du GN. En effet, il est nécessaire d'examiner les connexions entre l'individualité des « créateurs » (l'équipe des organisateurs) et la collectivité du « public » (les joueurs) et d'élucider la nature de ce qui circule, étant donné que le GN ne produit pas à proprement parler d'œuvres.

Le GN dénote ainsi d'autres formes de fictions créatives sur deux plans essentiels :

1. Il n'existe pas réellement de *support* ou de *média*, comme un film, un livre, un tableau, un œuvre fixe ou performative, reproductible ou éphémère. Le GN ressemble davantage à une performance en direct qui implique différents objets matériels ou immatériels
2. Il s'agit d'un processus de *création interactive*, entre fabricants et usagers, mais aussi entre usagers, avec l'univers créé ou en train de se créer

L'étude des *mondes de l'art* suppose en effet l'existence du concept d'œuvre, qui dans le cas d'un jeu n'est pas forcément le plus adapté, la partie pouvant difficilement être considérée comme telle, et malgré la présence de nombreuses objets, facilement identifiables, qui servent au bon déroulement du jeu : costumes, armes factices, décors, chants, maquillages, scénarios, etc. L'approche par l'œuvre n'est sans doute pas le plus utile pour étudier le GN.

Pour analyser les phénomènes d'immersion aussi bien que la façon dont cette immersion agit au travers de connecteurs, il me faut donc penser un dispositif qui tienne à la fois des amorces mimétiques chez Schaeffer, et de la division du travail social chez Becker. En d'autre termes, je dois considérer ici la façon dont les GNistes s'engagent dans une activité créative qui ne produit pas d'œuvres, et fonctionne non comme une fiction classique, mais comme un jeu.

Pourquoi ne pas considérer une partie de GN comme une forme d'œuvre ? Tout d'abord, une partie de GN est un épisode unique, presque toujours inséré dans une campagne scénaristique sérialisée. Cette partie ne sera jamais rejouée deux fois de suite, avec un public différent. Elle serait également insaisissable aux yeux d'un spectateur, coupé de l'action qui s'y déroule s'il n'y participe pas lui-même. Et s'il y participait, il serait bien incapable de prendre connaissance de toutes les intrigues, de toutes les interactions entre les personnages. Egalement, parce que les sites à même d'accueillir une partie sont rares, les organisateurs veillent à les restituer dans un état de grande propreté, et les modulations apportées pour faire correspondre les lieux de l'action à ceux de l'univers imaginaire sont par nature temporaires. Même lorsqu'il s'agit de parcelles agricoles (*Ragnarok*) ou de terrains vacants (AVATAR), un grand soin est apporté à restituer le site dans son état d'origine. Dans le principe, et contrairement à d'autres formes de fictions, le GN ne laisse pas véritablement de traces visibles à l'endroit où on le pratique, pas plus qu'il ne produit de supports amenés à se préserver[155]. Et bien sûr, il n'existe pas de public placé en position de spectateur. Même si certains événements sont ouverts aux curieux et aux familles de joueurs, cela déroule de façon très cadrée : à *Conquest of Mythodea*, les organisateurs installent une tour en échafaudages, qui surplombe le site de jeu à une dizaine de mètres de hauteur. Aucune interaction avec les joueurs n'est possible pendant la partie.

Ainsi, pour faire un usage pertinent des *Mondes de l'art* d'Howard Becker appliqué au GN, c'est davantage la notion de *monde* que celle *d'art* qu'il faut retenir. Cela offre en outre la possibilité de redéfinir les rôles traditionnels que prennent « usagers et fabricants » dans le processus de création fictionnelle, pour reprendre le vocabulaire de Becker (2006, p.40 et suivantes). Prolongeant l'approche présentée dans *Les mondes de l'art*, le sociologue américain élargit la réflexion, dans *Comment parler de la société ?*, à l'ensemble du monde social, en évoquant notamment le cas des

[155] Exceptions faites des nombreuses photographies prises pendant le jeu, mais qui ne concourent pas directement à son déroulement.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

représentations. Becker n'y évoque plus simplement les œuvres (photographies, pièces de théâtre, romans), il y parle également « d'artefacts » - notamment les cartes routières - tout en s'intéressant aux objets immatériels - notamment les données statistiques -, en insistant sur le fait que bien qu'ils soient « fabriqués » par des individus clairement identifiables, les objets sont toujours réappropriés par leurs utilisateurs (p.42) :

> Les usagers recomposent complètement ce que les fabricants avaient conçu comme une communication à sens unique, pour en faire la matière brute de leurs propres créations, selon leurs buts et leurs usages à eux. Les utilisateurs ont toujours la possibilité de prendre ainsi les choses en main.

Dans le cas du GN, on se rend compte que l'immersion collective est avant tout affaire de consensus entre les participants. Ce consensus est largement basé sur ce que Becker appelle « le critère du bien assez bon ». L'épée en latex n'a certes pas le rendu visuel du métal, le costume du général d'armée manque parfois de superbe, mais cela convient, et il est rare de voir les joueurs préférer le débat immédiat sur la pertinence ou l'esthétique d'une représentation fictionnelle au fait de l'accepter telle quelle, et continuer à jouer. Ainsi, quand la signification d'une action ou d'un objet échappe aux joueurs en situation d'immersion, ceux-ci improvisent tout de même une réaction qui puisse convenir.

En 2010, j'ai participé au GN allemand *Conquest of Mythodea*. Le problème de la langue s'est posé à plusieurs reprises, pour moi et pendant mes observations mais également pour les joueurs belges que j'ai accompagnés. J'ai notamment assisté à une scène qui me semble assez bien illustrer cette idée. En plein milieu d'un combat impliquant plusieurs centaines de personnes, nous nous sommes subitement retrouvés en première ligne. Un mage nous a alors pointés du doigt en proférant ce qui semblait être une formule magique. Aucun d'entre nous n'a compris ce qu'il venait de dire. Mais les trois joueurs devant moi ont eu une réaction très intéressante. Le premier s'est enfui, pensant avoir subi un sort de terreur. Le second s'est effondré en pensant avoir subi un sort d'évanouissement. Le troisième a fait mine d'avoir été paralysé. Dans le feu du combat, je n'ai jamais su quel sort le magicien avait lancé, mais j'ai pu constater que spontanément, les joueurs ont adopté une réaction qui a paru « bien assez bonne », même si elle a pu paraitre un peu surprenante.

J'aimerais donc introduire la question de l'immersion fictionnelle grâce à la polysémie que revêt le mot « sens ». Il y a le sens *sensoriel*, celui de la perception visuelle, auditive ou olfactive, souvent sollicité dans un GN, qui par sa dimension physique, implique particulièrement l'idée d'*ambiance*, souvent décrite par les joueurs comme immersive ou pas immersive. Les odeurs de viande rôtie, le son de la cornemuse ou des tambours dans le lointain, la masse des assaillants dans la ligne adverse : tout cela contribue très fortement au sentiment d'immersion.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Il y a ensuite le sens *sémantique*, celui de la signification des représentations que nous percevons justement grâce à nos sens. Il y a ce que l'on voit, et le sens qu'on attribue à ce que l'on voit. Or cette signification, lorsqu'il s'agit de parler de fiction ou de jeu, est souvent orientée par la position antimimétique héritée de la philosophie platonicienne ou cartésienne, qui invite à lui attribuer une valeur de fausseté ou de vérité, notamment selon le principe cartésien bien connu : « nos sens nous trompent ». Perception et attribution du sens sont donc souvent renvoyés dos à dos, « comme les deux faces d'une même feuille de papier », pour reprendre la position de la linguistique saussurienne concernant la relation du signifié au signifiant, de l'objet au mot qui le désigne. Dans une partie de GN, les objets que l'on voit sont tous bien réels, mais leur sens en le plus souvent fictionnel. Pourtant, la tâche qui consiste à faire correspondre ces deux dimensions, comme le fait d'accorder à une épée en mousse un rendu métallique, ne fonctionne pas sur le régime de l'illusion : jamais l'épée de mousse n'est confondue avec une véritable épée. Ce qui est « travaillé » par les immergé, ce n'est pas son apparence, c'est le sens qu'ils lui donnent.

Cette idée n'évacue pas pour autant, loin s'en faut, la question de l'esthétique dans le GN. Costumes, armes, décors, effets spéciaux sont omniprésents et la culture matérielle se développe dans de nombreuses configurations. Mais surtout, l'observation de la pratique révèle que fabricants et usagers se « disputent » énormément au sujet de *l'aspectualité* des éléments de jeu - matériels ou immatériels - tout autant qu'au sujet du *sens* qu'il conviendrait de leur attribuer. Par exemple, il apparait techniquement difficile de rendre un personnage invisible. Pourtant, de nombreux systèmes de règles permettent, par une gestuelle simple (croiser les bras au-dessus de la tête) de le matérialiser, avec plus ou moins d'efficacité. En revanche, il parait simple de simuler le siège d'une forteresse, notamment grâce à des engins fabriqués pour l'occasion. Pourtant, nous allons voir qu'actuellement aucun système de simulation ne fonctionne correctement en Belgique.

Le second effort de l'immergé dans un univers de GN, qu'implique la posture d'engagement qu'il doit adopter, renvoie largement à sa capacité d'établir un accord quant au sens à attribuer aux représentations sollicitées pour le jeu. Cet accord, cette coordination (pour reprendre le terme de Thévenot au sujet des régimes d'engagement) intervient à plusieurs niveaux. Le joueur doit se convaincre lui-même que l'épée de mousse lui permettra de tuer un personnage adverse et cet accord devra, pour que le jeu se déroule sans besoin d'être interrompu, intersubjectif.

L'immersion apparait alors comme une capacité construite collectivement à se projeter soi-même, non seulement sur le plan physique, mais également représentationnel, et surtout en interaction avec d'autres immergés, dans un univers imaginaire. Cette immersion revient alors à établir un accord concernant un système de simulation à même d'attribuer des significations à toutes sortes de représentations, et dont le but final serait de pouvoir agir ensemble dans le système de sens ainsi créé. A ce titre, le GN peut être vu comme une vaste opération de création de sens, dans

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

laquelle s'exprime particulièrement la volonté des acteurs de trouver un consensus sur les significations créées. S'immerger dans un monde de GN, c'est être d'accord de dire qu'un gobelet en plastique est une coupe en étain, ou qu'un siège de camping recouvert d'un morceau d'étoffe, le trône du seigneur local. Non seulement cet accord doit être effectif au moment où le jeu commence, mais ses dispositions doivent également permettre de réagir à l'impromptu, dans les cas fréquents où un objet matériel ou immatériel se présente à l'immergé. Pour ne pas quitter sa posture d'immersion, il doit le plus vite possible lui attribuer un sens, et trouver une raison logique à sa présence dans l'univers.

C'est là que réside toute l'originalité du phénomène d'immersion fictionnelle dans un contexte ludique, notamment parce qu'elle présente une contradiction. Il s'agit à la fois d'adhérer à des représentations « prêtes à l'emploi » (dans lesquelles on « glisse » pour reprendre l'idée de Scheffer), mais il s'agit également de les manipuler pour leur donner un sens nouveau. A ce titre, l'immersion en GN apparait davantage comme un processus continu que comme un état stable (être immergé ou pas), et ce processus peut alors être observé à travers ses différentes étapes : échange de points de vue, contradictions, négociations, controverses, entente, contractualisation, infractions, etc.

La seconde tâche de l'immergé dans un univers de GN est paradoxale. D'un côté, il doit plonger dans le jeu et s'y construire une place. Son personnage est en lui-même une représentation fictionnelle. Puisqu'il est doté de compétences, d'une histoire personnelle, de projets, d'alliés, ce personnage agira dans et sur l'univers avec une très grande autonomie, autonomie encouragée par l'apprêtement du monde, spécialement construit pour accueillir ses aventures, notamment parce qu'il est peuplé d'autres personnages avec lesquels interagir. Métaphoriquement, l'immersion collaborative revient à constamment repousser les cadres de l'univers, en collaborant pour lui donner plus de sens. Mais dans un mouvement inverse, l'immergé doit également exercer de manière active une part de responsabilité quant à la cohésion de ce monde, afin de ne pas y créer de brèches qui mettraient en péril sa stabilité. Il doit en conséquence également renforcer les cadres qu'il contribue à repousser, pour que tous les éléments qui s'y intègrent (ses idées, les scénarios qu'il veut lancer, les objets qu'il veut introduire ou plus généralement les sens qu'il attribue à tout cela) fassent partie d'un ensemble cohérent. J'appelle cette seconde face de l'action d'immersion qui vise à interagir dans et avec l'univers le « rebouclage ». Quel que soit le chemin que le joueur souhaite prendre, quel que soit le degré de liberté dont il veut doter son personnage, quelle que soit la puissance de son imagination, il doit toujours agir dans l'optique de maintenir la cohérence de l'univers fictionnel.

Afin de bien comprendre cette action qui semble contradictoire, je décomposerai cette deuxième activité constitutive de la posture d'immersion fictionnelle en trois étapes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La première étape est liée à la dimension fondamentalement interactive des pratiques ludiques. Elle consiste pour le participant à y occuper une place active. Pour illustrer l'importance du phénomène esthétique dans le GN, j'ai choisi du traiter du costume. Cette caractéristique de l'immersion implique d'adopter une attitude proche de celle d'un acteur qui doit interagir avec ses partenaires et avec le monde fictionnel, mais dont l'identité physique n'est pas virtualisée (pour reprendre le cas du huitième dispositif chez Schaeffer, qu'il étudie grâce au jeu vidéo). Je traite ensuite de l'immersion sur le plan de l'histoire, décrite par les joueurs comme « une aventure à vivre ». Cette histoire est notamment traversée de lignes de force qui lui donne une ossature scénaristique. C'est parce que le joueur se sent libre d'agir à sa guise (ou presque) dans l'univers que son sentiment d'immersion est préservé.

La deuxième étape est davantage liée à une caractéristique propre aux fictions : le besoin de l'univers fictionnel d'afficher une certaine la cohérence interne. Celle-ci intervient sous la forme d'une relation *d'attentes réciproques* entre les participants[156]. Histoire, possibilités d'action du personnage et esthétique doivent trouver un terrain d'entente. En effet, les univers de GN sont peuplés d'incohérences et les parties ne manquent pas d'amener des disputes entre les participants. Pour ne pas briser le sentiment d'immersion, les GNistes ont recours à un ensemble de *stratégies* pour régler leurs désaccords et pour tenter de minorer les effets néfastes des incohérences. Ils doivent donc coordonner leur action collective sur plusieurs plans : respect des personnes, respect des biens, respect du bien commun que constitue l'activité qui les réunit, notamment sur la base d'un plaisir de jouer partagé par tous.

La troisième étape permet d'explorer la façon dont les univers fictionnels et les événements qui s'y déroulent sont *simulés*. C'est en effet la simulation qui permet de combiner les deux étapes précédentes : elle demande à l'immergé d'adopter une posture active et réactive (en cela elle fonctionne comme un jeu) ; elle donne un cadre à l'action, prescrivant notamment ce qu'il est possible de faire ou pas, instituant que tout est « pour de faux » (elle agit ainsi comme une fiction). Il s'agit par exemple de concevoir des combats réalistes, dans les rixes individuelles et les blessures qu'elles occasionnent, mais aussi dans des batailles de masse comme la prise d'une place forte et les combats de siège. Il s'agit également de voir quelles places occupent les différents protagonistes dans les discussions qui concernent la manière de représenter des actes simulés, pour décider par exemple du fonctionnement de l'économie des ressources du jeu. La question de la simulation permet enfin de mettre au jour une compétence spécifique à la pratique du GN : le *role-play*. Celle-ci relève à la fois des capacités de comédien du joueur mais permet également de manipuler des objets immatériels comme des connaissances pour leur donner une dimension concrète, visible et

[156] C'est notamment le cadrage analytique initial présenté par O. Caïra dans *Définir la fiction*.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

appropriable par les autres joueurs. Il s'agit ici de faire exister littéralement des choses qui ne se voient pas.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Encadré.
Les cadres de la fiction, le cas du GN

Dans son ouvrage récent *Définir la fiction*, Olivier Caïra, également auteur d'un ouvrage consacré aux jeux de rôles sur table, revient sur la thématique des cadres en sociologie, sur la base des travaux d'Erving Goffman (1974) mais aussi de Richard Schechner (2003 ; 2006). Dans l'introduction du chapitre 5, le sociologue précise notamment :

> Nombre de théoriciens produisent des modèles complexes pour décrire des passages ou des éléments d'œuvres qui ne posent aucune difficulté au public profane. Il ne s'agit pas de disqualifier ces modèles du fait de l'apparente incongruité de leurs exemples : toute théorisation suppose de passer par la simplification et l'abstraction. [..] Néanmoins, ces outils ne sauraient se substituer au matériau qu'ils décrivent. […] Autant les axiomatiques présentent un cadre étanche, autant les œuvres mimétiques se prêtent à la manipulation et au conflit de cadrage. La fictionnalité ne couvre pas les cadres de manière stricte et exclusive : elle en est une propriété plus ou moins saillante et plus ou moins consensuelle.

L'idée des cadres en sociologie reste un des concepts les plus populaires de la discipline. Ils ont été débattus à de nombreuses reprises[157]. Olivier Caïra y revient spécifiquement au sujet des fictions, qui ne sont pas le centre d'intérêt principal d'Erving Goffman. Pourtant, il est intéressant d'étudier une utilisation potentielle des cadres au sujet du GN. En réalité, Goffman s'est davantage intéressé aux phénomènes de manipulation qu'à la fiction proprement dite. Par l'étude concrète de cas qui mélangent les deux approches, Olivier Caïra démontre que certaines manipulations médiatiques (notamment le canular radiophonique d'Orson Welles concernant une invasion extraterrestre de la Terre), sont destinées à être des fictions, bien qu'elles fassent un large recours à des outils pragmatiques qui les assimilent à des mensonges ou des manipulations. L'important n'est pas de savoir sur le plan essentiel ce qu'est l'histoire racontée, mais bien de comprendre comment elle est construite, reçue et interprétée par un public. C'est sur le plan de l'étude pragmatique qu'une fiction a le plus de chance de s'éclairer, et de permettre d'introduire la notion de cadre qui lui est *a priori* difficilement applicable.

En effet, l'idée du cadre chez Goffman consiste essentiellement à étudier les conditions qui font qu'une situation nous apparait comme réelle, ce qui détermine largement, selon le sociologue

[157] DAVIS, 1975 ; WINKIN, 1988 ; JOSEPH, 1998 ; GARDELLA, 2003 ; NIZET et RIGAUX, 2005.

américain, notre volonté de nous engager dans cette situation. Ces conditions de la réalité sont celles qui nous aident à repérer des étrangetés, et donc ce qu'il y a d'irréel dans la vie quotidienne.

Cette idée de Goffman doit beaucoup aux réflexions de son mentor, William James, médecin, philosophe et psychologue américain. Dès la fin du XIXème siècle, James critiquait déjà la position antimimétique, en s'intéressant aux émotions et aux contextes qui nous font penser qu'une situation est vraie, autrement que par sa simple dimension essentialiste (notamment dans *La volonté de croire*, publié en 1897). James ne questionne pas à proprement parler la nature intrinsèque du réel, mais ce qui fait qu'une situation nous apparait comme réelle. Goffman poursuivra cette idée avec la notion de cadre de l'expérience, en réfléchissant à la manière dont l'individu s'engage dans une action ou un acte de parole conséquemment à ce qu'il perçoit d'une situation et de son contexte, perception souvent faussée par une « erreur de cadrage », la « fabrication » d'un cadre ou une manipulation. Les cadres apparaissent comme des lunettes chez Goffman, certaines déforment la réalité, nous laissent croire à des choses qui ne sont pas, ce sont des manières de percevoir le monde. Goffman a donc ancré son analyse sur un axe du vrai et du faux, du mensonge, du canular, de la manipulation, de l'erreur d'interprétation non pour ce qu'ils sont, mais pour ce qu'ils paraissent être.

L'idée de cadres peut-elle être utile à l'étude du GN, notamment pour comprendre le phénomène d'immersion ? S'immerger et jouer dans un univers fictionnel ne s'assimile-t-il pas à la fabrication de cadres, ou à la navigation dans des cadres, étant entendus comme des niveaux de signification ou pour citer Gardella (2007) comme des « strates de sens » ou des calques venant se superposer les uns sur les autres comme les celluloïds d'un dessin animé, donnant à une situation un décor, des personnages et une action.

Plusieurs auteurs ont sollicité Goffman et le concept de cadres dans leur étude du jeu de rôle. Gary Allan Fine (1980 ; 1981 ; 1983), élève de Goffman, a étudié des groupes de jeunes rôlistes de la banlieue de Chicago dans les années 1980. Fine n'emploie pas le terme d'immersion, mais celui d'*engrossment*, une notion proche du sens d'être *captivé*, très souvent appliquée aux fictions ou aux jeux. En disciple de Goffman, il s'intéresse dans son ouvrage principal, *Shared Fantasy*, à la façon dont les adolescents américains reconfigurent leur environnement social (leur réalité quotidienne en somme) dans des univers fictionnels où ils projettent des fantasmes eux-mêmes très contextuels.

Fine applique ainsi au jeu de rôle sur table l'idée de Goffman (1974) au sujet des fictions, reprise par Caïra (2011, p.113) :

> [Si] les fictions et les rencontres sportives sont fondamentalement des procédés destinés à nous absorber, des matériaux pour élaborer un monde capable de nous transporter, il faut alors en conclure que les limites qui leur sont imparties sont les limites de ce qu'une époque définit comme captivant et séduisant. L'histoire de ces limites est donc l'histoire de ce à quoi nous prêtons attention.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

C'est la maîtrise de ce contexte par les joueurs, leur capacité à naviguer entre les cadres d'une réalité et d'une fiction partagées, qui constitue l'immersion et le plaisir de jeu. C'est parce que les jeux sont d'après G. A. Fine des « ensembles de conventions sociales bornées » (p.182, ma traduction) que l'analyse de leurs cadres devient possible.

Le concept complémentaire à celui des cadres de Goffman, repris par Fine, est celui de leur ajustement (*keying*). Les joueurs peuvent « changer de registre », et passer très rapidement d'un discours de joueur à un discours de personnage, grâce à des accents, des mimiques, des logiques de pensée, de même qu'ils peuvent importer et exporter des éléments d'une réalité à l'autre - celle du jeu et celle de l'ordinaire. C'est même cela qui ferait le plaisir de joueur : changer rapidement de cadre avec un esprit d'à-propos témoignant d'une maîtrise des univers fictionnels, de la maîtrise du bon mot, d'une certaine éloquence, d'un certain humour. Chez Fine, le cadre représente le niveau de sens dans lequel le joueur se déplace. Il ne constitue pas l'ensemble des caractéristiques qui font qu'une situation nous apparait comme réelle ou irréelle. C'est le joueur qui fabrique son cadre, et « saute » en permanence d'un niveau à l'autre en piochant dans l'univers ordinaire ou fictionnel. Fiction et réalité ne sont pas renvoyés dos à dos comme chez les antimimétiques, mais l'idée de deux régimes d'action et de pensée distincts reste présente.

Cette idée a été poussée à son paroxysme dans le cadre d'un master en sociologie consacré au GN et défendu en 2008 à l'université d'Helsinki. Son auteur, Jaako Stenros, est devenu depuis auteur régulier des recueils du Knutepunkt[158]. Son mémoire prend très largement pour point de départ les idées de Goffman et de Fine, mais apporte surtout l'idée nouvelle selon laquelle les GN ont pour but de provoquer une *confusion sensorielle* entre fiction et réalité, c'est-à-dire l'incapacité de distinguer entre les actions du personnage et celles du joueur.

Cette idée est désignée, comme nous l'avons vu au chapitre 4 au sujet des films documentaires consacrés au GN, sous le terme de *bleed*. Le *bleed* serait une confusion des sens qui résulterait en l'incapacité du joueur de faire la distinction entre sa propre personnalité et celle de son personnage. Elle ne concerne pas nécessairement un trouble psychologique de confusion entre réalité et fiction, mais passe aussi par l'alternance d'états émotionnels. Stark (2012) l'évoque notamment pour décrire des querelles personnelles entre joueurs (notamment entre ex-compagnons amoureux) qui contamineraient les relations entre leurs personnages.

Je ne conteste pas l'existence de cette confusion des sens. Le joueur reste lui-même, y compris lorsqu'il est immergé dans son personnage. Et après tout, qui n'a jamais pleuré devant un film triste ou été plongé dans un roman au point de ne plus pouvoir le refermer ? Les fictions nous

[158] Réunions annuelles des GNistes scandinaves, dont sont issues des recueils de texte de plusieurs centaines de pages.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

emportent, indéniablement, et nous font vivre une expérience émotionnelle parfois intense qui se transcrit pas des réactions comme la colère, le dégoût ou l'empathie.

Cependant, la notion de *bleed* implique davantage qu'une simple confusion temporaire des sens, ce qui pourrait correspondre à une immersion particulièrement réussie. Stenros avance notamment que cette confusion est recherchée par les organisateurs de GN, sur la base de la « construction volontaire d'une réalité diégétique qui interagit et s'entrechoque avec celle de la vie quotidienne » (ma traduction). L'usage de Stenros des cadres goffmaniens tient au fait que ceux-ci soient autant des niveaux d'interprétation (leur sens le plus communément admis) que des lunettes à chausser par le joueur pour percevoir ces différentes réalités, tandis que chez Fine, les cadres étaient davantage des espaces mentaux de circulation pour les joueurs qui naviguent en important et en exportant des références d'un niveau à l'autre.

Cette différence d'interprétation tient sans doute au fait que Stenros a essentiellement étudié un GN urbain sur le mode pervasif (proche de la démarche de la *Camarilla bruxelloise*) et d'une durée particulièrement longue (cinq semaines), dont le but était justement de faire entrer dans le jeu des non-joueurs.

Ce n'est pas tant le recours au concept de Goffman ou la déclinaison des travaux de Fine dans le champ du GN qui interrogent chez Stenros, en comparaison avec l'idée de construction d'une autre réalité. Il est difficile de ne pas voir ici une résurgence de l'argument antimimétique. D'un côté nous avons la réalité quotidienne, de l'autre la création consciente d'une réalité ludique en opposition avec la première. Ces réalités ne se superposent pas, elles entrent en concurrence. De leur confrontation (*clash*) nait la possibilité d'une confusion entre le niveau sensoriel (*sense*) et le niveau interprétatif (*meaning*). Je préfère évoquer la possibilité d'une adhésion, certes consentie, à l'univers du jeu par l'intermédiaire de points de contacts (qui transitent en l'occurrence par le personnage) plutôt que d'opposer deux blocs rigides comme celui de la réalité et de la fiction.

Ce qui pose selon moi le plus de problèmes dans l'utilisation du concept de cadre au sujet du GN, c'est sans doute l'idée, pilier de l'ouvrage principal de Fine (1983), d'une conception partagée d'un contexte social et des « fantasmes » qui en sont issus pour être projetés dans une réalité fictionnelle. Fine part du principe que les jeux de rôles sur table qu'il étudie constituent « une sous-culture urbaine », constituée d'adolescents blancs issus des classes moyennes. Il observe ensuite, à juste titre, les différentes manières dont les joueurs s'accordent pour que l'univers fictionnel présente toutes les caractéristiques du monde ordinaire, afin qu'ils s'identifient à leurs personnages : voilà la condition grâce à laquelle l'immersion fonctionnerait. Cela est sans conteste possible autour d'une table, lorsqu'un maître de jeu dirige, à la manière d'un chef d'orchestre, une partie de quatre ou cinq personnes qui sont en permanence au courant de ce que font leurs personnages respectifs.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Cela me semble beaucoup plus problématique pour un jeu grandeur nature impliquant plusieurs milliers de participants.

Au final, nous avons une première idée donnée par Caïra : la fabrication de cadres ne se confond pas avec l'idée de fiction. La fiction – ou plutôt la *fictionnalité* - est une caractéristique de certaines situations, parfois bâties comme des mensonges ou des manipulations, mais qui n'en sont pas moins avant tout des histoires.

Une seconde idée est directement issue de l'observation sur le terrain : on ne peut pas dire du GN qu'il est un cadre en lui-même (dans le sens d'une manipulation collective) car tous les participants savent bien qu'ils jouent dans un monde par nature irréel. Cependant, les manipulations et les erreurs de cadrage sont fréquentes pendant une partie. Un personnage peut faire le mort dans une bataille pour mieux se relever dans le dos de son adversaire. A plusieurs reprises, j'ai pu observer que des blessures simulées par des joueurs l'étaient tant et si bien qu'on les a prises pour de vraies blessures. A l'inverse, j'ai également observé que de vrais problèmes avaient été interprétés comme des situations simulées (un joueur qui fait un vrai malaise, mais dont on pense qu'il simule).

Nous avons vu dans les précédents chapitres que l'engagement du joueur était avant tout fonction de son adhésion au jeu et à l'univers fictionnel. Tout ne transite pas depuis l'ordinaire du joueur vers la fiction du personnage : les sensations de haine peuvent être ressenties là où le sentiment de haine n'acquiert aucune substance. S'engager dans une action dans le cadre d'un GN dépend donc bien de la façon dont on perçoit une situation, cependant, il existe également une contradiction entre les intentions du joueur et celles du personnage. Un joueur pourra donc fuir face un danger, aussi bien s'il est lui-même apeuré que s'il estime qu'il est logique que son personnage ressente de la peur. Il pourra de la même manière feindre d'être charmé par un personnage du sexe opposé sans s'empêcher d'être réellement charmé.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

PREMIÈRE SOUS-PARTIE.

La part active de celui qui s'immerge. Plonger dans le jeu

Introduction

L'immersion dans les univers fictionnels des parties de GN n'est pas du même genre que dans d'autres types de fictions. Ainsi, des sept dispositifs d'immersion fictionnelle proposés par Schaeffer, on pourrait dire qu'ils s'appliquent tous ou presque à la pratique du jeu. En effet, dans *Pourquoi la fiction ?*, Schaeffer propose d'étudier l'immersion « du point de vue du récepteur », en sollicitant des dispositifs qui combinent des *postures* et des *vecteurs* (j'y reviendrai au chapitre 11). Une idée importante est que ces dispositifs sont répartis sur un axe allant de « l'immersion purement mentale » à « l'immersion dans une situation intramondaine » et surtout actantielle (p. 244 et suivantes). Pour rappel, nous avons donc : 1/ la feintise ludique d'actes mentaux ; 2/ la feintise d'actes de langage ; 3/ la substitution d'identité narrative ; 4/ l'immersion perceptive basée sur des images fixes ; 5/ la même immersion basée sur des images mobiles ; 6/ la simulation d'événements intramondains (théâtre) et 7/ la substitution d'identité physique (jeu d'acteur).

Schaeffer ajoute même un huitième dispositif (p. 314), qui correspondrait peu ou prou à l'expérience fictionnelle du jeu vidéo. Il consisterait à la fois à proposer à l'immergé de changer d'identité (comme dans le cas de l'acteur de théâtre) mais également de s'immerger dans une « réalité vécue ». Les pratiques entrant dans cet hypothétique huitième cas (Schaeffer estime que la chose n'existe pas encore, et parle donc au futur) auraient pour particularité de combiner « des traits qui sont typiques au jeu […] avec des traits typiques des œuvres de fiction (la création d'univers) » (p. 315) et permettraient ainsi de « créer des œuvres matrices ». En première lecture, les GN pourraient correspondre à ce dernier cas, puisqu'on y incarne à la fois un personnage, et qu'on plonge dans une « œuvre » qui n'existe que parce qu'on y pénètre. L'environnement initial du jeu, créé par les organisateurs, agirait donc comme une œuvre matrice, et le contenu véritable existerait dans le déroulement de la partie.

En réalité, le modèle de Schaeffer n'est guère critiquable sur le plan théorique, puisqu'il vise à décrire des dispositifs de réalité virtuelle encore inexistants, proches des jeux vidéo actuels, et l'ambition de l'auteur est d'ailleurs de montrer que ces derniers pourraient un jour être considérés sur le même plan que les œuvres fictionnelles plus classiques. J'ai montré plus haut que les parties de GN sont difficilement assimilables à des œuvres, notamment sur la base qu'elles ne s'organisent pas

en corpus finis, qu'elles ne sont pas reproductibles et surtout qu'elles remettent en cause une distinction habituelle entre les *producteurs* et les *récepteurs* de fiction. Mais le vrai problème est ailleurs. Schaeffer ne s'intéresse à l'immersion fictionnelle que du point de vue de la réception, partant du principe qu'il existe (p. 244) « une équivalence stricte entre la modalité de la situation d'immersion créatrice et celle de la situation d'immersion réceptive correspondante ».

C'est justement à la division du travail social dans le processus d'immersion que je souhaite m'intéresser à présent en proposant trois pistes d'enquête :

- La façon dont le joueur pénètre dans l'univers fictionnel en donnant une apparence physique à son personnage
- La manière dont il participe à l'histoire en mettant en actes les histoires qu'il crée
- La façon dont les auteurs des scénarios adaptent leurs techniques d'écriture pour donner aux joueurs la possibilité de s'en saisir

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 10.
Costume et immersion visuelle : prendre une place dans le jeu et dans l'univers fictionnel

Le costume ne fait pas seulement partie du décor

La dimension indéniablement physique du GN impose de représenter matériellement un grand nombre des éléments fictionnels qui seront sollicités pendant la partie. Il y a donc, dans une certaine mesure, une nécessité de recourir à la représentation visuelle en GN, car on ne peut ni tout décrire, ni tout suggérer. Mais en plus d'être le support de représentations imaginaires, l'objet visuel participe également de l'immersion, de manière dynamique et improvisée. Tout ce qui est représenté, physiquement ou symboliquement, ne l'est pas que pour une raison esthétique, il l'est parce que cela permet au joueur d'interagir concrètement avec le monde fictionnel.

Il existe ainsi un domaine de la représentation visuelle qui est systématiquement employé par les joueurs : le costume. Je n'ai jamais assisté à une partie de GN dans laquelle les joueurs et les PNJ ne soient pas costumés, y compris quand l'univers de référence est très proche de l'ordinaire, comme dans le cas de la *Camarilla bruxelloise*. Stephan explique notamment que bien qu'il ne soit pas toujours ostensible, le costume doit faire l'objet d'une certaine attention, même si le badge orné du symbole du jeu permet de reconnaître qui joue et qui ne joue pas.

> [Steph] Dans la FAQ [foire aux questions du site web du jeu], on a aussi défini l'esthétique des clans vampires, un peu comme à *Pénitence*. J'admire beaucoup les créateurs à *Pénitence*, il y les dessins des tenues, ils ont représenté chaque clan, ça crée une vraie esthétique du monde. On a moins poussé ça, on est dans le monde commun, l'esthétique est telle qu'on la connait. On a poussé les joueurs vers ça. Ce qu'on leur dit c'est « Votre costume est bon si vous pouvez prendre le métro avec, et si les gens se contentent de vous remarquer mais sans non plus vous regarder comme un OVNI ».

En premier lieu, le costume de GN participe de la recherche d'un sentiment esthétique général, comme le décor ou les accessoires. De nombreuses organisations, spécifiquement les GN de masse, ne tolèrent pas que des joueurs plantent des tentes de camping trop modernes (de type igloo) sur le site du jeu, sur la base qu'elles contredisent l'ambiance visuelle générale. D'autres organisations insistent sur l'absence d'accessoires visuels qui dénotent trop avec l'univers de référence. Les règles d'AVATAR précisent notamment la nécessité de porter des chaussures d'aspect médiéval, ou à défaut, de camoufler des chaussures de randonnées grâce à des guêtres ou des morceaux de tissu ou de fourrure.

Cependant, les joueurs ne peuvent pas non plus se passer de certains accessoires : les organisateurs tolèrent les lunettes, les cigarettes (et les briquets en plastique) ou, dans les rares cas où ils sont présents, les fauteuils roulants des joueurs handicapés. Un grand nombre de joueurs partagent ce point de vue, les porteurs de lunettes ont par exemple fréquemment recours aux lentilles de contact, et un artisan spécialisé, membre du groupe des Néhékharites, a produit en série des étuis à briquet en résine et en latex, peints et décorés, qui ressemblent à un petit animal. Ce simple accessoire de dissimulation a été enrichi d'un contenu fictionnel. Le *skedesh* est donc une sorte de petit dragon cracheur de feu, livré dans un œuf (prix de vente environ 15 euros). À partir de cet objet très commun, les joueurs se sont spontanément mis à créer de petites histoires, et à organiser des combats de skedesh en fonction des caractéristiques physiques des cache-briquets. Suite à l'événement *Ragnarok* 2012, il a même été question de créer des règles de combats sur le modèle des jeux de figurine, en faisant de larges références (sur le mode humoristique) à l'univers fictionnel des Pokémon. Voici encore un exemple du processus qui fait que la représentation matérielle a priori sans autre usage que celui de dissimuler un objet extérieur au monde fictionnel est en réalité une amorce pour enrichir l'univers fictionnel du jeu. Le skedesh a donc rejoint le bestiaire néhékharite, au même titre que d'autres animaux mythiques qui n'ont pour l'instant jamais été représentés concrètement.

Le sens attribué à toutes ces représentations matérielles, du point de vue des joueurs interrogés, constitue une des différences majeures entre le GN et les reconstitutions historiques évoquées précédemment, apparemment plus exigeantes sur le plan de l'authenticité et de la conformité des costumes et des accessoires. Sakis s'exprime sur ce sujet :

> [Sakis] En reconstitution, ils sont très à cheval sur le détail historique poussé. Même dans *Warbands* qui se passe dans une époque historique, on ne va jamais remballer un gars parce qu'il a un pantalon avec des fils en nylon [ce que les reconstituteurs ne tolèrent apparemment pas, car l'invention de ce matériau remonte à 1935]. C'est ce que les gens qui font des « reconstit » et qui viennent aussi à *Warbands* apprécient chez nous. Nos tentes par exemple ne sont pas celles qu'on utilisait à l'époque. On fait preuve de plus d'ouverture dans le GN.

Il semble donc que l'esthétique ne repose pas uniquement sur les logiques de conformité avec l'univers de référence. Si la plupart des GN indiquent aux joueurs un code vestimentaire, certaines de leurs infrastructures, notamment les cabines bleues des toilettes de chantier utilisées pour les événements de masse, sont souvent à peine camouflées. Au-delà de la recherche d'une esthétique conforme, il existe également une logique d'aménagement nécessaire avec les contraintes matérielles. Sakis, organisateur d'un jeu où l'immersion visuelle est pourtant très importante apporte une nuance :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Sakis] On est partisans du fait que le décor doit rester ce qu'il est. Pour les toilettes, on a fait une latrine, mais on a mis un siège de WC. On a quand même notre confort moderne qui est discret mais qui est là. On a un lit de camp, mais on tape une fourrure dessus, ça reste des lits de camps.

Ainsi, le costume de GN, comme d'autres éléments visuels présents pendant la partie, ne fait pas simplement partie du décor, il n'existe pas uniquement à titre esthétique, il est l'objet de décisions et d'accommodements, il enrichit le sens de ce que les joueurs font concrètement.

Mais au-delà, le costume manifeste aussi l'entrée du joueur dans la peau de son personnage, l'arrivée dans l'univers fictionnel et le changement d'instance dans l'action. Quand il porte le costume, le joueur est censé s'exprimer et agir en tant que son personnage, mais surtout, c'est une manière de manifester aux autres participants ce changement d'état. Le costume le renvoie donc à un personnage bien déterminé, car un joueur ou un PNJ est susceptible d'en incarner plusieurs pendant la même partie.

Ainsi dans le documentaire *Darkon*, Beckie, la jeune mère célibataire, qui incarne notamment Nemesis, ne porte par son costume habituel. Un personnage s'approche et lui demande : « Je voudrais parler à Nemesis ». Beckie répond : « Elle n'est pas là pour l'instant ». Le joueur sait que Beckie incarne Nemesis, mais en l'occurrence, pas à ce moment précis. Le joueur s'approche encore et lui glisse l'oreille : « Oui, mais, tu l'as amenée ou pas ? ». Beckie : « Oui, je l'ai laissée dans mon sac. Reviens dans vingt minutes ». Il est ainsi possible de convoquer un personnage apparemment absent en s'adressant, dans le cas présent sous la forme d'un sous-entendu puis d'une remarque discrète, au joueur qui l'incarne. Si Beckie était venue sans le costume de Nemesis dans son sac, elle aurait probablement dit au joueur qu'il n'était pas possible de la voir.

Second exemple, dans le documentaire belge *Pour de faux mais vraiment*, nous pouvons assister à une scène similaire. Le présentateur du documentaire, en costume, décide d'interviewer un chef de faction. Reçu par son aide de camp, ce dernier répond que ce n'est pas possible, car le chef de faction est occupé. Après l'avoir consulté cependant, l'interview est accordée, mais l'aide de camp précise qu'il faut excuser le chef de faction « pour sa tenue inadéquate ». En réalité, le joueur qui l'incarne n'a simplement pas eu le temps de se changer et reçoit le documentariste vêtu d'une simple tunique sans ornements.

Je peux également témoigner à titre personnel de ce phénomène d'amalgame entre le costume comme manifestation visuelle d'un personnage et le personnage lui-même. En 2010, je me suis rendu à AVATAR pour y mener un terrain d'observation sans incarner de personnage particulier. En effet, les années précédentes, le fait de tenir un rôle ne m'avait pas permis d'accéder à toutes les informations qui m'intéressaient. Dans cette autre configuration, je pouvais simplement déambuler parmi les autres joueurs, sans incarner de rôle spécifique et sans me faire remarquer. Du moins, c'est ce que je pensais, car j'avais commis l'erreur de passer un costume assez proche de celui de mon

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ancien personnage et plusieurs joueurs m'ont abordé en s'adressant à lui. Il y en a même un qui est venu me dire tout de go : « Quand je te parle, à qui est-ce que je m'adresse, à toi ou à ton personnage ? ». Un peu plus tard dans la journée, j'ai appris que ce joueur avait vraiment besoin de parler à mon ancien personnage au sujet d'un scénario commencé les années précédentes et resté en suspens. Comme Beckie dans le documentaire américain, j'ai dû le « ressortir de mon sac » et j'ai été parler avec le joueur dans une taverne, le temps qu'il obtienne l'information dont il avait besoin, ce qui n'était pas prévu à l'avance. Le costume que j'avais revêtu pour simplement passer inaperçu, a en réalité été perçu comme la manifestation d'un personnage fictionnel, et c'est sur cette base que le joueur et moi avons pu discuter de sa présence effective.

Ces quelques exemples nous montrent qu'il y a des nuances à apporter au sujet de la relation apparemment fusionnelle entre le joueur costumé et le personnage. D'une part, un joueur peut incarner plusieurs personnages et donc changer d'apparence pendant une partie. Ensuite, le personnage est censé exister sous une certaine apparence, notamment en fonction de son statut social (le chef de guerre qui reçoit en simple tunique). Enfin, cas plus rare, limité entre autres aux ethnographes imprudents, ce n'est pas parce qu'un participant revêt un costume qu'il est nécessairement en train d'incarner un personnage. Nous allons voir plus avant que d'autres participants, non joueurs, peuvent également être costumés simplement pour ne pas jurer dans le décor. Porter le costume n'équivaut donc pas à jouer, mais jouer sans costume s'avère très improbable.

Ethnographie du costume de GN

L'équipement d'un joueur de GN peut se résumer dans sa version minimale à un costume et une arme factice. Je ne rentrerai pas ici dans le détail au sujet des armes, tant leur variété et leurs usages diffèrent selon les cas. L'important est de comprendre qu'elles entrent dans la panoplie du personnage. En règle générale, chaque joueur possède au moins une arme, souvent réutilisée de rôle en rôle et de partie en partie. L'arme la plus fréquente en GN est l'épée à une main, spécifiquement conçue pour servir aussi bien dans les duels que dans les batailles rangées. On trouve cependant une grande variété d'armes, du couteau de poche à la lance, aux protections comme les rondaches (bouclier rond), les pavois (bouclier rectangulaire), en passant par les armes de jet (arcs, arbalètes, fusils fonctionnant sur le principe des sarbacanes) et les armes de siège (béliers, catapultes, balistes, tours de siège, canons à gaz inflammable).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Duel lors d'AVATAR 2009 (© BE Larp)

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

D'un point de vue technique, les armes de grandeur nature sont constituée d'une âme en fibre de verre ronde[159], gainée de mousse de polyuréthane et recouverte de couches de latex vernies et colorées. En termes de formes, d'aspect, de couleur et de relief, les matériaux permettent une grande créativité et les armes sont très souvent des commandes personnalisées faites aux quelques artisans spécialisés de Belgique. On trouve également des armes produites à la chaine par plusieurs fabricants européens ou asiatiques, qui se servent globalement des mêmes matériaux. Une épée de GN coûtera, pour les entrées de gamme, environ 100 euros, pour une lance, il faudra compter environ 200 euros. La plupart des éléments de parure, costumes, armes, accessoires, décorations diverses, est fabriquée pour l'occasion, soit par les joueurs eux-mêmes qui ont développé des talents de couture, de travail du cuir ou de bricolage, soit récupérée dans des brocantes ou des vides-greniers. Exceptés quelques revendeurs et artisans spécialisés, il n'existe pas vraiment de circuit économique de matériel de GN en Belgique. Le cas allemand est différent, dans le sens que le jeu *Conquest of Mythodea* est organisé par un conglomérat d'artisans, qui l'ont organisé dans le but d'attirer une clientèle à l'échelle nationale et européenne.

Le costume de GN est constitué des différents vêtements et accessoires que le joueur va revêtir pour entrer dans la peau de son personnage. Il prend un nombre quasi-infini de formes, allant de la simple toge drapée à la va-vite au costume complexe nécessitant des mois de fabrication et des heures de mise en place, confectionné sur mesure par un artisan spécialisé, et valant plusieurs centaines (ou milliers) d'euros. Certains costumes sont des assemblages de vêtements, d'accessoires, de maquillage du corps et du visage, de prothèses en latex, de casques.

Les costumes particulièrement complexes et inconfortables (voir ci-dessous) sont généralement revêtus par des PNJ incarnant ponctuellement des rôles de monstres ou de créatures. Les PNJ, quand ils incarnent plusieurs personnages pendant la partie, changent ainsi très souvent de costume.

[159] Plus rarement carrée et parfois en bambou ou en fibre de carbone.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Les costumes de GN puisent dans de nombreuses influences visuelles de la littérature, du cinéma, du jeu de rôle sur table ou des bandes dessinées. Le genre dominant, comme celui des univers fictionnels où se situent la plupart des jeux, reste celui du médiéval-fantastique tel que décrit dans les livres de J.R.R. Tolkien, et spécifiquement la saga du *Seigneur des anneaux*, également illustrée par John Howe puis mise en scène au début des années 2000 par Peter Jackson. La seconde influence majeure est celle des jeux de rôles sur table, dont certains GN s'inspirent très largement, notamment de classiques comme *Warhammer* (jeu de figurines édité par *Games Workshop*) et *Donjons et Dragons* (TSR).

Un joueur s'étant inspiré de l'univers du jeu Warhammer,
notamment des figurines « Rois des tombes » (© BE Larp et Games Workshop)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Couple de joueurs à AVATAR 2009, reprenant les éléments visuels des orks dans le jeu Warhammer (© BE Larp et Games Workshop)

Le costume est souvent donné comme représentatif de la personnalité publique du personnage. Il atteste de sa race (ork, elfe, troll, …), de son rang social, de son type (guerrier, mage, barbare, …). En tant que première interface visuelle entre le joueur et le personnage, le costume révèle une myriade de détails significatifs de son identité. Très souvent, il permet en un coup d'œil de savoir si l'on a affaire à un personnage belliqueux ou pacifique, à un riche ou à un pauvre, à un soldat ou à un paysan. Le costume de GN comporte très souvent de nombreux détails, symboles ou signes de reconnaissance. Chez certaines factions du jeu AVATAR, comme la « phalange pourpre », le port de l'uniforme est obligatoire. Cela permet de reconnaitre ses pairs sur le champ de bataille mais également en zone de jeu. Il est constitué d'un tabard (toge sans manche qui se porte par-dessus un vêtement) pourpre et noir, reconnaissable de loin, et d'une série de symboles (notamment un C barré surmonté d'une croix).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Porte-étendard de la phalange pourpre, AVATAR 2008 (© BE Larp)

Participer sans porter de costume : services de sécurité

En théorie, pour ne pas briser le sentiment d'immersion reposant sur la dimension visuelle du personnage, tous les participants d'un GN devraient être costumés de manière conforme à l'univers fictionnel du jeu. Quelques exceptions viennent cependant contredire ce principe, essentiellement dans les événements de masse dans lesquels la perméabilité des zones de jeu est parfois difficile à assurer. C'est également le cas pour des sites privés dont les limites ne sont pas clairement établies, notamment dans des zones forestières. A plusieurs reprises, j'ai pu constater que les joueurs en costumes et en plein jeu, croisaient des promeneurs et leurs chiens, des randonneurs ou des scouts. De manière plus rare se pose la question de la sécurité vis-à-vis de personnes indésirables. Seul l'événement AVATAR a choisi d'engager du personnel de sécurité. Afin de pouvoir assurer leur mission, ces personnes doivent à la fois pouvoir se déplacer partout et être facilement identifiables. Ils ne portent donc pas le costume lié à l'univers fictionnel, mais de simples T-shirt aux couleurs du jeu (ce qui constitue une sorte de costume dans le sens qu'on peut les identifier au premier coup d'œil).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Un arbitre en toge et un membre du service de sécurité, AVATAR 2008 (© BE Larp)

La même logique est applicable aux personnels des services de secours présents sur place, comme la Croix Rouge ou la protection civile. Ces derniers, sans être véritablement costumés, tentent cependant de se fondre dans le décor.

En effet, dès 2009, certains secouristes se sont costumés à la manière des chevaliers hospitaliers du Moyen-âge, portant un tabard blanc orné, de manière fort à propos, d'une grande croix rouge. Est-ce que ce déguisement allait à l'encontre d'un principe de sécurité élémentaire ? Pas nécessairement, car l'officine de la Croix Rouge est facilement identifiable sur le site de jeu : les bénévoles y assurent leur permanence, son emplacement est indiqué sur le dépliant que reçoit le joueur à son inscription. Mais dans un souci de se fondre dans le décor, et à force de revenir plusieurs années de suite, certains ont jugé intéressant, dans leurs déplacements ponctuels (patrouilles, pause, visite aux artisans) de revêtir l'habit. Ils se sont donc en quelque sorte laissés prendre au jeu en quittant leur statut de non-joueur pour en prendre une des caractéristiques principales : le vêtement.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

AVATAR 2010 (© BE Larp)

Être costumé sans avoir de personnage : visiteurs et arbitres

Les événements de masse comme AVATAR, *Ragnarok* ou *Conquest of Mythodea* sont, dans une mesure assez restreinte et souvent variable, ouverts à la présence de visiteurs. Je n'ai jamais constaté sur le terrain que les organisateurs toléraient la présence de « touristes », tels que décrits par Jérôme au chapitre 11. Pour le jeu allemand, l'organisation a installé une plateforme en hauteur, montée sur des échafaudages de chantier, permettant aux visiteurs de prendre des photos sans se mêler à la masse des joueurs. Rares sont les visiteurs totalement extérieurs au jeu autorisés à se déplacer en zone de jeu. Il s'agit essentiellement de journalistes, de personnalités politiques locales (AVATAR) ou des propriétaires des sites loués (*Ragnarok*), qui revêtent pour l'occasion un tabard ou une chasuble et restent accompagnés par un bénévole, parfois dédié uniquement à cette tâche.

Le cas des arbitres est encore différent. Pour la majorité des GN, cette fonction souvent peu sollicitée est assurée par les organisateurs eux-mêmes, et n'est pas incompatible avec le fait d'incarner un personnage, souvent en tant que PNJ. La fonction des arbitres de GN, au-delà de celle de faire respecter les règles, consiste aussi à être présents pour valider des actions simulées (explosion de la dynamite pour l'épisode du *chupacabra* à *Imago*) ou verbaliser les conséquences d'action non simulées (effondrement de la mine sur Tuco). Dans les événements de masse, les arbitres gèrent avant toute chose les risques envers la sécurité physique, liés à la présence d'un

grand nombre de joueurs, mais aussi la validation d'actions de jeu comme les exécutions de personnages ou les rituels. Nous l'avons vu pour l'évènement de masse allemand au sujet du rituel néhékharite (chapitre 1).

Ainsi, dans de nombreux cas, les arbitres n'incarnent pas de personnages spécifiques, ils sont là sans vraiment être présents. Cependant, présents en permanence en zone de jeu, ils n'en portent pas moins le costume. Eux aussi répondent à la double contrainte de devoir se fondre dans le décor tout en restant facilement repérables en cas de besoin. Dans le jeu AVATAR, les arbitres portent une grande toge noire et blanche. Ils sont également équipés d'un talkie-walkie pour communiquer entre eux et avec l'équipe des organisateurs.

Un arbitre à AVATAR 2006 (© BE Larp)

Pour le jeu *Ragnarok*, la situation est sensiblement différente. Les arbitres y incarnent des personnages, tout en assurant les fonctions habituelles de police et de validation des actions simulées. On les appelle alors des « Gardiens ». Ils évoluent sur le site du jeu, en costumes et ceints d'une écharpe bicolore. Ces Gardiens sont considérés, du point de vue de l'univers fictionnel, comme les représentants des dieux du panthéon fictionnel. Ils possèdent donc d'immenses pouvoirs et peuvent contraindre un personnage à leur obéir, de même qu'ils peuvent agir en tant qu'arbitres

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

auprès du joueur. Par exemple, le jeu offre aux personnages la compétence « agriculteur ». Celle-ci permet de planter des fleurs en plastique dans un champ et de venir les récolter le lendemain pour les échanger contre des ressources qui entreront à leur tour dans le processus de fabrication de potions d'alchimie. Au moment de la récolté, le rôle de l'arbitre-gardien sera de valider que les fleurs ont bien été cueillies, auquel cas c'est lui qui procédera à l'échange des fleurs contre des ressources symbolisées par des cartes. Dans ce cas précis, ce n'est pas n'importe quel gardien qui supervise l'opération, mais le gardien de Myrn, dieu de la nature et de la fertilité du panthéon de Tanak, continent fictionnel où se déroule Ragnarok.

Si le costume, ou l'absence de costume, attribue dans la majorité des cas une place claire dans le système de jeu au participant, notamment en disant s'il incarne un personnage, et de quel genre, il n'est pas le seul élément utile à donner à des représentations visuelles un sens fictionnel. En effet, tout comme pour le matériel de jeu (cartes, pions, billes), le costume s'accompagne de symboles qui prennent des formes très diverses et dont les significations concernent aussi bien des mécaniques de jeu liées aux règles que des éléments de l'univers fictionnel.

L'utilisation du symbole a donc pour but d'améliorer l'immersion dans l'univers du jeu tout en fluidifiant son déroulement. Nous l'avons vu à plusieurs reprises, les mondes fictionnels où évoluent les personnages leur sont largement inconnus. Mais paradoxalement, le joueur qui est censé connaitre les règles doit pouvoir agir et réagir selon des dispositions convenues à l'avance. Ce que l'on voit, c'est toujours le joueur qui le voit, mais c'est son personnage qui doit l'interpréter. La perception d'un symbole ou d'un événement ne suffit pas à lui conférer un sens clair et définitif. C'est au joueur de faire travailler son imagination pour faire interpréter à son personnage la signification de ce qu'il se passe. C'est dans cet intervalle que va se déterminer l'engagement du joueur/personnage et s'élaborer une chaîne de décisions : poursuivre les brigands dans la forêt, aller boire une bière au bar ou rejoindre sa couche. Ce que fait un personnage ne correspond pas systématiquement à ce que le joueur perçoit d'une situation : la jambe blessée ne saigne par réellement, et pourtant on la panse. De la même manière, ce qu'on ne voit pas doit tout de même être rendu ostensible (comme les symptômes d'une maladie, nous allons le voir). Ainsi, si l'on veut comprendre une situation ou plus simplement ne pas se tromper sur le sens d'une action simulée, le participant doit être sûr qu'elle se manifeste de manière nette et précise. A défaut de quoi, le sens ne correspondra pas à celui qu'en donne un tiers, et il faudra par exemple avoir recours au mode métacommunicatif pour l'expliquer (comme dans le cas du combat entre le joueur et le Cauchemar).

L'utilisation du symbole en GN agit donc de manière relativement classique. Il permet, par l'utilisation d'un signifiant visuel, de faire l'économie d'une explication textuelle ou verbale. C'est par exemple, le badge du joueur de la *Camarilla*, qui indique qu'il est en train de jouer et d'incarner son personnage. La main qui couvre ce badge prendra le sens d'un retrait du joueur de la partie, soit qu'il

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

doive quitter les lieux, soit que son personnage ait disparu (notamment lorsqu'il meurt). Il existe bien-sûr des symboles qui sont totalement intégrés à l'univers fictionnel : pendentifs, symboles des divinités que vénèrent les personnages, signes de reconnaissance divers comme des insignes ou des uniformes. Mais beaucoup, bien qu'intégrés au costume du personnage, y sont en réalité extérieurs.

Quelques exemples de symboles utilisés en GN en complément du costume

- *Fil de rêve*. A AVATAR, il signifie que le personnage est en vie. Il s'agit d'une section de ruban qui doit être attachée de manière visible à la ceinture du joueur. Quand le personnage meurt, ce fil doit être retiré. On peut également le retirer volontairement à un tiers, ce qui revient à le tuer. Ce symbole est un cas très révélateur du fait que le support utilisé illustre une mécanique de jeu, mais qu'il possède aussi un sens dans l'univers fictionnel. Les Créatures ne portent pas de Fils de Rêve, sauf quand elles sont dites « majeures », c'est-à-dire qu'elles appartiennent une classe plus puissante. Un Cauchemar majeur possède un Fil de Rêve noir, qui peut lui être pris quand il est tué. Il s'agit alors d'un objet de jeu utile dans certaines recettes d'alchimie. Le Fil de Rêve du personnage n'a, du point de vue de l'univers fictionnel, aucune utilité. Cependant, certains joueurs gardent ceux des personnages qu'ils ont tués, et les exhibent parfois sur leurs armes comme des trophées.
- *Bracelet autocollant*. Ce type de matériel est très souvent utilisé dans les festivals de musique. Dans les événements de masse (AVATAR, *Ragnarok*, *Conquest of Mythodea*), il signifie que le participant s'est inscrit au bureau d'accueil. Il ne revêt aucune signification du point de vue de l'univers fictionnel ni des règles, mais pourtant tout le monde le porte. Il permet de repérer les éventuelles personnes étrangères au jeu, ou ne s'étant pas acquittées du droit d'entrée.
- *Le tulle de couleur*. On l'utilise à AVATAR en le plaçant sur le visage dans le cas où le joueur incarne une Créature qui n'est pas son personnage. Ce cas arrive notamment quand il meurt : il tombe alors sous l'influence de Maître des cauchemars et incarne une de ses Créatures pendant une courte période de temps, pendant laquelle il se voilera d'un tulle noir. Le joueur conserve son costume et l'utilisation de ce symbole permet donc de comprendre qu'il incarne spontanément un PNJ au service de l'organisation afin de ne pas être confondu avec son personnage habituel. Ce PNJ possède des caractéristiques différentes de celles du personnage ordinaire. Du point de vue de l'univers fictionnel, le tulle n'a aucune espèce de matérialité, il constitue uniquement un symbole hors-jeu.
- *Bandeau de couleur sur l'arme ou sur le bras*. Toujours à AVATAR, ce symbole signifie que le personnage possède une arme magique ou est lui-même sous l'effet d'un enchantement qui augmente ses capacités, de manière permanente ou temporaire. Certains pouvoirs

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

s'accompagnent de cartes plastifiées qui décrivent leurs effets et leur période de validité. Certains d'entre eux ne sont valables que s'ils sont portés de manière ostensible, sur la base qu'il n'est pas possible de savoir si un joueur possède vraiment le pouvoir qu'il utilise. Cependant, entre les bandeaux, les cartes plastifiées autour du cou et autres symboles, certains joueurs se plaignent, notamment sur les forums de discussion, d'être recouverts de symbole (ils disent notamment ressembler à des « sapins de Noël »), et que cela nuit à l'esthétique de leur costume. Dans d'autres jeux, la symbolique implique des gestes des mains ou des annonces à l'oral. Par exemple, à *Ragnarok*, les personnages n'ont pas de Fils de Rêve. Quand ils meurent, ils doivent placer leurs deux mains croisées devant la bouche pour signifier que leur personnage s'est désincarné de son corps.

Utilisation de symboles visuels et immersion : diagnostiquer une maladie (*Terra Incognita*)

Le système de simulation des maladies dans jeu *Terra Incognita* est original et assez complexe. Les organisateurs y ont repris un principe de type analogique selon la classification de Ph. Descola[160]. L'anthropologue définit ce schème de relation hommes-environnement comme suit :

> Un mode d'identification qui fractionne l'ensemble des existants en une multiplicité d'essences, de formes et de substances séparées par des faibles écarts, parfois ordonnées dans une échelle graduée, de sorte qu'il devient possible de recomposer le système des contrastes initiaux en un dense réseau d'analogies reliant les propriétés intrinsèques des entités distinguées. (p.280)

En somme, il s'agit de dresser un lien entre deux ensembles de tailles variables : l'état du corps et celui du cosmos ; la paix sociale et les désordres climatiques ; le destin d'un individu et la course des astres dans le ciel, notamment en corrélant « le microcosme et le macrocosme ».

Pour les maladies de *Terra Incognita*, les organisateurs ont repris le système analogique de la médecine médiévale européenne, plus connu sous le terme de théorie des humeurs. L'analogie s'effectue ici entre les états de l'âme et ceux du corps, s'effectuant sur la base d'un équilibre circulatoire entre différents fluides (lymphe, bile, sang, flegme) reliés à des humeurs (apathie, nervosité, impatience, impassibilité). La surabondance ou la carence d'un fluide est source de déséquilibres physiologiques et c'est en régulant leur circulation qu'on parvient à rétablir l'équilibre et la bonne santé du corps et de l'âme.

Ce sont ces déséquilibres qui provoquent les maladies dont souffrent les personnages du jeu. Seuls ceux qui possèdent la compétence « diagnostic » sont capables de les diagnostiquer et de leur administrer un remède. La description donnée dans le livre des règles n'est pas extrêmement

[160] Voir DESCOLA, 2005.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

détaillée, mais elle fournit un très bon aperçu du fonctionnement général du système et offre une base d'interprétation pour les joueurs.

Elle associe notamment des couleurs aux fluides corporels. Ces couleurs, on les retrouve symbolisées sous la forme de points dessinés au feutre sur la peau des malades. Ceux-ci savent donc, au moment où un organisateur vient leur dessiner dans le cou ou sur la main, que « quelque chose ne va pas », d'autant qu'il leur précise une liste de symptômes (extinction de voix, vertiges, faiblesse). Couleurs, emplacement des points et symptômes correspondent à des maladies précises, reprises dans un carnet distribué à chaque personnage médecin. Ainsi, il ne sait pas par avance à quoi il a affaire et doit procéder à un véritable diagnostic, en examinant le patient, en lui posant des questions et en cherchant les correspondances dans son carnet.

Par exemple, la lymphe est symbolisée par le blanc, elle affecte le système musculaire et se régule grâce à des massages. Le traitement est décrit comme suit dans le livre des règles :

> Massage 3px (spécial)
> Permets de soigner les maladies et les poisons qui attaquent la lymphe. Le patient doit être massé durant un quart d'heure. Le massage est combiné avec saignée, fulmigations et purge.

Le sang est associé au rouge, et se traite par saignées, le flegme est associé au vert, aux affections du système respiratoire et se traite grâce à des fumigations, et la bile est associée au jaune, aux troubles digestifs et se soigne par des purges. En réalité, seule la combinaison des compétences de « connaissance des maladies » et de « diagnostic » permet de réellement savoir ce dont souffre un malade. Les affections peuvent donc combiner le déséquilibre de plusieurs humeurs, et nécessiter plusieurs « traitements ».

Dans ce cas précis, l'utilisation des symboles sur le corps du joueur ne renvoie pas à une économie du sens. Au contraire, c'est son interprétation qui va concourir à s'immerger davantage dans l'univers, en ayant recours aux compétences de son personnage, en simulant les symptômes, en prodiguant les soins. Ici, ce ne sont pas les symboles visuels qui contribuent en tant que tels à l'immersion, car ils sont peu visibles (points de couleur dans le cou) et que leur sens est indéchiffrable, mais leur interprétation et les mécanismes de simulation qu'ils vont déclencher.

Quelques remarques en conclusion

Que nous apprennent ces quelques exemples sur l'utilisation et le sens donnés au port du costume et à l'utilisation de symboles ? Dans tous les cas, on se rend compte que le port du costume n'est pas lié à un statut joueur/non-joueur, davantage symbolisé par des éléments non liés au costume comme le Fil de Rêve ou le bracelet autocollant (AVATAR), mais à la présence d'un participant dans la zone et dans la temporalité du jeu. On peut participer en portant le costume sans

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

jouer (organisateur qui se déplace en zone de jeu sans vouloir dénoter, secouriste), on peut également jouer sans porter le costume approprié (chef de faction qui reçoit sans revêtir ses habits officiels). Le costume est davantage lié au personnage, à son identité, à son statut et les éléments, notamment symboliques, qui lui sont liés viennent y apporter des informations complémentaires (capacités spéciales, maladies) ou même contredire les informations qu'il donne (tulle noir du Cauchemar). Marqueur d'une distinction visuelle entre le participant en jeu ou hors-jeu, il régule également les interactions possibles entre personnages, en symbolisant notamment des effets de règles invisibles (port d'une arme magique, handicap).

Pour celui qui incarne un personnage, passer le costume c'est commencer à jouer ou à incarner son personnage, notamment pendant les périodes interstitielles qui précèdent le jeu. Dans les événements de masse, les parties commencent généralement le vendredi soir, mais j'ai observé que de très nombreux joueurs étaient déjà costumés en arrivant sur site le matin ou même la veille, et commençaient à « jouer ». Cette situation est tolérée par les organisateurs, mais on est ici dans une situation baroque : le personnage parle, échange, en somme, existe, mais les règles ne s'appliquent pas car la partie n'est pas encore lancée. A l'inverse, enlever le costume, c'est arrêter d'incarner son personnage (se rendre aux douches) ou définitivement (fin de la partie).

S'il véhicule une valeur esthétique qui concourt au sentiment d'immersion, le costume marque surtout l'entrée du participant dans un espace et dans une temporalité qui sont régies par les caractéristiques de l'univers fictionnel, et dans un second temps par les règles. J'aurai l'occasion de revenir sur ce point spécifique dans la troisième partie.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 11.
« Nous, on veut juste vivre une aventure ». S'immerger, c'est entrer dans l'histoire

La question de l'immersion fictionnelle est souvent traitée grâce aux outils de la narratologie. Chez Jean-Marie Schaeffer (1999), les fictions occidentales dites « canoniques » (peinture, théâtre, cinéma), bien que participant d'un même phénomène, se distinguent les unes des autres sur deux plans, qui correspondent également à deux grandes fonctions du processus d'immersion fictionnelle.

D'un côté, nous avons les vecteurs (le support de la fiction), de l'autre, les postures (la manière dont les fictions nous sont données à voir). Combinés, vecteurs et postures forment sept « dispositifs d'immersion fictionnelle ». Je renvoie le lecteur aux pages 243 (*op. cit.*) et suivantes pour une analyse très détaillée de ces concepts. L'idée principale est que les vecteurs déterminent les formes (« l'aspectualité ») que vont prendre les fictions. Les deux fonctions du processus sont donc constituées autour d'un pôle *créateur* (le producteur de la fiction) et d'un pôle *récepteur* (le consommateur de la fiction). De plus, non seulement l'auteur décide de la forme de sa fiction, mais également de son contenu. Celui qui crée l'histoire est également celui qui la donne à voir. Celui qui la reçoit « se trouve face à des amorces déjà constituées dans lesquelles il lui suffit de 'glisser', de se 'laisser prendre' » (*op. cit.* ; p.195).

Cette idée autorise-t-elle à penser que le joueur de GN, parce qu'il ne possède pas toutes les clés du dispositif immersif, se trouve nécessairement dans une position de « récepteur » d'une fiction créée par un autre ? J'ai tenté de faire s'exprimer les GNistes sur ces questions, spécifiquement autour de la thématique d'une histoire écrite, contée mais surtout appropriée de manière interactive. C'est cette dernière caractéristique qui tend à faire la spécificité du GN, là où pour bon nombre de fictions, il est difficile d'influencer le cours du récit.

Nous avons vu plus haut que le cas du GN ne correspond pas à cette classification, étant donné qu'il combine les postures et les vecteurs. Il est à la fois récit oral, scène de théâtre ou lecture et l'on y est à la fois coauteur, narrateur, metteur en scène de son propre jeu ou spectateur du jeu des autres. Sur le terrain, le GN est également décrit grâce au vocabulaire narratologique classique. On y retrouve des « personnages », des « scènes », des « coulisses », de « l'action », des « scénarios ». Surtout, et c'est l'objet de toute cette seconde partie, on y parle beaucoup « d'immersion ». Il s'agit bien, en première approche, de se plonger dans une histoire. Mais pourtant,

à en croire les GNistes, l'immersion dans un GN est sensiblement différente d'autres types d'immersion. Liono l'évoque ainsi :

> [Liono] Il faut oser passer le pas. C'est pas différent de s'immerger dans un roman de Zola, et savoir qu'on va devoir s'immerger pendant 400 pages. C'est pas du tout la même implication, mais elle est là.

Quelles sont dans ce cas les caractéristiques de cette immersion d'un genre particulier, et comment les GNistes s'y prennent-ils pour s'immerger dans une histoire ?

Gagner ou perdre : c'est une fiction mais c'est aussi un jeu

Concevoir la diversité des immersions fictionnelles, c'est concevoir en premier lieu, grâce à l'étude des motivations des joueurs, les raisons pour lesquelles ils jouent, ce qu'ils recherchent dans le jeu. Le GN combine jeu et fiction, c'est-à-dire qu'il implique un enjeu que la fiction seule n'implique pas : gagner ou perdre. J'ai traité de la compétition dans la partie précédente comme un mode de coordination entre les joueurs. Ici, je vais m'intéresser à la question des motivations individuelles des GNistes, au-delà de l'argument essentialiste qui dit que le jeu offre, par principe, du plaisir au joueur - l'argument autotélique. Quel « gain » le joueur retire-t-il de sa partie ? Je distinguerai ici entre le but donné par le jeu - et transcrit notamment par les objectifs que le personnage doit réaliser - et le plaisir retiré de l'expérience du joueur - qui ne correspond pas nécessairement à la réalisation de ces objectifs[161].

Un grand nombre des GNistes que j'ai interrogés avouent être passionnés par le jeu sous toutes ses formes : jeu de rôles sur table, jeux vidéo, jeux de sociétés, jeux de cartes. Certains sont même issus de familles de joueurs, comme Sakis, dont plusieurs parents sont des joueurs professionnels. Il évoque sa passion du jeu comme une assuétude et dit se tenir bien précautionneusement éloigné des casinos et des jeux d'argent en général, de peur que sa passion n'impacte sa vie familiale de manière trop forte. Il peut ainsi vivre dans le GN une passion qui, certes chronophage, n'est cependant pas trop dévorante. Mais plus important que cela, il évoque également ce qui de son point de vue fait la bonne réussite d'un GN : l'immersion dans une histoire.

> [Sakis] Avec le GN je ne joue pas pour gagner, puisqu'il n'y a jamais de gain réel, mais mon gain à moi c'est de vivre l'histoire. Ma vraie victoire c'est d'avoir passé un week-end complet en vivant une histoire, une aventure qui n'a été vécue par personne d'autre.

Egalement interrogé sur ce qui constitue un bon moment de jeu, Sakis évoque alors :

[161] Nous l'avons vu au sujet de JF et de la déchéance de son personnage vécue comme un bon moment de jeu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Sakis] … des moments de discussion sur des concepts, pendant des heures, sur l'univers dans lequel on est. Tu as quelqu'un en face qui creuse les concepts et qui permet de discuter sur la profondeur de l'univers, qui donne une véracité, une profondeur, qui rend l'univers crédible.

Le gain du jeu, c'est donc de s'être immergé dans une histoire, d'avoir pu pénétrer dans un univers fictionnel. Les substitutions d'identité physique évoquées par Schaeffer comme des façons de s'immerger sont également spontanément citées par les GNistes, comme en témoigne Mathieu qui répondait à la question « Qu'est-ce qui te plait dans le GN ? » :

> [Math] Se mettre dans la peau de quelqu'un qui n'est pas soi. C'est d'être dans un monde fictif, différent de la vie de tous les jours et être amené à rencontrer des situations fictives, qui soient du domaine du fantastique […]. Partir en GN c'est prendre des vacances pas loin de chez soi, le dépaysement c'est le plus grand attrait. Le plaisir de laisser tous ses problèmes de la vie quotidienne chez soi et arriver dans la peau d'un personnage.

On retrouve ici les idées d'incarner un personnage, de même que de se trouver plongé dans un monde peuplé d'événements auxquels on assiste « en direct ». Cependant, en plus d'être en prise direct avec ce monde fictionnel, il s'agit aussi, et ici nous retombons sur la dimension interactive du jeu, de participer au déroulement de l'histoire, plus que d'en être les simples spectateurs.

L'immersion dans un GN peut donc s'analyser selon plusieurs caractéristiques.

S'immerger c'est interagir

Lorsqu'au cours de l'enquête par entretiens, j'ai demandé aux GNistes de me dire ce qui selon eux faisait la différence entre la reconstitution et le GN, j'ai été assez surpris par l'homogénéité des réponses. Certes, de nombreux joueurs sont membres de compagnies de reconstitution : on trouve ces groupes férus d'histoire dans diverses animations touristiques (fêtes annuelles des villes fortifiées, marchés médiévaux). Mais si les GNistes sont attirés par les reconstitutions pour la vie au grand air dans des campements, les costumes, les combats et ce qu'ils décrivent comme « l'ambiance » médiévale, ils les distinguent aussi du point de vue de leur nature spectaculaire, renvoyée à la dimension plus interactive du GN.

Liono précise notamment que les GNistes « ne viennent pas pour voir une pièce de théâtre ou un film, ils cherchent l'interaction ». Interrogé sur la différence entre GN et reconstitution, il précise :

> [Liono] Le côté sérieux que se donnent les gens, le côté spectacle m'a semblé beaucoup moins agréable. Il n'y a pas d'interaction avec la foule, les gens viennent voir un spectacle mais ne participent pas. Dans un GN […], tous les gens participent, interagissent, personne n'est là en tant que spectateur.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Plusieurs autres interviewés considèrent la reconstitution historique, bien que distrayante, avant tout sur le plan littéral : il s'agit de reconstituer des scènes du passé, sans pouvoir faire usage de créativité, notamment en puisant dans des représentations fantastiques. Ukko dit apprécier la dimension merveilleuse que proposent les mondes des GN : « je trouve ça plus chouette qu'il y ait des elfes et des orks ». Voilà une bonne occasion de relativiser le rapport de ces deux activités au fantastique. D'une part, il existe des reconstitutions d'œuvres fictionnelles, notamment basées sur l'œuvre de J.R.R Tolkien[162]. D'autre part, certains GN s'ancrent dans des univers uniquement historiques et dépourvus d'éléments fantastiques (*Ite Missa Est*, *Warbands*). GN ne rime donc pas nécessairement avec « fantastique », ni reconstitution avec « historique ». Ainsi, ce n'est pas uniquement à cause de la composante fantastique, cependant omniprésente, que les joueurs se tournent vers le GN. Liono précise :

> [Liono] Le goût pour la *fantasy* vient du plaisir de s'évader, de vivre d'autres choses dans un autre monde et pas se coller à l'historique, d'avoir la possibilité de changer l'histoire.

S'immerger c'est improviser

Ce qui s'oppose dans les discours des joueurs sur la nature de l'immersion proposée dans une reconstitution et celle proposée par un GN, c'est également la dimension d'improvisation face au canevas scénaristique.

> [JF] Le GN a une particularité, c'est que son cadre scénaristique est bien moins figé. Il dépend des actions des personnages, en cela il se rapproche plus de l'improvisation. Mais c'est très différent du théâtre, des contes ou de la reconstitution, car dans la reconstitution tout est scénarisé. C'est comme le catch, on sait exactement d'où va venir le coup d'épée quand son adversaire fait tel enchainement. Le GN a cette singularité qu'il est censé dépendre exclusivement des actions des participants, qu'ils soient joueurs ou non-joueurs.

Ainsi, si le GN s'inscrit dans un système cadré par des scénarios et des règles de simulation, ce sont avant tout les actions et les décisions des joueurs qui le distingueront d'autres pratiques similaires. On retrouve ici la notion d'œuvre matrice évoquée par Schaeffer au sujet du jeu vidéo et l'idée d'une immersion dans un monde qui permette à l'immergé d'improviser ses actions, c'est-à-dire d'être à la fois spectateur et acteur, car ce n'est qu'en ayant appréhendé ce monde fictionnel - lu les règles et le background du monde - qu'il peut y agir.

Cette référence à d'autres types de fictions immersives est également citée. JF, qui a pratiqué le théâtre d'improvisation, explique :

[162] voir BONNARDON, s.d. ou GILSDORF 2009 ; voir pour exemple le site web de la « compagnie du dragon vert » http://www.dragon-vert.net/

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [JF] L'impro se retrouve sur une scène, avec un cadre, des règles, avec des choses qui sont très précises. Il y a juste une ressemblance [avec le GN], mais ce n'est pas la même chose. Le cadre d'un jeu de rôle est beaucoup plus large, sa scène est beaucoup plus large. Surtout, il n'y a pas de spectateurs. Dans le but même, la première différence, le GN n'est pas destiné à un tiers, il est uniquement destiné au plaisir des participants.

S'immerger c'est jouer pour soi, se raconter sa propre histoire

Il y a donc une distinction à faire entre l'improvisation créative d'une pièce de théâtre et l'improvisation d'un joueur de GN quand il est placé dans une situation où son personnage doit prendre une décision. Notamment, pour une pièce de théâtre, l'artiste agira seul : tout le monde ne peut parler ou jouer en même temps, même en improvisant. Le regard du public est sans cesse orienté vers la scène et les interactions des personnages. Dans le GN, chaque joueur est amené à prendre des décisions ponctuelles, sans que les autres soient au courant. Personne, pas même l'équipe des organisateurs, n'est placé, comme c'est le cas du spectateur, en position d'omniscience. D'un point de vue narrativiste, le GN serait une histoire dont les foyers d'intrigues et les narrateurs seraient aussi nombreux qu'il existe de personnages impliqués.

En plus d'être concrètement absent des parties de GN, le public n'y est pas nécessairement le bienvenu. En effet, l'idée de jouer devant des spectateurs est décrite comme très intrusive, voire contraire à l'immersion recherchée. Puisque le monde fictionnel doit fonctionner grâce aux logiques du monde ordinaire (courir, c'est vraiment courir, parler, c'est vraiment parler) les spectateurs n'y ont pas leur place : ils ne représentent littéralement « rien » dans l'univers fictionnel. Jérôme revient sur cette question :

> [Jérôme] Souvent les gens confondent reconstitution et GN parce que de loin, ça se ressemble. La grande différence, c'est que dans un GN, c'est une organisation privée, il n'y a pas de volonté de se donner en spectacle face à des visiteurs, pas de show. Ce n'est pas pour des raisons de timidité ou d'humilité, mais comme on est là pour être immergés dans un monde, c'est dur de supporter un touriste allemand en short avec sa chemise hawaïenne ou le car de Japonais avec des appareils photos. C'est déjà arrivé, j'ai fait un GN dans un château, et le dimanche, le château a rouvert ses portes et nous, on terminait notre jeu. Des gens qui visitaient nous demandaient de nous mettre en scène. Les gens ne se rendent pas compte qu'ils sont là pour visiter un château et nous pour jouer. La reconstitution veut apporter un message, des gens se rassemblent pour faire revivre un moment du passé, et coller à la réalité. Nous non, on veut juste vivre une aventure et on ne sait jamais comment ça va se terminer, on ne peut pas miser sur un résultat.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

J'ai tenté d'approcher cette question du rejet du public sous l'angle de la pudeur ou de la timidité évoquée par Jérôme. Si cette question n'est pas totalement absente du débat (mise en scène de soi face à un public qui ne participe pas à l'action), la raison semble plus complexe. Liono témoigne :

> [Liono] C'est sûr que devoir jouer une grande folle du style Renaissance décadente, avec en face des gens en short qui prennent des photos, ce n'est pas facile non plus. C'est normal qu'on veuille que ça reste fermé quand on joue.
> [Relance] Tu penses que c'est une question de pudeur ?
> [Liono] Non, on fait aussi des animations pour enfants, on a un contact fréquent avec le public. Mais quand tu es en jeu, tu es immergé dans l'univers. Tu essayes d'être à fond dedans, et avoir des gens qui à côté parlent du match de foot de la veille, ça va être moins immersif.

Jouer sur une scène et devant un public ?

La façon d'entrer dans l'histoire, de s'immerger, d'entreprendre des actions improvisées, de prendre des décisions, d'agir sous la forme d'une performance sans pour autant agir en direction d'un public limite très fortement la comparaison possible entre le théâtre et le GN. Pour aller plus loin, ces caractéristiques semblent même l'exclure *a priori* du champ des pratiques artistiques occidentales ou des fictions que Schaeffer appelle « canoniques », qui me semble-t-il, par principe, impliquent d'une manière ou d'une autre la présence d'un public, ou pour être plus précis, d'un groupe d'acteurs différenciés de celui qui produit le support artistique, et auquel il le transmet. Je laisse volontairement fermée la porte d'une comparaison avec des pratiques extra-occidentales ou historiques. Les sociétés humaines ne partagent pas toutes les mêmes conceptions de ce que nous appelons « fiction » ou « expression artistique ». Je reste ainsi sur le terrain européen et contemporain pour mieux traiter de l'immersion fictionnelle telle qu'elle est conçue par des chercheurs eux aussi européens et contemporains, mais surtout dans le but de réintroduire dans l'analyse le point de vue des acteurs concernés.

Ceci étant dit, je l'ai déjà évoqué, le GN ne remet pas nécessairement en cause la distinction des rôles entre « ceux qui produisent » et « ceux qui consomment » (les *fabricants* et les *usagers* des représentations, chez H. Becker). Il y a bien les organisateurs qui écrivent les règles et les scénarios, et qui dans une écrasante majorité des cas, ne sont pas les joueurs qui vont s'en saisir. La distinction s'effectue plutôt au niveau de ce que font ces groupes d'acteurs dans le processus, s'ils le font en même temps, et dans quelle mesure on peut penser qu'ils collaborent dans la réalisation globale de l'événement.

Reprenons brièvement le cas du GN vampire la *Camarilla bruxelloise* évoqué au chapitre 8. Le jeu se déroule fréquemment, contrairement aux autres GN, en place publique (métro, bar, musée).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Les passants ne constituent-ils pas une forme de public ? La ville ne constitue-t-elle pas une forme de scène ? Stephan en parle notamment en ces termes :

> [Steph] Pour moi l'avantage de *Vampires* est de pouvoir multiplier les expériences de jeu et de pouvoir utiliser la ville elle-même comme cadre […] Utiliser la ville comme cadre de jeu, c'est fascinant. Des lieux vont être extraordinaires pour l'ambiance, dans certains endroits il y a des tags qui reprennent des slogans du jeu (« le pouvoir aux fous »). Certains endroits collent au jeu […]. Pour l'ambiance, s'imaginer être un vampire et entrer dans des lieux exceptionnels, ça va contribuer à ce qu'ils [les joueurs] soient en immersion.

Malgré l'absence d'une scène au sens classique du terme, la question de la scénographie se pose tout de même. Dans un cas, celui des GN ordinaires, l'espace de jeu est clos et assez strictement délimité. Dans l'autre, celui du GN permanent, la ville, et potentiellement le monde entier, devient le terrain de jeu - c'est d'ailleurs une caractéristique des jeux permanents que de s'affranchir de l'idée de « terrain de jeu ».

Egalement, en règle générale, l'idée d'un « public » n'implique pas obligatoirement celle de la passivité. Le public des événements sportifs est souvent partie prenante de l'action, par l'encouragement sonore des joueurs (football, rugby) ou au contraire par le silence (tennis). Mais le public n'est pas sur le terrain, ni les joueurs dans les tribunes, et chacun garde sa place. Dans un concert, au théâtre, le public participe également à l'action en direct (en riant, en jetant des fleurs ou des tomates), cela est bien sûr moins évident du point de vue du spectateur d'un film, de l'auditeur radiophonique ou du lecteur de romans, qui sont éloignés de la production de l'œuvre, dans l'espace et dans le temps. Toutes ces questions ne se posent pas vraiment dans le cas du GN, car à part quelques participants affectés à des tâches purement logistiques, tout le monde participe de l'action, jusqu'aux cuisiniers ou aux serveurs à qui on attribue presque toujours un personnage.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 12.
Des mondes propices à l'aventure et à la liberté

Considérer la part active de celui qui s'immerge dans un univers fictionnel de GN ne doit pas laisser de côté le rôle joué par les organisateurs, dont la tâche consiste entre autres à écrire les scénarios que vont rythmer la partie. Ainsi, à un niveau plus global, les organisateurs sont notamment responsables de préparer la future collaboration des joueurs, en apprêtant les mondes où les personnages vont évoluer. Il apparait que ces mondes sont conçus de manière particulièrement propice à l'aventure.

Les univers fictionnels des jeux de rôles grandeur nature sont clairement dominés par le genre médiéval-fantastique. Les plus gros événements européens (*Conquest of Mythodea*, *The Lorien Trust*, AVATAR, *Ragnarok*) et américains (les chapitres de la *NERO Alliance*, les franchises *Monster Camp*) appartiennent à ce genre, de même que de très nombreux GN de plus petite envergure en Belgique (*Terra Incognita*, *Another Medieval World*, *Mythes et Légendes*, *Balteria*, *Dark Age*, *Reikland*, *Black Sword*). En réalité, rares sont ceux qui se situent dans des univers autres.

Les sociétés fictionnelles que décrivent les organisateurs de GN, quels que soient leurs genres, sont d'un genre assez conservateur. Spécifiquement au sujet des mondes médiévaux-fantastiques, il s'agit d'empires ou de royaumes ultra-dominants, souvent uniques en leur genre (*Terra Incognita*, *Ragnarok*) et caractérisés par une organisation sociale rigide, où les mobilités sociales sont choses rares. Pour prendre un exemple en dehors du genre med-fan, la société vampire de la *Camarilla bruxelloise* est basée sur un modèle féodo-vassalique pyramidal, avec à sa tête un prince (en l'occurrence une princesse) qui domine de nombreuses classes et sous-classes d'individus.

En marge de ces grands empires médiévaux-fantastiques résident très fréquemment des populations exogènes, souvent constituées de races fantastiques. Le contexte socio-historique y est souvent celui de l'après-guerre ou de l'après-crise (*Warbands*), spécifiquement dans des univers qui s'y développent par définition, comme le genre post-apocalyptique ou zombie.

C'est fréquemment au sein d'un monde en pleine reconstruction, ou au contraire en train de péricliter, que les personnages sont placés, mais également dans les zones de contact entre un monde stable et des environs instables, source d'une menace extérieure (*Terra Incognita*). Les univers peuvent également être mouvants (dans *Imago*, les joueurs passent de monde en monde, alternant les ambiances western, Egypte ancienne, Walhalla nordique ou goulag soviétique) ou par nature hostiles (*Dark Age* et *Zombilles*). L'objectif y est donc de survivre, et peu de temps est laissé à

la réflexion pour une organisation politique à long terme, excepté quand elle représente le but même du jeu (*Ite Missa Est*). Dans quasiment tous les cas, l'univers où pénètrent les joueurs incite à l'action, voire à la réaction, par exemple lorsqu'il est sous la menace d'une destruction imminente (A *D'Rôle d'Ere* épisode 7, le château où arrivent les personnages est assiégé et victime d'une épidémie mortelle), qu'il consiste en un huis-clos (*Terra Incognita* épisode 7) ou encore qu'une force extérieure attend des personnages la réalisation d'une tâche précise (à *Ragnarok*, les joueurs doivent à chaque épisode organiser une cérémonie religieuse garante de la pérennité du monde).

Plaisirs de l'immersion et liberté du personnage

Comment s'exprime cette capacité spécifique du GN de pouvoir interagir avec la trame des événements ? Les enquêtés évoquent souvent, et spontanément, la comparaison avec le jeu vidéo pour ce qui concerne le déroulement de l'histoire, et la façon dont elle est livrée au joueur. Max en parle notamment en ces termes :

> [Max] Les interactions humaines, c'est de la communication sociale et pas technologique, elle est active et peut évoluer dans tous les sens, ce n'est jamais prédéterminé, sauf si tu as un scénario très figé, et que tu ne sais pas en sortir, ça c'est frustrant à mort. Tu ne le retrouves pas dans un jeu vidéo […], dans un truc très linéaire avec des possibilités très limitées. La liberté qui est laissée dedans est fausse, tu remplis la quête comme tu veux, mais il faut la finir. C'est le problème de la technologie, elle est souvent à un seul sens. Dans le GN, tu as plus de liberté.

Ainsi pour Max, la nature « humaine » du GN serait à l'origine d'histoires spécifiquement interactives. Jérôme corrèle la question du plaisir de l'immersion au sentiment de liberté. Interrogé sur ce qui selon lui constitue les ingrédients d'un GN réussi (ce qu'il reformule en : « qu'est-ce que bien s'amuser »), il développe l'idée d'une division du travail dans l'organisation d'un GN, et s'exprime sur l'écriture du scénario :

> [Jérôme] Qu'est-ce que c'est « bien s'amuser » ? Pour un orga je dirais voir que ce qu'il a mis en place, les systèmes de jeu, l'histoire qu'il a inventée, ses personnages, que tout ça va fonctionner, s'il a un scénario, il pense à un début, il pense à une fin, il pense à une quête. Est-ce que les gens ont pu vivre cette aventure-là, est-ce que par le fait de vivre cette aventure-là ils se sont bien amusés ? D'un autre côté, on peut se dire, j'ai passé 48 heures à écrire ça et personne n'a rien fait et n'a rien suivi, donc s'ils n'ont rien suivi de ce qu'on a fait mais qu'ils se sont bien amusés dans l'activité, pour moi, c'est réussi. Très récemment, pour une activité, j'ai écrit beaucoup. Les gens ont eu cette aventure qui leur était proposée, ils ont décidé de faire autre chose, de ne pas la suivre, et ils se sont très bien amusés. C'est comme ça. Certains ont eu peur que je le prenne mal, mais pas du tout. Le but pour moi c'était qu'ils soient dans un monde libre et ouvert. Ça donne plus de vraisemblance, quand les gens ont vraiment l'impression d'avoir un choix, c'est pas

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> comme un jeu vidéo, on a l'impression qu'on a le choix, mais c'est toujours une programmation, un choix qui a été fait à l'avance.

Entrer dans l'histoire, c'est aussi ressentir la liberté d'entreprendre des actions physiques, rendues possibles parce que le monde est « ouvert », c'est-à-dire qu'il inclut de nombreuses possibilités, pas seulement dans la résolution de l'intrigue, mais dans les possibilités concrètes du personnage.

> [Sakis] Dans le jeu vidéo […] tu as moins de possibilités, tu peux aller à droite à gauche, mais pas au plafond. Cette étape-là, tu la franchis avec le jeu sur table, et tu la refranchis quand tu montes vraiment au plafond avec le GN. Tu l'expérimentes vraiment et tu te rends compte de la difficulté de réellement grimper au plafond. Tu as un niveau d'immersion différent, même si j'ai vécu en sur table des choses que je n'arriverais pas à vivre en GN.

Ainsi, l'histoire d'un GN ne doit pas apparaître comme étant décidée à l'avance. Les possibilités laissées aux joueurs, et la manière de faire agir leurs personnages, doivent être multiples. Pourtant, et c'est paradoxal, l'histoire est préconstruite en grande partie, dans ses cadres - ce que les règles de simulation et les caractéristiques de l'univers permettent - et dans sa perspective - la trame du scénario et l'arrivée de certains événements, parfois construits en actes et en scènes. Comment est construite cette trame, et comment les scénaristes s'arrangent-ils pour veiller au respect de cette liberté si chère aux joueurs ?

Techniques de scénaristes : « tout doit pouvoir arriver »

Ces questions nous permettent d'aborder la division sociale du travail dans l'organisation d'une partie de GN, en réglant temporairement la focale sur ceux qui produisent les histoires qui seront ensuite jouées par d'autres.

L'écriture d'un scénario de GN ressemble parfois à une forme d'injonction contradictoire, dans laquelle tout serait fait pour que l'intrigue se déroule comme convenu, mais sans que personne ne s'en rende compte. Selon la même logique paradoxale, si l'immersion dans une histoire est valorisée par le joueur, elle l'est au même titre que le sentiment de liberté qu'il doit pouvoir ressentir.

D'un côté, les scénaristes de GN se heurtent à des logiques du récit traditionnel européen, peuplé de personnages (« gentils » ou « méchants »), d'événements, de lieux, de situations (huis-clos). Il ne s'agit là de rien de moins que de l'héritage de la narratologie structurale, telle qu'étudiée par V. Propp (1970), avec ses segments de récit, ses situations initiales perturbées par des éléments déclencheurs appelant à la résolution d'une intrigue ou d'un conflit par des personnages, leurs pérégrinations et un dénouement final qui résout l'intrigue initiale, souvent amené sous la forme d'un *climax* (élément final de la gradation de l'intrigue).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Mais également, le GN s'inscrit dans des genres littéraires et artistiques (médiéval-fantastique, post-apocalyptique, univers vampires ou zombies, western) qui influencent le déroulement des histoires et provoquent la multiplication des références inter-fictionnelles. Le thème de la lutte entre le Bien et le Mal y est récurrent, la nature est souvent hostile, peuplée de brigands ou de créatures monstrueuses, l'Humanité y lutte pour sa survie et bien entendu, il s'y passe toujours des événements poussant les personnages à l'aventure.

Enfin, l'organisation concrète du GN oriente également l'histoire. Les joueurs y seront les héros (également appelés « aventuriers » ou « survivants » comme nous l'avons vu plus haut), les PNJ joueront souvent des « monstres » ou des personnages opposants, les lieux privatisés seront des huis-clos, les parties organisées en campagnes ou en sections de récit, ponctués par des interludes.

L'opinion des joueurs quant aux caractéristiques récurrentes des scénarios n'est pas unanime. Sakis résume assez bien cette situation en citant quelques exemples qui lui semblent trop attendus :

> [Sakis] Le classique déclenchement de la bataille finale. Des événements téléguidés, quand tu sais dès le départ que le dimanche matin le grand méchant va venir avec toute son armée. L'impression que tu n'arrives pas à toucher à l'intrigue, tu vis une histoire déjà écrite, sans interaction, sur les rails. Je nuance cependant, j'ai vécu des murders [parties] Chtulu , c'est toujours la même structuration, mais on aime quand même les vivre.

Face à ces récurrences observées et commentées par les GNistes eux-mêmes, on peut se poser la question suivante : quelles sont les stratégies mises en place par les scénaristes pour implémenter leurs histoires ? J'ai choisi ici de dégager quatre pistes, correspondant à quatre de ces phénomènes paradoxaux qui consistent à prévoir des scénarios dans des jeux pourtant en grande partie improvisés.

S'adapter à des manières classiques de raconter des histoires

> [Liono] On essaye de faire vivre une histoire aux gens. Si on compare avec un roman, certains chapitres-clés sont très riches en intrigue, on essaye de faire vivre ces chapitres-là, quittes à ce que ce qui se passe entre les lives [parties] soit un peu plus calme et qu'on puisse le résumer en quelques lignes ou en quelques faits.

Ici, Liono (scénariste du jeu AMW) amène l'idée d'une construction scénaristique découpée en séquences où sont livrés à la fois des épisodes d'action et des éléments du scénario. L'histoire s'inscrit dans une trame scénaristique émaillée de points remarquables où va se développer l'intrigue. Ce schéma est assez récurrent dans le GN belge. Par exemple, dans le jeu *Dark Age*, les personnages sont membres d'une caravane qui se déplace de village en village. Ce qui est joué, ce sont les haltes du cortège, qui ne durent jamais plus de quelques jours, soit le temps d'une partie. Les trajets sont en revanche considérés comme des ellipses : l'action commence au moment où le

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

village est en vue, et se termine lorsque les personnages décident de le quitter. Il arrive que ces trajets soient mis en jeu, quand toutefois les organisateurs parviennent à trouver un site qui permette de faire réellement se déplacer les joueurs dans un espace donné - une forêt à traverser lors d'une randonnée scénarisée. Tous les GN n'impliquent cependant pas ce genre d'ellipses. Dans le jeu *Imago*, les personnages passent d'un univers à l'autre instantanément, en quelque sorte ils se téléportent. D'autres jeux sont au contraire construits comme un continuum scénaristique. Les épisodes du jeu *Adrénaline 24* s'enchaînent comme si aucune interruption n'existait. Chaque partie commence exactement dans les mêmes dispositions où la précédente s'est finie. Les organisateurs ont même été jusqu'à prendre des photos posées des joueurs en situation, afin qu'ils reprennent le jeu dans la même position. Les nouveaux participants commencent alors la partie dans des endroits éloignés du groupe principal, parfois à plusieurs heures d'intervalle.

Donner à l'histoire un cadre plus qu'une trame

> [Sakis] On ne met rien de déterminant dans les scénarios, tu n'as pas besoin de la pierre magique qui va ouvrir le portail. Donc que tu aies l'indice ou pas, c'est pas grave, l'histoire se déroule et ce sont les choix des joueurs qui l'emmènent. Ils n'ont pas toujours tous les éléments pour décider, mais ça ne change pas fondamentalement la décision. Rien n'est essentiel.

Sakis poursuit ici la comparaison avec le jeu vidéo que j'ai évoquée plus haut. Il s'agit des éléments déclencheurs de situations qui font avancer l'histoire : un personnage entre en scène, un événement imprévu survient. Il s'agit également de critiquer les schémas scénaristiques des premières formes de jeu de rôles sur table, appelés selon l'expression vernaculaire des « porte-monstre-trésor ». Dans ce système, notamment dans la première version de *Donjons et Dragons*, les joueurs se déplaçaient dans des couloirs et chaque salle correspondait à un événement, souvent à un combat dont l'issue offrait une récompense. Cette logique très linéaire, originellement la conséquence directe des règles de progression dans l'espace et le temps de l'univers fictionnel, est encore citée par les GNistes comme la séquence scénaristique minimaliste d'un jeu (événement, résolution, récompense).

L'action du scénariste consiste ici à ne pas mettre en jeu des éléments susceptibles de bloquer le déroulement de l'histoire (la « pierre magique » introuvable qui bloque le passage du « portail »). Sakis, scénariste du jeu *Warbands*, insiste ici sur la prise de décisions des joueurs-personnages, dimension absente du système porte-monstre-trésor, dans lequel il n'y a pas de choix spécifique à effectuer, mais bien l'accomplissement d'étapes toujours identiques. A plusieurs reprises, j'ai pu assister au blocage de scénarios dû à l'absence d'éléments déclencheurs (personnages ou objets-clés). Eviter ce genre de points de blocage est une stratégie des scénaristes de GN, qui vont davantage se concentrer sur le cadre de l'histoire (ce qui est susceptible d'arriver)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

que sur son déroulement linéaire. Cette façon se scénariser une histoire est également rendue possible par l'existence des backgrounds, ceux des joueurs, des groupes ou des univers fictionnels. S'ils sont suffisamment riches, le simple fait de placer des personnages dans une situation donnée suffira à amorcer le jeu, car ils portent en eux des éléments d'intrigues.

Prévoir de ne pas tout prévoir

> [Ukko] Il ne faut pas mener le joueur par le bout du nez, rien ne doit être prémédité. Un grand danger en tant qu'orga c'est de prévoir et d'anticiper les actions des joueurs. Tenir compte que les joueurs vont buter [tuer] untel ou ne pas buter untel, c'est aller droit dans le mur, parce qu'on peut être sûrs qu'ils vont faire exactement l'inverse de ce qu'on a prévu. Aucun personnage n'a un rôle indispensable et tout doit pouvoir s'intégrer sans devoir rattraper le scénario par des bricolages scénaristiques[163]. Tout doit pouvoir arriver.

Ukko introduit ici une idée dans la même ligne que la précédente. Il s'agit également d'empêcher les points de blocage en évitant des histoires trop linéaires. Mais dans ce cas, le blocage est moins dû aux événements introduits par les scénaristes qu'aux réactions des joueurs face à ces événements.

Ce genre de problème survient fréquemment lorsque des personnages se voient confier une « quête ». Un PNJ se présente aux joueurs et leur demande de lui rendre un service (trouver un objet, une information ou une personne). Si l'engagement des personnages dépend souvent de la récompense proposée, il arrive également que la mission n'intéresse personne, qu'elle soit proposée au mauvais moment ou simplement qu'elle échoue, provoquant un point de blocage. Miser sur les réactions des joueurs semble être un pari risqué.

Pour leur second opus, les organisateurs du jeu *Mythes & Légendes* avaient par exemple prévu d'attirer les joueurs dans une sapinière qu'ils avaient décorée pour l'occasion à l'aide de toiles d'araignée. Ils avaient également beaucoup investi dans des effets spéciaux, sonores et lumineux. Cette scène devait constituer l'animation principale du vendredi soir, bien que n'ayant pas d'impact direct sur la trame scénaristique. Les joueurs devaient donc être attirés dans les bois par une bande son, audible depuis le campement. Mais leur réaction a été plutôt frileuse : une sentinelle a prévenu le groupe, plusieurs sont venus écouter, certains se sont vaguement approchés, mais aucune expédition ne s'est mis en route. Ce n'est que le lendemain qu'ils se sont enfin décidés, notamment suite à l'incitation de plusieurs PNJ.

Pousser à l'immersion

> [Liono, interrogé sur le cas de joueurs réticents à entrer dans le jeu] Tu les plonges dans une intrigue, tu les pousses à faire quelque chose qu'ils n'auraient pas fait seuls, comme

[163] Au chapitre suivant, je me pencherai sur ce qu'Ukko appelle des « bricolages scénaristiques » pour rattraper une situation qui ne se passe pas comme prévu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

un larcin, et tu t'arranges pour qu'ils se fassent prendre. Tu les pousses à être dans une situation où ils vont avoir une interaction plus forte avec les autres personnages.

Ainsi, comme vu dans l'exemple précédent, les joueurs peuvent afficher une absence de réaction face à une situation qui leur est proposée. Auquel cas, les organisateurs sollicitent généralement des PNJ afin de les pousser à agir. En termes narrativistes, les PNJ ont également une fonction de personnages adjuvants de l'histoire. Ils facilitent sa progression et déclenchent des situations dans des contextes où les organisateurs sont impuissants. En effet, l'organisateur de GN n'est pas omnipotent, contrairement à l'écrivain standard. Il agit plutôt pour gérer, bon gré mal gré, les développements du scénario. Sa position est très différente du maître du jeu de rôles sur table qui peut, plus ou moins subtilement, guider ses joueurs dans une certaine direction, notamment parce que c'est lui qui décrit les décors, les événements et les scènes que les personnages sont sensés voir. Tous ses joueurs sont devant lui et il sait en permanence à quoi ils sont occupés. Bien souvent, il prend également la fonction d'arbitre pour décider de la réussite des actions simulées, généralement représentées par un jet de dés. Tout cela n'existe pas dans le jeu grandeur nature.

Dans le GN, il peut arriver que des joueurs ne s'immergent pas assez dans le jeu et dans l'univers fictionnel, de leur propre point de vue ou de celui des organisateurs. Le cas décrit par Liono fait référence à un groupe de joueurs venu lui dire qu'ils s'ennuyaient parce qu'ils « ne trouvaient rien à faire ». Ce cas n'est pas isolé, même s'il me semble que peu viennent directement s'en plaindre. Le plaisir des GNistes, nous l'avons vu à plusieurs reprises, est directement connoté à leur sentiment d'immersion. Ils critiquent à l'inverse le fait d'être placés en position de spectateurs.

Ainsi, dans la plupart des jeux, les scénaristes prévoient de petites histoires sans lien avec la trame principale et sans *timing* particulier. Elles sont lancées dans des périodes où les joueurs n'ont rien de particulier à faire. Nous avons vu une telle situation dans l'exemple de Tuco et du Chupacabra. Certains PNJ, spécifiquement dans les événements de masse, occupent la fonction permanente de distribuer de petites missions aux joueurs qui viennent les trouver. L'immersion dans ce cas dépend bien sûr de ce qui est proposé par les organisateurs, mais également de la capacité des joueurs à chercher eux-mêmes l'aventure.

Dans l'exemple ci-dessus, Liono a décidé d'agir en direct, pendant le jeu, parce que des joueurs étaient venus lui dire qu'ils s'ennuyaient. On peut aussi agir au préalable pour inciter à l'immersion. C'est ce que fait Sakis, qui établit un dialogue assez fourni avec les joueurs qui s'inscrivent à son jeu, et qui doivent notamment remplir un test de connaissances sur le haut Moyen-âge et les légendes arthuriennes. Selon Sakis, les joueurs doivent, pour mieux s'immerger, faire l'effort de se renseigner sur l'univers dans lequel ils vont plonger.

[Sakis] Poser des questions aux inscrits, ça remet déjà les choses en perspective : est-ce que je suis prêt à aller chercher des infos ? Est-ce que je suis prêt à m'investir pour

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

préparer ? C'est ce qui manque dans certains GN. C'est pour que les gens sachent où ils mettent les pieds, c'est important pour ceux qui n'ont jamais fait de *Warbands*. Pour ceux qui ne le font pas, ce n'est pas grave, parce qu'on répartit les gens dans des groupes avec un background, ils sont soudés par quelque chose. Si les gens ne se sont pas entretenus avant le jeu, on va décider pour eux de leurs relations, ou on leur donne un objectif, ça leur donne une tangibilité dans le groupe.

Ainsi, le joueur qui ne s'est pas suffisamment renseigné sera placé dans un groupe de personnages censés se connaitre avant le début de la partie. Les organisateurs lui donneront une mission (apporter un message du roi des Saxons), une religion (païen ou chrétien pélagien), une appartenance à un groupe (Celtes, Pictes, Saxons). D'une manière similaire aux rôles confiés aux PNJ, le personnage sera pris dans des intrigues qui le dépassent et plus facilement immergé.

Un scénario à plusieurs niveaux

Je reprendrai ici l'exemple du GN *Imago* pour expliquer la manière dont s'imbriquent les différentes histoires écrites par les scénaristes.

En premier lieu, il existe une intrigue générale liée à la sérialité du jeu, et aux parties organisées en campagnes. Pour *Imago*, elle est en apparence simple, puisqu'il s'agit de comprendre la nature du monde. Le jeu est présenté comme une enquête occulte et mystique. Tous les scénarios liés à cet objectif global vont consister à faire avancer les personnages vers ce but.

Ensuite, nous avons vu que les personnages changeaient d'univers fictionnel à chaque partie (western, mythologie nordique, goulag soviétique, Egypte antique). Chacun de ces épisodes est concerné par un scénario général. Celui qui se situait dans l'ambiance western devait mener les personnages à racheter le saloon, peuplé par des fantômes, contre une forte somme d'argent. C'est à cette seule condition qu'ils pouvaient ouvrir un passage vers le prochain univers.

Egalement, chaque univers amène ses propres intrigues, liées aux personnages qui le peuplent : une mine d'or mystérieuse, achetée au prix fort alors que tout le monde sait qu'elle est épuisée ; les conflits domestiques qui agitent le ménage du maire de la ville ; les brigands qui attaquent continuellement les caravanes et dont il faudrait se débarrasser.

Enfin, certaines histoires concernent des joueurs individuellement, notamment basées sur leurs backgrounds et liées à l'univers de la partie en cours ou à l'intrigue principale, comme Tuco et le Chupacabra. Certains personnages sont par exemple maudits, et leur malédiction s'exprime d'une manière différente dans chaque univers -apparition de créatures, possession, folie.

Dans certains jeux, l'organisation prend soin de séparer ces niveaux scénaristiques. Ceux qui touchent à la trame principale, c'est-à-dire aux fondements de l'univers fictionnel, sont généralement appelés « scénarios univers ». On trouve aussi, en fonction des cas, des « scénarios individuels » ou des « scénarios de groupes », surtout dans les événements de masse comme

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

AVATAR ou Ragnarok, qui possèdent les ressources humaines bénévoles pour gérer l'articulation entre ces niveaux. Dans le cas où la séparation entre niveaux scénaristiques existe, ce sont souvent des équipes différentes qui écrivent. Leurs relations sont fréquemment hiérarchiques, voire conflictuelles : les scénarios individuels ou de groupes sont soumis à ce qui est prévu par « l'univers », pour des questions de cohérence que nous allons aborder dans le prochain chapitre. Les scénarios individuels et de groupes ne peuvent par exemple aller contre la cohérence de l'univers fictionnel ou contredire l'intrigue globale de la campagne.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la première sous-partie

Dans cette première sous-partie, j'ai souhaité aborder une nouvelle modalité de l'engagement des joueurs de GN, en sollicitant le concept d'immersion dans sa dimension interactive, notamment pour montrer comme l'immergé doit se faire une place dans l'univers où il pénètre. Cette approche permet de revenir sur certaines caractéristiques de l'immersion chez Jean-Marie Schaeffer. Le joueur de GN ne se contente pas de « glisser » dans des représentations préexistantes. Ce n'est qu'une étape de son processus d'immersion, qui sera notamment suivi par le fait qu'il s'approprie l'univers, y interagisse et participe de sa création.

L'immersion dans le GN tient avant toute chose à la volonté de celui qui souhaite s'immerger, au caractère actif de sa démarche. Le joueur doit en effet procéder selon trois modalités qui ne sont pas nécessairement à considérer sur un plan chronologique.

En premier lieu, s'immerger revient à *prendre une place* dans l'univers fictionnel, en dotant le personnage d'une apparence physique qui manifeste la nature de son implication dans la partie, notamment en tant qu'arbitre ou que personnage-joueur. Le personnage n'est pas uniquement un joueur costumé. D'autres participants peuvent prendre une part active au déroulement sans porter l'habit (services de sécurité) et toute personne costumée n'est pas nécessairement en train de jouer (joueur mort, journaliste en reportage). De nombreux symboles viennent compléter le port du costume, ils renseignent sur les différents états dans lequel le personnage peut se trouver, notamment s'il est atteint d'une maladie. Ces dimensions matérielles attachées au joueur permettent de concevoir la façon dont il convient d'interagir avec lui. Les bras croisés au-dessus de la tête signifient que le personnage est invisible, l'auriculaire levé au ciel marque l'absence du personnage, temporairement mis de côté par le joueur. Dans une partie de GN, le joueur est très largement responsable des différents signaux qu'il envoie pour signifier dans quelle posture il se trouve.

En second lieu, il apparait que l'immersion consiste également en la capacité de pénétrer au cœur d'une histoire, non simplement pour en prendre connaissance, mais pour y agir. C'est en cela que le GN diffère essentiellement de pratiques qui lui ressemblent comme la reconstitution historique ou le théâtre d'improvisation. Il s'agit pour le joueur de vivre des aventures dont son personnage sera un des héros agissant sur un plan autonome. Ainsi, le gain retiré d'une partie s'exprime souvent comme le fait d'avoir vécu une aventure originale. L'immersion est donc affaire d'interactions, entre personnages bien sûr, mais surtout avec la trame des événements, au sein d'un

univers vivant. Il agit de se mettre en scène, mais sans pour autant livrer un spectacle, et de faire preuve de compétences d'acteurs, mais sans pour autant jouer devant un public.

En troisième lieu, l'immersion dépend également du travail des scénaristes. Ceux-ci sont pris dans un jeu de double contrainte : créer un monde dans lequel se déroulent des événements sis dans des contextes fictionnels souvent très détaillés, tout en proposant au joueur de pouvoir y agir avec un grand degré de liberté. La façon d'écrire des scénarios intervient davantage comme celle de produire un cadre dans lequel les personnages pourront évoluer, plus que d'offrir une trame d'événements susceptibles d'arriver dans un ordre chronologique prédéterminé. En effet, une fois le jeu lancé, le scénariste n'a plus beaucoup de prise sur l'histoire qu'il a écrite. Celle-ci se développera en fonction des interprétations et des actions des joueurs, et selon des modalités très largement improvisées. La technique d'écriture repose essentiellement sur le fait de ne pas anticiper les événements pour se concentrer sur les possibilités offertes aux joueurs. Notamment, les scénarios s'imbriquent à plusieurs niveaux, allant de l'histoire individuelle issue du background écrit par le joueur, au scénario de groupe, en passant par des scénarios propres à la partie, eux-mêmes inclus dans le cadre d'une campagne dont l'objectif est souvent très général - sauver le monde ou comprendre sa nature profonde.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

DEUXIÈME SOUS-PARTIE.

La fiction comme consensus.

Création collective et besoin de cohérence

Introduction

Dans la première sous-partie, j'ai avancé l'idée que l'immersion n'était pas uniquement un état, correspondant à la posture dans laquelle se trouve celui qui est immergé. Il s'agit également d'un processus dont certaines étapes, qui ne s'inscrivent pas nécessairement sur un axe chronologique, sont observables. Il existe donc des phénomènes qui concourent à l'immersion : arborer des symboles, adopter une posture active et interactive avec l'histoire, gérer le déroulement des scénarios pour favoriser le sentiment de liberté.

L'immersion n'est donc pas un fait acquis. Il existe bel et bien un « travail » que doivent réaliser les personnes qui collaborent pour s'immerger, et qui ne revient pas uniquement, comme cela peut être le cas pour d'autres types de fictions - notamment celles qui produisent des œuvres - à procéder à une interprétation du sens ou à une évaluation esthétique. La collaboration des acteurs impliqués dans un monde du GN s'effectue essentiellement au cœur du processus de production lui-même. Ainsi, le travail de *détournement* ou d'*appropriation* effectué par les « usagers » qu'étudie Becker n'empêche nullement que les « fabricants » livrent à l'origine un produit fini (morceau de jazz ou carte topographique).

Dans le cas du GN, les choses ne se passent pas ainsi. Le « travail » collaboratif de création commence bien avant la livraison du produit, et on peut même douter que ce produit existe *in fine* sous une forme stable. Ainsi, pour comprendre le processus de collaboration créative, il faut d'abord s'intéresser à ce qui est fabriqué concrètement. En réalité, la première chose que fabriquent ensemble les joueurs de GN est l'opportunité de passer un bon moment ensemble. L'ambition qui guide leur manière de se coordonner n'est donc pas la recherche d'un sentiment esthétique, même si, nous allons le voir, celui-ci prend une place très importante. Mais alors, sur quels critères repose ce « bon moment » ? Essentiellement, sur l'idée d'une cohérence qui se développe à plusieurs niveaux.

Plusieurs auteurs ayant étudié le phénomène fictionnel ont remarqué cette capacité de la fiction à fonctionner sous un régime autonome. L'auteur crée lui-même les règles qui vont présider au déroulement des événements, indépendamment d'autres types de règles qui existent dans le

monde réel. Schaeffer (2005 ; 2009) évoque ce phénomène comme l'absence de nécessité de faire référence au réel. Selon l'auteur, les théories qui abordent la question de la référentialité sont souvent simplistes et nous invitent à commettre des erreurs d'interprétation, notamment en confondant la fiction avec l'illusion, le mensonge, l'artifice ou la frivolité (2005). Ainsi, la fiction ne s'oppose pas au réel, elle se dégage simplement de l'impératif d'y faire référence. C'est en somme l'idée qu'Olivier Caïra reprend sous la formulation de « levée de la contrainte de preuve » (2007, p.83) et celle dont fait état Sabine Chalvon-Demersay (2012, p.36) quand elle écrit que « la fiction n'a, à l'égard de la réalité sociale, que les contraintes de fidélité qu'elle se donne ».

Ceci étant, le GN possède une caractéristique majeure : s'il fait un large recours à l'imagination, il ne s'en déroule pas moins dans une dimension très concrète. Cette caractéristique peut être vue comme un risque, celui de voir ressurgir, à chaque instant, des éléments extérieurs au monde fictionnel qui menace l'immersion (Bartholeyns, 2009). Et pourtant, malgré des conditions extérieures souvent très problématiques (tempêtes, intrusion de personnes ivres et agressives, pannes de matériel, accidents corporels), je n'ai jamais vu de partie de GN être arrêtée définitivement en cours de route. La cohérence propre à la plupart des œuvres de fiction fonctionne donc différemment dans le cas du GN. Elle ne concerne pas uniquement les règles internes à l'histoire (propre à son déroulement) ou les caractéristiques fondamentales de l'univers (existence de la magie) qui lui donne son architecture.

Dans cette sous-partie, je montrerai que la recherche de cohérence dans le GN est gage d'une bonne immersion. Cette bonne immersion, dans le sens qu'elle est efficace à emporter notre adhésion (une caractéristique qui fait la qualité de toute fiction, nous l'avons vu plus haut) est directement responsable du plaisir que ressentent les participants à jouer. La posture qu'ils adoptent leur permet d'adhérer aux histoires et aux représentations qu'on leur propose, et d'avoir le sentiment de pouvoir interagir avec elles. Ainsi, la recherche de cohérence s'assimile à un mode de coordination entre les participants, directement responsable de leur capacité à collaborer. Ce mode de coordination est évidemment orienté vers un objectif commun que j'ai présenté plus haut : passer un bon moment ensemble.

Nous allons voir que les niveaux auxquels intervient le besoin de cohérence ne se recoupent pas nécessairement, et ils ne sont pas non plus exclusifs les uns des autres. S'il est difficile d'établir une typologie véritablement fiable, il est plus simple d'étudier les différentes configurations dans lesquelles les joueurs expriment le sentiment d'être en face d'une incohérence. En effet, en repartant de ce sentiment, souvent difficile à exprimer, j'ai pu observer des réactions plus ou moins stratégiques, plus ou moins anticipées ou au contraire bricolées dans l'urgence, parfois générant elles-mêmes d'autres incohérences encore plus flagrantes. Nous atteignons ici le cœur de la zone de rencontre entre les représentations imaginaires et leurs manifestations concrètes. Qu'est-ce qu'un

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« elfe », comment devrait-on le vêtir ou l'équiper en fonction de l'image que l'on s'en fait ? Et surtout, que faire quand les autres joueurs ne s'accordent pas sur cette vision des choses ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 13.
Immersion, plaisir de jeu et besoin de cohérence

> [Steph] Pour m'attirer, un GN doit vraiment soigner son ambiance, avoir un cachet, quelque chose qui fait que je n'aurai pas les incursions du réel dans mon jeu. Je recherche une ambiance comme *Pénitence* peut en donner, ou *Labyrinthe*. Je recherche l'immersion avant tout.

Dans un article paru en 2005, J-M. Schaeffer aborde la question du rapport entre fiction et vérité. Selon lui, la question du rapport de la fiction au réel est en général mal posée. En effet, on ne devrait pas parler de *la* fiction, mais *des* fictions. Selon l'auteur qui les juge trop simplistes, les théories référentielles sont à réexaminer. Entre autres problèmes, les fictions artistiques occidentales (théâtre, cinéma, roman, …) sont surreprésentées, alors qu'elles s'éloignent justement le plus de la notion de fausseté, au bénéfice de celle de feintise. Egalement pris dans le tourbillon d'une approche définitionnelle, Schaeffer propose quatre « attracteurs sémantiques » (p.20) liés à la notion de fiction : l'illusion (la plus proche de l'erreur), la feintise (le mensonge et la manipulation), le façonnage (l'invention, l'artifice, sens étymologique du terme *fiction*) et le jeu, dont il note spécifiquement le caractère « enclavé » dans la catégorie des choses « non sérieuses » (phénomène que nous avons vu en introduction notamment chez Mauss). Dans ce texte, Schaeffer n'aborde malheureusement le cas de la fiction ludique que du point de vue de l'enfant, et dans ce cas précis la fiction y est mise en jeu dans le but d'acquérir une « compétence fictionnelle » nécessaire à son développement. L'enfant doit ainsi maîtriser le processus de « feintise ludique », déjà largement décrit dans *Pourquoi la fiction ?* sous l'angle d'une conquête de l'espèce humaine sur le chemin de l'évolution.

Laissons de côté ces questions liées à l'enfance ou à l'espèce, et reprenons quelques idées que l'auteur livre au sujet de la fiction artistique en termes généraux :

> Une fiction artistique en revanche est activée sur le mode de l'immersion : elle est « vécue », et elle est stockée dans la mémoire du lecteur ou du spectateur comme *univers virtuel clos sur lui-même et se suffisant à lui-même* (p.24)
>
> D'une fiction artistique on dira plutôt qu'elle est *réussie ou ratée*, ces jugements sanctionnant son « efficacité » en tant que vecteur d'immersion, en tant qu'univers et en tant que proposition artistique. (p.24)

> Une fiction artistique, en revanche, nous invite à nous immerger mentalement ou perceptivement dans un univers narré ou dans un semblant perceptif, et à en *tirer une satisfaction immanente à l'activité même de cette immersion* (p.24-25)

C'est moi qui ai ajouté les italiques à ces citations, afin d'isoler trois idées qui me semblent tout à fait intéressantes pour expliquer l'immersion en GN.

En premier lieu, l'idée d'univers fictionnels *autosuffisants*, qui ne sont pas renvoyés à la réalité sur le plan de la référence (le réel vrai et le fictionnel faux), ni coupés par nature du réel. Ensuite, l'appréciation qu'a l'immergé de la fiction quant à son *efficacité* (encore une fois davantage que sa véracité). Enfin, la dimension *vécue* des univers fictionnels, notamment la question du plaisir ressenti par les joueurs quand ils s'immergent.

Pour rester dans l'optique générale de cette sous-partie, je souhaite également revenir sur l'idée, présentée par Schaeffer dans le même article, d'une distinction entre l'illusion et la feintise (le faire semblant), afin de considérer l'immersion davantage comme un processus fluctuant que comme un état stationnaire.

La différence entre l'illusion et la feintise, c'est que l'illusion fait croire à un changement de nature, elle trompe nos sens. A l'inverse, la feintise (ludique et partagée chez Schaeffer) ne change pas la nature de la représentation : elle en change le sens. L'illusion est surtout physiologique (on ne peut cesser de la percevoir même si on sait qu'elle est fausse), alors que la fiction serait davantage sociale (il faut que plusieurs personnes acceptent le changement de signification pour qu'elle soit efficace). C'est pour cela qu'on parle d'une immersion fictionnelle (elle demande un effort conscient), alors que l'illusion n'est pas un phénomène conscient ou totalement maîtrisé : il faut se forcer à ne pas voir ce que l'illusion présente comme évident. Ainsi, le bâton qui semble brisé quand on le plonge dans un bocal d'eau par effet de réfraction, ne cesse pas de l'être quand bien même on sait qu'il n'en est rien.

Dans ce cas la perception d'une situation contredit son analyse, ce qui n'est pas le cas de la fiction : on sait que ce que l'on voit ne correspond pas à la « réalité » de ce qu'on interprète.

Prenons un exemple concret dans le cadre du GN. Un joueur peut, pendant un combat, faire le mort pour mieux se relever sans le dos de son adversaire. Il ne s'agit pas ici d'une « double feintise », mais d'une feintise (participer à un GN sis dans un monde imaginaire) et d'une manipulation proche du mensonge. Ce qui change ici, c'est l'intention. Feindre de mourir au combat ce n'est pas mentir, puisque dans un GN tout le monde sait qu'on n'est jamais mort « pour de vrai ». Mais faire le mort alors que le personnage est bien en vie, c'est une manipulation malintentionnée. La méthode est la même, mais l'intention différente.

La fiction peut ainsi allégrement se combiner avec l'illusion ou le mensonge. Nombreux sont les cas dans lesquels des fictions se déguisent en vérité et deviennent par là même des mensonges

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ou des manipulations encore plus efficaces. Je citerai comme seul exemple le « docu-menteur » *Opération Lune*[164], dans lequel même les personnes interrogées (toutes de bonne foi sauf une) ont vu leurs propos manipulés pour que le réalisateur fasse croire que l'homme n'avait jamais marché sur la lune, en attribuant notamment à Stanley Kubrick la réalisation des vidéos soi-disant tournées par les astronautes[165].

On touche ici à un paradoxe fondamental qui concerne aussi bien les jeux que les fictions : le besoin de sembler réel pour être plus efficace et stimuler l'adhésion, mais en même temps ne pas l'être tout à fait, pour stimuler la liberté d'imagination. Or, un des ressorts de cette efficacité, bien plus que le rapport au réel, me semble se situer du côté de la cohérence.

Cohérence visuelle, règles et univers fictionnel

Que disent les joueurs à propos de l'immersion en GN ? Tout d'abord qu'elle leur procure du plaisir. Ensuite, qu'elle peut être mise à mal (nous allons voir comment), enfin, qu'elle repose sur l'idée d'une *cohérence*, cohérence qui ne se limite pas à la dimension visuelle (décors ou costumes qui correspondent à l'univers sollicité), mais à l'ensemble de l'activité. Règles, caractéristiques de l'univers, costumes, mécanismes de simulation : tout doit s'agencer convenablement pour favoriser la bonne immersion, et donc le bon jeu.

Sakis, organisateur du jeu *Warbands*, explique comment il a procédé pour créer un jeu à tendance historique qui se déroule dans un univers inspiré du haut Moyen-âge et des légendes arthuriennes :

> [Sakis] On a essayé de faire correspondre aux types de profils que tu pouvais rencontrer à l'époque dans les campagnes du coin. Pour les combats, on a fait ça en fonction des armes qui auraient pu exister à cette époque-là. Par rapport à la rapidité des combats, ça correspond aux combats de cet univers-là. Les combats sont violents, il y a un système de séquelles, si tu prends un coup tu ne meurs pas mais tu as une grosse séquelle.

On trouve ici plusieurs idées évoquées plus haut : la conformité à l'univers de référence, sur le plan visuel, mais aussi au niveau des règles de simulation et du rythme du jeu. Tout le projet semble concerné par cette volonté de cohérence, et dénote avec de nombreux autres jeux dans lesquels se battre, être blessé ou mourir porte beaucoup moins à conséquence. Sur le site web du jeu[166], on trouve de nombreux conseils pour se costumer, cuisiner, s'équiper en armes ou en matériel de camping. Le site comporte de nombreux documents historiques sous forme de photos et de vidéos. On y trouve même une bibliographie d'ouvrages d'histoire et d'archéologie médiévales. Il existe

[164] Documentaire français de W. Karel, 2002.
[165] Cet exemple est largement développé par O. Caïra (2007), qui évoque aussi le fameux canular radiophonique de Welles en 1938.
[166] https://sites.google.com/site/warbandslandsofbelgae/

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

indéniablement dans l'organisation de parties de GN, une recherche de conformité entre les univers imaginés et la manière de les représenter.

L'immersion, une relation d'attentes réciproques entre joueurs et organisateurs

Mais ce que révèlent sans doute le plus les entretiens, c'est la façon dont l'immersion, liée à un sentiment de cohérence, se cristallise avant tout autour d'une relation d'attentes réciproques entre ceux qui créent les univers et ceux qui y jouent.

Considérons en premier lieu le point de vue des organisateurs. Pour s'inscrire au jeu *Warbands*, ceux-ci demandent aux joueurs de remplir un questionnaire à base historique et culturelle sur le haut Moyen-âge. On doit notamment y préciser ce que l'on sait de la Bretagne au Vème siècle, ou des relations entre les Pictes, les Saxons et les tribus celtes. J'ai demandé à Sakis de m'expliquer cette démarche :

> [R] Il y avait un questionnaire historique à l'inscription, tu demandais aux joueurs de se renseigner sur la période.
> [Sakis] On ne voulait pas que les gens viennent les mains dans les poches. On voulait mettre les choses au clair dès le départ : on est là pour de l'immersion, on est là pour que tout le monde se marre. On veut que les gens connaissent l'univers dans lequel ils sont, et si ça ne vous correspond pas, ce n'est pas grave.

Comme beaucoup d'autres organisateurs, Sakis a voulu donner une description de son jeu assez précise, afin que les joueurs sachent à quoi s'attendre et ne soient pas déçus. Mais spécifiquement dans ce cas, le but est également de les inciter à se documenter sur l'univers fictionnel afin de rendre leur immersion plus efficace. Il s'agit ici assez clairement de stimuler l'engagement des participants.

Qu'en pensent les joueurs en retour ? Egalement organisateur du jeu AMW, Liono explique cette fois ses attentes en tant que joueur, notamment face au caractère improvisé d'une partie, qui risque de mettre à mal la cohérence de l'histoire.

> [Liono] Cela arrive souvent dans le scénario, que les joueurs se retrouvent avec des missions beaucoup plus importantes que ce qu'ils attendaient. […] Il arrive que les joueurs aillent beaucoup plus loin que ce qui était prévu. C'est ce que j'apprécie aussi dans le GN : rien n'est totalement écrit, il y a toujours de l'aléatoire, il faut toujours être à l'écoute. C'est ce que j'apprécie chez des orgas, c'est d'assumer ce qu'il se passe pendant le jeu.

Assumer, c'est-à-dire, improviser des solutions pour que l'événement aléatoire s'inscrive tout de même dans la cohérence du jeu (nous avons vu cela au chapitre précédent concernant les techniques d'écriture des scénaristes).

L'interprétation conflictuelle de la règle au beau milieu d'une scène d'action pose par exemple ce genre de problèmes. N'est-il pas contradictoire de refreiner les envies d'aventure d'un personnage

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

par des règles qui vont contraindre le joueur à simuler des blessures ou à mourir ? Dans un univers de GN, peut-on tout se permettre sous couvert de fiction ? Sakis, évoquant ce phénomène sous l'angle de la triche, explique :

> [Sakis] Les gens qui trichent, ça ne me dérange pas, ce n'est pas mon plaisir, et je l'ai intégré à *Warbands*. Je laisse les gens tricher, mais qu'ils le fassent avec panache, et qu'ils le fassent dans les deux sens. Un type entouré de dix gars, ça pourrait rajouter du dramatisme de réussir à les abattre et de claquer sur le dernier, ça je préfère. Tricher pour tricher, je ne vois pas l'intérêt, ça lasse vite les autres. […] [Dans notre jeu, on valorise] une immersion, on est plus axés sur le réalisme, d'où le peu de règles et la règle ultime : si tu ne connais pas les règles, improvise. Si tu crois que tu dois mourir, que ça va être une super mort, meurs, ne te pose pas de questions.

Ainsi, il semble possible de contourner la règle, du moment que « l'infraction » soit justifiée par un renforcement de la cohérence globale - ici, la réalisation d'une action héroïque conforme à la tonalité du jeu. *Warbands* accorde une grande importance au réalisme des combats, il existe ainsi une règle qui permet de « forcer » ses blessures, en décalant leur effet dans le temps mais en augmentant leur gravité. Les combats peuvent donc apparaitre comme acharnés, mais d'autant plus dévastateurs.

La cohérence n'est donc pas un donné, ou un simple exercice de mise en conformité des actions du joueur par rapport à l'univers ou au système de simulation, dont l'organisateur serait le garde-frontière. Le principe même de liberté d'action accordée aux personnages est susceptible de contredire cette cohérence. Si j'emploie ici l'expression d'attentes réciproques, c'est parce qu'il me semble que c'est justement quand le dialogue entre joueurs et organisateurs fonctionne que l'immersion est optimale, entrainant ainsi un plus grand plaisir de jeu.

Cette recherche de cohérence, l'efficacité de ce dialogue, passent aussi par le personnage. Rappelons-nous les remarques de Max qui évoquait le fait de toujours mentionner les origines de ses personnages dans ses backgrounds (chapitre 3). L'idée principale était de savoir quoi répondre si on lui demandait d'où il venait, pour ne pas être pris de court. L'immersion est également liée à la cohérence du personnage, et celle-ci ne concerne pas uniquement son histoire personnelle, il doit s'insérer dans l'univers à plusieurs niveaux. Elmer explique sa vision des choses :

> [Elmer] Je m'inspire du GN sur lequel il [le personnage] arrive en premier. Je construis des éléments très génériques. […] J'aime mieux m'imaginer un costume et du matériel que de m'imaginer un background, je construis le perso sur ça. J'aime bien trouver une certaine cohérence, plus c'est simple, plus ça va être logique et réel. Mais le côté matériel a vraiment un sens, c'est important pour moi, ça fait partie de mon plaisir de jeu de fabriquer.

Ceci n'empêche pas Elmer d'écrire un background de cinq pages pour Aziz, son personnage bâtisseur de pyramides et de se fabriquer une prothèse en latex pour son bras embaumé. Description de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

l'univers, préparation du costume, création du personnage, prise de connaissance des règles : tout cela participe d'une immersion réussie, car elle place tous les éléments du jeu en cohérence.

Immersion et réalisme. La cohérence entre un visuel perçu et une histoire imaginée

Je souhaite revenir ici sur la question des rapports entre le côté perceptif et le côté interprétatif des univers fictionnels où sont plongés les GNistes, comme je le proposai plus haut. Qu'en est-il de l'articulation entre ce qu'on perçoit, notamment sur le plan visuel (des costumes, des décors, des armes, des maquillages, des cartes plastifiées) et le sens qu'on donne à l'histoire, à l'aventure, que va vivre le personnage ? Comment fonctionne l'immersion fictionnelle entre les plans de sensoriel, de l'imaginaire et de l'action ?

Nous avons vu dans les deux chapitres précédents en quoi l'immersion ne correspond pas simplement à l'adhésion d'un sujet passif aux représentations fictionnelles proposées par un tiers agissant. Le participant à un GN doit faire l'effort de se costumer mais surtout celui de prendre une place dans un univers peuplé de nombreux autres personnages. Il doit également savoir à quoi correspondent les symboles présents dans le jeu, et leur donner un sens particulier (maladies symbolisées par des points de couleur). Avant d'être l'état de celui qui est immergé, l'immersion est avant tout un processus qui implique d'interagir, d'improviser, de livrer une performance. Le plaisir du joueur d'être immergé est en outre fortement lié à un sentiment de liberté. Les scénarios de GN ont pour but principal d'offrir de vivre des aventures, sans pour autant placer le personnage « sur des rails ».

Le problème de considérer l'immersion comme un état plus que comme un processus est de l'examiner sur un plan trop littéral. Être immergé, au sens littéral, c'est être plongé intégralement dans un liquide. On est immergé ou on ne l'est pas. On adhère à la fiction ou on n'y adhère pas. Cette idée fait trop appel au côté perceptif d'une situation (je vois ou je ne vois pas) et pas assez à l'interprétation que l'immergé s'en fait (je donne un sens à ce que je vois ou à ce que je ne vois pas). L'immersion comme un simple état mental renvoie également au côté réciproquement exclusif, chez les antimimétiques, de la réalité et de la fiction. Il y aurait ainsi deux états, qui ne se recouvrent pas, alors que l'immersion apparait comme un processus plus complexe, en premier lieu parce que les GNistes la décrivent comme un *sentiment*, et en second lieu parce que j'observe que jouer à un GN, c'est très souvent se situer dans un espace liminal, à l'articulation entre le fictionnel et l'ordinaire.

Ainsi, cette vision plus dynamique de l'immersion permet d'articuler le domaine perceptif à celui de l'interprétation, en plaçant à sa charnière l'individu et le « travail » qu'il doit effectuer pour s'immerger au-delà de ce dont l'informent ses sens. Il me semble que ce travail consiste à faire correspondre des représentations et des modèles d'interprétation, sans les mettre *a priori* en concurrence. Ceci ne constitue pas une compétence spécifique liée au phénomène fictionnel. Dans

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

notre vie quotidienne, nous donnons à des objets, à des phénomènes ou à des personnes, des sens et des valeurs qui dépassent largement leurs propriétés visibles.

Ainsi, à défaut de créer une illusion sensorielle parfaite qui donnerait corps à l'univers fictif (même si certains jeux le tentent à grand renfort d'effets spéciaux), l'accent est davantage mis sur la recherche d'une cohérence. Il n'y a pas *a priori* de sujétion entre ce qu'on imagine et ce qu'on voit en réalité, mais plutôt un échange complexe entre les deux niveaux.

Par exemple, on pourrait supposer une attitude systématique de renoncement chez le joueur sans cesse exposé à des objets du monde ordinaire ne pouvant être camouflés dans l'univers fictionnel - un pylône électrique par exemple. C'est ce qu'évoque Gil Bartholeyns (2009) grâce à l'idée de l'acquisition d'une *compétence fictionnelle* chez le joueur, qui lui permettrait de faire abstraction de représentations non conformes avec l'univers fictionnel - les voitures notamment.

Mais dans certains autres cas, on peut observer des stratégies différentes. L'une d'elle consiste à mettre en abyme dans le monde fictionnel, des éléments du monde ordinaire qui n'y ont pas de place prédéterminée. Le coup d'épée en mousse ne fait pas saigner celui qui le reçoit (j'y reviendrai plus longuement au chapitre 15). Il pourrait ainsi en théorie faire obstacle à la cohérence du jeu, par défaut d'être représenté concrètement. Jérôme explique cette idée :

> [Jérôme] On fait passer dans le jeu [*Dark Age*] plein de mécaniques inhérentes au GN. Par exemple quand on prend un coup d'épée en mousse, on ne saigne pas. [Les organisateurs] trouvaient ça aberrant par rapport à l'immersion, ils ont donc créé un monde dans lequel quand on est blessé, on ne saigne pas, parce que dans ce monde, il y a une raison précise.

La solution, dans bien des cas, c'est la construction d'une cohérence qui n'est jamais immuable. On ne peut pas *tout* représenter, et on ne peut pas *tout* imaginer en GN. L'ellipse ou la suggestion y ont peu leur place, comme nous l'avons vu au sujet des scénarios. Certains organisateurs ont adopté la stratégie inverse, et ont intégré dans le background de l'univers autant d'éléments issus du monde ordinaire qui auraient du mal à s'y insérer. C'est le cas du jeu *Adrénaline 24* et de ses très nombreuses pages de description d'un monde pourtant ravagé par un cataclysme nucléaire. Ainsi, si les joueurs voient passer dans le ciel un avion, les personnages peuvent donner un sens à ce phénomène qui devrait leur paraitre invraisemblable. Encore une fois, il y a peu de chances que toutes ces informations soient jamais sollicitées dans le cours de la partie, mais elles existent pourtant. Chaque chose qu'on y voit a, en théorie, une raison d'en faire partie.

Ainsi, pour décrire l'immersion en GN du point de vue de la recherche de cohérence, il me semble que le regard devrait se porter avant tout sur la manière dont ces connexions sont établies par les participants entre ce qu'ils voient et ce qu'ils doivent imaginer, le sens qu'ils donnent aux

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

événements, leurs objectifs, le scénario, le système de simulation. Math décrit cette idée en partant de la dimension visuelle du jeu :

> [Math] Il y a un plaisir à être entouré d'un cadre imaginaire qui fait qu'on rentre facilement dans son personnage, que ça ait de la gueule, les effets spéciaux, les effets de surprises, les déguisements, […] pour donner une consistance et une cohérence au monde fantastique.

La dimension visuelle est indéniablement facteur d'immersion, mais c'est également l'effet de réel, la mise en scène, l'ambiance, qui confèrent davantage de cohérence au jeu dans son ensemble. Steph explique :

> [Steph] A *Labyrinthe*, on est dans les grottes [une ancienne champignonnière du Nord de la France], les orgas nous expliquent que ça fait des jours qu'on marche, et ils nous font éteindre toutes les lampes, toutes les bougies, toutes les chandelles. On se retrouve dans le noir, ils nous prennent toute notre nourriture. Et là pendant quelques minutes, on va vivre le désespoir le plus total, jusqu'au moment où on voit une petite lumière dans la grotte et qui semble se promener en l'air. Et c'était en fait un papillon lumineux qu'ils avaient fait à partir d'une lampe torche avec des ailes en plastique. […] C'était un moment particulièrement intense et immersif, d'avoir les émotions que le personnage est censé ressentir à ce moment précis.

La sensation de désespoir, ici largement induite par le fait que les joueurs soient plongés dans le noir total, n'est donc pas totalement absente du sentiment d'immersion. Dans certains cas, la frontière entre le ressenti et l'imagination semble mince (comme nous l'avons vu au sujet du personnage dans la première partie).

Mais c'est également parce que le visuel et l'imagination trouvent une base commune qu'on peut concevoir d'agir collectivement, entre personnages et avec l'univers fictionnel. Être immergé c'est donc à la fois voir, imaginer et agir. Math décrit ces situations pendant lesquelles les joueurs partagent ces moments d'immersion pour agir ensemble :

> [Math] Ça peut être de préparer une fortification d'un camp comme si on allait avoir une attaque de soldats, comme s'ils étaient 140 à débarquer. On sait bien qu'il n'y a pas 140 PNJ, mais on va quand même bouger des troncs d'arbre entiers pour entourer nos tentes. Quand on va chasser le matin, ce n'est pas une mission anodine, il s'agit vraiment de vider un sanglier qu'on va manger le soir même. Il y a une approche immersive très claire : on coupe de la viande, on fait des colliers avec des perles, on bouge des troncs, on est dans le réalisme de l'action, rien ne se fait avec un jet de dés.

Dans une autre conversation, Mathieu m'a décrit l'épisode du sanglier avec plus de détails. Il faisait alors partie d'un groupe de joueurs qui campaient dans les bois. Au matin, un PNJ incarnant un manouche se présente. Il dit avoir abattu un sanglier à la chasse, mais il ne peut pas le porter seul. Il

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

propose aux personnages de leur donner de la viande en échange de leur aide. Voici un événement typique, une quête en somme, prévue par les organisateurs. Elle peut être l'objet d'une micro-histoire indépendant, ou amorcer un scénario plus complexe. Mais ce n'est pas cela qui importe ici. Ce qui importe, c'est que Math a accepté d'accompagner le manouche, en pensant qu'il aurait affaire à la simple mise en scène d'une chasse[167]. En réalité, arrivé sur les lieux, il me dit avoir été interloqué par le fait que l'organisation avait installé un véritable sanglier, abattu au fusil avant le jeu, et avait enfoncé une flèche dans le trou de la balle. Ainsi, Mathieu décrit avoir vécu un véritable moment immersif, empreint de la réalité de devoir vider la bête et de la cuisiner le soir même, sans jamais devoir quitter son personnage, sans jamais devoir « faire semblant ».

Dans le cas du GN, fiction et réalité auraient du mal à s'opposer et à s'exclure, tant la dimension matérielle de l'activité incite à simuler de manière concrète et autant que possible, afin de renforcer le sentiment d'immersion des joueurs. Sakis évoque cette dimension « totalisante » de l'immersion, en évoquant sa participation au jeu anglais *Warbands* qu'il a ensuite adapté pour le public belge :

> [Sakis] C'était un dépaysement total, avec une autre langue, une intégration des langues dans le jeu[168]. On a bien apprécié car il y avait des ingrédients nouveaux : pas de fantastique, une mortalité élevée dans les combats, donc une forme de réalisme, une forme de danger perçu […]. A 08h00, on se lève, on cuisine notre propre bouffe […] On n'avait pas mis nos cottes de maille, et là bam ! attaque du camp, la moitié des hommes à terre. D'un coup, on a senti la tension. Et puis aussi le principe de jouer des petites scènes, sans forcément une grande histoire, sans sauver le monde.

C'est ici la notion de réalisme qui est décrite, et qui passe par la cohérence de tout le système de jeu : les langues qui font que les personnages ne se comprennent pas, la cuisine laissée aux soins des joueurs, les attaques surprises, la scénarisation qui ne propose pas nécessairement aux joueurs d'incarner des héros, les combats meurtriers, l'absence de fantastique. Tout cela concourt à plonger le participant dans un univers proche de celui imaginé par les organisateurs, qu'il soit conforme ou pas à la Grande-Bretagne du Vème siècle telle qu'on la connait sur le plan historique.

Cet effet de réalisme semble en outre indépendant de la nature de l'univers dans lequel on s'immerge. Il semblerait même que les joueurs éprouvent moins de difficulté à s'immerger dans un univers peuplé de dragons et de fées que d'adhérer à des univers trop proches, notamment contemporains, comme en témoigne Math.

> [R] Quel(s) univers ne te plai(sen)t pas ? Et pourquoi ?

[167] Ce qui est fréquemment le cas. Les joueurs « chassent » très souvent des ballots de paille ou des animaux en peluche animés par des PNJ masqués, comme dans l'épisode du Chupacabra (chap. 3).

[168] Dans le jeu belge, les Saxons parlent anglais, et les Celtes français. Consigne est donnée aux joueurs de faire en sorte que leurs personnages ne se comprennent pas, même s'ils parlent les deux langues.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Math] Un truc vraiment contemporain, j'aurais du mal. Par exemple la *Camarilla*. On est des vampires avec des capacités spéciales certes, mais s'il n'y a pas un minimum d'enrobage, on n'est pas un personnage, on est soi-même. J'ai pas l'impression que sans le costume, il y ait une vraie désincarnation, une entrée dans le personnage.
> [R] Tu penses que l'immersion dépend du costume ?
> [Math] En tout cas, beaucoup de choses y participent : le costume, l'ambiance générale, les effets sonores, les effets spéciaux, …

Le sentiment d'immersion semble ainsi se construire largement autour de la notion de réalité et de cohérence, et sans doute de manière indépendante de la « distance » entre l'univers fictionnel et le monde ordinaire des joueurs. Un univers comme celui de la *Camarilla* est sans conteste plus facile à reproduire que le Vème siècle britannique, puisqu'il est plus proche, mais pour autant, la notion de dépaysement, favorisée par le visuel (costumes, décors, effets spéciaux) est également très importante dans le sentiment d'immersion.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 14.
Des univers fictionnels peuplés d'incohérences et d'incompréhensions

On pourrait faire l'hypothèse que les univers fictionnels des GN sont des tout autonomes et que chaque scénariste et chaque joueur a bien conscience de tous les paradoxes que j'ai énoncés (prévoir/improviser ; guider/laisser faire ; passer pour réel/rester fictionnel) et parvient à les gérer correctement. Cette relation d'attentes réciproques (suivre un scénario prédéfini ; agir en toute liberté) n'est cependant pas toujours satisfaite. Les stratégies des scénaristes échouent, les incompréhensions sont nombreuses, la nature imprévisible du jeu et du déroulement de l'histoire est source de nombreuses complications. Parce que les scénarios sont écrits à plusieurs mains, parce qu'ils s'imbriquent dans des hiérarchies (scénarios univers, scénarios de groupes, scénarios individuels), et surtout parce qu'ils sont appropriés par des joueurs qui la plupart du temps improvisent selon leurs propres envies et interprétations, des incohérences sont très fréquentes.

Je vais à présent tenter d'éclairer la manière dont ces incohérences se constituent, et surtout, la façon dont les participants s'en accommodent pour continuer à être tout de même immergés dans des univers fictionnels trop souvent décrits comme étant sous la menace permanente du détail qui ferait s'écrouler l'édifice. Certes, cette menace existe. Certes, les stratégies de prévention ou de réparation échouent souvent. Mais pour autant, les situations qui aboutissent à la fin du jeu restent très exceptionnelles.

Trois joueurs liégeois m'ont un jour fait le récit de leur participation à un GN inspiré du jeu *Vampire : the Dark Ages*[169]. Ils y incarnaient de simples paysans, obligés de travailler la terre pour un seigneur local qui les exploitaient. Ces joueurs ont cru qu'il était logique d'organiser une révolte paysanne. Ils ont donc entrepris de convaincre leurs collègues de se rebeller. Ceux-ci ont refusé, et devant leur insistance, des organisateurs sont venus leur demander de ne pas aller plus loin. Le reste de la partie, telle qu'ils me l'ont décrite, s'est apparemment déroulée de la même façon. A chaque fois que ces trois joueurs ont voulu prendre une initiative qui semblait logique du point de vue de leurs personnages, ils en ont été empêchés par l'organisation. Je n'en sais guère plus, mais je retiens de ce récit leur grande frustration à l'idée de ne pas pouvoir entreprendre ce qu'ils voulaient, de n'avoir aucune marge de manœuvre. Ils ont eu le sentiment qu'on leur assignait des rôles de paysans soumis, et cela ne les a apparemment pas amusés.

[169] La version médiévale de la *Camarilla.*

Cette anecdote me semble assez bien illustrer l'injonction contradictoire évoquée plus haut, et qui articule deux principes de jeu : « faites comme bon vous semble, mais restez dans le cadre que nous avons prévu pour l'histoire ». A coup sûr, une révolte paysanne n'avait pas été anticipée, et sans doute menaçait-elle le déroulement du scénario global.

Pour mieux cerner ce phénomène des incohérences nuisant au sentiment d'immersion, et retracer les controverses qui les occasionnent, je distinguerai entre deux cas.

Le premier concerne l'absence de consensus au sujet de l'incohérence. Ce qui est cohérent pour l'un ne l'est pas nécessairement pour l'autre, et ce désaccord est souvent source de conflits (illustrés ici par un désaccord entre joueurs et organisateurs). C'est souvent le déroulement de l'histoire qui crée des incohérences et génère le conflit, essentiellement parce que les participants ne s'accordent pas sur leurs prérogatives respectives (jusqu'où ils peuvent tenter d'infléchir l'histoire).

Le deuxième cas implique que les protagonistes reconnaissent l'existence d'incohérences et mettent en place des stratégies pour y remédier. Il s'agit ici de voir comment ils font en sorte de les gérer, avant pendant et après la partie. J'ai spécifiquement retenu le cas de stratégies qui échouent pour montrer deux choses : d'une part, une incohérence non résolue ne met généralement pas fin au jeu ; d'autre part, il ne suffit pas de trouver une solution qui arrange tout le monde pour qu'elle fonctionne de manière effective.

Quand on n'est pas d'accord d'être en désaccord. L'histoire génère le confit entre joueurs et organisateurs

J'ai tenté ici d'aborder les incohérences du point de vue du conflit, en dégageant des étapes entre le sentiment d'incohérence, sa verbalisation par les protagonistes, et le moment ou le conflit éclate ouvertement. Ainsi, je ne traiterai pas de l'incohérence sur le plan logique, mais plutôt du point de vue dont elle est ressentie.

Naissance du sentiment de désaccord

Les GNistes portent un regard dépréciateur sur les scénarios qui leur forcent la main, notamment en réduisant la marge d'action de leur personnage et sa liberté d'interagir avec le monde. Pour que le jeu soit cohérent, il semble qu'il faille avoir le sentiment (ou du moins l'illusion) de pouvoir interagir avec l'univers, ce qui devient délicat quand le poids de l'histoire se fait sentir trop fortement.

> [Ukko] Quand tu as le sentiment d'être tiré par le nez, d'être téléguidé. On ne peut pas toujours avoir toute la liberté qu'on veut, mais quand tu sens précisément qu'à tel moment tu dois aller là et faire ça, ça j'ai horreur.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Sakis] Des événements téléguidés quand tu sais dès le départ que le dimanche matin le grand méchant va débarquer avec toute son armée. L'impression que tu n'arrives pas à toucher à l'intrigue, tu vis une histoire déjà écrite, sans interaction, sur des rails.

La liberté totale du personnage n'est évidemment pas possible. Il existe toujours des cadres peu flexibles : règles de simulation, durée de la partie, bonne entente avec les autres joueurs, contraintes techniques. Mais l'entretien de ce sentiment est primordial. On est bien ici dans le ressenti, et le manque de liberté d'action est interprété comme un manque de cohérence, puisque le personnage est censé vivre les événements en direct.

Verbalisation du désaccord en dehors de la partie

Une histoire implémentée par les organisateurs, et qui pèserait trop lourd sur la liberté d'action des joueurs peut virer au conflit. Mais fréquemment, les comptes se règlent après la partie, pour ne pas trop contrevenir à son déroulement. Nous sommes ici dans le domaine du ressenti personnel, et tous les participants ne partagent pas une opinion commune sur une même partie. Ainsi, beaucoup d'organisations incitent les joueurs à leur envoyer par e-mail un débriefing individuel sur leur activité pendant le jeu. Il s'agit d'une part de réaliser une enquête d'opinion, mais également de savoir ce que le joueur a compris de l'histoire, afin de mieux orienter le déroulement de l'épisode suivant. Je n'ai pas particulièrement eu accès à ce corpus de textes au cours de mes recherches, mais certains joueurs ont spontanément évoqué ce procédé lors des entretiens, comme J-F :

> [JF] Si je te le résume en 5 minutes, le scénario est débile. Tout fait à ce que nous arrivions en un lieu donné, en un temps donné, en ayant fait des actions données, quoi que nos personnages fassent, c'est sur des rails, on n'en sortira pas. Pour moi c'est une violation d'un des buts premiers du GN, c'est de s'adapter aux réactions des participants. […] Et le pire c'est que le débriefing que j'ai écrit l'était de manière non accusatoire et il a été mal pris par les orgas qui m'ont renvoyé la critique à mon encontre, et ne se sont pas remis en cause ne serait-ce qu'une demi-seconde. C'est un réel problème.

J-F et les organisateurs ne partagent pas le même point de vue sur l'incohérence née de l'incapacité des personnages à se sortir du schéma scénaristique prévu. Ce désaccord n'explose pas pendant la partie, mais on remarque que le joueur prend la peine d'écrire son avis et qu'un embryon de dialogue s'est installé.

Conflit ouvert et confrontation directe pendant la partie

La dernière étape dans le conflit susceptible de survenir entre les organisateurs et les joueurs prend la forme d'un conflit ouvert, parfois en plein milieu d'une scène de jeu. Les prises de bec en restent au niveau verbal, et je n'ai jamais assisté à de réelles violences physiques. Les joueurs

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

mécontents quittent simplement la partie, comme nous allons le voir. Math évoque ce genre de situations lorsque je lui demande de me raconter un moment de GN qu'il a trouvé choquant :

> [Math] L'orga qui dit que la scène ne s'est pas passée comme ça, que ce n'est pas possible, on le joue autrement, les incohérences. […] Un ultimatum de l'orga qui n'a pas prévu une ouverture dans son scénario : « Si tu fais ça, je te déchire ta fiche de perso ». Les joueurs qui arrêtent de jouer, qui en ont ras-le-bol, qui attendent dans des grottes dans une intrigue complètement nulle, qui en ressortent complètement hors-jeu, avec leur clés de voiture en main. Quand les joueurs ont besoin de sortir du monde fictif parce qu'ils s'ennuient trop.

Ici, la menace de déchirer la « fiche de perso » signifie une expulsion du jeu, phénomène qui reste au global extrêmement rare, et de mon expérience, toujours indépendant de raisons liées au jeu lui-même[170]. Ce que Math évoque ici, c'est également une querelle sur le sens à donner non seulement à une situation simulée, mais également à son résultat. Il s'agit d'un conflit de prérogatives, qui met en opposition les capacités des joueurs d'infléchir une situation, et celles des organisateurs de rester maîtres des événements. J-F, également interrogé sur ce thème, choisit de décrire exactement la même situation, dans la même partie, sans que je sache à l'origine qu'il y avait lui aussi participé.

> [JF] Un deuxième très mauvais [moment] que j'ai vécu très récemment, où nos personnages étaient dans des grottes, on avait un rendez-vous, on a fait le rendez-vous. On est une trentaine de joueurs, là, on n'a plus rien à faire, et on [les personnages] pense[nt] à partir, mais nous sommes quand même douze heures avant la fin présumée du jeu, et donc on part. On arrive devant la porte des cavernes et les orgas nous demandent ce qu'on fait, on leur explique qu'ici c'est un piège à souris, qu'on sait que des démons arrivent, nous, on part. « Ah mais vous pouvez pas », « Ben si, la porte elle est là, la carte elle est là, bien-sûr qu'on peut ! ». Et ils ont fait s'écrouler une des portes de la caverne devant nous, uniquement pour qu'on ne parte pas. Et ça, ça nous a vraiment tous cassés et pour la plupart, on a très peu apprécié. D'ailleurs je n'irai probablement pas au prochain jeu de cette activité. Le point commun entre ces deux très mauvais moments c'est la rupture dans l'immersion, dans le jeu des personnages, en plus là ça venait des orgas. C'est pour moi un manque de respect de leur propre jeu, quand ça vient d'autres joueurs on essaye de fermer les yeux évidemment […] Mais quand les orga mêmes ne respectent pas le jeu qu'ils ont créé … […] Y'a rien de pire que de forcer quelqu'un à jouer dans un jeu qui se respecte pas soi-même, c'est un non-sens absolu [...] Autant ne pas être là, autant ne pas le faire, ou alors on fait un film ou une pièce de théâtre avec un cadre qui correspond à ce que le réalisateur veut. Le GN doit évoluer en fonction de ce que les joueurs font, c'est son but.

[170] Les seules exclusions que j'ai observées l'ont été parce que des joueurs en état d'ébriété étaient devenus agressifs et/ou parce qu'ils avaient proféré des menaces - jamais transformées en actes à ma connaissance - envers les organisateurs ou d'autres joueurs.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'analyse de la résolution du conflit est ici intéressante. Joueurs et organisateurs se sont faits face et sont spontanément passés sur le mode métacommunicationnel, car du point de vue des personnages, quitter la grotte semblait évident, avant qu'elle ne s'effondre, « comme par magie », pour les besoins du scénario. Les organisateurs ont donc essayé d'apporter une justification dans l'univers fictionnel pour juguler l'envie des personnages de s'enfuir, redoublé par le mécontentement apparemment assez largement partagé des joueurs (plusieurs autres m'ont raconté cet épisode lors d'entretiens informels). Ce sont bien les joueurs qui ont pris pour eux cette incohérence, alors que leurs personnages auraient tout aussi bien pu simplement maudire leur malchance. Ce sont bien eux qui sont sortis des grottes avec leurs clés de voiture en main, dans l'intention de quitter le jeu définitivement et de rentrer chez eux.

Les désaccords sur l'interprétation du sens d'une scène ou l'usage d'une mécanique de jeu peuvent donc avoir des conséquences assez graves, à savoir la rupture du lien entre les participants et l'abandon de la partie. Ce type de conflits est assez fréquent. En 2009, j'ai pu assister à l'arrêt momentané du jeu AVATAR pendant plus d'une heure, suite à un épisode similaire qui opposait joueurs et organisateurs au sujet du blocage d'une mécanique de jeu. Certains organisateurs avaient proposé de rejouer la scène, ce que les joueurs avaient refusé. Mais la situation n'en était pas réglée pour autant. Le jeu a simplement continué, manifestement car il était impossible de revenir en arrière dans la trame temporelle des protagonistes concernés, alors que le reste des joueurs avaient continué comme si de rien n'était.

Nous allons voir à présent les différentes façons dont ces controverses sont susceptibles de se régler à partir du moment où les protagonistes impliqués se mettent d'accord au sujet de l'incohérence, ce qui n'était pas le cas jusqu'alors.

Querelles d'interprétations

Les organisateurs créent le monde fictionnel où vont s'immerger les joueurs. C'est à ce titre et dans le but de favoriser leur immersion qu'ils créent des normes qui le régissent, et qui prennent généralement la forme de règles. Toutes les organisations de GN n'ont pas recours à ce genre de procédés, et même si c'est le cas, tous les participants ne prennent pas connaissance des règles ou ne les respectent simplement pas. Les règles qui concernent la cohérence de l'univers, notamment en regard des créatures qui le peuplent, et que les joueurs sont susceptibles d'incarner, ne sont pas toujours données explicitement. Par exemple, le jeu AVATAR se déroule dans un univers du genre médiéval-fantastique. Ses sources d'inspiration sont nombreuses, et ses limites formelles assez floues. Spécifiquement, le projet a été monté pour rassembler la communauté des joueurs de Belgique. Le principe d'AVATAR, c'est de pouvoir incarner un personnage existant dans un autre jeu, afin que tout le monde puisse facilement s'intégrer à l'univers. A cette fin, on dit du personnage

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

présent à AVATAR qu'il n'est en fait que le rêve du personnage endormi dans son jeu d'origine. Pour cette raison , les joueurs sont appelés des « rêveurs », et les déités originelles du panthéon n'étaient autres que le « maître des rêves » et le « maître des cauchemars ». S'il meurt, le personnage peut donc continuer d'exister ailleurs, et facilement revenir à la vie. AVATAR est en quelque sort une mise en abyme d'un univers de GN dans un autre univers de GN.

Ainsi, puisque les limites de l'univers sont par nature poreuses et qu'elles ne sont pas décrites précisément, des joueurs sont partis du principe d'incarner des personnages rêvant à partir d'univers fictionnels très éloignés du genre med-fan. Certains ont par exemple voulu participer avec des personnages de cosmonautes, il y en a même un qui a écrit un scénario pour faire entrer dans le Monde du Rêve (le nom vernaculaire de l'univers fictionnel d'AVATAR) un personnage « Jimi Hendrix » plongé dans un délire hallucinatoire provoqué par la drogue. Tous ces projets ont été fermement rejetés par les organisateurs sur le principe qu'ils ne cadraient pas avec leur vision du jeu.

Il ne faut pas perdre de vue que la relation organisateurs/joueurs n'est, par principe, pas toujours égalitaire, les premiers bénéficient d'une autorité sur les seconds, qui peut aller jusqu'à l'exclusion. Notamment, le joueur s'approprie l'histoire mais ne décide pas de tout, il se sert par exemple des règles mais ne peut pas les modifier. Sans nécessairement devoir évoquer des rapports de hiérarchie entre l'organisation et les joueurs, on peut tout de même dire que les uns offrent aux autres de participer à un projet, tout en définissant la manière dont ils vont y être associés.

Cette distinction n'est pas uniquement liée à une question de division sociale de travail. En s'inscrivant et en payant son droit de participation, le joueur adhère de fait au règlement intérieur de l'association[171], acte qui s'assimile aux yeux de la loi comme une démarche contractuelle (à savoir, la manifestation d'un accord entre deux partis, accord qui concerne leurs droits et obligations respectifs). Il vient se greffer en quelque sorte sur le projet des organisateurs.

En outre, l'organisation porte la responsabilité paradoxale d'offrir un jeu qui plaît, tout en portant un projet personnel. Le joueur a des motivations plus individuelles, qui correspondent notamment au fait qu'il incarne un personnage qui sert ses propres intérêts, contrairement au PNJ qui agit selon les intérêts du scénario. Le joueur peut donc « faire son marché » entre la trentaine d'événements qui s'organisent chaque année en Belgique. Ainsi, nous l'avons vu plus haut, les organisateurs sont souvent très soucieux d'être clairs sur la nature de leur projet, afin de limiter le risque d'en perdre le contrôle. Ainsi, la compréhension réciproque avec les joueurs n'est pas garantie, comme en témoigne J-F :

> [JF] J'ai connu une ASBL où pas mal de gens étaient déçus à la fin d'une activité. Au début de la suivante, j'ai trouvé la réaction des organisateurs géniale. Sur internet ils ont expliqué : « On sait qu'il y a eu des gens déçus, mais en fait, on est désolés pour eux,

[171] Que l'on trouve souvent attaché aux statuts déposés au tribunal de commerce, selon la procédure en vigueur en Belgique.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> mais ils sont venus chercher chez nous quelque chose que nous ne réalisons pas. Voici ce que nous réalisons … » et ils ont vraiment qualifié de manière précise leur jeu. « Nous réalisons un jeu héroïque fantastique, à tendance flamboyante et nous attendons que nos personnages soient le plus flamboyant possible. Plus ils seront flamboyants, plus nous allons générer du jeu en résonnance avec ce qu'ils feront ». Donc, lorsqu'on lit ça, on sait qu'une part importante du jeu qu'on va recevoir va dépendre du jeu qu'on va donner au départ. [Suite à cela] le travail fourni par l'orga sur place n'a pas véritablement évolué. C'était plus par contre la résonnance faite par les participants, le jeu fait par les participants, sachant ce qu'on attendait d'eux, ils ont pu se mettre au même diapason en maximisant le plaisir de chacun.

Les attentes réciproques qui constituent la relation entre les organisateurs et les joueurs, autour du projet du jeu et de l'univers fictionnel, apparaissent fréquemment comme difficiles à satisfaire. Il arrive souvent que joueurs et organisateurs ne s'entendent pas sur la portée du projet de jeu. Nous allons voir à présent comment, une fois diagnostiquées, ces incohérences peuvent se résoudre.

Encadré : La théorie d'E. Ostrom appliquée à la gestion des biens communs fictionnels

Je souhaite ici faire un court encadré au sujet de l'analyse des conflits et de leur résolution dans le cadre du GN. J'aimerais tenter un rapprochement, sans doute audacieux, avec quelques-unes des théories de l'économiste et prix Nobel américaine Elinor Ostrom, surtout connue pour son apport à l'étude de la gestion des biens naturels, notamment des fameux *commons*. Ostrom a souvent évoqué, et parfois de manière indirecte, les mécanismes de résolution des conflits sous l'angle des choix rationnels, des choix constitutionnels, de l'efficacité de la règle, du fonctionnement de l'action collective, de l'étude des institutions, de la légitimité des acteurs dans un processus de décision, voire de la ritualisation des processus d'apaisement[172]. Ses travaux restent encore trop peu sollicités dans le monde francophone, de même qu'en dehors des sciences économiques, et son ouvrage majeur *Governing the commons*, n'a été traduit en français qu'en 2010, suite à l'obtention du prix Nobel, soit plus de vingt ans après sa parution originale en anglais.

Quel est le rapport avec le GN ? Beaucoup d'éléments distinctifs de la pratique ludique que j'étudie font écho à ceux qui caractérisent la gestion collective des ressources naturelles (partages des espaces et des temporalités, prérogatives dans la prise de décision, égalité de l'accès aux informations, enjeux de la collaboration). En outre, la métaphore ludique a été fréquemment employée pour évoquer la gestion des biens communs naturels, ce dès les années 1960 et la parution de *The Tragedy of the Commons* (HARDIN, 1968), article aux positions néomalthusiennes, fermement combattues par Ostrom tout au long de sa carrière. Hardin avait lui-même fait un usage répété de la fameuse « théorie des jeux » de Morgenstern et Von Neumann (1944), et notamment de l'idée

[172] Voir notamment OSTROM 1990, 1998 et 2005.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

qu'une ressource collective fonctionne comme un jeu à somme nulle. Ce qu'exploite un paysan, un autre paysan ne l'exploitera pas, car les différents types de ressource (terre, main d'œuvre, périodes de récolte) existent en quantités finies.

Hardin pensait également que les biens communs sont par nature destinés à être détruits par voie de surexploitation car ils appartiennent à tout le monde, et donc, à personne. Une forêt, une pâture, le désert, les océans, autant de ressource en accès libre et donc exposées à une exploitation *a priori* anarchique, chaque acteur agissant selon ses propres motivations égoïstes. Cette idée fait écho à celle qui évoque la fragilité des univers de fiction, sans cesse sous la menace des incursions du réel, sans possibilité effective d'en contrôler l'accès. L'histoire pourrait être « volée » par les joueurs agissant à leurs seules fins personnelles. Un bien commun naturel ou une partie de GN pourraient donc, selon cette même logique, échapper à tout contrôle et s'effondrer, si les protagonistes impliqués agissaient en l'exploitant sans se concerter, chacun en tirant le meilleur profit personnel possible en négligeant de penser au lendemain.

Cependant, dans un cas comme dans l'autre, même s'ils ne s'accordent pas facilement sur la bonne façon de gérer leurs ressources, les protagonistes, qui paysans ou qui joueurs, se concertent. Le phénomène est pourtant assez évident sur le plan observable, mais G. Hardin ne l'a jamais vraiment pris en considération, s'attirant d'innombrables critiques émanant surtout des économistes. D'autres écueils existent dans la théorie d'Hardin, notamment concernant le caractère fini des ressources exploitables (et la négation, surtout concernant les énergies, de l'idée de ressources renouvelables), la confusion entre régimes d'accès et régimes de propriété, la régulation des coûts afférents (attribution de permis d'exploiter) et surtout le progrès technologique, qui vient sans cesse redéfinir les coûts d'exploitation, beaucoup plus que la taille des stocks disponibles[173]. Je n'avance pas plus loin afin de rester dans le cœur du sujet qui nous intéresse ici.

Qu'en est-il spécifiquement du GN ? Tout d'abord, on peut dire des participants qu'ils constituent un groupe d'individus impliqués dans un phénomène où, *a priori*, chacun agit comme bon lui semble. Peu de contraintes extérieures, notamment légales, viennent peser sur l'organisation d'un GN. Dans ce cas, la ressource n'est pas une pâture ou un point d'eau, mais un univers fictionnel dans lequel tout le monde peut pénétrer et dont il est très difficile de réguler l'accès. L'inscription à

[173] C'est la fameuse règle d'Hotteling. Le prix d'une ressource n'augmente pas toujours parce qu'elle se raréfie, mais parce que d'autres ressources concurrentes deviennent abordables. Cet exemple se vérifie avec le cas des mines de charbon européennes, abandonnées face à la concurrence du pétrole dans les années 1970 et 1980, et ré-ouvertes avec la flambée des prix du brut dans les années 2010.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

une partie est ouverte à tous et les prix restent assez démocratiques[174], bien que de nombreuses organisations limitent le nombre d'inscriptions possibles[175].

Les protagonistes sont également interdépendants : sans organisateurs, pas de partie, sans joueurs, pas de jeu non plus. En plus d'être interdépendants, leurs relations sont largement réciproques : chacun s'approprie une partie du « bien » de l'autre (caractéristiques de l'univers, background des joueurs réintégrés) et s'en sert pour développer le bien de l'autre (tout comme le troupeau du pasteur nomade, dans l'exemple le plus courant, fertilise le sol de l'agriculteur, dont les plantes nourrissent en retour les bêtes et ainsi de suite). Les limites de la ressource (la partie) sont connues par les protagonistes : le temps, l'espace sont bornés par des règles, comme l'est la ressource naturelle par son étendue et par le cycle des saisons.

Les groupes sont également constitués d'individus hétérogènes, associés en sous-groupes parfois soumis à des hiérarchies indigènes plus ou moins explicites - prévalence des scénarios univers sur les scénarios de groupes, connaissance de la trame de l'histoire par les organisateurs mais pas par les joueurs. Pour gérer cette ressource, même si elle n'a que peu de substance matérielle (costumes, accessoires et décors), les usagers doivent développer des stratégies d'action collective, et parfois se regrouper en institutions - des associations locales, qu'elles rassemblent des pêcheurs ou de joueurs.

Ainsi, pour l'économiste américaine[176], les stratégies d'action collective s'éclairent principalement par l'étude de l'établissement des normes qui les régissent. L'auteure présente notamment un mécanisme de circulation entre les normes dites « constitutionnelles » (celles du long terme sur le plan écologique, telles que « penser au bien-être des générations futures ») et des normes plus « opérationnelles » (qui fixent notamment les prérogatives concrètes de chaque groupe ou individu, les calendriers d'exploitation, les quotas de production, le pris des concessions ou des permis).

Il me semble que ces idées offrent un écho intéressant dans le cadre de la théorie des régimes d'engagement chez Thévenot. Il y est notamment question des portées, des modes de coordination des individus, sollicitant entre autres des valeurs, pour gérer des biens communs, notamment selon le principe de justification.

Le modèle d'Ostrom a largement été utilisé pour mettre au point des stratégies de négociation entre « groupes concurrents » pour la gestion de ressources naturelles, spécifiquement à l'articulation entre des groupes locaux et des pouvoirs centraux (communautés et Etats), et dans des

[174] Entre une cinquantaine et 120 euros en tant que personnage-joueur. D'une trentaine à une soixantaine en tant que PNJ.
[175] Certaines jouent même, avec plus ou moins de réussite, sur le terrain de la rareté. Elles provoquent parfois l'effet contraire à celui désiré. Des jeux vus comme « inaccessibles » peinent en réalité à remplir leurs inscriptions.
[176] Essentiellement dans OSTROM 2005.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

contextes politiques d'après crise[177]. Bruno Locatelli (dont j'ai évoqué les travaux au chapitre 6) a notamment mis au point des jeux de rôles visant à simuler la gestion concertée des forêts à Madagascar, au début des années 2000. Exploitants forestiers, agents de tourisme, représentant politiques, populations locales ou associations de protection de l'environnement échangeaient leurs rôles respectifs pour mieux convenir d'objectifs communs à long terme.

Ce type de relations de pouvoir n'existe pas tel quel dans le GN, et certainement pas au sujet des incohérences dans les univers fictionnels. Mais j'ai observé que leur traitement passe très fréquemment par la création de normes et de règles par les organisateurs, qui se distinguent sur ce plan des joueurs. Les premiers possèdent un pouvoir normatif, les seconds pas. Mais les deux groupes partagent des objectifs constitutionnels à long terme : plaisir de tous les participants, respect de la cohérence de l'univers, possibilité de participer à de futures parties, en somme la préservation du bien commun fictionnel. C'est justement un des points de distinctions qu'effectue Ostrom au sujet des usagers d'un bien commun naturel : tous n'ont pas les mêmes prérogatives bien qu'ils participent à la gestion d'une même ressource. C'est l'accommodement entre ces différents niveaux de normes et d'objectifs qui permet de résoudre les conflits ponctuels ayant une origine plus structurelle.

Nous venons de voir au sujet du GN que les incohérences tendent à contredire l'immersion des joueurs dans la partie, immersion souvent synonyme de plaisir. Nous sommes ici dans une configuration qui articule le structurel et le ponctuel, le projet global et la contingence spécifique. C'est autour de cette articulation que naissent fréquemment les conflits. Nous allons voir à présent comment les protagonistes tentent de réguler ces incohérences ponctuelles.

Quelques stratégies pour tenter de réguler les incohérences

Nous avons vu jusqu'ici que les univers du GN, bien que fictionnels, n'en fonctionnent pas moins selon des logiques complexes et comparables à d'autres issues du monde ordinaire (la gestion d'un bien commun par exemple). L'organisation d'un GN revient, pour le dire très simplement, à faire en sorte qu'un groupe d'individus collaborent pour effectuer une tâche commune, mais dont les prérogatives ne sont pas les mêmes, pas plus que ne sont similaires leurs conceptions de la tâche à réaliser ou leurs façons de vouloir le faire.

Collaborer, négocier, travailler à la recherche d'un consensus, nous dit Ostrom, c'est avant toute chose diagnostiquer la nature du désaccord. Seule la reconnaissance des causes initiales du conflit permet de mettre en place le cadre de négociations entre groupes rivaux. Lorsqu'Ostrom a

[177] Rapportés par SABOURIN et ANTONA, 2003.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

décliné ces principes sur le terrain, notamment à Madagascar, cette étape initiale s'est révélée déterminante pour l'accomplissement des suivantes : trouver un objectif commun, souvent assez abstrait et éloigné dans le temps (préserver l'environnement de la génération n+2), afin d'établir un rétro-planning et d'engager les parties-prenantes dans des objectifs à long terme, faisant davantage appel à leurs valeurs communes qu'à leurs intérêts personnels.

Ce n'est pas ainsi que les joueurs de GN procèdent, mais l'existence d'un bien commun et d'objectifs assez larges (comme le plaisir de jeu) sont une réalité. Fort heureusement, toutes les incohérences liées à la manière dont les joueurs s'approprient l'histoire, et le décalage possible avec la vision des organisateurs, ne tournent pas au conflit, et ne nécessitent pas d'appliquer de telles solutions. Certains de ces paradoxes sont l'essence même du GN : prévoir un scénario/improviser, imaginer ce qu'on ne voit pas/représenter ce qu'on voit, agir avec son personnage/penser en tant que joueur. Nous avons vu au chapitre 7 que tout le monde n'accordait pas la même importance au poids du scénario ou des règles. L'attaque du campement ork du jeu *Mythes et Légendes* avait été invalidée par un organisateur car les PNJ peu nombreux avaient été dotés par un autre organisateur de capacités augmentées qui contredisaient les règles. Le second organisateur avait pourtant souhaité enfreindre cette règle pour équilibrer le combat et faire en sorte qu'il dure plus longtemps. Au-delà du conflit, on remarque surtout une tentative d'accommodement sur le vif entre des contraintes matérielles (nombre de PNJ disponibles), réglementaires (caractéristiques des créatures) et en termes de plaisir de jeu (durée souhaitée du combat). Les acteurs mettent donc en place des stratégies pour parer à ces incohérences. Quelles sont-elles ?

Première stratégie : faire rejouer la scène

Il arrive que certaines situations improvisées d'une partie contredisent de manière trop frontale la trame de l'histoire prévue par les scénaristes. Dans ce cas, la scène peut être rejouée, mais ce fait est plutôt rare, étant donné que le jeu se déroule « en direct », sans répétitions et sans reprises. Nous avons vu que la partie s'assimile à une intrigue multi-située, constituée d'autant de foyers que de personnages en interaction, qui ne savent pas ce qu'ils font les uns les autres. Il est techniquement difficile de rejouer une scène entre quelques joueurs, quand le reste des participants poursuit de son propre côté. La tendance générale, plusieurs fois exprimée plus haut par les joueurs interviewés, est davantage à la réactivité, au fait que les organisateurs « assument » ce qu'il se passe même si cela contredit leurs plans et improvisent pour réintégrer des événements inattendus dans la trame générale.

Steph décrit ce cas pourtant assez rare où un organisateur lui a demandé de rejouer une scène dans laquelle il incarnait un PNJ assassin. Il répond à la question « Cites-moi un mauvais moment vécu pendant une partie » :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Steph] A *Dark Age* comme PNJ. Il faut savoir qu'on reproche souvent à ces orgas de faire des *briefings* trop courts. Je me suis retrouvé à jouer un maître assassin. On a une scène où j'ai beaucoup d'argent sur moi. Les joueurs essayent de me tuer, mais je réussis à tous les tuer comme on m'avait dit de le faire. Et ensuite on m'a dit que ce n'était pas du tout ça en fait, et que la scène avait été annulée. J'ai trouvé ça très triste. Ils ont fait rejouer la scène. Pour moi c'est ça, le rappel complet de la réalité, sous prétexte d'un mauvais *brief*, la scène a été rejouée, ce qui n'aurait pas dû avoir lieu, ils auraient dû assumer et gérer tel quel. C'est un triste moment de jeu de rôle.

Le fait de rejouer la scène est non seulement décrit comme contradictoire à l'immersion liée à l'improvisation et au côté aléatoire du jeu, mais également au fait qu'on manipule une séquence de temps pour la répéter.

Je développerai spécifiquement le cas de la gestion des temporalités (en lien avec les espaces) dans la troisième grande partie. Je souhaite cependant les aborder ici sur le plan des contradictions qu'elles soulèvent face au sentiment d'immersion. On remarque déjà le lien avec l'espace, grâce à l'examen du cas, assez fréquent pendant les parties auxquelles j'ai participées[178], du jeu nocturne et des attaques des dortoirs où dorment les joueurs.

Deuxième stratégie : offrir des parties sans interruptions. Jeu de nuit et attaques des dortoirs

Qui dort pendant un GN ? Qui s'assied à table pour diner ? Qui fume une cigarette ? Qui se rend aux sanitaires ? Le joueur ou son personnage ? Cette question a été étudiée dans la première partie. Je la repose ici sous un autre angle, celui de la cohérence des univers fictionnels. Dormir est-il considéré comme une pause dans la trame du jeu, le dortoir est-il un endroit hors-jeu ? Si oui, qu'advient-il des personnages pendant ce temps ? Ne sont-ils pas censés vivre des aventures dans une temporalité similaire à celle du monde ordinaire ?

La plupart des organisations indiquent dans leur livre de règles ou sur leur site internet les conditions de confort du site où le jeu va se dérouler. Le participant est ainsi prévenu qu'il devra apporter sa tente et ses ustensiles de cuisine, ou simplement son sac de couchage. Elles décrivent également la nature des moments et des espaces de pause. Dans le jeu *Mythes et Légendes*, les repas sont pris en dehors du déroulement du jeu, mais les dortoirs en font partie. Dans le jeu *Adrénaline 24*, présenté comme une expérience intense et immersive par ses organisateurs, tout lieu, tout espace, tout objet, tout événement doit être intégré à l'univers. Cependant, un espace à l'écart est destiné à ceux qui souhaitent faire une « vraie » pause, il est équipé de lits, de couverture et d'une machine à café (ce qui n'est pas le cas du dortoir, puisqu'il est situé dans le monde post-apocalyptique du jeu). Certains jeux, notamment au Royaume-Uni, s'arrêtent à la nuit tombée pour

[178] Notamment à *Mythes et Légendes*, *Terra Incognita*, *Adrénaline 24* et *Warbands.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

reprendre au moment où le soleil se lève. Dans la plupart de GN d'envergure, les combats de masse, jugés trop dangereux, sont interdits pendant la nuit.

Que pensent les GNistes du jeu nocturne et comment gèrent-ils les incohérences qu'il est susceptible de provoquer dans le déroulement de l'histoire ? Ukko témoigne :

> [Ukko, au sujet du jeu *Terra Incognita*] Nous on ne fait pas d'interruption pour dormir. Ça te sort du jeu. C'est fatiguant, mais en tant que joueur ça m'aurait ennuyé d'entendre dire qu'à 22h00 il n'allait plus rien se passer jusqu'au lendemain matin[179]. Toutes les actions nocturnes sont hyper fun […], mes plus grands plaisirs de GN, c'est la nuit qu'ils se sont passés. […] Je trouve ça dommage de passer à côté de cette opportunité. Les pauses, il y en a de toute façon, c'est aussi un feeling que tu attrapes en tant que joueur, de sentir si à ce moment tu vas pouvoir te faire un vrai break.

Dans plusieurs entretiens informels, des joueurs m'ont raconté leurs moments forts de jeu nocturne, les infiltrations dans les camps ennemis, les guets-apens, les poursuites dans les bois après des créatures, les cérémonies qu'ils ont organisés à la lueur des bougies, les concerts de musique, mais aussi les dîner aux chandelles, les spectacles de feu, les bals. La nuit permet également l'utilisation d'effets spéciaux comme les éclairages ou les feux d'artifices. J'avoue moi-même avoir été plusieurs fois grisé par des ambiances nocturnes particulièrement bien construites, notamment pendant le jeu *Mythes et Légendes*, dans lequel les organisateurs avaient installé une quantité impressionnante de toiles d'araignée en nylon entre les troncs d'une sapinière. Ils avaient également tiré des câbles électriques pour sonoriser la forêt et placé dans les arbres des lampes colorées et des stroboscopes. Placé au milieu des joueurs en tant que PNJ, j'ai dû parcourir plusieurs centaines de mètres, en pleine nuit, dans cette jungle de toiles d'araignée qui se collaient sur ma peau et mes vêtements, baigné dans une ambiance sonore angoissante, avec la désagréable sensation que des créatures allaient nous tomber dessus à la moindre occasion.

[179] Allusion directe au cas anglais du *Lorien Trust.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Scène nocturne, Mythes et Légendes, deuxième opus (© Mythes et Légendes)

Le jeu nocturne est présent dans beaucoup de parties pour une double raison : il est prisé des joueurs et les organisateurs trouvent souvent incohérent que plus rien ne se passe dès la tombée du jour. Par exemple, du fait que ses organisateurs souhaitent plonger les joueurs dans un climat oppressant de lutte pour leur survie, le jeu *Zombilles* se déroule toujours la nuit. En fonction de la saison, il commence vers 21h00 et prend fin vers 04h00 du matin.

En réalité, jouer la nuit implique surtout de jouer de manière discontinue, y compris pendant que les joueurs dorment. Ainsi, pour donner à la partie ce caractère ininterrompu et maintenir une certaine « pression » telle que décrite plus haut par Sakis (l'attaque du campement au chant du coq), les organisateurs planifient des événements nocturnes ou très matinaux, comme l'attaque des dortoirs. Cependant, encore une fois, tout ne se passe pas toujours comme prévu, et cette stratégie qui vise à renforcer l'immersion par l'idée que « tout peut arriver à tout moment » occasionne son propre lot d'incohérences.

Dans le GN *Terra Incognita*, les attaques de dortoirs surviennent quasiment à chaque épisode. J'ai pu assister à celle du septième opus. Vers 07h00 du matin, les PNJ sont réveillés. Les organisateurs leur demandent de s'équiper pour aller surprendre les joueurs dans leurs dortoirs. Le jeu se déroule alors dans un ancien fort militaire du XIXème siècle, aux plafonds bas et aux couloirs étroits. La surprise est efficace, les joueurs totalement désorganisés subissent de lourdes pertes. Mais l'endroit est exigu, les PNJ sont nombreux et certains joueurs ne souhaitent pas sortir de leur

couche pour participer à l'action. Certains sont bousculés par les combattants et dans le feu de l'action, un lit de camp est endommagé. Les organisateurs mettent alors le jeu en pause : la situation est jugée trop dangereuse (les joueurs trébuchent et se piétinent). On retire alors les lits qui gênent le passage, et le centre de la pièce est dégagé pour la reprise du combat. La scène doit être « rejouée » dans une configuration plus sécurisée. Mais voilà, plusieurs joueurs ont profité de cet intervalle pour s'équiper de leurs armes et de leurs boucliers : leur personnage n'est plus du tout dans un contexte où il est surpris. Plusieurs prises de bec éclatent : les PNJ se plaignent de ne plus bénéficier de l'effet de surprise, et les joueurs restés couchés refusent de considérer que leurs personnages sont morts pendant leur sommeil, car dormir ne fait de leur point de vue pas partie du jeu.

Je n'en dis pas plus sur le déroulement de cet accrochage, car j'ai évoqué ce phénomène plus haut. L'idée est ici de comprendre qu'une stratégie visant à augmenter le sentiment d'immersion des joueurs grâce à un effet de surprise peut elle-même provoquer d'autres situations incohérentes, potentielles sources de conflits qu'il faudra à nouveau tenter d'aplanir.

Je précise à nouveau que j'ai choisi des stratégies qui n'ont pas été forcément concluantes, afin de mettre en valeur le fait que les incohérences font partie intégrante du jeu, et qu'elles ne menacent pas forcément l'intégrité des univers fictionnels. La problématique soulevée par l'attaque des dortoirs est à ce sujet révélatrice des différences de point de vue entre joueurs et organisateurs. Ces derniers considèrent les participants prévenus, et même si ceux-ci ne sont pas d'accord, l'attaque survient tout de même. Voici un bon exemple de l'asymétrie des prérogatives que j'ai présentée plus haut. Cela me permet d'enchainer sur une troisième stratégie de régulation des incohérences, celle-ci intervenant de manière préventive : la création de normes.

Troisième stratégie : créer des normes à titre préventif

J'ai choisi ici de prendre un exemple visuel, qui a trait à l'apparence du personnage, élément souvent cité par les joueurs interrogés comme source d'incohérence et potentiel vecteur de rupture d'immersion.

Du point de vue des organisateurs, la stratégie la plus évidente pour éviter de devoir faire face *in situ* à des incohérences qui menaceraient l'immersion des joueurs est sans doute de produire des normes avant même que le jeu commence. Dans la sous-partie suivante, nous verrons qu'un certain nombre d'éléments liés à la simulation concrète des actions sont soumis à des normes (notamment les blessures). Pour l'heure, restons dans le domaine de l'immersion sur base visuelle.

Dans le GN *Mythes et Légendes*, les règles précisent que les joueurs peuvent incarner trois « races » : les humains, les elfes (qui maîtrisent la magie) et les nains (qui s'intéressent davantage à l'enchantement des armes). Ces trois races sont présentes dans la plupart des jeux d'inspiration

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

médiévale-fantastique. Elles sont directement importées de l'œuvre de J. R. R. Tolkien, et on les retrouve dans de nombreux supports fictionnels (bande dessinée, films, jeux de rôles sur table, jeu vidéo, jeux de figurines). Dans le cas présent, les organisateurs ont souhaité faire une corrélation entre le physique des joueurs et l'image traditionnelle de ces créatures, notamment au niveau de leur savoir-faire spécifiques. A la page 3 du livre des règles, on peut ainsi lire :

> Les Nains sont des créatures petites et trapues en général. Il faut mesurer au maximum 1m70. Il faut être absolument un Nain pour accéder au métier de Runiste [pour enchanter des armes]. Un Nain pourra bien entendu choisir un autre métier. Il ne pourra malgré tout pas incarner de Barde. Le joueur incarnant un nain doit absolument porter une barbe d'au moins 10 cm de long. […]
> Il faut être absolument un Elfe pour accéder au métier de Barde [artiste musical et magicien]. Un Elfe pourra bien entendu choisir un autre métier. Il ne pourra malgré tout pas incarner de Runiste. Vous devez porter des oreilles d'elfe pour pouvoir incarner cette race. Il n'y a pas de critères physiques.

Pour incarner un elfe et devenir « barde », et donc pouvoir maîtriser la magie, il faut également savoir « réellement jouer d'un instrument de musique ». Ainsi, les organisateurs estiment que les joueurs ne seront pas embêtés de voir des nains trop grands ou des elfes qui ne font pas montre d'un certain talent musical. La norme prévoit de faire correspondre les représentations courantes de ces deux races avec leur apparence visuelle en tant que personnages.

Ces critères sont-ils respectés ? Sont-ils acceptés comme tels par les joueurs ? Je souhaite finir ce chapitre en revenant sur la question des attentes réciproques pour montrer qu'elle n'illustre pas uniquement une asymétrie du pouvoir entre joueurs et organisateurs. Elle concerne également les joueurs entre eux, et implique d'autres façons de gérer les incohérences qui surviennent, en permettant d'expliciter certaines normes informelles.

Norme visuelle, cohérence et sens du jeu : ce que les joueurs attendent les uns des autres

Les joueurs entre eux sont également concernés par des relations d'attentes réciproques qui ont trait à l'immersion et à la recherche de cohérence. Ils se font ainsi une idée assez précise de ce à quoi le jeu auquel ils participent devrait ressembler, même si au final, ils n'en portent pas la responsabilité ou ne se sentent pas concernés par ce que font les autres joueurs. Cette vision particulière de ce que devrait être un GN correspond à une norme, mais elle ne prend pas la forme d'une règle. Ainsi pour reprendre la ligne d'idée présentée par Becker dans *Outsiders*, le non-respect d'une norme sociale, dans le sens de l'attitude attendue par la majorité, ne s'assimile par toujours à un comportement de transgression ou à un processus d'étiquetage social. Une question pertinente serait sans doute se savoir quels sont les enjeux ou les risques d'être en dehors de la norme. Est-ce que la transgression par un individu, par exemple, est conçue comme menace envers l'intégrité du

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

groupe, ou envers ses valeurs ? Existe-t-il un délit d'incohérence ? J-F expliquait plus haut la chose suivante au sujet des incohérences dans la trame scénaristique :

> [JF] … c'est pour moi un manque de respect de leur propre jeu. Quand ça vient d'autres joueurs on essaye de fermer les yeux évidemment.

Les joueurs entre eux seraient-ils plus tolérants que les organisateurs ? Comme dans beaucoup d'autre cas, l'existence d'une norme ne suffit ni à rendre compte d'une opinion commune, ni à faire en sorte que les individus concernés changent leurs pratiques ou leurs représentations de la chose normée, quand on les somme de le faire ou quand ils sont pris en défaut. Ils ont leurs propres systèmes de normes, et parfois ces normes s'opposent. Spécifiquement dans le cas du GN, chacun s'imagine un personnage sur la base de ce qu'il interprète d'un univers donné. Nous l'avons vu, beaucoup d'étapes, souvent caractérisées par une création collaborative, jalonnent la fabrication du personnage et son apparition sous une forme plus ou moins stable[180]. Les sources d'inspiration, les moyens investis dans la fabrication d'un costume, l'expérience du joueur, ses compétences d'acteurs, de couturier, de bricoleur sont autant de paramètres pouvant conduire à un écart face à la norme visuelle attendue, le personnage n'apparaissant pas « conforme » à ce qu'il est censé représenter.

Cela peut également arriver pendant le jeu, comme nous l'avons vu dans la première partie, suite à une manipulation malheureuse du personnage (négligé, révoqué, etc ; le cas du « café dégueulasse » du chapitre 7). Que disent les joueurs du respect de cette norme visuelle en lien avec le sentiment d'immersion ?

> [Steph] Le GN a cet inconvénient qu'on ne peut pas jouer le grand guerrier paladin si on n'est pas soi-même grand, fort et blond. Rapidement, le physique réel qu'on a va imposer des rôles, je connais très peu de gens qui sont capables de sortir de ça. Et les rares fois où j'ai vu quelqu'un incarner un grand guerrier ou un beau mec séducteur alors qu'il ne l'est pas lui-même, là c'était tellement ridicule qu'on ne pouvait pas passer outre.
>
> [JF] Le GN passe forcément par l'interprétation physique du rôle, et ça change pas mal de choses. Dans un jeu sur table, on peut fantasmer être un petit lutin. Dans un jeu vidéo, je peux me transposer dans le personnage qu'on voit à l'écran. Dans toutes les autres formes de jeu de rôles, le fantasme du personnage se fait uniquement dans l'imaginaire du joueur. Ce n'est pas possible en GN. Je ne peux pas être un petit lutin, ou un géant de trois mètres de haut. Je ne peux pas être véritablement plus doué que je ne le suis. On est limité par ses capacités propres.

Steph et J-F ne portent pas ici le débat sur le plan uniquement technique. Nous avons vu dans le chapitre sur le costume que l'apparence d'un individu standard peut être profondément modifiée grâce à des effets spéciaux. Ce qu'il faut comprendre ici c'est qu'ils conçoivent une relation forte

[180] En effet le personnage peut au cours d'une partie subir une altération physique due à une blessure, de même que son attirail peut être enrichi par le joueur entre deux parties.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

entre l'apparence du joueur et celle de son personnage, et que cette relation est avant tout donnée comme une contrainte. Voici une borne supérieure de cette norme visuelle : que le personnage ne soit pas trop éloigné des caractéristiques physiques du joueur.

Mais ceci est paradoxal, puisque le GN propose de vivre des aventures, et d'incarner tant sur le plan physique que mental, un personnage souvent éloigné du joueur. Nous avons vu dans la première partie qu'incarner un personnage constitue une façon d'explorer des comportements parfois antisociaux, difficiles à adopter dans le monde ordinaire. La norme visuelle concernant l'apparence d'un personnage se situerait-elle entre deux bornes, la première indiquant une certaine proximité avec le joueur, la seconde à l'inverse susceptible de l'en éloigner ?

Sur le terrain, j'ai pu observer que les GNistes n'apprécient pas l'emprunt de références trop criantes ou trop proches d'autres univers fictionnels. Ces emprunts font souvent l'objet de moqueries. Sakis explique que ce phénomène peut même virer à la parodie et au grotesque :

> [Sakis] Dans le GN *Empire*, ils s'appellent tous « Jack », en référence à *Pirates des Caraïbes*[181]. Je ne viens pas pour ça, pour une parodie d'un univers connu. Qu'il y ait des mécanismes inspirés de film ne me pose pas de souci du moment qu'ils sont intégrés.

Il existe dans le GN une indéniable logique de reproduction : on veut revivre « grandeur nature » les aventures qu'on a lues, vues sur un écran, ou jouées à une table. Puisque les univers du GN sont largement inspirés d'autres univers fictionnels, on y constate fréquemment la reprise de personnages célèbres, phénomène susceptible d'entrer en conflit avec la dimension originale et créative attribuée au jeu par d'autres participants. Elmer explique ce phénomène :

> [Elmer] [Pour mon personnage], je ne me suis pas basé sur un existant. Je trouve ça pathétique, même si je comprends que les gens ont envie de recréer des personnages qui les ont impressionnés. […] Quand tu vois des gringalets qui portent la même armure que Brad Pitt dans *Troy* … sur lui ça va super bien, parce que c'est Brad Pitt, mais sur l'autre ça ne donne rien. J'ai pas envie de faire ce genre de choses. […] Il y a toujours une limite physique, si tu as des problèmes d'élocution, tu ne vas pas faire avocat-magicien, tu vas pas *matcher* avec ton rôle, si t'es un gringalet, tu vas pas faire un gros ork.
>
> [R] Pourtant on voit par exemple des elfes « petits et gros » ?
>
> [Elmer] Oui, on en voit et on les accepte. Mais ça ne colle pas. Tu dois avoir un physique un minimum convaincant. […] Tu peux incarner n'importe quel personnage, mais si tu veux avoir un bon rendu, tu es limité, même si tu es un bon comédien. Tout ça dépend des besoins de réalisation de la personne, consciemment ou inconsciemment. Les gens tournent souvent autour des mêmes rôles, quelque part, c'est parce qu'ils aiment bien ça. C'est dans ta personnalité, c'est dans ta nature profonde.

[181] Dont le personnage principal, Jack Sparrow est incarné par Johnny Depp.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La question d'une cohérence plus étendue que le seul niveau visuel est également évoquée, notamment concernant les savoir-faire du joueur et ceux de son personnage. Jean-Fred illustre cette idée en évoquant le cas des GNistes qui s'entraînent au combat à l'arme en mousse :

> [JF] Ce sont deux conceptions différentes du combat en GN. La mienne, c'est que le combat est un accessoire pour faire partie intégrante du jeu de rôles, et donc on ne doit pas systématiquement jouer un bon bretteur même si on est réellement un bon bretteur. Tous les personnages ne se battent pas extrêmement bien à l'épée et par exemple, si on joue un fermier, alors que réellement on est prof d'escrime, et si on se fait agresser par quelqu'un, eh bien on perd si le quelqu'un est un chevalier armuré habitué à se battre. Le respect de son rôle fait qu'on essaiera de jouer le combat comme un fermier tenant sa fourche.
> [R] Tu me disais que ça changeait aussi le sens du jeu ?
> [JF] Ça, c'est l'autre conception qui est assez répandue en Belgique, qui est : « Moi, je viens pour gagner et donc mon personnage, je vais l'entrainer réellement, comme ça je vais être réellement capable de battre tout le monde ». Et on vit le combat de GN comme une compétition, où le but vrai est de gagner. Or pour moi, le but d'un GN n'est pas de gagner. C'est là qu'il y a un changement de sens qui est opéré par ces gens, parce que leur plaisir, c'est de gagner des combats.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la deuxième sous-partie

Dans cette seconde sous-partie, j'ai traité des liens possiblement contradictoires entre la recherche de cohérence interne d'un univers et le sentiment de liberté des joueurs. Ce mouvement, faisant partie du deuxième effort de l'immergé (repousser les cadres de l'univers dans lequel il s'immerge tout en les renforçant) est pourtant orienté vers une seule direction : garantir un sentiment d'immersion qui reste fortement lié au plaisir de jouer ensemble.

C'est tout d'abord le cadre créé par les organisateurs qui inscrit le jeu dans cette perspective. Ceux-ci sont notamment soucieux de donner à leur activité une certaines ambiance, concrétisée bien-sûr par la description de l'univers mais aussi par la volonté d'inciter les joueurs, avant la partie, à se l'approprier. Certains mettent en place des questionnaires et proposent des espaces documentaires pour les joueurs s'impliquent, par exemple dans la découverte de la Bretagne du Vème siècle. Mais ils sont également soucieux d'offrir des systèmes de simulation qui renforcent cette cohérence. Si les règles sont décrites comme particulièrement réalistes (combats meurtriers, séquelles), elles ne doivent pas pour autant priver le joueur de se faire sa propre idée d'une action cohérente, quitte à les enfreindre, au bénéfice de l'histoire, et non pour son propre intérêt. Plus que le fait d'impliquer une illusion sensorielle, l'immersion est surtout facteur de la capacité du joueur à s'emparer de l'histoire grâce à son imagination, tout en agissant sur le plan concret, en se costumant, et en mettant lui-même en scène les événements dont il sera le héros (fortifier un campement avec des troncs d'arbre).

Ainsi, ce n'est pas tant le réalisme qui est recherché dans l'immersion dans les univers de GN, que la capacité à se sentir autorisé à agir. Dans le cadre d'une sociologie de l'action collective conçue comme une sorte de cartographie des modes de coordination entre les acteurs (dont rend notamment compte le concept de régime d'engagement), nous nous trouvons dans le cadre de ce que Genard appelle « les visées ou les horizons de l'exercice des compétences » (2011, p.4). Ainsi, la notion de cohérence que j'ai développée dans cette sous-partie n'en appelle pas uniquement à des logiques de conformité - est-ce que mon personnage « colle » à l'univers, tel que les autres participants, joueurs ou organisateurs, se le représentent ? La dimension interactive et nécessairement improvisée d'une partie fait que ces incohérences sont monnaie courante. Elles renvoient à l'idée qu'une partie ne peut être considérée comme un ensemble clôt ou stable d'éléments narratifs, qui s'assimileraient à un récit. Dans ce cas précis, les incohérences sont problématiques car chaque accroc à la trame du récit est susceptible d'entamer le sentiment

d'immersion : le mauvais jeu d'un acteur, une histoire mal racontée, une fausse note, une bévue quelconque.

Tout cela arrive très fréquemment dans une partie de GN, mais il est rare que sa raison d'être soit réellement menacée. Le niveau d'intervention des participants se situe le plus souvent dans le champ du bien commun fictionnel : la préservation du « bon moment » passé ensemble. C'est en dehors de ce cadre que se règlent le plus souvent les problèmes. Joueurs et organisateurs communiquent par le biais de débriefings envoyés généralement par e-mail. Mais lorsque l'incohérence est trop flagrante et que le désaccord menace le jeu, le conflit se règle en direct. Les joueurs mécontents peuvent simplement quitter la partie, les organisateurs peuvent exclure un participant. Ce n'est heureusement pas le cas le plus fréquent, et certaines stratégies sont alors observables. Exceptionnellement, la scène peut être rejouée, parce qu'elle n'a pas suivi la trame logique du scénario (scène d'assassinat) ou parce que les conditions de sécurité ne sont pas réunies (attaque des dortoirs). Bien souvent, les organisateurs se prémunissent d'éventuelles incohérences en édictant des règles qui décrivent par exemple l'apparence physique des personnages. La gestion de ces incohérences est enfin révélatrice des différents niveaux de pouvoir entre organisateurs et joueurs, les seconds devant composer avec des éléments qui les dérangent, comme certains costumes jugés inappropriés, ou encore certaines attitudes (le paysan sachant manier l'épée).

Dans la première sous-partie, j'ai étudié l'immersion du point de vue de celui qui s'immerge et qui doit adopter une posture active, en se costumant, en plongeant dans l'histoire et en s'engageant dans les scénarios que les organisateurs ont écrits. J'ai ensuite considéré l'immersion du point de vue des interactions entre participants, notamment dans la façon dont ils se coordonnent dans la recherche d'une cohérence qui n'est pas un donné, mais une négociation permanente visant notamment à régler des conflits survenant à l'articulation entre le visuel et le simulé. Dans la troisième sous-partie, je vais étudier la manière dont l'immersion implique spécifiquement cette notion de simulation, notion qui confère autant au réalisme des situations à reproduire dans le jeu, qu'à l'attitude ludique que doivent adopter les joueurs pour la garder intacte.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

TROISIÈME SOUS-PARTIE.

La simulation comme cadre d'action

Introduction

Dans les deux première sous-parties, nous avons vu que l'immersion répond à une double logique. Dans un premier temps, il s'agit de plonger dans un jeu, ce qui implique un investissement personnel, une interaction avec les autres immergés et le monde environnant. Dans un second temps, il s'agit de s'immerger dans une fiction interactive, en tenant compte d'une contrainte forte, celle de la cohérence interne. En effet, dans une partie de GN, il n'existe pas de pôle créateur agissant en situation de monopole, qui agirait en tant que garant de l'intégrité des cadres du jeu. Ce rôle est assumé par tous les participants. Le travail collaboratif des GNistes est donc double : d'une part, être actif et réactif, s'engager physiquement dans la partie ; de l'autre, s'impliquer dans la manipulation de représentations, en les concrétisant soi-même, en ignorant ou en critiquant ceux qui effectuent conjointement ce même travail.

La combinaison de ces deux dimensions permet de ressentir un sentiment de liberté d'action et inspire à l'immergé la capacité d'interagir avec les autres et avec l'univers fictionnel. Le mécanisme qui permet à ce processus de fonctionner implique donc à la fois une démarche mimétique (la reproduction d'un existant - univers inspiré d'une œuvre littéraire) et la création d'un cadre d'action spécifique. Ce cadre d'action, à la fois résultat d'une reproduction mimétique et incitant à la création originale, c'est la simulation. La simulation permet d'articuler les dimensions ludiques et fictionnelles du GN. La simulation d'actes concrets donne à la pratique sa matérialité, et la distingue notamment du jeu de rôles sur table dans lequel les actions sont essentiellement décrites oralement. C'est donc en agissant qu'on s'immerge dans le GN, mais c'est également en se saisissant des cadres de la simulation qu'on peut y développer une histoire.

Dans cette troisième sous-partie, j'aborderai la question de la simulation selon trois enjeux principaux. Le premier est celui de la communication. Dans un GN, on ne reproduit pas physiquement tout ce qu'on imagine. Les murailles d'un château dont on fait le siège ne s'effondrent pas, les coups d'épée ne font pas vraiment saigner les adversaires. Mais on doit cependant matérialiser des choses qui n'existent pas, comme des effets magiques, ou plus simplement, les apprentissages que reçoivent les personnages pour acquérir de nouvelles compétences. Ce que les joueurs font ne correspond donc pas toujours à ce qu'ils sont censés faire. Ainsi, pour qu'un tiers

puisse s'impliquer dans une situation dont il ne connait pas les enjeux, il doit au minimum être capable de savoir de quoi il retourne. L'engagement d'un joueur dans une situation dépend donc en premier lieu de ce qu'il perçoit, mais également de ce qu'il comprend.

Etudier la simulation revient également, dans un second temps, à examiner la façon dont ses mécanismes concrets sont mis en place. Passer du domaine de l'imaginé au domaine concret permet de voir se cristalliser certaines controverses, qui se développent autour de thèmes observables dans les discours des joueurs (gestion du temps, dimension économique) et révèlent des rapports de pouvoirs et des modes d'organisation. L'étude de ces quelques controverses permet de se faire une idée très claire du moment où la représentation se confronte à la pratique.

Le troisième enjeu que permet d'évoquer la simulation est celui du sens qu'attribuent les joueurs à leurs actions pendant la partie, notamment dans la façon dont certains objets matériels sont appropriés pour participer à l'histoire. Il s'agit d'enrichir des actes de simulation d'une signification particulière qui se rapporte à l'adoption d'une attitude ludique. Les comportements concrets des joueurs incarnant leurs personnages témoignent de la façon dont ils prennent part aux événements. Il existe en effet plusieurs degrés d'engagement pendant le jeu, et le personnage n'est pas toujours impliqué de la même façon, ni avec la même intensité. Dans le dernier chapitre de cette sous-partie, j'aimerais revenir sur certains moments où celui-ci est particulièrement sollicité. Le joueur doit alors faire appel à ses connaissances, à ses propres logiques d'action mais surtout, à ses capacités de créer un contenu fictionnel grâce à ses interactions ludiques avec les autres participants. Ce moment particulier, décrit comme particulièrement immersif, porte sur le terrain le nom de *role-play*.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 15.
Simuler des combats réalistes

La pratique du GN peut être vue comme une façon de faire exister des représentations qui naissent à l'état d'idée, selon un phénomène comparable à un celui de la création artistique, notamment lorsqu'il s'agit de passer de l'idée à sa matérialisation (comme c'est le cas pour une pièce de théâtre et encore plus pour un film). Cette matérialisation, dans le cadre du GN, n'implique pas uniquement de créer de toute pièce des représentations fantastiques, il s'agit également de garantir la cohérence de ce que l'on crée avec l'univers tel qu'il est pensé à l'origine.

Nous l'avons vu plus haut, cette cohérence est responsable du plaisir ressenti par le joueur. Elle agit également à un niveau plus élémentaire, celui de la bonne compréhension des événements auxquels on assiste. La logique du jeu de simulation est une logique d'émission et de réception de signaux, écrit notamment Bateson (1977) quand il décrit les jeux des jeunes animaux qui se mordillent sans avoir l'intention de blesser réellement. Il ne s'agit pas ici de se situer au niveau métacommunicationnel[182], mais de simplement comprendre qu'un accord, souvent tacite mais néanmoins obligatoire, est nécessaire pour ne pas prendre l'agression feinte pour une véritable agression. Cette notion de signal feint, qui véhicule un sens qui diffère de l'ordinaire et manifeste un accord préalable sur son sens, me semble beaucoup plus pertinente pour décrire les interactions entre GNistes que l'idée d'amorces mimétiques dans lesquelles on glisse, telles que les décrit J-M Schaeffer.

C'est parce que les participants d'un jeu donnent un sens à ce qu'ils font que ce jeu fonctionne, et pas simplement parce que les uns adhèrent aux représentations des autres grâce à des mimèmes qui provoquent leur adhésion. En outre, le simple phénomène d'adhérer à une représentation ne rend pas du tout compte des logiques d'action qui sont centrales dans la pratique qui nous intéresse ici. Il ne s'agit pas simplement d'adhérer, il s'agit d'interpréter, de comprendre et d'agir en réaction. La question est alors de savoir comment on peut trouver un terrain d'entente sémantique minimal pour que le jeu fonctionne et que des interprétations divergentes ne conduisent pas systématiquement à des querelles de sens.

[182] Comme nous l'avons vu dans l'introduction de la troisième sous-partie de la première partie.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Simuler un combat entre personnages : comment rendre une blessure réaliste

Pour rendre compte des relations qui connectent les « producteurs » et les « consommateurs » de fiction, Schaeffer évoque le concept de « feintise ludique partagée ». Nous avons ici trois idées en une : le phénomène de simulation ; l'attitude ludique de celui qui y a recours ; la notion d'accord entre les protagonistes. Cet accord est justement décrit (1999, p.147) comme intersubjectif, il faut que le « récepteur reconnaisse l'intention du créateur ». En résumé, si je donne un coup d'épée en mousse à Paul, il doit comprendre que mon intention est ludique et non agressive, et le cadre dans lequel ce coup est donné nous dispense d'avoir sans cesse à nous rappeler l'un l'autre la nature de nos intentions. Dans les cas où cet accord n'est plus si tacitement admis, il nous reste toujours la possibilité de recourir au niveau métacommunicationnel comme nous l'avons vu dans la première partie.

Cet accord intersubjectif intervient donc à deux moments : 1/ avant le jeu, par la rédaction d'un ensemble de règles de simulation, qui va prescrire les signaux à émettre (déchirer une carte, lancer une formule magique, donner un coup d'épée) tout autant que les façons d'y réagir (fuir en hurlant, être pétrifié, mettre un genou à terre) ; 2/ pendant la partie, dans l'application de ces règles et de leurs effets simulés. C'est souvent à ce moment que les conflits d'interprétation surviennent au sujet de la correspondance entre le signal et la réaction : coup reçu non décompté, formule mal prononcée, effet non appliqué.

Ceci étant, l'articulation entre ces deux niveaux d'accord (le principe et son application) n'a rien d'évident. Ecrire une règle consiste également, au-delà d'un processus de régulation des comportements en collectivité, à matérialiser l'élément fictionnel. Par exemple, un combat du type le plus simple entre deux épéistes sera soumis à tout un ensemble de règles relatives aux dégâts qu'occasionnent leurs armes en mousse, ou ceux dont les personnages sont protégés grâce à leurs armures. Les règles fixent également les conséquences de ces blessures sur l'état de santé du personnage (un bouclier touché est-il considéré comme brisé ? une jambe blessée occasionne-t-elle un boitillement ? une blessure non soignée est-elle fatale, et si oui, au bout de combien de temps ?).

Dans le GN belge, deux grands types de systèmes de règles existent pour les combats : le système dit « loc » pour des dégâts localisés, et le système « déloc » pour des dégâts délocalisés. En substance, cela signifie que dans le système « loc », si mon bras est atteint par un coup, celui-ci sera inutilisable immédiatement, mais sans autre conséquence - il ne sera par exemple pas nécessaire d'y poser un garrot. Je devrais en conséquence lâcher mon épée ou mon bouclier, et poursuivre le combat avec mon bras restant. Ainsi, le personnage est considéré comme pouvant agir tant que son torse[183] n'a pas été atteint. Dans le système déloc en revanche, les dégâts sont considérés comme cumulatifs, c'est-à-dire que si un personnage possède 5 points de santé, il pourra subir 4 touches au

[183] ou sa tête dans les rares systèmes qui autorisent qu'on y porte des coups.

bras sans que celui-ci soit incapacité. Chaque partie du corps qui est touchée, quelle qu'elle soit, occasionne la perte d'un point de vie du total. C'est uniquement lorsqu'il aura perdu tous ses points de vie (peu importe l'endroit des dégâts) que le personnage tombera inconscient ou mort.

Jusqu'en 2010, le jeu AVATAR était en système loc. Son passage au déloc cette même année a soulevé de nombreuses controverses. Les GNistes ayant pris part à la discussion, au sein de l'équipe des règles, au cours de conversations informelles ou sur le forum de discussion en ligne, avançaient plusieurs arguments. Le fond de ce débat était en réalité celui de la règle et de son interprétation, décliné dans ce cas précis comme une mise en opposition d'une règle de simulation (quelle arme occasionne quelle blessure) et l'interprétation de la situation par le personnage (un dégât à la jambe doit-il être symbolisé par un boitillement ?).

Le premier point d'achoppement était celui de la sécurité. En effet, dans un système de dégâts localisés, une blessure à la jambe entraîne sa défaillance. Le joueur touché doit poser un genou à terre, mais il peut continuer de se battre librement. Si ces deux jambes sont touchées, il doit alors s'asseoir sur ses fesses. Le problème est que dans les grandes batailles d'AVATAR (opposant jusqu'à mille participants), un joueur assis sur ses fesses dans une ligne de combattants risque de se faire piétiner. Si la ligne est enfoncée, il peut ne pas avoir le temps de se relever pour se mettre à l'abri. C'est dans tous les cas la règle de la sécurité des personnes qui l'emporte, même si elle doit contredire la règle de simulation. On voit ainsi dans de nombreux GN des joueurs simuler des blessures à une jambe en se déplaçant à cloche-pied, notamment quand la règle ne précise pas la conséquence de la blessure.

Le second point de débat est plus technique : un système délocalisé ne permet pas (à l'exception d'un système mixte que je vais aborder juste après) d'immobiliser un adversaire. La blessure à la jambe est notamment une technique employée par les lanciers pour briser les lignes de boucliers ennemies. La lance permet de toucher les pieds ou les jambes qui dépassent sous les boucliers, les fléaux permettent de passer au-dessus et de toucher les bras. Sofiane témoigne pendant AVATAR 2010 :

> Je n'aime pas le déloc car il est impossible de contrer des manœuvres de contournement. Avant, avec une formation en fer de lance, on pouvait briser les jambes et stopper la progression. Maintenant un joueur avec un seul point de vie tient encore debout.

Le troisième point d'achoppement entre les partisans du loc et du déloc est celui de la simulation opposée au réalisme. En effet, toujours en 2010 à AVATAR, lors du changement de système, des joueurs ont évoqué spontanément un principe de « libre interprétation ». Selon ce principe, la règle doit se contenter de revêtir un caractère formel : décompter des points de blessure (un coup BONUS compte pour deux), donner des effets calculés en mètre ou en minutes (un joueur subissant une

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

annonce TERROR doit tourner le dos et courir dans cette direction pendant 10 secondes). L'interprétation de la règle reste, en principe, du libre ressort du joueur. Par exemple, les joueurs simulent les soins que leurs personnages prodiguent de manières très différentes. Certains soigneurs entament des chants de guérison, quand d'autres se servent de bandages, d'onguents ou passent simplement leurs mains sur la blessure en récitant des formules magiques. L'effet du soin reste le même, mais c'est au joueur de décider comment il l'interprète.

Dans le cas du système de points de santé délocalisés, les membres de l'équipe chargée de rédiger les règles ont tenté d'y inclure une manière de simuler la blessure (notamment en criant), puisque dans le cas où chaque coup subit se rapporte à un total, un joueur touché à la jambe ne manifestera pas forcément sa blessure comme celui qui, dans le système localisé, devra mettre un genou au sol. Or on ne sait pas dans ce cas si le coup a porté : le joueur peut aussi bien posséder une protection et ne pas subir ce genre de dégâts, mais il peut également tricher et ne pas compter ses coups. De plus, dans le cas des batailles rangées, argument présenté plus haut par Sofiane, pour « casser une jambe », on devra porter un nombre de coups égal au total des points de santé du personnage, là où auparavant un seul coup suffisait à l'immobiliser. Immobiliser un adversaire équivaut désormais à le rendre inconscient, et il devient difficile par exemple de faire des prisonniers ou d'empêcher un otage de fuir en lui « cassant les jambes ».

Les opposants à ce principe ont donc vu dans cette tentative d'imposer un système d'interprétation en plus d'une règle de simulation une atteinte à leur autonomie, de même qu'un renforcement des capacités de résistance de tous les joueurs, rendant les combats plus longs et moins techniques. Un joueur peut en effet dans ce système attendre la dernière minute pour se faire soigner et quitter la ligne de front sur ses deux jambes, là où auparavant, il aurait dû se faire évacuer par des valides, qui devaient *de facto* quitter leur place dans la bataille.

Il existe également des systèmes de simulation mixtes. A *Warbands* par exemple, les touches sont localisées, mais leurs conséquences sont soumises à une règle indépendante, qui n'influence pas leur interprétation. Un joueur touché à la main en perdra l'usage immédiatement : la règle précise qu'il devra trouver un « chirurgien » capable de diagnostiquer la blessure. Celui-ci devra alors piocher une bille dans un sac opaque. La couleur de la bille déterminera la gravité de la blessure, et les soins nécessaires. Autrement dit, le joueur n'est pas en position d'interpréter lui-même les conséquences d'une blessure, il sait simplement qu'il perd temporairement l'usage du membre blessé, mais que ce membre a aussi bien pu subir une estafilade qu'une blessure nécessitant une amputation.

Dans le jeu allemand *Conquest of Mythodea*, les touches sont localisées mais pas les points de vie. Cela veut dire qu'un personnage tombera au sol quand il les aura tous perdus, peu importe où il est touché. En revanche, il devra également simuler ses blessures. En d'autres termes, une blessure

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

au bras le rendra, à son bon vouloir et à la mesure de la simulation qu'il est prêt à offrir, inutilisable, tout comme une blessure dans le dos l'empêchera de se relever, indépendamment du nombre de points de vie qu'il lui reste. Ainsi, la localisation de la blessure entraînera également un soin localisé, dont l'interprétation restera libre. Si l'usage de la magie, des potions ou des onguents sont observables en Allemagne, c'est la chirurgie qui reste la plus courante. On peut voir sur le cliché ci-dessous un groupe de soigneurs simuler une opération du ventre à l'aide d'effets spéciaux particulièrement réalistes, utilisant du faux sang mais de vrais instruments.

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Comment faire le siège d'un château fort en GN ?

Le GN de masse allemand *Conquest of Mythodea* fonctionne sur un principe assez similaire à celui d'AVATAR. Les joueurs y sont répartis en différents « camps élémentaires » : le feu, la terre, l'air, l'eau et la magie. A ceux-ci s'opposent cinq camps « anti-éléments » uniquement peuplés de PNJ : les *black-ice* (anti-feu), la *pestilence* (anti-eau), les *undead flesh* (anti-terre), le *void* (anti-air) et le *technical ratio* (anti-magie). Certains groupes de joueurs constitués au fil des parties depuis bientôt dix ans possèdent également un campement indépendant : les orks, les mercenaires et la grande armée. La différence majeure avec le jeu belge est qu'il fonctionne sur le mode « joueurs contre PNJ », c'est-à-dire que le jeu ne place pas les différents camps en position de rivalité naturelle : les joueurs affrontent des armées de PNJ et sont libres de s'allier ou d'être rivaux. Pour l'épisode de 2010, le jeu se déroulait sur les terres des morts-vivants, qui avaient réussi à emprisonner le champion de la Terre dans leur château. L'intrigue principale de cet opus consistait donc à assiéger la place forte afin de procéder à un rituel magique qui libérerait l'avatar. Les quelque 5 000 participants présents ont donc vécu quatre jours d'un siège quasi permanent pendant lequel la forteresse changea plusieurs fois de propriétaires.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Le château des morts-vivants (photo ci-dessus) est construit grâce à des échafaudages en aluminium utilisés sur des chantiers. Il a été recouvert de bâches de tissu noir et décoré de structures en polystyrène et en papier mâché. Il est également éclairé par des lumières qui changent de couleur pendant la nuit. La place forte est entourée d'un fossé d'environ 50 cm de profondeur, que les organisateurs ont creusé pour simuler des douves. Des panonceaux « fossé », disposés à intervalles réguliers, rappellent l'existence de l'ornière et empêchent les personnages d'accéder aux pieds des murailles. Rien ne rappelle évidemment cette règle sur les panonceaux mais les joueurs comprennent tous implicitement ce qu'est censé symboliser le fossé. Ceux qui marchent à proximité ou le franchissent sans l'avoir vu, font mine de tomber dans l'eau et d'être repêchés par leurs camarades quand ils s'en aperçoivent. D'autres se sont installés sur les berges et « pêchent » des poissons grâce à des ficelles attachées à des bâtons.

A *Conquest of Mythodea* comme dans de nombreux autres GN, on peut remarquer que les joueurs sont très facilement enclins à se saisir de n'importe quel détail de l'univers fictionnel simulé pour improviser de petites saynètes. C'est cela aussi le plaisir d'explorer un univers fictionnel largement plus suggéré que mis en scène visuellement : chaque élément de simulation, chaque « amorce mimétique », appelle à une situation ludique et la possibilité de s'immerger en faisant agir son personnage de manière improvisée. Le contenu fictionnel est livré comme une possibilité de réagir bien plus que comme une situation à laquelle se conformer.

De l'autre côté des « douves », le château est également protégé par une muraille de palissades de bois d'environ 2,50 mètres de haut. Pendant l'une des nombreuses attaques, un groupe de joueur décide de faire une brèche dans la muraille. Pour cela, ils doivent d'abord construire un pont de fortune afin de franchir le fossé, ce qu'ils réalisent à l'aide de rondins et de planches de bois. Une fois les douves franchies, ils doivent encore s'attaquer aux murailles (photo ci-dessous).

Sur cette image particulièrement riche, on peut voir à la fois la douve, le panonceau « fossé », le pont de fortune, les joueurs en train d'attaquer la muraille à coups de bélier, de même qu'une brèche déjà existante à l'arrière-plan (panneau abattu), et un ruban de couleur verte signalant l'état de dégât de la muraille. Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Afin de simuler une attaque au bélier, les joueurs ont récupéré un tronc d'arbre dans les bois environnants. Ils commencent donc le travail de sape : en donnant de grands élans au tronc, ils font semblant de heurter la palissade. En réalité, le bélier s'arrête toujours à quelques centimètres des planches. Au bout d'un certain temps - ou d'un certain nombre de coups -, la muraille doit céder. Afin de simuler cela, les organisateurs placent des rubans de couleur sur le haut des remparts. Il s'agit du même genre de signes, suffisamment discret pour ne pas dénoter dans l'univers médiéval-fantastique tout étant très remarquable, que celui que nous avons vu au sujet de la *Camarilla* (le badge qui signifie que le personnage est en jeu).

La couleur verte signifie que le moyen utilisé pour enfoncer la fortification fonctionne : il annonce les premiers dégâts. Cela permet de savoir par exemple, si un joueur attaque la muraille à

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

coup de masse, que sa technique fonctionne ou pas - auquel cas aucun ruban ne sera accroché. Le ruban jaune annonce que la muraille est menacée, et le rouge qu'une brèche s'est ouverte. Suite à cela, en fonction de l'endroit attaqué, plusieurs possibilités existent : s'il s'agit d'une porte, d'une herse ou d'un pont-levis, ils seront simplement ouverts. En revanche, le pan de muraille abattu sera désolidarisé de l'ensemble et jeté à bas (on le voit au second plan sur la photo). Ainsi, lorsque les dégâts progressent, alors que le matériel ne subit lui-même aucun dommage réel, les autres joueurs placés plus loin que les assaillants aux pieds des murailles peuvent voir si la stratégie fonctionne. Il suffit que le ruban passe du vert au jaune pour entendre monter les acclamations de la foule qui ne voit pas la muraille ou la porte véritablement détruites. Cette symbolique est extrêmement importante, car comme les attaques sont simulées, rien ne correspond visuellement aux effets de l'action. Ce type d'information permet donc aux joueurs d'adapter leur stratégie, en massant par exemple les troupes à l'endroit où la muraille est sur le point de céder, dans l'attente de la brèche.

Sur la photo ci-dessous, nous voyons que les pans des murailles sont soutenus par des contreforts. Un pan sur deux, les monteurs ont installé une rampe en bois afin que les archers puissent passer au-dessus des murailles pour tirer leurs flèches. On trouve également quelques tours de défense. Ce que le cliché laisse difficilement voir en revanche, c'est le mécanisme en métal qui permet de créer rapidement une brèche en cas d'assaut. Lorsqu'un pan est « détruit », les organisateurs dégoupillent les attaches des contreforts sur les palissades et créent littéralement un trou dans la muraille, permettant le passage des assaillants.

Bien entendu, à l'intérieur des murailles, les assiégés ne restent pas les bras croisés, ils peuvent riposter en tirant des flèches, en lançant des cailloux (en latex) ou en jetant toutes sortes de projectiles sur les assaillants. Sur le cliché ci-dessous, on peut remarquer un grand nombre d'archers décocher d'un tir en cloche une volée de flèches par-dessus les remparts.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Belges, Français, Allemands, trois manières de voir le GN ?

S'il m'a semblé nécessaire dès le début de mon terrain de ne pas m'enfermer dans le seul cas du GN belge, l'intérêt d'une comparaison avec l'Allemagne ou avec les Etats-Unis (documentaires présentés dans la première partie) n'est évidemment apparu qu'*a posteriori*. Ce qui m'est resté de l'Allemagne sur le plan des impressions, c'est avant tout la qualité technique des costumes, des décors, des effets spéciaux. Mais j'ai été également très surpris de constater que beaucoup de choses qui me semblaient impossibles à mettre en place en Belgique existaient de manière tout à fait ordinaire en Allemagne. En Belgique, j'avais entendu dire que les flèches industrielles gainées de caoutchouc étaient dangereuses, en comparaison avec les flèches artisanales gainées de mousse. J'avais aussi entendu que les batailles de siège étaient impossibles pour des raison de sécurité ou de réalisation technique, ou encore qu'il était impossible de se passer d'arbitres pour surveiller les joueurs pendant la partie, car ceux-ci avaient une tendance naturelle à tricher. Critique du discours que tenaient mes informateurs, je n'avais pas cependant de vrai point de comparaison.

L'expérience allemande a offert un contrepoint de taille. Les Allemands jouaient quasiment sans arbitres, et ceux-ci n'étaient presque jamais sur le terrain, mais dans les campements. Leur absence pendant les nombreuses batailles ne m'a pas semblé remarquable : au contraire, j'ai plutôt eu l'impression d'une plus grande tolérance que celle que j'avais vue pendant plusieurs épisodes d'AVATAR, où les conflits de règles en plein milieu d'un combat restent fréquents - typiquement, les

joueurs se suspectent de ne pas décompter les touches qu'ils encaissent. Les joueurs de *Conquest of Mythodea* utilisaient également plus de trois mille flèches gainées de caoutchouc et réunies dans un stock commun où chaque joueur inscrit comme archer pouvait aller piocher librement[184]. Les batailles de siège impliquant plusieurs milliers de combattants se déroulaient sans heurts. Spécifiquement, on y voyait des engins mécaniques lançant des projectiles ou transportant des combattants, comme en attestent les clichés ci-dessous.

Sur ce cliché, une tour de siège prête à laisser les assaillants franchir les murailles.
Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

[184] Ces flèches appartiennent à l'organisation. Elles sont ramassées périodiquement par des camionnettes et leur sécurité (éclats dans le fut, solidarité de la pointe) est donc systématiquement revérifiées avant qu'elles soient remises en jeu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Des assaillants accompagnant un bélier aux pieds des remparts.
Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Une des nombreuses infiltrations dans la place forte.
Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Pour deux pays aussi proches que l'Allemagne et la Belgique, les différences sont donc frappantes, tant dans la dimension spectaculaire du jeu que dans la manière dont il est organisé. Mais aussi, ce constat d'observation sur le terrain s'est heurté à un discours émanant notamment des organisateurs d'AVATAR. Il m'est en effet apparu qu'ils faisaient souvent référence à une forme d'ethnocentrisme, en employant des phrases telles que : « c'est très bien ce qui se passe en Allemagne, mais le joueur belge ne fonctionne pas comme ça ». J'ai souvent entendu dire que le GNiste belge était immature ou que le GN belge n'était pas prêt pour ce genre de changements. J'étais face à un discours, et dans un certain sens, à un jugement moral porté sur des pratiques de surcroît liées à des origines nationales, des traditions culturelles ou des façons de faire.

J'ai alors fait le rapprochement avec d'autres discours entendus au sujet des GNistes français, et auxquels je n'avais jusque-là accordé qu'une attention très limitée. Les Français, m'a-t-on dit en Belgique, ont une façon caractéristique de sur-jouer leurs personnages. Un joueur belge m'a dit un jour dans une conversation informelle : « la différence entre un bretteur belge et un bretteur français, c'est que dans un duel au sabre, le Belge va être rapide et efficace, alors que le Français va faire « Ha, haaa ! », monter sur la table, se pendre au lustre et faire des entrechats avec une rose entre les dents. C'est pour ça que quand on va jouer à l'étranger, on a peur de nous. C'est parce qu'on se bat plus efficacement ».

En effet, en Allemagne, j'ai pu remarquer que certains joueurs belges pensaient « faire peur » aux Allemands. Mais je n'ai pas remarqué que les Allemands avaient spécifiquement peur des Belges en retour : encore eut-il fallu qu'ils sachent les reconnaitre en les entendant parler sur la base de leur accent, car le jeu est surtout fréquenté par des Français. Ce sont également des GNistes français, qui, rencontrés dans des conventions de jeu ou des foires médiévales, m'ont à plusieurs reprises confié que les Belges étaient connus pour « frapper comme des brutes[185] ».

Il existe sans doute des différences dans les manières de combattre de chacun. J'ai pu en observer à *Conquest of Mythodea*, lorsqu'un chef des morts-vivants est sorti du château en tenant en main une énorme hache de guerre. Pendant le combat, il a simulé le poids supposé de l'arme, faisant des mouvements très amples et très lents. Or, il se trouve que ce chef mort-vivant est justement tombé sur un groupe de joueurs belges que j'accompagnais, et, comme on peut le voir sur le cliché ci-dessous, il avait à peine fait mine de lever sa masse au-dessus des épaules que déjà, trois ou quatre Belges au milieu de dizaines d'autres joueurs (dont je ne connaissais pas la nationalité), lui avaient asséné une série de coup rapide sur le torse et le dos, alors que personne d'autre n'avait encore bougé.

[185] Point de vue évoqué également dans BONVOISIN, 2005.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea 2010 (©Live Adventure)

Il s'agit bien sûr d'une anecdote destinée à servir mon propre propos. L'essentiel n'est pas de statuer sur le style de combat du Français, de l'Allemand ou du Belge, ni de vérifier le bien-fondé de leur réputation en confrontant discours et pratiques. La question est de savoir en quoi ces réputations, ces manières de faire, données comme historiques ou traditionnelles, et qui ne visent pas toujours l'autre mais également soi-même, entrent en ligne de compte au moment où les organisateurs de GN prennent des décisions pour leur jeu (notamment pour mettre en place des combats de siège).

Les questions de sécurité, de simulation, d'interprétation, si elles semblent parfois se poser de manière évidente (un coup simulé doit provoquer une douleur simulée ; la destruction d'une muraille ne doit pas mettre les joueurs en danger), sont en réalité le résultat de décisions prises en toute conscience par des individus investis d'un pouvoir et guidés par l'idée qu'ils se font d'une situation donnée. Mais surtout, cette décision (généralement collégiale dans le cas du GN) s'élabore en faisant se confronter des points de vue divergents, et n'est pas toujours liée aux convictions de ceux qui la prennent, mais à la manière dont ils parviennent à un consensus, ou échouent à le faire.

Ainsi, pour comprendre pourquoi il n'existe pas à ce jour de combats de siège dans les GN belges, il ne faut pas se limiter à des arguments techniques (nombre de joueurs insuffisants ; problèmes logistiques de coûts ou de sécurité des personnes), ou idéologiques (« le joueur belge est

immature ») mais également étudier très concrètement les chaînes de décisions prises par les organisateurs aux moments où la question des sièges leur est posée.

Si dans ce chapitre j'ai insisté sur la dimension technique des combats, c'est également pour montrer son influence sur l'immersion des joueurs, sa capacité à simuler au plus proche du réel que possible. La solution allemande a consisté à fournir des remparts « réalistes », à la fois solides (échaffaudages et contreforts de bois), non dangereux et faciles à démonter en cas de brèche. Les joueurs ont donc pu, sur la base de cette solution uniquement technique, élaborer des stratégies de jeu assez complexes afin de passer les murailles, notamment en utilisant des engins de siège, des charges explosives ou se simples troncs d'arbres en guise de béliers.

En outre, la structure a été rendue évolutive : en cas de prise du château, les nouveaux propriétaires pouvaient réparer les brèches et se préparer à une contre offensive. Au-delà d'un jeu de capture de zone, conserver la forteresse, c'était aussi pouvoir réaliser le rituel qui libérerait le champion du camp de la Terre déténu prisonnier et résoudre l'intrigue prinicpale. Les combats de siège ne sont pas que des réalisations techniques, ils sont également un moyen de mettre en scène des histoires de l'univers fictionnel. Si l'histoire stimule la construction d'un décor, un décor peut en retour également stimuler la construction d'une histoire. La question de la simulation du réel fonctionne ainsi dans les deux sens et illustre la construction collaborative de la fiction. Si les organisateurs réfléchissent à la manière de mettre en scène des sièges, les joueurs de leur côté s'emparent de cette possibilité pour en créer d'autres (pêcher dans les douves, construire des engins, développer des stratégies militaires).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 16.
Combats de siège, controverses et visions du jeu

« Tracer des connexions entre les controverses plutôt que d'essayer de décider comment résoudre une controverse donnée » (B. Latour)

Comme nous venons de le voir, l'organisation des batailles de siège en GN n'est jamais simple. L'usage d'armes à projectiles est toujours assez délicat, notamment en regard de l'impossibilité légale de faire usage de poudre ; auquel cas la législation sur les armes à feu est d'application. Plusieurs solutions utilisant des moyens mécaniques (notamment des systèmes à élastiques ou à air comprimé) ont été essayées, mais le résultat le plus probant et le plus réaliste (et paradoxalement, le moins dangereux) à l'heure actuelle implique l'utilisation d'une chambre à combustion et d'une bombonne de gaz aérosol. Les canons du GN *Ragnarok* fonctionnent ainsi : du déodorant en spray est pulvérisé par un petit trou percé dans un tube de PVC d'environ 30 centimètres de diamètre. On y place un ballon de football en mousse et on fait exploser le tout à l'aide d'un allume-gaz à étincelles. Il s'agit d'un principe proche de celui du canon à pomme de terre (dit « patator[186] ») dont le résultat reste très aléatoire. Le gaz s'échappe du tuyau la plupart du temps et le ballon reste souvent coincé dans l'orifice. En revanche, quand tout fonctionne bien, le canon émet une détonation assez impressionnante, mais le projectile est tellement léger et peu dense qu'il n'est pas dangereux même à bout portant.

Ainsi, sans armes efficaces pour casser ou franchir des murailles, l'intérêt de concevoir des règles de sièges semble d'emblée très réduit. Egalement, puisqu'ils sont censés impliquer un grand nombre de participants, la question des sièges se pose surtout aux organisateurs de GN de masse, comme c'est le cas d'AVATAR en Belgique, qui réunit environ 1 200 joueurs par an. Jusqu'en 2006, les sièges étaient autorisés par les règles. Depuis, ils n'ont plus eu lieu, même si les engins de siège ont évolué techniquement et continuent d'être employés pour combattre sur le champ de bataille où ils demeurent cependant rares.

Le principal problème des sièges reste celui de la sécurité des joueurs. Pendant un siège, comme le montrent les photos de *Conquest of Mythodea*, surviennent des phénomènes d'engorgement provoqués par la destruction des points de passages (portes ou pans de murailles). Les joueurs coincés au point de rencontre entre la ligne d'attaque poussant vers l'intérieur et la ligne de défense poussant vers l'extérieur se trouvent dans l'incapacité de quitter le combat en cas de

[186] Auquel de nombreuses vidéos sur internet sont consacrées.

problème. La stabilité des structures aux abords de ces lignes de contact est également problématique : en cas de forte poussée, elles menacent de s'écrouler. Une solution envisagée par les organisateurs du jeu belge a donc été de déplacer les attaques de siège sur des champs de bataille où les combats se dérouleraient en tout sécurité. Cette solution fut vite contestée par les partisans de « vraies » batailles de siège se déroulant aux pieds des remparts, impliquant des engins et des défenseurs retranchés qui puissent jeter des projectiles sur les assaillants, comme dans le jeu allemand. Les débats concernant les sièges ont donc souvent porté sur l'impossible conciliation entre sécurité des personnes et réalisme des assauts.

Pourquoi ne voit-on pas de combats de siège pendant AVATAR, alors qu'il en existe en Allemagne à des échelles beaucoup plus grandes ? Il me semble que la solution n'est pas simplement technique ou réglementaire, trop dangereuse ou trop « artificielle » dans son rapport à ce qui est censé être représenté. Elle est en réalité essentiellement due à l'organisation sociale du jeu. Comme nous allons le voir à présent, les sièges n'impliquent pas uniquement des questions de sécurité, puisque l'exemple choisi engage des scénaristes, des responsables de l'économie du jeu, des rédacteurs des règles. En réalité, tous sont d'accord pour que les sièges existent, mais les points de divergences sont nombreux sur la manière dont ils devraient fonctionner.

Ainsi, mon but n'est pas de montrer en quoi les sièges sont possible en Belgique, il est plutôt d'essayer de comprendre comment, au-delà de contraintes structurelles qui certes pèsent sur les individus (réglementation, sécurité, « réputation » des joueurs belges), c'est l'absence d'un consensus entre les organisateurs qui fait qu'ils n'existent pas. J'essaye ainsi de reproduire à une échelle très réduite (quelques personnes impliquées dans une discussion sur internet) un principe décrit par Bruno Latour (2006, p.36) : « tracer des connexions entre les controverses elles-mêmes plutôt que d'essayer de décider comment résoudre une controverse donnée ».

Je vais prendre ici un exemple d'une telle controverse, déclinée en plusieurs thèmes, ayant eu lieu sur le forum de discussion en ligne de la fédération belge de GN (www.larp.be/forums). Cette discussion s'est tenue entre le 08 décembre 2008 et le 24 mars 2009 sur une longueur équivalente à 21 pages standard imprimées. Les protagonistes engagés dans la discussion étaient les suivants (pseudonymes employés sur le forum) :

- Manu : responsable des règles de sécurité et de l'homologation des armes
- Olivier VM : responsable de la cellule règle
- Topaze : responsable de la géostratégie. La géostratégie consiste essentiellement à animer la partie *wargame* du GN, c'est-à-dire les relations virtuelles qu'entretiennent les nations sur une carte géostratégique, censées représenter leurs puissances véritables. La géostratégie consiste à gérer la carte du monde qui permet aux factions d'investir ou de gagner des ressources. Elle s'occupe également de réguler l'économie du jeu

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

- Ptha stetrhi : responsable de la cellule scénario
- Plusieurs joueurs, dont certains sont membres de l'équipe règles : DIM, Tico, Ozmo Drakwulf
- Bruno VP : responsable en chef du jeu pour l'édition 2009

Règles de siège : TI - BE LARP http://www.larp.be/forums/index.php?showtopic=10440&st=0

Règles de siège : TI, Uniquement pour la partie TI des sièges Options

manu Dec 8 2008, 04:08 PM Message #1

Je vous propose de discuter de ce point dans ce sujet. Pour la partie installation et homologation des structures voir dans la partie "Règles de siège : TO".

Manu
Administrateur BE Larp
Team5 Event
Equipe règles, chef-arbitre et responsable homologation
Avatar 2001, 2002, 2005, 2006, 2007, 2008 et 2009, 2010,....

Vice-président de la CCI

Groupe : Membres
Messages : 506
Inscrit : 9-January 07
Lieu : Dour
Membre n° 1041

TOP REPORT QUOTE REPLY

Olivier VM Dec 9 2008, 06:02 PM Message #2

Je vais répondre par une série de sujets ou questions auxquelles il faudra répondre. Je compléterai la liste au fur et à mesure que les points apparaissent.

- lieux d'un siège sur le terrain (devant une faction, sur un lieu aménagé)
- qui peut y participer (nombre limité ou non de joueurs ou non, quid par rapport au règles de CdB)
- comment simuler la "prise du château"

Capture d'écran du forum de discussion où s'est tenue la discussion sur les sièges

J'ai choisi d'exploiter cette source écrite sur ce sujet précis, car elle me semble être assez riche en informations qui ne sont justement pas accessibles *via* des entretiens individuels ou des observations sur le terrain. D'autre part, elle rend bien compte des débats ayant lieu en coulisse quant à l'organisation du jeu, débats auxquels, malgré mon implication dans l'équipe des scénaristes cette même année, je n'ai largement pas eu accès. Avec toutes les limites qu'ils impliquent, les forums de discussion sur internet permettent tout de même d'observer des individus qui débattent, et ce débat se tient de plus dans l'espace public, puisque tout le monde peut suivre le fil des discussions par messages (ou « posts ») interposés. Ces forums laissent en outre une trace écrite moins laborieuse à l'exploitation (mais aussi moins riche des phénomènes langagiers non verbaux) que la conversation orale retranscrite.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Cette discussion n'implique pas les premiers venus, contrairement à la vision classique d'un forum organisé comme une place publique virtuelle où chacun peut s'exprimer quel que soit son statut. Les protagonistes ne sont autres que les responsables les plus haut placés dans l'organisation du jeu. Il s'agit donc d'un débat au sommet.

La discussion s'engage le 08 décembre 2008, c'est-à-dire pendant la période de repos hivernal d'AVATAR. Le jeu se déroule en effet traditionnellement le dernier week-end de juillet et connait une période de débriefings et de bilans qui s'étend rarement au-delà du mois d'octobre. La question initiale posée par Manu est de savoir, en préparation de l'édition 2009 (préparation qui démarre généralement en mars, sur la base de sujets discutés en amont le reste de l'année) comment les sièges vont être simulés.

Le débat ainsi posé prend pour base l'existence des sièges pour 2009 : il suffit d'en discuter l'application concrète. On pense logiquement avoir affaire, en premier lieu, à un exercice concret de matérialisation d'un contenu fictionnel. En réalité, le fil de la discussion laisse vite apparaitre que les protagonistes n'étaient pas d'accord sur plusieurs points fondamentaux avant même que la discussion commence. Loin de se contenter d'arguments simplement techniques, les protagonistes sollicitent des arguments qui se situent dans le domaine des valeurs, notamment esthétiques.

Le système de géostratégie

AVATAR fonctionne selon un système de simulation à mi-chemin entre un jeu très ponctuel, très réaliste et à la fois très artificiel, très simulé. Il existe ainsi un « jeu dans le jeu » que les joueurs appellent « la géostratégie ». Le principe est que les factions présentes à AVATAR ne soient que des délégations des empires ou des nations qu'elles représentent. Ces empires sont situés sur une carte géostratégique : ils sont plus ou moins grands, possèdent plus ou moins de ressources, fonctionnent selon différents modèles politique ou économiques (conquête, cultures, commerce). La puissance et la richesse d'une faction se mesurent selon le nombre de « territoires » qu'elle possède et qui sont symbolisés par des hexagones (les couleurs correspondent à l'écosystème du territoire : mer, désert, plaine, …).

Les factions présentes sur le site d'AVATAR ont donc la possibilité de jouer sur cette carte géostratégique comme sur un jeu de plateau, en déplaçant des pions. Elles en retirent, pendant la partie, des richesses symbolisées en ressources de jeu : composantes minérales, animales, végétales, énergie magique, etc. Ce système permet à l'organisation de réguler l'économie du jeu et d'introduire des ressources quand certains produits sont par exemple thésaurisés par des groupes voulant s'en assurer le monopole.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Carte géostratégique du monde d'AVATAR fin 2008

Les factions peuvent également s'affronter pour le contrôle des territoires. Quand une faction veut en attaquer une autre, elle doit se rendre à la Chancellerie (sorte de guilde tenue par des personnages organisateurs) et déclarer la guerre en déposant un « pacte d'agression ». La faction attaquée est prévenue et la bataille se déroule entre les camps rivaux sur le champ de bataille (un espace isolé du reste du site de jeu, uniquement dédié à gérer les combats de masse). Les deux groupent qui s'affrontent voient leur nombre pondéré par les caractéristiques du territoire où la bataille est censée se dérouler (bonus et malus divers, correspondant à la nature du terrain, à la présence de renforts).

C'est dans cette configuration que les factions s'opposent de manière frontale le plus souvent. Le reste du temps, les combats consistent davantage en des escarmouches dans les espaces situés entre les campements (ce qu'on appelle communément « la zone de jeu »). Une règle de sécurité prévoit en effet qu'un combat ne puisse se dérouler à moins de trois mètres d'une structure (tente ou construction). Les campements sont donc par définition en dehors de tout système de combat : les règles de siège ont pour objet principal de pouvoir les attaquer.

Voilà le contexte dans lequel la question des batailles de sièges se pose à AVATAR : des combats de masse organisés sur des espaces réservés, sans interaction avec l'extérieur (puisqu'ils simulent des combats lointains entre d'autres groupes que ceux présents en délégation) et l'impossibilité d'impliquer des structures dans les combats pour des raisons de sécurité.

Quatre controverses structurent la discussion que je vais présenter ici :

- La gestion des temporalités (le spontané ou le préparé)
- La finalité des sièges et les différentes places occupées par les protagonistes dans l'organisation du jeu
- Les rapports de pouvoir et la place des acteurs dans le processus de décision
- Les questions d'économie et de gestion des ressources

Controverse autour des temporalités : bataille « émotive » et bataille « réfléchie »

La première controverse oppose les partisans de combats « réalistes » et ponctuels aux partisans de combats plus « simulationnistes » et préparés d'avance. C'est moi qui choisis d'employer ici ces deux termes, peu présents dans la discussion dont il est question. Cependant ils sont assez souvent employés ailleurs de façon vernaculaire par les joueurs, notamment pour décrire des types de jeu. On retrouve ici les termes d'attaques « spontanées » ou « ponctuelles » (deux groupes se croisent et s'affrontent) en comparaison avec les batailles géostratégiques qui impliquent des mécaniques de simulation plus complexes (dépôt du pacte d'agression, calcul du niveau d'armée, montée sur le champ de bataille, constitution des lignes).

Manu initie donc la réflexion sur la façon d'organiser les combats de siège. Responsable de la sécurité et chef du groupe des arbitres, la discussion devra, de son point de vue, uniquement concerner des aspects techniques de simulation, dans la perspective d'éditer de nouvelles règles. Tico propose alors la distinction suivante entre ce qu'il appelle les batailles « émotives » (ponctuelles) et les batailles « réfléchies » (géostratégiques), lorsque se pose la question de savoir si n'importe qui peut participer spontanément à un siège :

> Si on cloisonne trop ces batailles "émotives", on va les transformer en une autre bataille de type géopolitique [géostratégique] sur champs de bataille a part.[187]

En effet, dans un projet proposé par Ptha Sterhi pour répondre à l'initiative de Manu, tout « joueur lambda » doit pouvoir attaquer un camp, justement par opposition avec les combats géostratégiques, gérés par les chefs de groupes et réglementés par un système idoine. L'élément de surprise est également important : il faut par exemple pouvoir attaquer un camp dont les troupes sont au loin, notamment engagées dans une bataille à caractère géostratégique. Pour Topaze, responsable de la Chancellerie, au contraire :

> Une attaque de siège ne PEUT pas être discrète, c'est un évènement trop important. Si on veut garder la spontanéité des batailles, je pense qu'il ne faut pas donner plus que 5

[187] L'orthographe et la grammaire des messages retranscrits ici n'ont pas été normalisées. Le français n'est notamment pas la langue maternelle de certains protagonistes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> minutes aux défenseurs pour s'organiser MAIS il faut leur donner le temps de sonner l'alerte (comme si elles voyaient l'ennemi arrivé au loin) ...

Cependant, si la question de la ponctualité est évoquée, elle n'est pas sans impliquer, selon Ozmo Drakwulf, des effets de bord sur le long terme :

> Si on autorise les batailles ponctuelles les factions doivent se organiser de nouveau dans le style 'tour de garde' donc beaucoup de gens vont se voir 'bloqués' à la faction et donc râler car ils peuvent pas ... trouver leur compétence, participer dans les batailles, ...

En effet, des campements qui deviennent attaquables, ce sont des campements qui doivent être gardés jour et nuit, organisation qui n'avait pas lieu d'être jusqu'ici puisqu'il n'y avait aucun intérêt à le faire. Ainsi, Ozmo Drakwulf propose une solution que nous avons évoquée dans le cas du GN américain *Darkon*, et qui consiste selon lui à :

> organiser un combat siège avec 2 groupes et un château fournit par l'orga ou par scénario trouver un bénévole 'defenseur'

Dans le GN américain, un tel « château » est bâti par l'organisation pour mettre en scène l'attaque d'un territoire sur la carte géostratégique. Mais il s'agit d'un événement ponctuel au milieu de beaucoup d'autres. En outre, le château ne représente pas le campement dans lequel les joueurs s'installent d'ordinaire pendant les autres parties, il ne sert que le temps du scénario qui lui est consacré, et fini brûlé par les assaillants. Dans le cas d'AVATAR, au contraire, le campement des joueurs se confond avec la place forte, malgré le paradoxe qui résulte du fait qu'il ne soit pas attaquable, du fait de la règle des trois mètres qui interdit tout combat près d'une structure.

On constate ici une première difficulté qui consiste à concilier des sièges pour le moins « réalistes » (attaques ponctuelles et discrètes aux pieds des remparts) et les contraintes de combats impliquant un grand nombre de participants pour la prise d'une structure en dur. Les arguments qui s'opposent ne sont pas ceux de la sécurité, mais bien la manière d'organiser concrètement les sièges : tours de garde qui prennent trop de temps, attaques planifiées ou trop encadrées. C'est la manière de simuler le temps dans la partie qui oppose les protagonistes sur l'axe du ponctuel et du durable.

Quand la finalité du débat révèle l'organisation sociale du jeu

En second lieu, la conversation laisse également apparaitre que les protagonistes ne sont pas d'accord sur la finalité des règles de siège. Quand Manu ré-ouvre le dossier fin 2008, il constate rapidement que le débat se réoriente sans cesse en fonction de nombreux désaccords. Il précise alors sa première intention :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> En mettant ce système en place, ce que je voulais c'est un jeu le plus simpliste possible pour ceux qui ne veulent que du combat. Par exemple si une porte posséde 3 ps de résistance, il suffit d'infliger trois touches "coma" avec des armes de sièges (pas d'assasins ou d'arme coma) pour que la porte casse. Pas de destruction de muraille, de sape, etc....

Si Manu a souhaité mettre en place un système simple, les autres responsables ont vite compris son imbrication avec leur propre domaine de compétence. Ainsi, pour Ptha Sterhi, les sièges peuvent contribuer, par la construction de structures dédiées (fortin, portes renforcées), à l'amélioration de l'esthétique des camps. Son point de vue est partagé par Tico qui pense que les sièges peuvent :

> […] encourager la construction/décoration des factions [et] donner aux joueurs la possibilité de faire des minis batailles de masse "émotives".

Mais pour Ptha Sterhi, responsable de la cellule scénario, l'enjeu des sièges va plus loin :

> Au niveau jeu nous sommes de plus en plus confrontés à un problème qui est je sais que cette faction à tel objet mais je ne peux pas lui prendre car je ne peux pas entrer dans son camp.

Rendre les camps attaquables représente donc un moyen de débloquer les scénarios qui sollicitent des objets qui peuvent être cachés dans des zones par définition inaccessibles. Il précise encore :

> Je vous le rappelle, les attaques de sièges sont une réponse au problème qui veux que je mette l'objet de jeu (x) dans mon camp et personne ne peu y avoir accès,ce problème existe depuis trop longtemps et pourri les scénarii. alors je vous demande de bien vouloir commenter ce type d'idées plutôt que de systématiquement revenir à des discussions passées merci

Les protagonistes donnent alors chacun le sens qu'ils attribuent à la discussion. Topaze, responsable de la géostratégie, également favorable à un jeu plus esthétique, répond :

> Désolé de devoir recentrer la discussion mais le principal intérêt d'organiser des batailles de sièges, c'est d'avoir... de belles batailles de sièges. Chercher à résoudre des problèmes annexes risque surtout de "polluer" la beauté des sièges. Maintenant, si en même temps, on peut aider les équipes scénarii à mieux s'organiser, tant mieux, c'est tout bénéfice... mais ce n'est pas l'objectif principal.

Cette seconde controverse n'intervient pas sur le même plan que la première, même si l'idée de faire progresser un scénario grâce à un siège l'oriente vers le pôle « bataille organisée ». On se rend compte en effet que dans ce second cas, les participants au débat se positionnent davantage selon la fonction qu'ils occupent dans l'organisation. Si Manu, responsable de la sécurité, veut offrir aux joueurs plus de combats « simples », Ptha Sterhi souhaite se servir des sièges dans un but scénaristique, objectif que Topaze semble contester.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Au-delà donc d'un premier consensus autour de l'esthétique (« avoir de belles batailles »), on constate que plus en profondeur, c'est la finalité des sièges qui pose problème et rend compte de la diversité des points de vue, directement reliée aux places qu'occupent les protagonistes dans l'équipe d'organisation.

Rapports de pouvoir et place dans le processus de décision

Suite à ce positionnement des acteurs quant à la nature du débat, on constate que la discussion ne s'oriente plus vers la mise en place des sièges, mais sur le processus décisionnel lui-même, et spécifiquement sur le périmètre des responsabilités exercées par chacun. Ainsi Olivier VM, responsable des règles, rappelle l'organisation de la structure décisionnelle.

> Il n'y a pas de "responsable règle de siège". Ici c'est l'équipe règle. Avec une strcuture livre I, II, III, IV. Je trancherai pour le livre I et tout ce qui touche aux règles de simulations. Manu pour l'aspect sécurité (livre IV). Si on touche à l'aspect géostratégique (livre II) Geo [Topaze] tranchera pour ces aspect-là. BrunoVP prend connaissance des décision finales que l'on tient et intervient si ca lui plait pas. »

Ce point nous permet d'évoquer brièvement la manière dont l'organisation d'AVATAR se structure. Les livres auxquels Olivier VM fait référence sont les livres des règles, regroupés dans un corpus qui s'appelle le « DRR », document des règles de référence.

Le livre I (environ 130 pages) regroupe tout ce qui concerne le personnage : on y trouve surtout les compétences que peuvent choisir les joueurs. Le livre II (environ 50 pages) concerne la géostratégie, on y trouve tout ce qui touche aux factions, à la carte, aux territoires, à l'économie du jeu. Le livre III (environ 75 pages) est consacré à l'univers du jeu. On y trouve des descriptions de la cosmogonie, des créatures et des différents groupes présents dans le jeu. Le livre IV (environ 25 pages) est consacré à la sécurité, on y trouve tout ce qui touche à l'arbitrage et à l'homologation des armes. Les livres sont le résultat du travail de différentes cellules, dont la cellule règles, univers, scénarios, etc.

Ces différentes cellules sont subordonnées à un noyau d'organisateurs décisionnaires qui assure la fonction de coordination générale sur cinq points : comptabilité, logistique, règles, sécurité et jeu. C'est à ce noyau restreint de décideurs que l'on fait référence quand on parle des « orgas », et le « BrunoVP » cité par Olivier VM est responsable du poste « jeu ». Les protagonistes de cette discussion exercent donc sous sa supervision.

Qui est dans ce cas responsable d'un projet qui semble relever à la fois des règles, de la sécurité et des scénarios ? Manu, en posant initialement les termes du débat, répond à un joueur qui l'interroge sur la faisabilité du projet :

> Le GO entre l'orga et les règles vient de moi : et c'est oui.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

C’est également lui qui présente le premier document sur la base duquel il propose de réfléchir au mois de décembre. Trois mois plus tard, Ptha Sterhi propose un nouveau document en précisant :

> J'espère que nous allons un peu avancer sur ce dossier que bruno [BrunoVP] m'a confié parce que là on tourne en rond

Topaze réagit alors au message de Ptha Sterhi en ces termes :

> D'après ce que je lis là, je crois surtout qu'il y a un problème de communication au sein du team 5 [noyau décisionnaire évoqué plus haut] entre Manu et BrunoVP. Parce que, selon mes informations, c'est Manu qui était/est "chef de projet" pour la mise en place des sièges. Or les propos de BrunoVP, relayé ici par BrunoW, et ceux de Manu (aussi team5) divergent assez fort. Donc, j'aimerai bien que le team5 mette un peu d'ordre la-dedans avant de continuer, sinon, effectivement, on va continuer à perdre notre temps.

La fin de la discussion est à ce titre révélatrice, puisque c’est BrunoVP, par un message unique et lapidaire qui conclut en rappelant qui sont les membres de la cellule jeu et que la question sera débattue pendant leur prochaine réunion. Le débat sur les sièges a ainsi permis de mettre en avant la place que les acteurs pensent avoir dans l’organisation et l’étendue de leurs responsabilités.

L’organisation du jeu, *a priori* stable, est en réalité redéfinie ici par les acteurs impliqués, sur la base d’un projet pour le jeu. Si les protagonistes s’inscrivent eux-mêmes dans une structure préexistante (le découpage des règles en livres, celle de l’organisation en cellules et en centres de décisions), ils redéfinissent également leurs positions en fonction des prérogatives qu’ils pensent avoir, ainsi qu’en réaction face au repositionnement des autres. Plusieurs revendiquent la responsabilité du « dossier » et au final, la discussion est arrêtée sur une décision autoritaire, qui renvoie, pour ainsi dire, tout le monde à sa place.

Controverse sur l’économie *du* jeu et *dans* le jeu

La quatrième controverse prend pour point de départ l’interprétation que les joueurs seraient susceptibles de faire des règles de sièges telles qu’elles sont débattues ici. Les factions d’AVATAR sont en effet des groupes de joueurs organisés selon une autonomie quasi-totale. L’organisation du jeu attend d’elles une collaboration sur le plan logistique (notamment pour le plan d’implantation du site, le câblage électrique, l’approvisionnement en eau) et scénaristique (depuis 2009, les factions sont obligées d’envoyer un représentant pour collaborer au scénario du jeu).

Ainsi, le rapport entre les factions et les organisateurs est souvent tendu : ces deux institutions tendent à imposer l’une sur l’autre leur vision du jeu. D’un côté, les factions estiment souvent être insuffisamment remerciées, dans le sens qu’elles apportent des revenus financiers. Ce sont elles qui motivent les joueurs à venir participer au jeu en rejoignant leur groupe. Elles voient en outre souvent les organisateurs comme un pouvoir distant, pas forcément bienveillant, au

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

fonctionnement obscur, aux décisions insuffisamment négociées. Les factions estiment également défendre et porter avant tout les intérêts des joueurs. De l'autre côté, les organisateurs cherchent en permanence à garder le contrôle sur l'événement qu'ils organisent, notamment du fait qu'ils sont mandatés par le conseil d'administration de l'association porteuse et assument en conséquence la responsabilité légale de l'événement. Ils sont ainsi dans une position paradoxale : conduire un projet personnel et s'y tenir (comme toute autre équipe d'organisation), tout en cherchant à satisfaire l'intérêt le plus large, puisque jusqu'en 2011, AVATAR était le seul événement de masse organisé en Belgique. Les organisateurs gèrent à ce titre l'intégralité des revenus financiers générés par les inscriptions des joueurs dans les factions. L'organisation est seule à décider de l'allocation des moyens financiers, ce qui ne convient souvent pas aux factions, à qui aucun argent n'est reversé directement, notamment pour investir dans des équipements ou du décor. C'est pour cette raison qu'elles instaurent souvent une cotisation supplémentaire pour les joueurs qui veulent les rejoindre, et qui couvre les frais liés au campement (stockage, transport, achat, entretien).

La question des rapports financiers entre les factions et l'organisation est donc souvent épineuse. Mais les points de vue achoppent également dans l'interprétation des mécaniques économiques du jeu (pour la monnaie factice). Ainsi, lorsque les organisateurs réfléchissent à mettre en place un nouveau système de règles, ils réfléchissent également par avance aux potentielles interprétations problématiques - voire l'exploitation malhonnête d'une faille dans le système - qui émaneraient des joueurs, et comme il s'agit ici d'attaquer les campements, des factions. Il arrive alors, et c'est le cas ici, que se confondent les débats concernant l'économie réelle et ceux concernant l'économie fictionnelle.

Ptha Sterhi note par exemple, sur la base du premier document de Manu, un point problématique. L'organisation des sièges implique pour les factions un investissement en euros, notamment pour construire des remparts, des fortins ou des portes à défendre :

> Si j'ai bien compris , la faction doit payer en euros afin d'avoir une porte elle doit avoir une porte pour être attaquée elle doit donc payer en euros pour avoir le droit de se faire attaquer, il paraît peu probable que les factions choisissent de faire cette dépense.

Il y aurait de ce point de vue peu d'intérêt à s'investir dans le projet, surtout dans le cas où construire des fortifications n'est pas obligatoire. Une faction sans fortification pourrait donc attaquer un camp rival, mais le sien ne serait pas attaquable en retour. Le document de Manu prévoit en réalité un incitant en monnaie de jeu : une somme relativement importante serait allouée à intervalles réguliers à une faction dont le campement n'aurait pas été pris, pour récompenser sa défense, ce y

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

compris dans le cas où il n'aurait pas été attaqué. Il y aurait donc, à certain point, collusion entre des dépenses en euros et des récompenses en monnaie de jeu[188].

Ptha Sterhi conteste donc cet argument. Selon lui, il inciterait certes les attaques (toucher la prime pour la capture) mais surtout les factions à se claquemurer dans leur camp, alors que les assaillants dépenseraient des ressources en attaquant.

> Après avoir discuté avec bruno van p [Bruno VP], il était toutafais contre un système ou le fait de s'enfermer dans son château rapporterai quelque chose, cela reviendrai à dire ne vous battez pas ça rapporte alors que les combats sont couteux en mana et en soin entre autre.

Mais un autre problème pourrait également survenir. Les factions pourraient conclure des accords pour empocher les incitants financiers tout en limitant leurs dépenses. Plusieurs protagonistes de la discussion parlent alors de « deals » entre factions. Ozmo Drakwulf s'exprime ainsi :

> On veut eviter les 'deals' entre les factions: style 'tu prends mon avant poste, tu touches 300 Avatars; puis je viens prendre le tien, moi je touche 300 Avatars, après on va boir une bière'

Topaze renchérit :

> Et il y a pire: une faction pourrait très bien s'attaquer elle-même puisqu'il est impossible de contrôler la faction d'origine des agresseurs!

En effet, le projet prévoit que n'importe qui puisse déclencher un siège, justement par opposition à la géostratégie et au système des pactes d'agression qui oppose nécessairement deux factions. On notera au passage la reprise de l'argument qui revient à dire que les joueurs ont une tendance naturelle à tricher. Pour Ptha Sterhi, c'est plutôt le système de l'incitant financier qui pose problème :

> puisque l'idée est de revenir à un système,ou le défenseur gagne quelque chose sans rien faire , je pense que l'on peu simplement s'attendre à du marchandage, et ce même si ce sont des objets qui circulent,tu me donnes ça je prends ceci. »

Tico quant à lui voit le problème différemment, puisqu'il se demande si l'incitant est vraiment une nécessité, et si la dimension esthétique des « batailles émotives » ne suffit pas en tant que telle. Cependant, il fait part d'un autre type d'abus probable, qui ne vise pas à exploiter une règle au détriment des organisateurs, mais à l'avantage des factions puissantes sur les plus faibles.

> Ce qu'il faut empecher, c'est l'abus des grosses faction sur les plus petites. Il n'y a rien de plus chia.., que de voir une faction plus importante ou plus militaire venir camper devant

[188] Ce thème est très critiqué par les joueurs. D'autres idées prévoyaient notamment des incitants en monnaie de jeu pour les joueurs les mieux costumés, afin d'améliorer la qualité esthétique générale des événements. Cette idée a été jugée discriminatoire par un grand nombre de GNistes, les plus beaux costumes étant souvent également les plus chers.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> une faction moins militaire tout le we [week-end]. Le but ici, c'est que les petites factions ne soient pas les réserves de ressources faciles quand les grosses ont besoin d'argent.

En effet, ce type de problème s'est également posé dans le cas de la géostratégie, quand il s'est agi de faire correspondre la puissance imaginaire d'un groupe possédant de nombreux territoires (parce qu'il les a bien gérés) et la puissance réelle des armées présentes sur place (relatives au nombre de joueurs qui s'y sont inscrits). Il peut donc arriver qu'une armée très puissante sur le plan géostratégique le soit beaucoup moins en réalité sur le champ de bataille, en nombre de combattants. Ce problème de cohérence, directement lié au système de simulation est l'objet d'une stratégie particulière. Les règles prévoient en effet des modificateurs numériques d'équilibrage pour que les combats « en vrai » aient encore un enjeu. Les factions les moins peuplées peuvent donc aligner un nombre de combattants équivalent à celle qui sont les plus fournies. Mais dans le cas des sièges, rien n'est prévu pour éviter une pratique qui s'assimile, dans le cas voisin des jeux vidéo, à du *spawn killing* (ou *grey killing*). Il s'agit pour un joueur ou un groupe de joueur d'aller tuer des adversaires dès leur apparition en jeu, ou dès qu'ils sortent désarmés de leur camp, ce qui empêche *de facto* l'adversaire de pouvoir répliquer à armes égales[189].

Au-delà d'un problème évident de *fair-play*, on se rend compte que cette quatrième polémique met en jeu une dimension économique et que le problème principal tourne autour du contrôle de la circulation des biens monétaires, position de régulation que les organisateurs pensent devoir adopter face à des joueurs (regroupés en faction) qui tenteraient de s'enrichir de façon malhonnête. C'est la mise en équivalence de l'agent réel et de l'argent factice qui semble poser le plus de problème, puisqu'il s'agirait de dépenser des euros en fortifications pour obtenir « sans rien faire » un équivalent en monnaie de jeu.

Nous avons vu que cette discussion avait pour projet de simplement décliner les modalités concrètes d'organisation des sièges. Elle rend surtout compte d'un processus de décision qui n'arrive pas à se stabiliser, sans que soient même évoqués des sujets pourtant attendus comme la sécurité des joueurs écrasés contre des structures ou les risques d'effondrement. Simuler la prise d'assaut d'une place forte est sans doute un sujet compliqué, mais dans ce cas précis, les protagonistes n'en arrivent pas à ce stade. Je n'ai certes pas connaissance de la manière dont les Allemands sont parvenus à établir le système décrit au chapitre précédent. Mais cette discussion chez les Belges permet de mieux comprendre, au-delà de certains présupposés entendus chez les GNiste eux-mêmes (« les joueurs sont immatures » ; « les participants ne sont pas assez nombreux »), comment les décisions sont prises et comment, en l'absence d'un consensus, le projet n'aboutit pas.

[189] voir VOISENAT (2009, p.135).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Les représentations qui se confrontent ici ne tiennent pas à l'aspectualité des représentations fictionnelles, mais bien à des manières de concevoir le principe du jeu et l'interaction entre les participants. Les organisateurs, tout du moins à en croire l'exemple ci-dessus, ont tendance à rapporter entre eux les conflits susceptibles d'éclater entre les joueurs. Prendre position pour un camp ou l'autre, surtout si la discussion est tenue sur la place publique virtuelle du forum internet, appelle indéniablement à des phénomènes de regroupement et la cristallisation du conflit, notamment dans le contexte spécifique d'une activité bâtie sur la base du volontariat associatif - autrement dit, dans laquelle des mécanismes de régulation usuels comme « l'autorité hiérarchique » ne fonctionnent pas[190]. On peut évidemment penser que les querelles de point de vue restent des querelles de personnes ou d'égos. En réalité, on se rend rapidement compte que les protagonistes de la controverse s'expriment surtout en fonction de la position qu'ils occupent dans l'organisation sociale, position qui se renforce en retour par le fait de défendre avec efficacité des points de vue qui lui sont afférents (« en tant que X, je me dois de vous rappeler que Y »).

Cet exemple illustre une des spécificités du GN, comparé à d'autres jeux : le GN est une pratique qui fonctionne comme un jeu mais qui implique énormément la composante fictionnelle. Le phénomène de création y est le plus souvent collaboratif et implique, à l'articulation entre la représentation imaginaire et sa matérialisation concrète, l'opposition de points de vue très différents. Ainsi, pour développer cette idée générale grâce à cet exemple plus précis, la matérialisation du monde fictionnel ne se heurte pas uniquement au caractère fantastique des figures qui le peuplent. Il est difficile de faire apparaitre un dragon dans un GN, et on peut penser à mille façons de le matérialiser. Mais la simple attaque d'un fort peut également poser des problèmes tout à fait concrets sur le plan de la cohérence, notamment entre des logiques de joueurs et de personnages.

Cette discussion met surtout en avant la place et la position des différents organisateurs dans la structure globale du jeu, et une tendance à l'opposition de « logiques » ou de systèmes de valeurs jugés contradictoires : à quoi consacrer son temps ? comment dépenser son argent, réel ou factice ? quel est le sens des sièges ? quel est la place de chacun dans le processus de décision ? Autrement dit, la question sous-jacente n'est pas tant celle de la transcription d'actions « fictionnelles » à simuler dans un système de règles « réelles ». Elle consiste plutôt à étudier comment les acteurs impliqués posent les termes d'un débat, et comment ils réussissent ou échouent à trouver un consensus qui leur permette de mener à bien leur projet. Il ne s'agit ni plus ni moins, pour recentrer la question autour de l'axe de cette sous-partie, que d'étudier la manière dont on transcrit le monde imaginaire sur le plan concret, et de la manière dont cette transcription est bousculée par le jeu des

[190] Il apparait en outre que les bénévoles exerçant des responsabilités abandonnent très souvent leur mandat en cours de route ou ne le renouvèlent pas d'une année à l'autre.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

relations sociales qui lui préexistent. Si à la base du débat, on se rend compte que les protagonistes tombent vite d'accord sur ce que devrait être une bataille de siège, on constate ensuite que leur sens initial, que leur finalité, ou que leur mise en place concrète ne fait pas du tout l'unanimité.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 17.
Le role-play, un moment d'intense immersion

Le *role-play* (souvent désigné comme le « RP ») est un anglicisme que j'ai entendu à de très nombreuses reprises sur le terrain. Littéralement, il signifie « jeu de rôles », on le trouve notamment dans l'expression anglaise « role-playing games ». Mais sur le terrain du GN belge, son sens est plus complexe. On pourra entendre notamment que tel joueur a une « attitude *role-play* », ou que tel jeu ne « favorise pas vraiment le *role-play* ».

Le role-play, c'est en premier lieu le talent de comédien dont fait preuve le joueur, la manière dont il s'exprime, dont il se déplace, comment il campe son personnage grâce à des attitudes, des mimiques, des accessoires. Mais c'est aussi la caractéristique d'une situation qui sollicite spécifiquement le point de vue du personnage et la capacité d'imagination du joueur. Les joueurs parlent souvent d'un « beau moment de role-play » au sujet d'épisodes de jeu particulièrement immersifs dans lesquels ils ont ressenti un moment de grande proximité avec leur personnage, spécifiquement sur le plan des émotions. A l'inverse, une situation sans role-play serait proche de celles que nous avons vues au chapitre 7, lorsque Steph et Math décrivent ce qu'ils appellent des « sorties de jeu » ou des ruptures du sentiment d'immersion, des moments de la partie où c'est le joueur qui s'exprime en oubliant son personnage et sans tenir compte du contexte fictionnel.

Le role-play peut être décrit comme un moment où les participants sont véritablement au diapason de la création fictionnelle collective, notamment lorsque les organisateurs proposent des éléments narratifs dont les joueurs se saisissent pour produire une scène qui restera dans les mémoires. J'ai abordé la question esthétique dans l'enquête qualitative par entretiens sous la formule « cites-moi un beau moment de jeu », de manière volontairement vague, non seulement pour évoquer un souvenir, mais aussi pour laisser libre champ à l'interprétation du beau, du bon ou du mémorable. Spontanément, les 'interviewés m'ont cité des moments de role-play.

En termes plus techniques, le role-play est un processus interactif d'adhésion fictionnelle, pendant lequel les joueurs adoptent ensemble et consciemment la même attitude pour faire exister des choses qui ne se voient pas. Il s'agit donc d'un moment, plus ou moins ponctuel, où les acteurs coordonnent de manière optimale leur action collective de création. Ce sur quoi les participants entrent en collaboration de manière harmonieuse me semble essentiellement relever du domaine de

la représentation partagée, de l'attribution d'une signification, d'une manipulation idoine. Ce partage de sens est transcrit en actes et en paroles émanant du personnage.

Se saisir d'un objet : une question de sens plus que de perception

Parce qu'il est synonyme d'immersion ou d'adhésion fictionnelle, et qu'il s'agit dans cette sous-partie d'explorer le passage de l'imaginaire au concret, non dans une opposition tangible/intangible mais plutôt dans le sens d'une opérationnalisation d'idées, j'ai choisi de traiter du role-play comme d'une manière de solliciter l'objet matériel pour lui donner un sens spécifique. Ce n'est en effet pas l'objet lui-même (ou sa représentation) qui détermine son statut ou son usage dans le jeu, mais plutôt la manière dont sa signification est construite collectivement par ceux qui s'en saisissent. Place, donc, à la dimension matérielle des objets fictionnels et aux sens que les joueurs leur attribuent, en se coordonnant dans le cadre offert par un environnement apprêté spécifiquement pour l'occasion.

Il y a me semble-t-il deux forces en présence dans le mécanisme qu'implique l'idée de *role-play*. La première consiste à donner à une action purement imaginaire une dimension matérielle qui permette d'en comprendre la signification. Ce premier mécanisme confère pour bonne partie à la simulation, car il s'agit de mettre en jeu une action qui *connote* ce qu'elle ne *dénote* pas[191] (elle signifie autre chose que ce dont elle a l'air : une agression) ou une action qui ne fait pas sens d'ordinaire (les effets de règles d'une formule magique prononcée dans une langue inconnue). L'enrichissement ou la précision d'un sens *a priori* obscur correspond au besoin d'échanger une information, ceci vaut pour le côté « jeu » du GN. Il faut à la fois pouvoir comprendre que l'action est « pour de faux », mais aussi la comprendre tout court.

La seconde force consiste à conférer un sens particulier à un objet pour lui permette d'entrer dans l'univers du jeu. Cela vaut pour le côté « fiction » du GN, et aussi bien pour un objet initialement destiné à en faire partie (une arme en mousse) que dans le cas d'un objet sollicité ponctuellement (un tronc d'arbre servant de bélier pour l'attaque d'un château). Le tube de mousse doit devenir « épée », le tronc de l'arbre « bélier » pour pouvoir interagir selon les codes de l'univers fictionnel.

Dans un texte de 2009, Gil Bartholeyns décrit ce phénomène comme une *compétence* qui revient pour le joueur à identifier « ce avec quoi il peut jouer et ce avec quoi il ne peut pas jouer » :

> Dans la forêt, le personnage fugitif, finalement rattrapé par la milice, ne peut se servir d'aucune branche « réelle » pour se défendre. Parmi tous les couteaux présents sur la table, seul le couteau de jeu, inoffensif, peut servir à menacer le mauvais payeur […] Le jeu dépend de la compétence du joueur à identifier ce avec quoi il peut jouer et ce avec

[191] Dans le sens de Bateson que nous avons déjà évoqué.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

quoi il ne peut pas jouer, à savoir quand il peut jouer et quand il doit s'arrêter de jouer, et c'est là une preuve de l'existence d'une norme ludique de la réalité matérielle.

Cependant, ces deux exemples concernent des objets potentiellement dangereux, or la sécurité des personnes prime toujours sur la règle de simulation, même si elle implique de casser complètement l'immersion, voire d'arrêter le jeu[192]. On ne peut certes se défendre avec un vrai couteau tranchant et aiguisé, mais on peut *feindre* de le faire, tout comme on peut feindre de se servir d'un « vrai » tronc d'arbre comme d'un « faux » bélier. Dans de très nombreuses situations sur le terrain, j'ai observé des joueurs se saisissant d'objets totalement improbables (dangereux ou pas) pour les intégrer dans la trame de l'histoire. Il apparait que ce n'est pas tant la nature de l'objet lui-même qui importe, que la façon de s'en saisir. Dans certains jeux, certains objets seront proscrits (le couteau est interdit à AVATAR), dans d'autres, ils feront partie intégrante de l'univers (à Warbands par exemple, où le joueur doit préparer lui-même sa nourriture au coin du feu).

Ainsi, si certains joueurs jugeront que « cracher du feu dans la cour du château » est une activité sans risque, les organisateurs les empêcheront tout de même de le faire (*Terra Incognita*). De même, pendant les jeux AVATAR ou *Zombilles*, j'ai pu observer que de nombreux joueurs passaient outre les consignes de sécurité, en franchissant les rubans de protection délimitant les zones à risque ou en se servant d'armes à air comprimé de manière dangereuse (blessant d'ailleurs d'autres participants). Ce n'est pas par défi ou dans l'intention volontaire de blesser que ces joueurs adoptent ces attitudes, ni parce qu'ils n'ont pas entendu ou compris les consignes de sécurité. C'est parce qu'ils interprètent une situation de manière différente de celle de l'instance de régulation (arbitres ou organisateurs) qu'ils commettent une « infraction » beaucoup plus que parce qu'ils perçoivent la situation différemment[193].

Donner plus de sens à ce qu'on fait : le cas des apprentissages

Sans le désigner comme tel, nous avons déjà évoqué ce phénomène. Dans le chapitre 15, la simulation d'une blessure par un cri ou par un boitillement est une forme de role-play, dans le sens qu'il s'agit de transcrire un effet de règle « imaginaire » par un signal perceptif « concret », qui permette aux deux protagonistes de s'accorder sur le sens de l'action qui les engage (je te donne un coup d'épée à la jambe, tu cris de douleur et poses le genou au sol).

Dans certains systèmes de jeu, le role-play fait partie intégrante de la règle. A *Warbands*, par exemple, l'organisation accorde une certaine tolérance vis-à-vis du décompte des blessures, du moment que l'esthétique de l'action le justifie. Sakis dit à ce propos : « un type entouré de dix gars,

[192] En 2009, le jeu AVATAR a été mis en pause pendant plus d'une heure suite à une tempête menaçant de faire s'écrouler plusieurs chapiteaux.
[193] J'aurai l'occasion de revenir sur les questions de normes dans la troisième partie, notamment pour montre que bien souvent les joueurs ne les partagent pas.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ça pourrait rajouter du dramatisme de réussir à les abattre et de claquer sur le dernier ». Dans la *Camarilla*, le résultat des duels entre vampires est connu d'avance par le chuchotement des scores à l'oreille : seule l'interprétation par un jeu d'acteur de cette différence numérique donnera du sens à l'action. On dira alors du combat qu'il se déroulera en role-play.

Un bon exemple de l'enrichissement du sens d'un acte de simulation est celui des apprentissages. Dans la plupart des GN, un personnage peut améliorer ses capacités, soit en apprenant des techniques (maniement des armes) soit en ayant accès à des informations (connaissance des plantes médicinales). Ces améliorations sont désignées comme des apprentissages ou des enseignements, qui se concrétisent généralement par un système de transmission de maître à élève. Typiquement, l'impétrant doit effectuer des missions pour le compte de son maître ou lui rendre des services, suite à quoi il sera récompensé par un apprentissage. C'est une logique différente de celle du gain d'expérience, qui intervient quand un personnage a réussi un nombre déterminé d'actions du même type - dans le jeu *Zombilles*, tuer le plus de zombies possibles, ou survivre le plus longtemps.

Par exemple, dans le jeu AVATAR, les personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences ou augmenter leur niveau dans une compétence qu'ils possèdent déjà (novice, compagnon, maître et grand maître). Les alchimistes, les médecins, les escrimeurs prennent des apprentis et parfois donnent cours. Cependant, certaines compétences concernent des capacités dont l'apprentissage est difficile à simuler. Par exemple, la compétence « endurance » qui permet d'encaisser des touches supplémentaires avant de décompter des points de dégât rend davantage compte d'une expérience accumulée au combat que d'un véritable enseignement. Pourtant, il s'agit bien d'un apprentissage à obtenir d'un joueur. Pour la « transmettre », certains maîtres proposent à leurs élèves se servir dans les forces armées de la milice. Être plus endurant dans ce cas, correspond à gagner en expérience militaire, apprendre à marcher au pas ou faire des manœuvres. Mais certains autres joueurs ont décidé de faire pratiquer à leurs élèves des exercices physiques comme des pompes ou des courses d'endurance. Il ne s'agit pas ici de faire appel aux talents de comédien de l'impétrant, mais plutôt de manifester d'une manière concrète et littérale l'apprentissage. Être plus endurant, dans ce cas, se manifeste par des exercices physiques pour parer à l'absence de représentation concrète de la transmission d'un maître à un élève (il n'y a rien à expliquer, et aucune technique à acquérir, on devient juste « plus fort »).

Il est rare, dans tous les cas où des systèmes d'enseignement existent, que le joueur apprenne quoi que ce soit de concret à un autre joueur. Au mieux se contente-t-il de lui fournir les moyens de se servir de sa nouvelle aptitude en tant que personnage. Apprendre l'alchimie ou la médecine en GN consiste très souvent à transmettre une série de codes pour fabriquer des potions ou à échanger des listes de symptômes correspondant à des maladies représentées par des points de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

couleurs dessinés au feutre sur la peau du malade (*Terra Incognita*). Connaitre la combinaison des couleurs permet de reconnaitre la maladie (nous l'avons vu au chapitre 10). Ceci dit, il est toujours bien vu d'enrichir l'acte formel (coller une vignette ou écrire sur une fiche d'apprentissage) d'un cérémoniel ou d'une simulation purement ludique, par exemple en manipulant des fioles ou des instruments. Tout cet enrobage, notamment la mise en récit des codes ou des listes, n'est généralement pas requis par le système de règles et est alors considéré comme du role-play, c'est-à-dire l'enrichissement du sens d'un acte de simulation simplement formel.

Le role-play pour matérialiser les conséquences d'une action simulée

Dans ce premier cas illustré par le phénomène des apprentissages, le role-play vient soit matérialiser un acte de simulation sans support concret (devenir plus endurant), soit enrichir un acte purement formel (échanger une liste de code pour devenir alchimiste).

Une des différences entre le jeu de rôles sur table et le GN, au-delà de la dimension matérielle évidente, repose sur le mécanisme de simulation, ou plutôt sur *l'étendue* de la simulation. Dans le jeu sur table, l'idée est simulée grâce à un acte de parole, dans le GN, elle l'est beaucoup plus souvent simulée par un geste. Une rixe n'y est par exemple pas racontée, elle est jouée à l'aide d'épées en mousse, d'armures, de sorts de protection. Math nous éclaire sur cette différence qui ne tient pas uniquement à la matérialité du GN, en évoquant notamment la simulation des actes de langage :

> [Math] Le GN est moins simulé [par rapport au jeu sur table], même s'il faut parfois déchirer des cartes pour utiliser la magie. La majorité des actions reste physique, se battre c'est avoir une épée en main et toucher l'adversaire, une discussion ne se fait pas sur un jet de dés de charisme, mais sur sa propre capacité à convaincre.

Ainsi, d'une part, le GN n'implique pas systématiquement le recours à l'objet, même symbolique (signe de la main ou carte à déchirer). Une parole (formule magique ou injonction) peut donc prendre la place d'un acte ou compléter l'acte (pointer la cible du doigt et dire la formule). Mais surtout, l'acte simulé n'est pas décrit, il est agi. La question n'est donc pas celle de la primauté de la parole sur l'acte, mais bien de la façon de simuler. Dans le premier cas, on assiste à une mise en récit de l'action, dans le second, à la simulation de l'action elle-même. Pour être tout à fait précis, j'ajouterai « à une *partie* de l'action ».

En effet, dans le GN on ne fait pas semblant de se battre : on se bat réellement, on porte des coups, mais on le fait avec un matériel dont la dangerosité est factice. L'épée en latex ne blesse pas, la balle en mousse tirée ne tue pas. Ce qui est simulé, c'est en somme la conséquence de l'acte s'il était réellement effectué (la douleur, la blessure) mais aussi parfois l'acte lui-même.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La simulation d'un acte, ou des conséquences d'un acte, est donc affaire de réception. Ou plus précisément, je dirais que c'est une affaire d'attentes plus ou moins satisfaites et de décalage dans l'interprétation d'une situation. Au cours d'un entretien informel, Daniel, un joueur et organisateur expérimenté, m'a raconté une scène pendant laquelle son personnage devait être torturé. Il attendait ce moment avec impatience, notamment curieux de savoir comment les organisateurs s'y prendraient, et jusqu'où ils estimeraient devoir aller dans la simulation de l'inconfort ou de la souffrance. On installa donc le personnage de Daniel devant une bassine d'eau, afin de lui plonger la tête dedans « pour le faire parler ». A sa grande déception, l'eau était tiède et la torture lui a semblé assez peu réaliste. Son personnage devait notamment croupir pendant des heures dans une cellule froide et obscure entre deux séances de supplice, mais au bout de quelques minutes au cachot, Daniel relate qu'il fut très surpris qu'on lui apportât des couvertures en lui demandant si tout se passait bien. Il existe donc une tension entre la recherche de réalisme (plonger la tête dans une bassine d'eau) et le respect de l'individu, à l'articulation de laquelle le role-play est susceptible d'intervenir pour ajouter du réalisme à une situation autrement insupportable.

La simulation des conséquences d'une action en GN ne concerne pas toujours des faits désagréables. Dans certains cas, le joueur doit par exemple simuler l'ivresse. Dans le jeu *Ragnarok*, les organisateurs ont mis en place un système de « cartes biture ». Chaque fois qu'un joueur commande une boisson alcoolisée dans un bar, il doit tirer une carte sur laquelle est inscrit un « score d'éthylisme ». Plus les points augmentent, plus le personnage qui consomme de l'alcool (indépendamment de la sobriété réelle du joueur) devient ivre. Quand il a cumulé un certain nombre de points, il doit en subir les effets comme « alcool chantant » ou « maladresse ». Il s'agit alors d'un moment de role-play pendant lequel on feint d'être complètement ivre. Ce mécanisme de jeu a été prévu pour donner plus de vie aux tavernes qui doivent notamment connaitre des scènes cocasses. Ainsi, l'action *a priori* peu ludique et peu impliquante de boire un verre entre amis peut se transformer en moment de jeu. Boire un verre prend alors, par l'entremise d'une règle et d'un mécanisme de simulation en role-play, un sens totalement différent qui s'intègre dans l'univers fictionnel.

A ce stade de la réflexion, l'idée de *role-play* prend plusieurs sens :

- Une compétence d'acteur, la capacité de camper un personnage
- Une capacité de donner un sens particulier à un objet ou à un acte de simulation
- Matérialiser des phénomènes intangibles (les apprentissages)
- Simuler un acte impossible à reproduire (la torture) ou ses conséquences (l'ivresse, la blessure)

Pour répondre à la question de départ sur le role-play, je vais à présent décrire un de ces moments pendant lesquels les participants entrent dans une synergie particulièrement propice à la création

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

d'un contenu fictionnel mis en jeu de manière performative. On est ici au centre de l'articulation entre l'histoire racontée par la parole et le geste et l'interaction simultanée entre les protagonistes.

J'ai pu observer cet épisode de jeu pendant le GN *Dark Age* auquel j'ai participé en tant que simple joueur. Il s'agissait de procéder à la fouille d'un site archéologique.

***Dark Age* : explorer un monde hostile et inconnu**

Dark Age est un GN présenté par ses organisateurs comme un jeu d'ambiance dans lequel ils promettent aux joueurs de passer « un mauvais quart d'heure ». Contrairement à un premier GN organisé par la même équipe, les joueurs n'y incarnent pas des héros flamboyants. Bien au contraire, il s'agit de les placer dans une situation de lutte permanente pour leur survie. Les joueurs font notamment face à une entité appelée « la nature » qui leur est foncièrement hostile. Une de caractéristiques de cette entité est qu'elle n'aime pas être dérangée, et que la simple présence des aventuriers l'irrite, raison pour laquelle elle leur envoie fréquemment des créatures qui les attaquent, et qui sont incarnées par des PNJ.

Du point de vue fictionnel, *Dark Age* propose un univers très complexe et extrêmement fourni. En demandant ce qu'il pensait de ce jeu à un joueur lors d'un entretien informel, ce dernier m'avait répondu : « Si tu aimes étudier, et lire des pages et des pages, alors tu vas bien t'amuser à *Dark Age* ». Nous avons vu au chapitre 2 que les organisateurs de ce jeu accordaient une grande importance à intégrer les backgrounds des personnages dans la trame de l'univers. Paradoxalement, cet univers apparait en retour comme totalement obscur au personnage. Notamment, il ne sait pas d'où il est originaire ni à quoi il a passé ses jeunes années. Ce qu'il connait du monde dans lequel il vit, c'est d'une part ce qu'il y a vécu, et les connaissances que lui confèrent son « domaine » (les domaines sont des familles de compétences). Le joueur peut en choisir deux au moment où il crée son personnage et celui-ci sera influencé par leur combinaison. Mais de lui-même, des autres personnages ou du reste du monde, le personnage ne connait pas grand-chose.

Notamment, on remet au joueur au début du jeu un petit sac rempli de billes et de perles enfilées sur un fil de fer. Il s'agit de « l'enki » symbolisant l'état de santé du personnage. Qui n'appartient pas au domaine « corps » est incapable d'interpréter son propre *enki*, car les billes et les perles sont toutes de formes, de couleur et de texture différentes. Un personnage malade ne sait par exemple pas de quoi il souffre. Par exemple, les règles du jeu imposent au personnage de se nourrir en se procurant une « ration énergétique » symbolisée par une bille noire à placer dans le petit sac dès qu'on a mangé. A la fin de chaque journée, un organisateur passe un costume doré et met une sorte de masque vénitien. Il incarne le « vent du changement », une allégorie du temps qui passe, et vérifie auprès de chaque joueur l'état de son *enki*. Si celui-ci ne s'est pas nourri, il peut tomber gravement malade ou perdre l'usage d'un sens. Le joueur devra alors trouver un personnage du

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

domaine « corps » qui pourra diagnostiquer son *enki* et ajouter ou soustraire perles et billes afin de le guérir.

Le contexte d'un jeu où les personnages sont soumis à un environnement hostile se redouble donc par leur ignorance de cet environnement. Un des buts du jeu, corrélatif au besoin de survivre, consiste donc à accumuler des connaissances sur le monde, notamment en l'explorant. Le problème, c'est que la présence des personnages énerve la « nature » : elle n'aime pas qu'on marche dans ses forêts, qu'on cueille ses plantes ou qu'on creuse son sol. Mais c'est précisément le genre de compétences que les « domaines » permettent : l'alchimiste a besoin de plantes pour ses potions, l'explorateur doit pouvoir collecter différentes ressources, l'archéologue doit pouvoir faire des fouilles pour connaitre le passé.

Fouiller un site archéologique : un « moment » de role-play

En me construisant un rôle d'explorateur/archéologue pour participer au jeu, j'avais donc toutes les chances de pouvoir étudier la façon dont les joueurs allaient se dépêtrer de ce paradoxe.

Comme pour beaucoup d'autres situations d'observation participante, j'ai choisi un personnage susceptible de pouvoir d'une part se déplacer sur un large territoire, et d'autre part, capable de prendre des notes écrites sans que cela se remarque trop. Très fréquemment, j'ai ainsi incarné des personnages journalistes (*Camarilla*), archivistes (RAID) ou explorateurs (AVATAR). Pour l'occasion, mon personnage rejoint la « guilde des technologues », groupe de joueurs moitié ingénieurs, moitié archéologues, dont la préoccupation principale est la recherche d'artéfacts technologiques ayant appartenu à d'anciennes civilisations aujourd'hui disparues. Les technologues connaissent le fonctionnement de la plupart des machines et mécanismes connus (notamment la forge et la serrurerie). Ils savent surtout repérer les traces archéologiques et quadriller un site pour procéder à des fouilles.

Au cours du troisième opus de *Dark Age*, le groupe des technologues décide de partir en exploration. Nous procédons alors à des relevés, nous ramassons des pierres, comptons le nombre de pas qui nous semblent délimiter un éventuel site. Nous mimons ce que nous pensons être le travail d'un archéologue. Le groupe se rend ensuite auprès des organisateurs et leur indique qu'il souhaite procéder à une fouille en profondeur. Telle est la consigne : si un groupe ou un joueur isolé doit effectivement découvrir des artéfacts, un organisateur doit être présent pour valider leurs différentes actions et éventuellement distribuer les récompenses. Un organisateur nous fournit alors le matériel adéquat : piquets, corde, vieux outils (burin, vilebrequin, gouge) et nous demande de commencer la fouille. Il nous accompagne alors comme l'avait fait l'organisateur d'*Imago* pour l'épisode de Tuco et du chupacabra, sans costume, pour prendre une fonction arbitrale. Arrivés sur les lieux, nous plantons les piquets en carré et tendons des cordes pour réaliser un quadrillage de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

quatre cases. Chaque joueur présent prend alors un grand soin à simuler la fouille de son carré, aussi bien en actes qu'en paroles. Nous creusons et nous décrivons ce que nous faisons, sous le regard de l'organisateur mais aussi sous celui d'un apprenti qui s'est joint à l'expédition. Il faut également lui expliquer les procédés que nos personnages sont censés maîtriser à la perfection : nous changeons d'outil régulièrement, nous improvisons le déterrement d'objets imaginaires, leur dépoussiérage et leur tri. Pendant ce temps, l'organisateur nous observe attentivement et tourne autour de nous, mais n'intervient pas. Il n'explique pas, contrairement à la scène du chupacabra, le sens que prennent les actions que nous simulons en termes de règles. Pour Tuco, l'organisateur précisait par exemple que son pistolet était inefficace, ou que l'explosion de la dynamite avait fait s'écrouler la grotte.

Cependant, à intervalles réguliers, il nous tend discrètement les objets symboles de ressources que nous sommes en train de mettre au jour. Des boites en plastique ayant contenu des rouleaux de pellicule photo représentent désormais des minerais précieux (« ormétal ») ou des « poudres énergisantes ». Nous faisons mine de découvrir ces trésors en sondant la terre et en tapant sur un morceau de bois ou une pierre pour simuler que l'outil a touché quelque chose de dur. La scène dure plusieurs dizaines de minutes, et plus nous mettons d'entrain à expliquer pour nous-mêmes ce que nous faisons et à mimer les gestes de la fouille, plus nous déterrons des objets précieux. La plus grosse découverte est une sculpture d'un bras en métal (apparemment un porte-bijou décoratif) qui se révèlera d'une importance capitale dans le déroulement de l'intrigue générale. Lors du débriefing collectif de la partie le dimanche, l'organisateur ayant supervisé la scène y reviendra en précisant que la fouille e a été pour lui « un très bon moment de role-play ».

Revenons sur les caractéristiques de ce concept présenté plus haut pour voir concrètement de quoi il retourne (compétence d'acteur ; capacité à donner un sens à un acte de simulation ; matérialiser des phénomènes intangibles ; simuler un acte impossible à reproduire).

Des joueurs incarnant des personnages ont intégré dans leur « performance » ludique des connaissances données par les règles (reconnaitre un site archéologique) et par le background de l'univers (savoir qu'un site contient fréquemment des objets enterrés). Ensuite, ils ont été trouver les organisateurs pour déclencher une situation d'interaction avec l'univers, grâce à des instruments *a priori* extérieurs au jeu (gouge, vilebrequin). Des cailloux et un carré de terre sont alors devenus un site à fouiller. La fouille elle-même, de même que l'apprentissage d'une compétence, en tant que phénomène intangibles, ont été verbalisés et mimés mais aussi enrichis d'un sens (manipulation des outils, transmission de techniques de fouille à l'apprenti). Enfin, des objets symboliques (boite de pellicule photo) se sont substitués à des objets imaginaires (minerais, artéfacts) et ont ainsi été réintégrés en tant que tels dans l'univers du jeu, en apportant leur propre symbolique (la poudre énergisante est représentée par une gommette bleue).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

A l'occasion de cette fouille, une histoire a donc été racontée non seulement collectivement, mais surtout en interaction entre les narrateurs, et avec l'univers fictionnel :

- sur le plan du récit parlé (caractéristiques de la civilisation disparue, usages possibles des minerais découverts), mais aussi du geste
- sur la base d'un corpus textuel donné (le background du monde), mais aussi de son interprétation
- sur la base de l'initiative isolée d'un groupe de joueur, mais aussi de leur interaction entre eux et avec les organisateurs

Dans cet exemple, les participants se sont immergés d'une façon particulière : ils se sont *approprié* les éléments mis en jeu et ont *créé* une histoire en situation d'interaction. Il apparait que nous nous trouvons ici dans une configuration proche du huitième dispositif d'immersion fictionnelle proposé dans la typologie de J-M Schaeffer (1999), et que celui-ci considère comme « une vision d'avenir » (p.314). L'auteur avance en effet comme hypothèse que les systèmes de réalité virtuelle permettent (ou permettront) de « créer une œuvre matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme[nt] une réception interactive » tout en « s'adressant à l'attention esthétique du joueur ». Le cas du role-play laisse penser que ce modèle existe déjà et qu'il n'est pas besoin d'entrer dans le virtuel pour le mettre en œuvre. Surtout, il permet d'enrichir la notion d'immersion fictionnelle comme la transmission par le producteur d'un contenu dans lequel le récepteur s'immerge mimétiquement. Nous avons vu ici comment producteurs (organisateurs) et récepteurs (joueurs) ont collaboré pour créer une scène, tout en alternant les rôles de narrateur (description des objets déterrés) et de spectateur (organisateur assistant à la description).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la troisième sous-partie

Dans cette troisième sous-partie, j'ai essentiellement traité de la simulation comme étant un cadre d'action répondant aux deux caractéristiques principales du GN. D'un côté, le GN est un jeu qui demande au participant un engagement actif, sans cesse renouvelé, souvent improvisé, et qui se renouvelle à l'aune des situations auxquelles il fait face. Le participant perçoit ces situations à travers des symboles (rubans de couleur annonçant l'écroulement d'une muraille) mais doit aussi les analyser pour pourvoir y prendre part (aller chercher un tronc d'arbre et s'en servir comme bellier improvisé). D'un autre côté, le GN est également une fiction, dans laquelle on pénètre pour vivre une histoire et participer à son écriture. Il faut donc enrichier le contenu proposé, et non simplement le « recevoir » comme on s'immerge mimétiquement dans un livre, un film ou une photographie.

Les interactions les plus fréquentes dans une partie de GN ne sont pas toujours liées aux combats, qu'ils prennent la forme d'escarmouches, de batailles rangées ou de sièges de places fortes. Mais ceux-ci impliquent un ensemble de règles du jeu, de règles de simulation, qui demandent l'émission de signaux (au sens de Bateson), leur décodage par le récipiendaire, et l'émission de contre-signaux. L'engagement du joueur s'y fait en tension et en improvisation : le personnage risque sa vie dans chaque bataille. C'est à ce moment que les disputes se déclarent le plus, car dans le feu de l'action, aussi bien le coup mal placé qui fait mal que le coup mal porté, dont on doute qu'il ait touché, qu'on ne ressent pas ou qu'on juge non conforme, sont suscpetibles de provoquer une prise de becs. Nous avons au chapitre 15 que le combat est également un moment particulièrement chargé de mécanismes de simulation. On se blesse, on panse, on opère, on boite mais également on feint de porter des armes lourdes et encombrantes, d'adopter un style lent ou rapide.

Simuler, c'est donc dans une large mesure, interpréter. J'ai montré dans cette sous-partie comment les joueurs concevaient à propos d'eux-mêmes ou à propos d'autres joueurs des représentations qui confèrent à la réputation (« les Belges sont brutaux », « les Français surjouent leurs personnages »). Ainsi, au moment de concrétiser un nouveau type d'action en rédigeant une règle, concernant par exemple les batailles de siège, des controverses émergent. En effet, dans le fil des discussions entre organisateurs, la conversation que j'ai présentée, et qui devait simplement pourvoir aux détails de leur mise en pratique, a vite pris la forme d'un faisceau de controverses. Celles-ci se développent autour d'aspects assez fondamentaux. Il y est question de gérer les temporalités de l'univers du jeu (les batailles devraient-elles être « émotives ou réfléchies » ?), mais

aussi de critères plus pragmatiques (aider à résoudre des scénarios bloqués). Parce qu'elle concerne de nombreux aspects de l'organisation du jeu, la discussion sur les sièges permet aux protagonistes de rappeler leur rôle dans la structure et illustre leurs rapports de pouvoir. Enfin, la discussion montre que les acteurs se positionnent en fonction de valeurs, notamment esthétiques (les « belles » batailles), mais également morales (collusion entre l'économie du jeu et l'économie réelle).

Simuler, c'est enfin plonger dans la dimension fictionnelle du jeu pour enrichir son contenu au niveau sémantique. Dans les exemples développés, j'ai notamment montré qu'un objet ne possède pas de sens *a priori*. Il peut être sollicité dans le déroulement du jeu si le contexte s'y prête. La frontière existant entre l'objet imaginaire et l'objet réel est floue. On peut aussi bien se servir d'un vrai tronc d'arbre comme d'un faux bélier, mais également devoir symboliser des événements sans substance, comme la transmission de connaissances de maître à élève. C'est notamment à cette occasion qu'on se rend compte que le GN n'est pas une fiction ordinaire. Les éléments d'histoire qui s'y développent ne sont pas mis en récit, ils sont mis en jeu, même quand ils le sont par l'intermédiaire d'actes de parole. Là encore, le symbole prend toute sa place - des cartes à tirer au hasard renseignent par exemple sur l'état d'ébriété d'un personnage. La simulation passe donc davantage par le jeu d'acteur du joueur que par la livraison d'éléments narratifs pré-construits. Il faut encore une fois interpréter les conséquences d'une situation en imaginant la réaction du personnage et en la jouant (réaction face à une blessure, séance de torture). Cette action qui consiste à simuler à la fois en interprétant le sens et en interprétant l'attitude du personnage est ce que les GNistes dénomment le *role-play*. Ce type de moment où le personnage est mis en avant par le joueur qui sollicite son système de référence et ses compétences spécifiques est vécu comme particulièrment immersif. Dans le cas que j'ai développé, il prend la forme d'une simulation qui met simultanément en jeu des règles, des phénomène d'interprétation d'événements dans la trame de l'histoire, d'un dialogue entre personnages et d'une interaction avec l'unviers fictionnel, représenté par un organisateur.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la deuxième partie. L'immersion comme compétence

Dans sa tentative de comprendre « les fondements anthropologiques[194] de la fiction » (1999, p.18), Jean-Marie Schaeffer explique le caractère essentialiste de sa démarche :

> Aussi, si la question du plaisir pris aux fictions a été absente jusqu'ici, était-ce pour une simple raison de méthode : avant de s'interroger sur les usages de la fiction, il faut d'abord savoir ce qu'elle est. (1999, p.319)

Dans le cadre de la démarche pragmatique que je propose, l'inverse est également possible. On peut mieux connaitre la fiction, l'immersion ou le jeu en étudiant en premier lieu leurs *usages* sans devoir pour autant sacrifier à l'argument autotélique qui dit que le GN procure du plaisir à celui qui le pratique. Nous nous immergeons dans les fictions selon plusieurs dispositifs, notamment esthétiques ou affectifs. En conséquence, l'immersion est souvent considérée sous l'angle de l'empathie. La « bonne fiction », nous dit Schaeffer, est celle qui est *efficace* plutôt que *référentielle*, c'est celle qui parvient à nous captiver. La fiction fait donc immanquablement appel à nos perceptions et aux sens qu'on attribue à ce que l'on perçoit. Cette approche mimétique est souvent responsable d'un rapport assez individualiste et internaliste à l'expérience fictionnelle. Chacun reste avec sa compréhension des choses, et si le sens attribué ou la valeur esthétique diffèrent (ce qui est souvent le cas), nous sommes renvoyés à nos goûts personnels. Ce film plait à untel, mais tel autre pensera qu'il s'agit d'un navet et celui qui est immergé au point de se laisser émouvoir, en exprimant sa révolte face au thème traité ou en pleurant face à l'émotion ressentie, sera parfois gêné à l'idée de s'être « laissé prendre », comme s'il avait oublié temporairement que la fiction n'est pas « vraiment vraie ». En tant que simples *récepteurs* de contenus fictionnels, nous ne sommes jamais vraiment sollicités au-delà de la dimension réceptive de notre immersion. En somme, notre engagement dans le processus fictionnel ne requiert généralement pas beaucoup d'efforts, et surtout, il ne se déroule pas en situation de collaboration.

A l'inverse de cette position, Becker avance que les fictions sont des représentations sociales comme les autres (2006). Elles constituent la matière première de communautés interprétatives qui portent un discours sur des phénomènes sociaux. Les acteurs ont donc toujours « quelque chose à dire » quand ils sollicitent les fictions, qu'ils en soient les fabricants ou les simples usagers. Pourquoi est-ce ainsi ? parce qu'usagers et fabricants sont pris dans une relation d'attentes réciproques. On

[194] Anthropologique au sens d'une conquête de l'espèce humaine en termes d'évolution.

veut surprendre/être surpris, on veut plaire/être apprécié, on veut choquer/être choqué. Cette relation d'attente est au centre du phénomène fictionnel, nous dit Olivier Caïra (2011), pour qui les conditions d'exercice de la fiction dépendent de la façon dont elle est perçue. Cette position d'attente, dans le cas du GN, ne concerne pas le statut de l'activité (est-ce vrai ou pas ?). Elle concerne ici la capacité d'entrer dans le récit (puis-je interagir et que puis-je y réaliser ?).

Dans le cas des fictions qu'étudie Howard Becker, les phases *d'élaboration* et *d'interprétation*, soit les deux grandes étapes du travail des usagers (2006, chapitre 4), sont nécessairement distinguées du fait que le résultat du travail créatif est livré sous la forme d'un œuvre, plus ou moins achevée. Plus ou moins, dans le sens que les détournements de sens et d'usager sont toujours possibles, les œuvres circulant dans des contextes sociaux en mouvance perpétuelle (2006, p.314-315).

Ainsi, ni le jugement esthétique, ni le sentiment empathique, ni l'émotion réelle, ni la construction d'un sens consensuel ne sont absents de la pratique du GN. Son cadre pragmatique invite sans cesse à s'immerger de cette façon plutôt habituelle. Ce qui diffère essentiellement dans le jeu qui nous intéresse ici, c'est la manière grâce à laquelle on s'y implique. Notamment, l'adhésion à des représentations, idéelles ou matérielles, construites par autrui n'est qu'une étape du travail des usagers. Cette étape ne se résume pas à une simple réception. Elle prend la forme d'un dialogue, et se concrétise par différents phénomènes d'acceptation, de rejet, de négociation, de recadrage.

La question des usages sociaux de la fiction prend alors tout son sens si on l'examine au moment où elle se déroule. On peut notamment reconnecter les opérations cognitives de perception et de compréhension d'une situation donnée avec la manière dont une action collective s'engage, pas simplement en réception mais dans un phénomène d'appropriation, de détournement et de recréation d'un sens nouveau, collectivement déterminé. Parce qu'il se sent investi d'un pouvoir de coordination avec lui-même, avec les autres immergés et avec son environnement, le joueur exerce une compétence qui correspond à ce qu'il appelle l'immersion. Dans un sens littéral qui ne me semble aucunement exagéré, il s'agit bien de *pénétrer* à l'intérieur de l'histoire.

L'évocation du concept de compétence fait penser à la façon dont Luc Boltanski l'aborde dans *L'amour et la justice comme compétence*. Sur ce point précis, comme sur la question des régimes d'engagement, cet auteur partage une opinion très semblable à celle de Laurent Thévenot. Etudier la compétence ne revient pas, pour reprendre le titre du premier chapitre de l'ouvrage, à « comprendre ce dont les gens sont capables », mais plutôt à étudier, comme le reformule Genard « ce que c'est que d'exercer des capacités, ce qu'en sont les formes ou plutôt les actualisations et cela en se focalisant prioritairement sur ce mode de rapport à soi, aux autres et à la réalité que disent donc les mots « engagement » ou « investissement » (2011, p.4).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Cette compétence d'immersion, que je traite davantage sous l'angle de la posture, correspond à une modalité de l'engagement à plusieurs niveaux. Il est sans doute possible comme l'indique Schaeffer (1999), que les GNistes soient particulièrement sensibles à ces jeux de faire-semblant, pour les avoir à coup sûr pratiqués lorsqu'ils étaient enfants. Ils décrivent d'ailleurs assez fréquemment le GN comme proche du jeu des gendarmes et des voleurs, décliné dans sa version adulte. Dans une publication récente (KAPP, 2011), j'ai montré que les deux pratiques avaient pourtant peu de choses en commun, et que dans les rares cas où enfants et adultes jouaient dans une même partie, les premiers avaient une vision bien spécifique du jeu fictionnel qui ne correspondait pas avec celle des adultes. Le point d'achoppement principal, c'est justement la capacité du joueur à pouvoir s'emparer de l'histoire, et non comme c'est le cas chez les enfants Huli que j'ai évoqués au chapitre 8, à simplement alterner les rôles de narrateur, d'acteur et de metteur en scène.

Ainsi, dans cette deuxième sous-partie, j'ai insisté sur la manière dont cette compétence d'immersion à la fois ludique et fictionnelle peut être vue comme une posture impliquant plusieurs niveaux d'engagement. En premier lieu, s'immerger dans un GN, c'est s'immerger dans un jeu qui réclame l'adoption d'une attitude active, analytique, nécessairement critique. Le joueur doit se coordonner avec lui-même sur le régime du proche et de l'intime. Il va devoir notamment décider de l'apparence du personnage qu'il va incarner. Ce « travail » va consister pour bonne partie à prendre connaissance des éléments narratifs qui cadrent le jeu et à les interpréter pour y faire correspondre son propre projet (par exemple, devenir explorateur dans un monde où la nature est hostile). Il faut donc à la fois s'insérer dans un monde apprêté (un univers décrit par un background et des règles) mais aussi y creuser son propre nid, en improvisant, en collaborant pour raconter sa propre histoire, en se mettant en scène ou en retrait. Ces mondes sont particulièrement apprêtés car ils incitent à l'aventure. Le personnage est souvent placé dans un monde en plein bouleversement et parfois hostile. La liberté d'action dont il jouit, notamment en sollicitant ses compétences spécialisées (comme faire de la magie) ne peuvent être plaquées sur une trame scénaristique trop rigide. Il est à la fois incité à agir, et en même, n'a pas toujours le choix du chemin à prendre. On pourrait dire des scénaristes que leur travail d'écriture revient à pousser les personnages dans une certaine direction, tout en les laissant choisir ensuite la façon d'y parvenir.

Un second niveau d'exercice de la compétence d'immersion consiste à se coordonner avec les autres joueurs pour se mettre d'accord sur la façon dont il convient de matérialiser les éléments jusque-là imaginaires. Or, la recherche d'un terrain d'entente entre le niveau idéel et le niveau matériel ne pose pas véritablement problème lors du « transfert » de l'objet à concrétiser. Le cadre des relations qui unissent les participants est plutôt celui de l'attente réciproque, et pointe vers un besoin de cohérence qui confère au réalisme. Cette relation met en présence différents points de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

vue, exprimés en public, qui se rencontrent et se confrontent, mettant en lumière les positions que les individus pensent occuper au sein de l'organisation du jeu et les relations de pouvoir qui les connectent. Ici, la compétence critique des individus est fortement sollicitée. On se rend compte notamment que les organisateurs disposent de certaines prérogatives sur le déroulement du scénario (la grotte qu'ils font s'effondrer pour empêcher les personnages de fuir), la gestion de temporalités et des espaces (attaques des dortoirs). Pour bien s'immerger, ou plutôt pour restreindre les risques consécutifs aux nombreuses incohérences qui peuplent les parties, les acteurs mettent en place des stratégies, qui passent entre autre par l'édiction de règles normalisant les attitudes mais aussi certains critères esthétique (les nains doivent être petits et barbus). Vers quoi est orientée cette seconde étape de coordination, dont l'échelle est visiblement plus vaste ? Vers la préservation d'un bien commun dont la nature est avant tout autotélique : il faut préserver, malgré les incidents, malgré les querelles de points de vue, malgré les incohérences, l'objectif d'un plaisir ludique partagé par tous, joueurs comme organisateurs. Ainsi, l'abandon ponctuel d'un état d'immersion (pour régler un conflit, préciser une règle, …) n'implique pas l'abandon de la posture qui permet de jouer.

Le troisième niveau de coordination revient à articuler les deux précédents : une logique plutôt individuelle, de mise en correspondance de soi avec un environnement apprêté ; une logique plus interrelationnelle, du consensus et de la cohérence. Cette troisième tâche combine également deux caractéristiques principales du GN, son côté ludique et interactif, et son côté fictionnel, celui de l'adhésion mimétique à des représentations préconstruites. C'est à cette troisième étape de l'exercice de la compétence d'immersion qu'interviennent les dispositifs de simulation. Ils concourent à l'apprêtement des univers en leur donnant un cadre d'action. Les personnages peuvent se battre à l'arme blanche, mais celle-ci doit être factice, gainée de mousse et ne pas occasionner de vraies blessures. Si un coup est porté, la victime doit feindre la douleur, boiter ou tomber inconsciente. Ce système fonctionne donc pour une large partie comme un système de communication, notamment pour concrétiser des phénomènes invisibles (murailles qui s'effondrent). La simulation met également au jour des rapports de pouvoir entre décideurs, au moment où ils doivent convenir de la matérialisation d'objets imaginaires, comme un combat de siège. Les bases de l'immersion réussie (considérée comme le résultat du processus) sont celles de l'esthétique (belles batailles), de la cohérence (bataille émotives à l'impromptu) et de la rationalité économique (respect des frontières entre économie réelle et économie factice). En étudiant une discussion sur internet, nous avons vu que le débat a justement porté non sur la matérialisation des sièges (quels engins utiliser) mais sur ce que les joueurs pourraient être amenés à faire : transiger, se claquemurer, organiser des tours de garde. Le point nodal de l'exercice de la compétence d'immersion réside dans le concept vernaculaire de *role-play*. Celui-ci est conçu comme une attitude de comédien, qui implique que le joueur manipule de manière très précise les manières de voir, de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

penser, de bouger, de s'exprimer de son personnage. Le role-play peut donc être vu comme une mise au diapason particulièrement réussie, sur le niveau de l'aise, entre le joueur et son personnage. Mais le role-play constitue également un moment de *grâce*[195], à l'antithèse de la dispute, pendant lequel s'instaure un dialogue particulièrement fécond sur le plan créatif entre joueurs, organisateurs et univers fictionnel.

[195] Il ne s'agit pas ici de reprendre la notion chez Cyril Lemieux (2009) dans un système d'opposition à la sanction, mais plutôt comme un moment de félicité partagée.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

TROISIEME PARTIE.

Imaginer des modes d'organisation

pour donner un cadre à l'action

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Introduction de la troisième partie.
Penser pour coordonner l'action collective

Dans la première partie, j'ai étudié, grâce à la création du personnage, plusieurs modalités de coordination entre les acteurs du GN, qui leur permet d'accéder aux univers fictionnels. Les joueurs se coordonnent avec les organisateurs notamment grâce au *background* du personnage, mais ils se coordonnent également avec eux-mêmes, en adoptant une posture exploratoire, ainsi qu'avec les autres joueurs et même avec les non-joueurs, en utilisant leur personnage au quotidien (cas de la *Camarilla*) ou dans une optique de compétition.

Dans la seconde partie, j'ai étudié l'immersion comme une compétence, une capacité à agir sur et au sein de l'univers fictionnel, qui revient également à rechercher des consensus, à mettre en place des mécanismes de simulation. J'y ai aussi beaucoup abordé les questions de matérialisation des éléments imaginaires, même si ces éléments restent à l'état de symboles sans devenir de véritables objets appropriables (rubans de couleur sur la muraille).

Dans cette troisième et dernière partie, je souhaite aborder le troisième effort auquel doivent consentir les joueurs de GN afin de s'immerger collectivement. Celui-ci revient essentiellement à concevoir des façons de s'organiser, et son but est de donner au jeu un cadre opératoire. L'activité collaborative consiste à doter l'univers d'un cadre d'action, notamment pour savoir où, quand, et dans quelles circonstances on peut effectuer telles actions. Il s'agit notamment de se mettre d'accord en termes de *limites* temporelles ou spatiales. S'organiser pour agir collectivement implique aussi de définir le *quoi*. Peut-on tout faire dans un univers de GN sous prétexte que celui-ci existe essentiellement « pour de faux » ? Il apparait que les joueurs « travaillent » toujours dans l'idée d'être plongés dans la même histoire, notamment selon un principe d'équité. Le terrain montre que la redéfinition de ces cadres de pensée et d'action s'effectue selon un axe intérieur/extérieur. Il s'agit de coordonner, et de se mettre d'accord sur la façon de coordonner, tout ce qui fait partie du jeu, et tout ce qui n'en fait pas partie. Cela concerne notamment la distinction entre les éléments fictionnels et les éléments réels. Que puis-je amener avec moi dans l'univers, et que dois-je « laisser dans les vestiaires » ? Que sait le joueur que le personnage devra ignorer ? Quels objets sont susceptibles d'être intégré au jeu sans dénoter quant à l'ambiance narrative ou visuelle ?

Toutes ces questions qui semblent essentiellement orientées vers l'organisation du jeu lui-même ne doivent pas occulter qu'elles impliquent un second niveau : celui qui vise à redéfinir les

façons de s'associer, et qui ne concernent pas que les personnages. En effet, les liens que les GNistes tissent entre eux au sujet de l'organisation d'un événement, les groupes qu'ils créent, les projets de parties qu'ils montent participent de la façon dont au final, ils comptent s'immerger dans l'univers. C'est notamment à cette occasion que l'on se rend compte que ces logiques particulières d'association se structurent autour du principe de règle.

S'immerger de façon collaborative, c'est donc dans un premier temps accéder à l'univers, agir sur cet univers mais également concevoir des modes d'organisation particuliers pour rendre opératoire la posture collaborative. Nous sommes ici dans une configuration assez différente de la notion d'engagement que décrit Laurent Thévenot. Thévenot écrit que l'engagement se résume à trois activités habituelles[196] : prendre parti pour une cause (engagement politique) ; passer un contrat (engagement d'un employé) ; assumer des obligations morales tacites (alliance matrimoniale). Il y a donc d'un côté ce que les gens font, mais aussi le sens qu'ils attribuent à ce qu'ils font, et encore tout ce qui leur permet de faire ce qu'ils font, sur le plan matériel, mais aussi sur un plan plus idéel. J'ajoute à cette idée que l'engagement, tel qu'étudié par Howard Becker (1960) sous l'angle des *paris subsidiaires* est essentiellement un procédé d'imagination, puisqu'il s'agit de s'engager en imaginant les bénéfices (ou les risques) qu'on pourrait tirer d'une situation au profit d'un tiers (mes enfants se feront-ils de nouveaux amis si j'accepte cette promotion et que nous devons déménager ?).

L'engagement, comme l'immersion, recouvre un sens plus large qu'un simple état (être engagé, être immergé). Ainsi, pour « s'engager dans un engagement », il faut s'en faire une représentation mentale, recourir à son imagination pour tenter de se saisir d'une situation qui n'existe pas encore. C'est précisément à ce stade que se confrontent la règle et la libre improvisation, non pour nécessairement s'opposer comme le suggère Caillois, mais plutôt pour s'articuler, selon l'idée que le contexte de l'engagement fonctionne comme un environnement apprêté : on s'y adapte pour agir, on agit pour l'adapter.

Dans le GN, on joue, on agit sur le plan physique, mais on pense aussi énormément. On pense au sens large du terme, dans le sens de percevoir, d'analyser, d'interpréter, d'imaginer, de concevoir des stratégies, de réfléchir à des systèmes qui agiront comme autant de cadres pour l'action. Ce sont donc des cadres d'organisation qui sont conçus, souvent dans le but de régler des situations très concrètes. Parfois, ces schémas d'organisation sont conçus d'avance, décrits par exemple dans le livre des règles et font l'objet d'un consensus tacite (c'est souvent le cas quand les personnages doivent se répartir en plusieurs communautés religieuses, dont l'organisation hiérarchique est prédéterminée). D'autres fois, c'est sur le terrain et face à des situations inédites que sont discutées des façons de s'organiser (notamment pour matérialiser des espaces imaginaires).

[196] Reprises dans le grand résumé de *L'action au pluriel* (2011)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Trois idées guident cette réflexion consacrée à la troisième tâche qu'implique l'adoption d'une posture d'immersion collaborative et qui revient à concevoir des modes d'organisation.

La première consiste à étudier des catégories de pensée (le *time-in* et le *time-out*) rencontrées de manière vernaculaire sur le terrain. Si ces deux catégories tendent à structurer et normaliser le rapport au jeu et à l'univers fictionnel, avant tout *elles s'y rapportent* et permettent de s'en saisir. Manipuler des catégories de pensée constitue une forme de coordination, puisqu'il faut pouvoir concevoir d'agir ensemble sur une base commune, pour « voir le monde » d'une manière homogène. Les deux coordonnées fondamentales de ces catégories sont le temps et l'espace, à considérer d'un double point de vue : dans les notions d'étendues (les périodes et les territoires) et dans les notions de ponctualité (les moments et les lieux). En tant qu'étendues, temps et espaces de jeu possèdent des limites, dont nous verrons qu'elles sont souvent mouvantes et bordées de zones-tampons dont la logique n'est pas impérieuse, mais plutôt collectivement déterminée. Ces étendues sont également parcourues et ponctuées de moments de pause, traversées par des non-lieux (ellipses narratives, zones-tampons), découpées en zones et en périodes dont les contours sont souvent flottants (y compris lorsqu'il s'agit du corps du joueur). Les catégories de pensée rendent donc davantage compte de pratiques, de façons de faire et de manières de voir, plutôt que de règles normatives. Mais elles relèvent avant tout de logiques d'organisation sociale, des mécanismes de coordination entre les acteurs pour apprêter leur environnement sur le plan idéel. Plus que d'être des normes qui imposent la façon de se saisir des espaces et des temporalités, les catégories de pensée sont surtout éprouvées, critiquées, contestées et détournées directement pendant la partie.

La deuxième idée concerne la dimension narrative du jeu et la façon dont les GNistes collaborent pour raconter la même histoire. Pour rester au diapason de l'immersion fictionnelle, les joueurs doivent adopter une certaine attitude, autrement dit, une disposition mentale et physique dans laquelle ils incarnent leur personnage. On dira notamment d'un joueur qu'il offre de « bonnes réactions time-in » ou que son comportement est « trop souvent time-out ». En effet, les deux catégories ne servent pas uniquement à classer des temps ou des espaces. Elles renvoient également à des attitudes et surtout à des *domaines de connaissances*. Je montrerai notamment que le joueur et son personnage ne partagent pas le même stock d'informations, et que lorsque c'est le cas, ces deux domaines ne se recoupent pas. Ces espaces de connaissance, time-in et time-out, ne correspondent pas à ce que le personnage représente par rapport au joueur. Cette information est pourtant directement corrélée à leur façon d'entrer dans le jeu. Il arrive fréquemment qu'un joueur s'implique dans des tâches d'organisation, tout en gardant son personnage. On peut alors voir émerger des stratégies pour combiner ces différents niveaux de connaissance, aussi bien quand le joueur en sait trop et que cela menace l'intégrité de son personnage que quand il n'en sait pas assez et risque de commettre des impairs. Le rôle qu'il choisira (voyant, journaliste), les responsabilités

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

qu'il assumera (roi ou chef de groupe) lui permettront de collaborer avec les autres joueurs « comme si de rien n'était ». Se coordonner pour raconter la même histoire implique également de prendre en compte l'existence des joueurs comme autant de personnages-narrateurs, évoluant dans des espaces imaginaires et pourtant physiquement représentés. L'attention de ces personnages doit donc être orientée vers des événements qui marquent le cours de l'histoire et servent au développement du scénario. Il convient donc de stimuler leur intellect pour qu'ils s'approprient des lieux et des espaces. Certaines informations sont livrées sous la forme d'énigmes et d'autres sont davantage construites comme des ellipses narratives. Nous allons voir que les déductions qui en sont issues conduisent à s'engager dans des actions qui parfois contredisent la logique de l'histoire. Pour lutter contre ces possibles coordinations malheureuses entre pensée et action, les organisateurs mettent en place des systèmes de simulation qui combinent des jeux physiques (combats) et des jeux plus intellectuels et stratégiques, notamment avec des pions se déplaçant sur des plateaux. Dans la deuxième partie, nous avons vu comment de tels systèmes de simulation permettent de matérialiser des éléments imaginaires (comme la transmission d'un savoir via un enseignement), nous allons voir ici l'effet inverse, en considérant le cas d'objets de la vie quotidienne au caractère plus symbolique que les joueurs propulsent, avec plus ou moins de succès, dans l'univers fictionnel du jeu afin de les intégrer dans l'histoire.

La troisième idée concerne des questions d'organisation sociale. Lorsqu'ils s'associent pour créer des groupes de personnages, les joueurs procèdent souvent à un exercice de projection mentale. Selon quelles logiques ses membres devraient-ils s'associer ? Quelle est leur philosophie ? Quelle sera leur apparence ? Comment vont-ils faire coïncider leur organisation sociale avec l'organisation spatiale de leur campement ? Il apparait notamment que si c'est en premier lieu le concept qui fédère (former un groupe de pirates), chacun est susceptible d'en faire sa propre interprétation, et, au bout du compte, créer des personnages dont les intérêts divergents à tel point que l'existence même du groupe semble menacée. La solution que je présenterai est celle du pacte moral : les personnages y sont libres de défendre leurs intérêts très personnels, mais doivent également, quand cela est nécessaire, défendre les couleurs du groupe. Nous verrons également le cas des liens électifs et des engagements tacites - amicaux ou amoureux -, et qu'il est parfois délicat de distinguer les disputes entre personnages et les disputes entre joueurs. L'organisation sociale des joueurs et des personnages ne passe pas uniquement par un système d'associations libres, parfois elle prend la forme d'une règle. D'une part, nous l'avons vu de manière diffuse tout au long du développement, la règle prescrit des systèmes de simulation qui permettent de manipuler des représentations fictionnelles (faire de la magie, se rendre invisible) sur le plan matériel. Mais également, elle influence fortement les visions du monde que les joueurs vont porter sur l'univers, et qu'ils vont transcrire dans l'incarnation de leur personnage. Bien souvent, l'organisation sociale du

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

jeu répartit « les bons » et « les mauvais », et détermine quelles devraient être leurs relations, de même qu'elle prévoit l'existence de races fantastiques (elfes, nains, hommes-bêtes, …) étant par nature alliées ou ennemies. La notion de règle intervient également sur le plan moral, notamment pour défendre ce que j'ai présenté précédemment comme le *bien commun fictionnel* : le plaisir de jeu partagé par tous les participants. Les organisateurs édictent en conséquence des règles qui préconisent d'adopter certaines « attitudes ludiques » comme le *fair-play*, et mettent en place des mécanismes de régulation des comportements excessifs, qui agissent parfois sur un plan supra-législatif. A chaque instant, un arbitre ou un organisateur peut passer outre une règle dans le but de préserver notamment le bien commun fictionnel. A nouveau sur le plan moral, je m'intéresserai en dernier lieu aux actions considérées comme violentes. Si la violence apparait banalisée dans presque tous les types de fictions (cinéma, littérature, dessins animés, etc.), elle prend dans le cadre du GN une dimension particulière qui propulse le joueur en tant qu'acteur du fait de violence simulé. A quel moment hésite-t-on à s'engager dans un acte violent ? Qu'est-ce « qu'aller trop loin » ? Existe-t-il une gradation des actes violents dans le GN qui diffère de l'ordinaire ? Deux thèmes ressortent, qui apparaissent comme excessifs non sur le plan de la simulation qui en est donnée, mais sur celui de leur principe même. Ces deux thèmes sont celui de l'usage du sang et des violences à caractère sexuel.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

PREMIÈRE SOUS-PARTIE.

Penser ensemble.

Time-in et time-out, des catégories opératoires

Introduction.

Deux expressions vernaculaires sont sans cesse employées sur le terrain du jeu de rôles grandeur nature : *time-in* et *time-out*. Elles sont sollicitées pour évoquer de très nombreux phénomènes matériels ou idéels liés au jeu : des objets, des attitudes, des espaces, des temporalités, des informations. Dans cette sous-partie, j'entends montrer comment ces deux termes renvoient à des catégories de la pensée.

Pour rester dans une posture ethnographique et compréhensive, il convient d'étudier ces deux catégories non comme des forces contraignantes qui échappent aux acteurs qui les sollicitent, mais plutôt comme le résultat d'un consensus entre les joueurs pour savoir où se classe tel objet ou tel phénomène. Certes, l'approche classificatoire qu'implique l'idée de catégorie induit généralement de considérer la création de normes ou de critères d'ordre logique. Mais elle permet aussi d'étudier la façon dont les acteurs se positionnent par rapport à ces normes, comment ils les conçoivent, comment ils s'en servent et surtout ce qui résulte de leurs discussions, notamment dans les cas très nombreux ou leur principe théorique est contesté dans les faits. Il apparait en effet que les catégories de pensée prennent tout leur sens quand on les étudie d'un point de vue dynamique, comme un consensus flottant sans cesse renégocié, et non comme des manières de faire ou de penser instituées, voire immuables. Dans cette première sous-partie, je montrerai notamment qu'au niveau individuel, tout le monde ne s'accorde pas sur l'étendue de ces classifications ni sur leur sens.

Pour cela, je me servirai de ma propre expérience de l'étude des catégories de pensée chez les Aborigènes du Nord de l'Australie[197]. Il apparait en effet, et ce constat peut être, me semble-t-il, étendu à toute l'Australie, que les catégories de pensée aborigènes ont été presque exclusivement étudiées du point de vue de la parenté[198]. La notion de parenté aborigène et son caractère systémique ont alors joué un rôle majeur à la fois au moment de la naissance de la discipline anthropologique et dans la construction du paradigme structural, spécifiquement en France[199].

[197] Auxquels j'ai consacré une maîtrise (KAPP, 2004) et un DEA (KAPP, 2005) en anthropologie sociale.
[198] RADCLIFFE-BROWN, 1930 ; WARNER, 1937; ELKIN, 1967; GLOWCZEWSKI, 1991.
[199] Respectivement chez DURKHEIM (1912) et LEVI-STRAUSS (1949).

En réalité, ces catégories concernent de très nombreux autres sujets que la parenté, comme les espaces, les temporalités, les éléments climatiques, les éléments de la nature comme les plantes ou les animaux ou encore les sentiments humains. Rares sont les chercheurs à ne pas avoir subordonné ces catégories à la parenté ou à les considérer au-delà des régimes de droits fonciers ou patrimoniaux[200]. Il apparait en effet que ces catégories concernent *entre autres* les liens de parenté. Elles servent aussi à déterminer les relations entre les hommes et la terre, notamment les droits d'usage, d'accès et de propriété, autant que des caractéristiques intrinsèques des objets qu'elles classent : les couleurs des plantes, les stades de croissance, les points cardinaux, les moments de la journée[201]. En somme, les connecteurs qui relient les hommes grâce à des liens d'alliance ou d'affinité ne sont pas différents des liens qui les attachent à des environnements naturels ou à des systèmes symboliques. Ainsi, le système des moitiés classificatoires dans le Nord de l'Australie s'applique notamment aux règles d'alliance, mais également à presque chaque chose nommée. La parenté n'en est qu'une partie.

Les catégories de la pensée ont été également au centre d'un courant de recherche en sciences sociales : l'ethnoscience[202]. Elles ont à cette occasion essentiellement servi à l'étude des rapports entre l'homme et son environnement naturel, essentiellement portées par des institutions comme le Muséum National d'Histoire Naturelle et le Laboratoire d'Anthropologie Sociale. L'objectif principal de ce courant est de considérer le point de vue que les sociétés humaines étudiées par les anthropologues portent sur elles-mêmes, notamment en regard du fait que ces derniers, en bons héritiers des classifications linnéennes et du paradigme structuraliste, ont tendance à plaquer sur elles leurs propres manières de voir, notamment la distinction entre les hommes, les végétaux et les animaux.

Dans la même veine d'idée, plaquer sans ménagement sur le GN des catégories comme la *fiction* et la *réalité* devient vite problématique. Plus intéressante est l'étude des catégories dont les GNistes se servent eux-mêmes de manière indigène, notamment pour ne pas reprendre sans en avoir conscience les oppositions binaires induites par la posture antimimétique. A titre méthodologique, il s'agit bien, comme l'explique Bruno Latour dans *Changer de société*, de « laisser aux acteurs eux-mêmes la tâche de définition et de mise en ordre du social, au lieu [qu'elle soit] accaparée par l'enquêteur » (p.36).

---

[200] Je citerai notamment Lorimer Fison, dès les années 1870. Très peu connu (il n'a rien publié en son nom propre), il fut pourtant un grand pionnier des études aborigènes et devint un collaborateur de premier rang de Lewis Morgan ou d'Alfred Howitt ; plus récemment, consulter les travaux de George Chaloupka sur les classifications des aborigènes Mayalis.

[201] KAPP, *op. cit.*

[202] Voir LEVI-STRAUSS, 1962 ; FRIEDBERG, 1964 ; ZIMMERMANN, 1982 ; BARRAU, 1985 ; DESCOLA, 1986 ; REVEL, 1991 ; SCHEPS, 1993.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Dans cette sous-partie, j'étudierai les usages concrets de ces classifications, non d'un point de vue essentialiste mais d'un point de vue pragmatique. Quelles sont les catégories qui s'opposent ? À quoi ces catégories se rapportent-elles ? Quels usages en fait-on ? Comment s'articulent-elles ? Sont-elles impérieuses ? Et surtout, leurs sens et leurs limites sont-ils partagés par les joueurs de manière homogène ?

Sur le terrain du GN, on pourrait penser ces jeux d'opposition comme particulièrement saillants, tant l'immersion dans des univers imaginaires est l'objet de toutes les attentions des joueurs. Il est assez rare d'entendre parler d'une opposition entre réel et fictionnel, ou d'une opposition de régimes d'existence, ou encore de préoccupations sur la nature des représentations vraies ou fausses.

Pour ne pas opposer plus encore que leur nom ne le suppose déjà, les catégories de *time-in* et de *time-out*, je proposerai dans cette première sous-partie de les considérer dans leurs usages ordinaires. Nous verrons que si leur étymologie renvoie à la tradition sportive en jeu/hors-jeu au sujet du temps, elles s'étendent à bien d'autres manières de représenter le monde, comme les espaces, les événements, la dimension ponctuelle des moments et des lieux (par rapport à la dimension étendue des périodes et des espaces).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 18.
Des temporalités continues

A en croire Alban Bensa, qui signe en 1997 l'article d'introduction au numéro de la revue Terrain, *Vivre le temps* (BENSA, 1997), les ethnologues ont trop souvent tendance à plaquer leur propre conception du temps sur les sociétés qu'ils étudient, approchant le concept sous l'angle des représentations, et non sous celui des pratiques qui l'organisent. Il y critique notamment (et vertement) Claude Lévi-Strauss quand il affirme que ce dernier « attribue également aux Amérindiens, sans qu'on sache ce que ces derniers en pensent, les mêmes préoccupations que les siennes : opposer à l'histoire et aux secousses des événements la pérennité des structures du mythe » (p. 5). A trop regarder les structures, à trop porter le regard sur la façon dont les sociétés humaines ont cette tendance, sans doute réelle, à fixer certaines de leurs façons de faire, on risque d'en oublier le sens que les acteurs donnent à leurs propres pratiques, notamment à leurs activités quotidiennes et à leurs interactions non rituelles.

Ainsi A. Bensa précise encore : « c'est donc reprendre à son compte l'idéologie de création conservatrice des rites que d'en faire les indices de la représentation du temps propre à telle ou telle société ». C'est un débat scientifique plus vaste auquel Bensa fait référence, celui du « mythe de l'éternel retour »[203], du temps cyclique, longtemps donné comme évident dans des sociétés alors dites prémodernes, archaïques ou traditionnelles, privées par les chercheurs qui les observaient d'Histoire et finalement, de réflexivité. Le temps, conçu comme une force dominante, préexistait ainsi aux communautés humaines comme si ces dernières n'avaient que la possibilité de s'y soumettre.

Porter sur le temps qui passe un regard trop surplombant est source potentielle de plusieurs difficultés d'interprétation. La première consiste à insuffisamment prendre en compte le fait que les acteurs qui maîtrisent le temps (qui déclenchent des moments, qui décident des débuts et des fins, des pauses) sont dans une position bien souvent caractérisée comme « dominante ». Si certains acteurs décident à la place d'autres, le lien qui les unit est plus complexe. Le gouvernement décide des périodes de vacances scolaires, le chef d'entreprise fixe les horaires de travail pour l'employé, le parent fixe l'heure à laquelle son enfant devra aller au lit. Peut-on dire que ces trois couples d'acteurs sont dans une relation de domination *stricto sensu* ? Le temps renferme certes des logiques de pouvoir, mais elles révèlent bien souvent des phénomènes complexes de contestation,

[203] Pour reprendre le titre de l'ouvrage célèbre de Mircea Eliade.

d'acceptation, elles sont modifiées et négociées par les acteurs qui y sont confrontés[204]. Ce sont avant tout leurs pratiques, voire leurs stratégies, qui nous éclairent sur le sens qu'ils lui donnent.

La seconde difficulté serait de ne pas se rendre compte qu'un épisode de sociabilité polarisé autour d'un moment précis (une partie de jeu) constitue l'aboutissement et la manifestation d'une relation qui a été construite ailleurs. Elle représente déjà une forme de consensus et d'adhésion au principe de rassemblement à tel endroit, à telle heure, pour y mener telle activité. Le moment de la réunion n'est pas celui où les acteurs vont avoir le plus de possibilité de changer la donne : cela se décide avant. L'étude de la fabrication de ce consensus, notamment des points de vue divergents sur le temps (la durée, les horaires) ne sera guère nourrie au moment où l'événement se déroule.

La troisième difficulté consisterait en un risque de confondre l'image qu'un collectif souhaite donner de lui-même (notamment en s'accordant sur des horaires et des durées) et la réalité de ses pratiques individuelles (retards volontaires ou involontaires, acteurs qui « traînent » ou au contraire se pressent, gestion des imprévus, des problèmes de coordination ou de planning). Un manque de recul critique face à l'articulation entre les discours et les faits observés tendrait sans doute à donner une image trop homogène à un temps collectif, et finalement mènerait à confondre « le symptôme et la maladie », la manifestation d'un fait avec le fait lui-même, ou pour paraphraser Bruno Latour « ce qu'on doit expliquer avec l'explication elle-même » (2006, p.17).

L'étude du temps appelle en outre à adopter un point de vue sensible. Le temps ressenti dépend fortement du contexte, notamment émotionnel, dans lequel on est plongé. Une peine de prison, une semaine d'examen, une promenade à la campagne ne seront pas perçues de la même manière (*op. cit.* p. 7). Et puisque le temps est souvent vécu sur le plan sensible, il est possible de concevoir que deux personnes placées au même moment dans une situation similaire ne vont pas concevoir le temps qui passe de la même façon, non seulement du point de vue de ce qu'elles ressentent, mais également du point de vue de l'usage qu'elles font de ce temps (j'y reviendrai au moment de parler de la fin de la partie).

Ainsi, du point de vue de l'enquêteur, une situation de synchronie n'empêche nullement de pouvoir porter le regard sur plusieurs acteurs en même temps, car c'est au moment où leurs conceptions différentes du temps vont se rencontrer qu'on va véritablement pouvoir en saisir la dimension sociale, car au-delà d'une affaire de perceptions, la vision du temps (et par extension de l'espace) que se fait un acteur dans une situation donnée va pour une large partie déterminer la manière dont il va agir, où à tout le moins, déterminer son périmètre d'action possible. Ainsi, s'immerger de façon collaborative passe aussi par une prise en charge collective et une négociation autour des cadres temporels du jeu. Une partie de GN dure en moyenne 48 heures, ce qui est long

[204] Cela est autant vrai de l'enfant qui quémande des minutes supplémentaires avant d'aller au lit que des contraintes purement commerciales qui ont conduit à la création de « zones de vacances scolaires » en France.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

comparé à beaucoup d'autres jeux, mais ce qui pour beaucoup de GNistes apparait comme bien trop court, tant la liste de tâches qu'ils doivent effectuer leur semble longue. C'est pour cette raison qu'on voit se multiplier les événements ludiques périphériques, journées de faction ou mini-GN pour des groupes (notamment les Néhékharites), afin qu'ils puissent augmenter le temps de présence de leur personnage dans l'univers fictionnel, et y régler les affaires qu'ils n'auront pas le temps de régler pendant la partie proprement dite.

Nous allons voir dans ce chapitre que dans de nombreuses situations, des périodes ou des repères temporels ne sont pas du tout appréhendés de la même manière par les différents participants d'un GN.

* * * * *

Les catégories Time-in et Time-out sont, comme leur étymologie le laisse entendre, des catégories à base temporelle, issues du vocabulaire sportif anglophone. Nous avons vu dans l'introduction que les premiers GN se sont sans doute organisés au Royaume-Uni. « Time-out » est notamment l'annonce des arbitre de basketball ou de hockey sur glace équivalente au « temps mort » en français. Il s'agit d'une période pendant laquelle le jeu est mis en pause.

Le time-in est en premier lieu le temps du jeu, le temps que dure la partie, entre son début et sa fin. A l'inverse, le time-out est le temps en dehors du jeu, celui qui précède la partie, celui qui lui succède, mais également tous les moments d'interruption ou de pause (généralement pendant les heures de sommeil ou de repas).

Cependant, Time-in et time-out sont deux régimes de temporalité qui ne correspondent pas strictement au temps du jeu et au temps hors-jeu. Une partie ne comporte pas uniquement des moments time-in. Par exemple, il serait inexact de dire que la période comprise entre deux parties d'un jeu constitue le time-out. Si un jeu dure 48 ou 72 heures, les 363 autres jours de l'année ne sont pas considérés comme une période de time-out. Les deux catégories temporelles sont en réalité entrelacées autour de l'épisode de jeu. Le time-out apparait davantage comme une catégorie construite en défaut et qui jouxte le time-in ou qui s'y intercale. Time-in et time-out sont deux catégories utilisées pour parler de tout ce qui se rapporte à l'objet GN, bien au-delà de simples questions de temporalités.

Dans un premier temps, je souhaite donc étudier Time-in et Time-out sur un plan temporel, en les considérant comme des périodes et des moments. Sans forcément l'évoquer comme tel, nous avons déjà rencontré l'idée du time-out dans le texte. Il intervient par exemple lorsque deux joueurs éprouvent le besoin de communiquer en dehors d'une interaction normale entre leurs personnages, notamment pour dialoguer sur le registre métacommunicationnel et expliquer un point de règle.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Nous avons aussi vu que certains jeux s'arrêtent pendant les repas ou à la nuit tombée. On dira alors qu'on « mange en time-out » ou qu'on « dort en time-out ».

Une période, un moment

Le début et la fin d'une partie sont, en règle générale, décidées de manière unilatérale par les organisateurs. « TIME IN ! » est le mot qu'ils hurlent sur le site du jeu afin que les joueurs, qui ne débutent pas forcément tous au même endroit, sachent que la partie est lancée. Dans les événements de masse, on utilise parfois des cornes de brume (AVATAR ou *Conquest of Mythodea*). Dans d'autres cas, ce n'est pas un signal sonore qui marque le début du jeu. Au début d'une partie du GN *Zombilles* par exemple, un organisateur a souhaité que les joueurs commencent tous dans un couloir, en file indienne. Il a précisé que le jeu commencerait au moment où les lumières s'éteindraient. Parfois, un organisateur guide un groupe ou l'intégralité des joueurs dans un endroit reculé. Dans ce cas, il peut leur demander de se mettre en mouvement, et leur préciser que le jeu commencera lorsqu'ils atteindront un certain point (l'orée de la forêt ou le bout d'un chemin).

Le time-in est donc le moment de la partie, compris entre son début et sa fin, mais également l'expression qui marque son commencement. Ainsi, beaucoup d'autres périodes et moments plus ou moins ponctuels vont être inscrits sur un axe temporel dont le time-in sera le repère principal. Va-t-on lancer une épidémie de peste dans la partie une heure après le time-in ou deux heures après ? Peut-on s'inscrire au guichet d'accueil après que le time-in ait sonné ? Doit-on utiliser les engins de levage à chenilles pendant le time-in ou utiliser du matériel plus conforme à l'ambiance visuelle de l'univers fictionnel ? Combien d'heures avant le time-in les voitures des joueurs doivent elles avoir quitté le site de jeu ? A l'autre bout de cet axe temporel qui délimite la partie, le time-out est le moment où le jeu se termine.

Si dans son acception de période de jeu et de non-jeu, le couple time-out/time-in revêt avant tout la fonction d'exprimer le passage d'une catégorie temporelle à l'autre, il est plus intéressant de regarder de près la manière dont ces passages sont vécus par les joueurs et les organisateurs de GN. Ces charnières de temps ne délimitent en effet pas de manière aussi stricte le passage d'une phase à l'autre. Notamment, les moments qui entourent le basculement d'une période à l'autre durent parfois plusieurs heures et constituent des zones-tampons dans lesquelles il est très intéressant de puiser du matériau empirique.

Le « presque time-in »

En premier lieu, intéressons-nous à la période qui précède le début du time-in, c'est-à-dire la période juste avant le début d'une partie. Dans cette période qui dure généralement plusieurs heures, les joueurs arrivent seuls ou en petits groupes, déchargent leurs voitures, se costument,

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

installent leurs campements, célèbrent leurs retrouvailles autour d'un frichti improvisé et attendent surtout le début du jeu.

Dans les événements de masse, il n'est pas rare de voir les participants arriver sur site la veille, afin de monter des décors ou des campements qui prennent parfois une certaine envergure. L'équipe organisatrice peut commencer le montage jusqu'à une semaine avant l'événement. Pour le jeu AVATAR, la faction des Aigles Enflammés a pendant plusieurs années possédé un « château » constitué de palissades sur une longueur totale de plus de 500 mètres. Ainsi, les joueurs se rendant à l'événement de masse avaient pris coutume de venir en nombre dès le jeudi, alors que le jeu ne commençait officiellement que le vendredi soir. La communauté des pratiquants se trouvait donc réunie presque vingt-quatre heures avant le début officiel de la partie. Fréquemment, dès le jeudi, une grande proportion de joueurs ne pouvait résister à la tentation de porter le costume et commencer certaines tractations aux noms de leurs personnages. Après plusieurs années, et face à ce phénomène difficile à réguler, les organisateurs ont finalement décidé de faire débuter le jeu le jeudi. Entre-temps, ils avaient déjà mis en place de petites animations pour répondre à la demande d'incarner des personnages, sans pour autant que les règles soient d'application, et dans le but de ne pas pénaliser les joueurs qui n'arrivaient que le vendredi. Ainsi, un spectacle a été organisé (AVASTAR'Academy), sur la base des talents des joueurs présents, qui pouvaient y présenter un numéro de chant, de jonglerie, de sketches, de magie. Cet événement a été intégré au jeu l'année où il a été décidé qu'il débuterait le jeudi. Pendant cette période de presque time-in, il est de coutume que les personnages puissent apparaitre, du point de vue de l'univers fictionnel, sans toutefois pouvoir utiliser toutes leurs compétences. Les actions sollicitant les règles ne sont par exemple pas autorisées : se battre ou lancer un sort. En revanche, les connaissances du personnage, ses alliances, ses accointances pouvaient être jouées. Les tractations diplomatiques entre factions se déroulent fréquemment pendant cette période, de même que pendant les événements périphériques évoqués plus haut.

Ainsi, cet « avant time-in » sur site et en conditions quasi-réelles ne fait pas office d'échauffement comme on pourrait le croire, mais répond au contraire au besoin de régler certains aspects de jeu que la « brièveté » de parties souvent mouvementées ne permet pas d'organiser (diplomatie, commerce, etc.). On constate ainsi l'existence d'un « jeu avant le jeu », et les bornes temporelles de la partie, si elles sont clairement signifiées (annonce vocale, signal sonore), ne se résument pas à la période pendant laquelle les règles sont d'application. On peut incarner son personnage en dehors du jeu proprement dit, et cela ne se limite pas aux périodes pendant lesquelles les joueurs sont présents sur le site. Sur les forums internet ou dans le bar bruxellois ou les joueurs se rencontrent tous les mois, les tractations entre personnages sont monnaie courante, à l'instar de la scène du documentaire *Darkon*, où deux joueurs (l'un costumé et l'autre en civil)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

s'échange des pièces d'or pour négocier une alliance, sur le parking du lieu où le jeu s'apprête à débuter.

Le « presque time-out »

A la borne opposée de l'axe chronologique time-in/time-out, la fin du jeu survient dans un laps de temps *a priori* plus clair et plus rapide. Dès que le time-out est déclaré, les personnages sont abandonnés assez rapidement. L'ambiance générale invite plutôt à regagner son camp, à ranger ses affaires et à replier sa tente. C'est à ce moment que les joueurs passent les uns chez les autres pour se remercier ou se congratuler de la partie qui vient de prendre fin. Il est également fréquent, spécifiquement dans les grands événements qui impliquent une logistique importante, de voir les joueurs rester un jour de plus, pour aider au démontage, passer ensemble une dernière soirée festive ou simplement rattraper une nuit de sommeil avant de reprendre la route. L'équipe d'organisation a tendance à commencer le plus tôt possible le démontage et le rangement. Contrairement à l'avant time-in, le personnage est absent de cette période d'après-jeu, même si certains conservent costume et maquillage encore plusieurs heures. C'est davantage le joueur qui s'exprime, largement pour faire le récit immédiat des événements qui se sont déroulés, un peu à la façon dont des supporters de football se réunissent autour d'un verre pour « refaire le match ». C'est un moment particulièrement propice à l'observation, puisque s'y déroulent des mises en récit d'événements récents, fortement ancrées du point de vue du joueur qui les a vécues. Ces récits d'une expérience immédiate permettent de donner beaucoup de relief au matériau d'observation récolté *in medias res* ainsi qu'au recueil de témoignages hors-contexte lors d'entretiens individuels.

Sur ce sujet précis, j'ai pu observer un phénomène étonnant de la part d'organisateurs, qui donnent parfois pour consigne à leurs PNJ de ne pas évoquer avec les joueurs certaines scènes de la partie, notamment pour décrire la face cachée de situations ambiguës (les pièges, les guets-apens, les mensonges, les manipulations). Bruno, un des organisateurs de *Terra Incognita*, sans en faire une interdiction qui aurait conféré à la censure, a déconseillé aux PNJ de revenir sur ce type de situations, notamment pour que le joueur conserve « la magie de l'instant ». Bruno évoque la force du souvenir qui selon lui ne doit pas être altéré par une démystification ou un désenchantement. Il s'agit également de tenter de contenir les éventuelles inadvertances qui éventeraient la poursuite du scénario. L'argument principal, souvent évoqué par les scénaristes peut se résumer par « chacun doit comprendre une situation à partir du point de vue de son personnage ». Ainsi, les recoupements d'informations pouvant amener à résoudre une intrigue devraient idéalement se faire entre personnages, sans que les connaissances des joueurs soient impliquées. Cela est spécifiquement le cas quand le jeu comporte plusieurs épisodes organisés en campagne. Trop de révélations ou trop de recoupements entre des informations croisées, au sortir de l'épisode A peuvent entraîner une

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

anticipation excessive du scénario de l'épisode B. J'aurai l'occasion de revenir dans un prochain chapitre sur le cas précis des domaines de connaissances partagées par le joueur et le personnage.

Quand le jeu se termine-t-il *vraiment* ?

La plupart du temps, le jeu se termine comme il a commencé, grâce à l'utilisation d'un signal sonore. Il arrive parfois que des joueurs éloignés ne l'entendent pas, notamment des groupes de PNJ cachés dans des bois, qui reviennent au camp prendre de nouvelles directives pour se rendre compte que la partie est finie. Dans d'autres cas, notamment celui d'AVATAR, j'ai pu observer que malgré des consignes claires et des signaux perçus par tous, tout le monde ne s'arrêtait pas de jouer en même temps. Traditionnellement, la fin d'AVATAR est marquée par une « bataille finale » dans laquelle une grande partie des joueurs est impliquée. Les factions s'affrontent dans une bataille rangée, sur un espace prévu à cet effet, délimité par des rubans plastiques de couleur. Cette bataille finale représente pour beaucoup la catharsis du jeu et un de ses attraits majeurs. Presque mille personnes participent à ce moment épique dont l'enjeu est clairement agonistique. Il ne s'agit pas d'y faire preuve de ses talents de comédien.

La bataille finale est donc le dernier événement du week-end, qui marque également la fin du jeu. Cependant, sa durée est souvent variable (de quelques dizaines de minutes à quelques heures) et il est même arrivé qu'elle menace de ne pas avoir lieu. En effet, les tractations des chefs de faction pendant la partie avaient conduit à ce qu'une confrontation ne soit plus nécessaire. Malgré cela, la fin du jeu est également prévue sur un planning qui indique à quel moment les joueurs peuvent aller chercher leurs voitures ou démonter leurs campements. Beaucoup d'entre eux passent ainsi en time-out bien avant la fin officielle de la partie, notamment parce que leur personnage n'est pas un combattant ou qu'en tant que joueur, ils ne souhaitent pas participer à l'affrontement général. La bataille finale peut alors être vue comme un jeu dans le jeu, qui n'implique pas nécessairement que les personnages qui n'y participent pas soient inactifs. Au contraire, beaucoup en profitent pour régler leurs dernières affaires, notamment pour s'occuper des apprentissages (il faut notamment les valider par un système d'étiquettes autocollantes). D'autres en profitent pour commencer le rangement. Ainsi, lorsque les combattants reviennent de la bataille finale, il est fréquent qu'ils retrouvent leur camp à moitié démonté, et il est alors trop tard pour régler ces derniers problèmes.

Cette question du temps perçu, d'autant plus variable que toutes les durées ne sont pas prévisibles (notamment la bataille finale), occasionne des effets de bord. Ainsi, les apprentissages (augmenter la maîtrise d'une compétence ou en apprendre une nouvelle) sont censés être intégrés à l'univers fictionnel, en tant que moments de jeu au cours desquels l'enseignant, incarnant son rôle, doit évaluer concrètement les facultés de son élève. Mais faute de temps, ces enseignements,

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

symbolisés par le fait de coller un sticker sur la feuille de personnage de l'impétrant, ont eu tendance à se jouer à la hâte pendant le time-out, sans costume, sans personnage et sans role-play, à l'endroit où les feuilles doivent être déposées dans une urne pour être récupérées par les organisateurs. Le procédé était ainsi souvent réduit à sa plus simple expression : le collage du sticker.

Afin de réintégrer les pratiques d'enseignement, qui sont des compétences de jeu faisant partie du capital de départ du personnage, dans le corps de la partie, les organisateurs d'AVATAR ont décidé d'allonger le time-in jusqu'à 18h00, afin que les joueurs aient l'opportunité de conclure leurs affaires dans un délai raisonnable et d'une manière susceptible de créer des interactions de jeu, y compris pour ceux qui participaient à la bataille finale et qui s'en trouvaient souvent privés. Cette passation des enseignements dans une période hors-jeu est assimilée par les pratiquants à une forme de non-respect des règles de simulation. Cependant, l'extension du temps de jeu n'a eu que peu d'impact sur le phénomène des joueurs voulant commencer à ranger leurs affaires pendant la bataille finale. J'ai recueilli plusieurs témoignages de bénévoles et de PNJ exprimant une sensation désagréable face à ce phénomène. L'incursion d'éléments hors-jeu (voitures, vêtements ordinaires, arrivée des familles) dans une partie encore en cours est vécue comme une rupture du sentiment d'immersion, et parfois comme un manque de respect du plaisir de jeu d'autrui.

La fin de la partie comme son début sont encadrées par des zones-tampons, aux limites mouvantes, pendant lesquelles les deux catégories se recouvrent ou se confrontent, par l'entremise de leur interprétation par les joueurs. Autant « le presque time-in » est un moment où l'on trépigne de ne pouvoir déjà jouer, autant le « presque time-out » est souvent le moment où l'on pense déjà à l'arrêt de la partie. Ces deux catégories ne sont pas impérieuses, elles rendent davantage compte de la manière dont les acteurs perçoivent le temps du jeu. Il serait inexact de dire que dans une partie de GN, tout le monde joue en même temps, et pendant la même durée.

L'occasion est bonne de revenir sur une des caractéristiques du jeu en général, telles qu'évoquées par Johan Huizinga (HUIZINGA, 1988) sous la forme de « traits positifs » (p.26) :

> Le jeu commence et, à un certain moment, est « fini ». Il « se joue jusqu'au bout ». Aussi longtemps qu'il est en train, il présente mouvement, allées et venues, péripéties, alternance, enchaînements et dénouements.

Ce que je veux montrer ici, c'est la tendance du GN à créer des manières de concevoir le temps et l'espace. L'ethnographie des pratiques ludiques permet de rendre compte de l'importance accordée à ces frontières par les joueurs eux-mêmes, à leur mouvance, à leur porosité.

J'ai traité jusqu'ici du rapport entre time-in et time-out du point de vue de leur caractère continu. En réalité, l'observation montre que le time-in n'est pas une séquence temporelle homogène. De nombreux moments de time-out, aux caractéristiques et aux fonctions divergentes, viennent en effet s'intercaler.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 19.
Des temporalités ponctuelles

Être là sans y être vraiment

Par opposition au time-in qui marque le déroulement du jeu aussi bien que le début de la partie, le time-out est également un moment ponctuel, une parenthèse pendant laquelle le personnage peut s'effacer au profit du joueur. A chaque moment de jeu, selon sa propre volonté, parce qu'il en ressent le besoin, ou qu'il se trouve dans une position qui ne lui permette pas de jouer, le joueur peut décider de passer en time-out. Pour manifester ce changement d'état, il lève généralement les bras au ciel, et dans certains jeux, notamment à AVATAR, il est de coutume de lever l'auriculaire en l'air.

A partir de cet instant, le joueur ne peut plus participer à aucune action de jeu : il ne peut plus combattre, ne peut plus recevoir ou lancer de sorts, ne peut même plus adresser la parole à d'autres personnages. Il n'est simplement plus présent du point de vue de l'univers fictionnel. C'est dans cet état, et grâce à ce statut, que les joueurs dont le personnage est mort peuvent regagner le quartier général des organisateurs où on leur en attribuera un nouveau. Dans ce cas, « être en time-out » signifie que plus aucune interaction avec le personnage décédé n'est possible : s'il était simplement assommé ou immobilisé au sol, il sera achevé, son corps sera fouillé à la recherche de possessions. Une fois cela fait, le joueur n'a plus aucune raison de rester couché par terre, il peut donc quitter la scène des événements, sans que les autres personnages présents interprètent cette action comme un retour à la vie. Cette utilisation d'un statut time-out ponctuel existe également lorsqu'un personnage doit apparaitre à un certain endroit et qu'il doit traverser des lieux fréquentés par les joueurs. Ceux devant qui il passera, bras levés ou petit doigt en l'air, devront faire comme s'ils ne le voyaient pas. Du point de vue de l'univers fictionnel, ce personnage n'est pas non plus présent. Une troisième utilisation de ce statut est possible lorsqu'un joueur doit par exemple se rendre chez les organisateurs pour leur poser une question, et qu'il doit traverser des lieux où son personnage risque d'être pris à parti. Ce n'est pas ce dernier qui se déplace, mais bien le joueur. Or, si la partie est déjà commencée, il n'est plus possible de faire la différence entre l'un et l'autre, si ce n'est en utilisant la symbolique décrite plus haut. Pour ces trois cas il ne s'agit pas vraiment de mettre le jeu en pause, mais plutôt d'extraire temporairement son personnage de la temporalité liée à l'univers fictionnel. Pendant toute la période où il est time-out, le joueur n'est pas considéré comme étant en

train d'incarner son personnage. Dans certains cas rares, les organisateurs demandent aux joueurs en time-out de porter un bandeau marqué des initiales « TO » sur le front (*Mythes et légendes*).

Ce système n'est pas sans poser certains problèmes concrets, notamment lorsqu'il s'agit d'enchainer rapidement des épisodes de time-in et de time-out. Dans le jeu *Dark Age*, pendant le cinquième épisode, j'ai pu observer des problèmes d'interprétation. Les joueurs étaient dans l'auberge, lorsque la rumeur leur parvint que des créatures puissantes allaient venir les attaquer. Ils décidèrent donc de fuir. Le problème est qu'un personnage en particulier était occupé à « lire l'esprit » d'un autre. Cette opération, prévue par les règles, est en temps normaux instantanée. Mais dans ce cas précis, les deux joueurs impliqués avaient besoin de plus amples informations, et ont demandé l'aide d'un organisateur. Le temps que celui-ci se renseigne et répercute l'information, les créatures étaient là, prêtes à attaquer. Les deux joueurs ont donc quitté l'auberge « en time-out », sur le principe que le temps de réflexion sur la règle ne faisait pas partie du temps fictionnel passé à sonder l'esprit. Mais voilà, physiquement, les deux joueurs étaient présents, au milieu d'autres qui n'avaient pas quitté l'auberge à temps. Les PNJ prêts à en découdre pour ce qui aurait pu s'assimiler à une « bataille finale » en miniature ont donc vivement protesté sur le fait que les joueurs fassent une manipulation malintentionnée du mode « time-out » et tentent de leur échapper. Il y a donc eu une mésentente sur base d'un usage ambigu des deux temporalités. Finalement, la grande bataille n'a pas eu lieu, seuls quelques joueurs ont échangé des coups d'épée « pour le sport ». Comme dans le cas des joueurs d'AVATAR qui commencent à plier bagage avant la fin officielle du jeu, provoquant des bougonnements de la part des autres, cette situation nous montre que les temporalités « in » et « out » bien que régies par des symboliques claires, sont, dans le feu de l'action, souvent sujettes à controverse. Le temps de jeu n'est que rarement homogène pour tous les participants. Si les moments de time-in ne posent pas vraiment problème, les incursions du time-out comme moment où la temporalité du monde fictionnel est suspendue, sont moins faciles à appréhender.

Mettre le jeu en pause

Le time-out est également utilisé dans le cas d'une blessure ou d'un mauvais coup reçu, d'un joueur assommé ou qui est tombé. A ce moment, lui-même ou un joueur assistant à la scène peut crier « Time-out ! », et le jeu est mis en pause temporairement. Cela arrive par exemple lorsqu'un joueur fait tomber ses lunettes[205]. Cette annonce est également assez souvent utilisée par des arbitres pour canaliser des mouvements de foule, notamment pendant des combats de masse. Pendant l'affrontement, les joueurs peuvent en effet se mettre en danger, notamment en reculant sans regarder derrière eux, vers des clôtures en fils barbelés, vers des tentes ou vers un relief naturel

[205] Cette scène est visible dans le documentaire *Monster Camp*. L'annonce américaine correspondant est « HOLD ! ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

dangereux (un fossé par exemple). Dans ce cas, les arbitres présents mettent le jeu en pause et font décaler le groupe de quelques mètres afin que le combat puisse reprendre en toute sécurité.

Être, ou se mettre, en time-out est donc un état pendant lequel le joueur n'est pas en train de jouer, malgré le port du costume et sa présence en zone de jeu. Pendant cette période, il n'en cohabite pas moins avec les autres joueurs incarnant leurs personnages. Time-out est donc une période de non-jeu, mais également un état qui n'est pas propice à interagir avec ou au sein de l'univers fictionnel. Certaines personnes impliquées dans l'organisation du jeu sont en permanence et par nature dans un état de time-out. Il s'agit notamment des arbitres, des organisateurs en déplacement sur la zone de jeu, et quand ils sont présents notamment à AVATAR, des journalistes venus filmer l'événement, des enfants de moins de 12 ans, des secouristes de la Croix Rouge. Pour autant, il est parfois malaisé de distinguer une personne en time-in d'une personne en time-out, spécifiquement car il est demandé à toutes les personnes présentes dans la zone de jeu de faire un effort vestimentaire minimal afin de ne pas jurer dans le décor.

Passer en time-out correspond en premier lieu à deux situations ponctuelles : un personnage qui n'est pas présent du point de vue de l'univers fictionnel (mort ou en train de discuter un point de règle avec un arbitre) et une situation où la sécurité des participants n'est plus assurée.

Ainsi, bien qu'un joueur ait la possibilité à tout moment de se mettre en time-out pour des raisons qui lui sont propres, passer en time-out pour échapper à un combat est considéré comme de la triche : il n'est pas *fair play* de sortir du jeu au moment où son personnage se trouve dans l'embarras - j'y reviendrai au moment d'évoquer les espaces tampons entre les zones de jeu et les zones hors-jeu. Egalement, l'annonce d'un time-out, spécifiquement en plein milieu d'un combat, n'est pas toujours entendue par tout le monde au bon moment. Il arrive que des périodes troubles s'intercalent, pendant lesquelles des actions de jeu sont entreprises alors que celui-ci est censé être mis en pause.

En effet, au moment où l'annonce est lancée, le jeu est supposé s'interrompre à l'instant. Toute action de jeu ayant lieu après l'annonce n'est pas considérée comme valable. Très fréquemment, ce sont les archers et les lanceurs de sorts qui sont concernés : une flèche ayant touché sa cible après l'annonce time-out sera considérée comme n'ayant pas été tirée. Une fois le groupe déplacé dans une zone non dangereuse, ou le jouer tombé ou estourbi relevé, le combat reprend exactement là où on l'avait arrêté : les protagonistes sont replacés, la flèche est rendue à son propriétaire qui bandera son arc peu avant l'annonce de reprise « Time in ! » et décochera dans la foulée, comme si la parenthèse n'avait pas eu lieu. Comme nous l'avons vu au chapitre 14 au sujet des attaques de dortoir, il arrive que les scènes soient rejouées au lieu d'être simplement interrompues, et cette façon de faire ne fonctionne pas toujours de manière optimale.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Ainsi, cette manière sans doute un peu abrupte d'arrêter le jeu en pleine action permet néanmoins de ne pas placer en concurrence deux systèmes de normes : la sécurité des participants, liée à l'organisation, et l'enjeu propre au combat (éliminer l'adversaire), du point de vue de l'univers fictionnel. Le jeu subit une mise entre parenthèses, qui se veut la plus courte possible, afin de ne pas « casser » l'action. De cette manière, le déroulement du temps du point de vue de l'univers fictionnel n'est pas affecté par des problèmes qui lui sont extérieurs. Comme nous l'avons vu au sujet des temporalités longues, les périodes de time-in et de time-out ne recoupent pas strictement les temps de jeu et les temps de non-jeu, elles s'y rapportent et viennent les réguler.

La déclaration d'un moment de time-out ponctuel ne concerne pas uniquement un groupe de joueurs qui dans le feu de l'action se mettent en danger. Il concerne également, de manière plus globale, un état d'arrêt du jeu plus ou moins général en fonction des circonstances. Par exemple en 2009, à AVATAR, le plus grand chapiteau du site a menacé de s'envoler pendant une tempête. Sans même qu'on ait à le leur dire, la plupart des joueurs présents sur le terrain se sont ponctuellement arrêté de joueur pour venir en aide à ceux qui tentaient de rattraper le toit. On a donc assisté à une situation time-out de fait, pour cause d'urgence. Cependant, une fois cette urgence passée, les organisateurs ont décidé de décréter « une demi-heure de time-out général » à proximité de tous les campements, afin de laisser le temps à tout le monde de faire le tour de ses installations et d'estimer les dégâts et les dangers potentiels que le vent aurait causés. Les quelque 1 500 joueurs présents sur site n'ont pas pu tous recevoir l'information, pourtant, vu le caractère exceptionnel des circonstances, la consigne a été respectée et les attaques entre factions ont cessé le temps de parer à ces contraintes. Au bout d'une demi-heure, une fois les dégâts prévenus, le time-in général a pu être relancé.

Le « time-freeze »

Il existe une troisième expression vernaculaire liée au temps : *time-freeze*. Un time-freeze est littéralement, une période pendant laquelle le temps est gelé, ce qui permet à des objets ou à des personnes d'apparaitre instantanément, « comme par magie ». Le time-freeze est toujours annoncé par un organisateur. Quand les joueurs l'entendent, ils doivent immédiatement fermer les yeux, se boucher les oreilles et généralement, afin d'atténuer complètement le son, ils chantonnent bouche fermée en faisant « mhmhmhmh … ». Pendant ce temps, les organisateurs présents mettent en place l'événement survenu : appariation d'un objet, d'une personne, de créatures. Pour mettre fin à un time-freeze, ils crient alors « time-in », les joueurs rouvrent les yeux et font comme si leur personnage avaient vu la chose ou la personne apparaitre en sortant de nulle part. Ainsi, le caractère simultané de certaines opérations magiques peut être mis en place en générant un effet de surprise et en n'ayant pas besoin d'interrompre le fil du temps du point de vue de l'univers.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La technique du time-freeze est également employée pour remédier au fait que bien souvent, les joueurs qui voient des PNJ costumés en monstres passer en time-out, se doutent qu'un événement désagréable les guette, et s'y préparent alors que leurs personnages sont censés être surpris. Ainsi, s'il arrive que le quartier général des organisateurs soit au centre de la zone de jeu, ils se serviront des time-freezes pour faire sortir discrètement des groupes de PNJ sans que les joueurs sachent dans quelle direction ils se rendent. Aucun objet ou événement n'apparaitra soudainement, mais les joueurs, yeux et oreilles bouchées, ne verront pas ce qui les attend.

Le time-freeze est donc un genre de pause, mais à la différence du time-out, il permet de ne pas intercaler dans la trame temporelle de l'univers fictionnel des éléments qui n'en font pas partie. Il participe au contraire de son homogénéité en permettant de solliciter des effets de surprise et l'apparition soudaine d'événements, ce qui dans un cadre fictionnel où les temporalités ne sont pas partagées, n'est pas chose évidente.

Les différentes parties de GN auxquelles j'ai pu participer ne fonctionnent pas toutes sur le même régime d'alternance entre des périodes de time-et de time-out, pas plus qu'elles ne font un usage similaire de ces catégories de pensée du temps au niveau ponctuel (pause ou suspension du temps fictionnel). Certains jeux, et je voudrais brièvement en faire état à présent, ont inscrit l'usage du time-out dans leur manière de fonctionner.

Pour le jeu *Mythes et Légendes* par exemple, le rythme de la partie apparait comme saccadé. L'idée d'une continuité du temps de l'univers fictionnel n'est pas du tout une préoccupation. Ainsi, par exemple, à la fin de chaque combat, les joueurs ayant été impliqués doivent sortir leurs fiches de personnage et noter les actions qu'ils ont entreprises, le nombre de flèches qu'ils ont tirées, les points de magie qui leur ont servi à lancer des sorts, ainsi que les point d'expérience qu'ils ont gagnés et qui leur permettent d'être plus performants. Ils doivent aussi noter les possessions qu'ils se sont fait dérober ou celle qu'ils ont dérobées sur les cadavres qu'ils ont fouillés. Par exemple, on ne peut pas se servir d'une arme qui n'est pas inscrite sur sa fiche de personnage. Si un personnage prête son épée à un autre, il doit le noter. Les repas sont également systématiquement pris en time-out : on ne sait pas ce qu'il advient des personnages, du point de vue de l'histoire, lorsque les joueurs sont en train de manger.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 20.
Des catégories de l'espace

Les lieux du GN, des hétérotopies ?

Dans une communication orale de 1967 qui sera reprise en 1984 dans le recueil *Dits et Ecrits*, Michel Foucault évoque un concept qu'il est intéressant d'examiner dans l'étude des catégorisations indigènes des espaces dans le GN : les *hétérotopies*.

Les hétérotopies, nous dit Foucault, sont des lieux qui sont « hors de tous les lieux », des « utopies effectivement réalisées ». Le philosophe en donne plusieurs caractéristiques :

- Leur universalité à travers les époques et les cultures
- La variation de leurs fonctions dans le temps (les cimetières)
- La juxtaposition d'espaces *a priori* incompatibles (scène de théâtre)
- Leur capacité à modifier le passage du temps, notamment à le suspendre ou à le figer (musée, bibliothèques)
- L'accès en est réglementé voire restreint (caserne, prison)
- Leur fonction confère souvent à l'illusion ou à l'idéalisation (maison close ou colonie)

Nous voyons ici que les exemples sont nombreux et assez divers, pour illustrer un concept donné aussi bien comme universel que comme relatif. Que penser de ce concept qui semble s'appliquer aussi bien aux théâtres qu'aux maisons closes, en passant par les navires, les colonies sud-américaines, les jardins persans ou les musées ? Peut-on considérer que sur la base de caractéristiques communes, notamment sa capacité à fortement influencer les temporalités et à être le lieu de matérialisation de l'imaginaire, le GN ou les sites de GN sont des hétérotopies ? Pas nécessairement.

En effet, les participants d'un GN, pendant la partie, doivent tous se projeter, par l'intermédiaire de leur personnage, dans un univers fictionnel et ainsi adapter toutes les logiques et tous les fonctionnements qui s'y rapportent : adopter telle apparence, agir de telle façon, à tels moments, se déplacer dans tels lieux. Ces lieux « réels » (centres de vacances, pâtures, domaine privés, forêts) hébergent, pour un week-end les représentations fictionnelles de l'univers où se déroule le jeu. Une anfractuosité aménagée à flanc de colline devient une mine ou séjourne le Chupacabra (*Imago*), la salle commune d'un local scout devient l'auberge du village (*Dark Age*), une parcelle de sylviculture devient le jardin sacré d'un dieu (*Ragnarok*).

Les GN ne sont donc pas, en première analyse, des utopies, à savoir des lieux pensés, décrits, imaginés, appropriés, représentés, mais dépourvus d'une localisation concrète, comme le village des Schtroumpfs ou l'atelier du Père-Noël. On peut dire d'AVATAR qu'il est organisé depuis 2008 sur la commune d'Hensies, près de la frontière franco-belge, et que les personnages évoluent dans « le monde du Rêve ». On peut également dire de *Ragnarok* qu'il prend place sur des pâtures de la commune de Gouvy, près de la frontière avec le grand-duché du Luxembourg, pour y établir la cité sainte d'Harapan, lieu où se déroule la cérémonie des reliques célèbre sur tout le continent de Tanak.

Ainsi, sans devoir avoir recours à une théorisation poussée ou à une conceptualisation généralisante de tels lieux hétérotopiques, on peut dire des endroits où se déroulent les GN qu'ils sont reconfigurés en profondeur, quelques jours par an, et qu'il s'y déroule des événements, qu'il s'y crée des temporalités et des manières de voir l'espace, que les normes qui les régissent changent. C'est l'approche pragmatique qui je pense est la plus à même de favoriser l'analyse et la compréhension de ce qui change dans un lieu quand des joueurs y organisent une partie, et qui pour l'essentiel n'implique pas de recourir à la symbolique.

Ainsi, à la différence d'autres événements qui s'approprient temporairement des lieux (les exemples sont nombreux : tournage d'un film, défilé militaire, organisation d'un colloque scientifique), l'organisation d'un GN propose un détournement du sens originel du lieu (aucun lieu, à de très rares exception, n'est spécifiquement conçu pour abriter un GN) mais aussi la restauration de sa fonction originelle à la fin de l'activité, comme si littéralement, rien ne s'était jamais passé à cet endroit. Les sites de jeu font l'objet d'un très grand soin, à défaut de quoi ils risquent de ne plus être ouverts à la location. Les salles sont nettoyées, on rebouche les trous qui ont abrité des feux, on procède à un quadrillage du site (appelé « râteau ») pour ramasser les mégots de cigarettes et les déchets. La partie bien organisée est celle qui ne laisse aucune trace derrière elle.

La caractéristique principale des sites utilisés par les organisations de GN n'a que peu à voir avec leur conformité avec l'univers fictionnel. Ce qui fait le « bon » site de jeu, c'est avant tout son accessibilité : il doit être abordable en termes de coûts de location, et d'un point de vue légal, être autorisé à accueillir du public. En Belgique, les sites de GN sont plutôt rares, et il est très fréquent de voir plusieurs associations organiser leur jeu au même endroit. Pour les GN de taille moyenne (jusque 100 participants), les sites les plus populaires sont les camps de vacances (commune de Steinbach) ou les centres d'hébergement du réseau scout (commune de Dworp). Viennent ensuite les forts militaires construits après 1870, souvent proches des frontières (Barchon, Bruyères-et-Montbérault). L'avantage de ces sites est de posséder des cuisines, des sanitaires et des dortoirs, ce qui permet d'y jouer toute l'année. Les sites de plein air, généralement des pâtures (*Ragnarok*) ou des terrains vacants appartenant à l'Etat (AVATAR) sont surtout sollicités à la belle saison. On y campe et on y fait installer des sanitaires, des intendances transportables et des groupes électrogènes.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Cliché d'une « rue d'Harapan », Ragnarok 2012 (commune de Gouvy)

Il n'existe pas à ma connaissance en Belgique ou même en Europe de site qui soit, parce qu'il a été conçu ou acheté dans ce but, exclusivement dédié à héberger des parties de GN[206]. L'exemple le plus célèbre est celui de *Bicolline*, au Canada, ainsi que les sites possédés par les franchisés du réseau NERO aux Etats-Unis, tels qu'on peut les voir dans le documentaire *Monster Camp*. Beaucoup de projets de sites permanents ont été imaginés, y compris en Belgique, mais à ce jour aucun n'a abouti, pour des raisons essentiellement financières et réglementaires (terrains agricoles ou zones protégées).

Les organisateurs de GN ont donc assez rarement la possibilité de choisir des sites qui conviennent spécifiquement à l'univers qu'ils souhaitent simuler, raison pour laquelle les lieux choisis sont souvent d'une tonalité neutre ou intemporelle. Il est plutôt rare, contrairement à ce qu'on pourrait penser, qu'un GN s'organise dans un château. Beaucoup de bâtis de ce type sont est en effet des propriétés privées et protégées par des politiques de préservation du patrimoine, ou sont également de lieux transformés en musées ou en sites touristiques difficilement privatisables. A l'inverse, certains châteaux qui ne sont plus entretenus et ne possèdent pas l'autorisation d'accueillir du public. Ainsi, les événements de masse (AVATAR, *Ragnarok*, *Conquest of Mythodea*) sont organisés sur des pâtures qui comportent parfois des terrains boisés ou de petits cours d'eau. On y

[206] A l'exception unique du site Utopion situé en Allemagne, près la frontière avec la France http://www.larp-gelaende.de

installe surtout des tentes. Les forts militaires du XIXème siècle qui hébergent des événements de plus petite envergure figurent bien souvent des châteaux ou des citadelles, spécifiquement s'ils sont équipés de douves ou de galeries souterraines. Le site de GN, nous allons y revenir plus bas, est dans la plupart des cas, réaménagé pour les besoins de l'univers fictionnel. Il arrive cependant que les organisateurs parviennent à trouver des sites qui lui correspondent davantage. Un épisode du jeu *Zombilles* a ainsi été organisé dans un ancien orphelinat sur le point d'être démoli et une partie du jeu *Warbands* s'est déroulée sur un archéo-site gallo-romain de la région de Rochefort. Pour le jeu *Imago*, une partie s'est organisée dans un parc d'attraction sur la thématique du *farwest* et une autre sur une plaine de sable représentant l'Egypte antique.

La plupart des sites de GN subissent donc une transformation physique : on cache, on aménage, on installe des décors, et quand cela n'est pas possible, on imagine ou au contraire, on fait abstraction d'un élément qui contredit l'ambiance visuelle globale de l'univers. Mais surtout, les organisateurs procèdent d'une re-catégorisation des espaces, des points d'accès, des voies de passage, selon une logique assez proche de celle qui concerne les temporalités. On parlera donc de lieux time-in et de lieux time-out.

Pour revenir brièvement sur le concept de lieux hétérotopiques, l'espace qui se rapproche sans doute le plus d'un site de GN serait une scène de théâtre, à l'exclusion de la salle où est assis le public, puisque par définition, s'il participe à l'événement (huées ou applaudissements) il n'interagit pas directement avec l'histoire. L'espace de la scène est configurable, on y manipule les représentations de l'espace et du temps (déplacements instantanés, ellipses), on y raconte des histoires, le tout effectué en direct avec des personnes physiquement présentes, qui manipulent des objets et se déplacent dans des décors. J'évoque ici des critères descriptifs, il ne s'agit pas de donner une définition du GN en termes généraux, ni de forcer le jeu fictionnel à entrer dans la catégorie des hétérotopies. Ainsi, les lieux imaginaires qui prennent une forme physique observable, et surtout avec laquelle on peut interagir concrètement, ne sont pas tous des lieux où l'on montre des choses (comme une salle de cinéma qui ne se reconfigure pas, elle est juste équipée pour diffuser n'importe quel film) ou où l'on symbolise des choses (Foucault évoque notamment le cas du jardin persan, représentation idéalisée du paradis islamique). Ils peuvent être également des lieux voués aux interactions en contexte fictionnel, catégorie dans laquelle le GN entre sans difficulté. Il s'agirait alors de lieux dans lesquels se déroule une histoire qui se crée en même temps qu'elle se joue.

Le découpage des lieux où se déroule le jeu

Puisqu'il s'agit ici d'étudier les catégories de pensée liées aux espaces, quels types de lieux sont nommés dans le cadre d'une partie de GN ? Je distinguerai tout d'abord trois types d'espaces :

- Le site de jeu (il s'agit de la catégorie la plus englobante)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

- Les zones time-in (partout où le personnage peut se déplacer en tant que tel, dans le cadre de l'univers fictionnel et selon les règles de simulation)
- Les zones time-out (toilettes, chambres, tentes, infirmerie, local PNJ, local des organisateurs)

Ces espaces sont en réalités davantage caractérisés par leur catégorisation comme « in » ou « out » que par des limites objectives ou simplement visibles. Les zones dangereuses, par définition interdites d'accès, sont time-out et souvent délimitées par des rubans de plastique blanc et rouge utilisés sur les chantiers de construction (la rubalise). Elle est enroulée autour des les fils barbelés ou déposée près d'obstacles naturels comme des fossés ou des murets. Certains jeux, comme AVATAR, entourent de très larges zones de rubalise dont le franchissement, selon le règlement du jeu, est interdit sauf autorisation d'un organisateur.

Au sein de la zone time-in, certains espaces, qui ne sont généralement pas délimités par de la rubalise sont également considérés comme time-out. A l'intérieur des campements, la majorité des tentes des joueurs sont considérées comme time-out. Certains systèmes de règles prévoient qu'on puisse les cambrioler grâce à une compétence idoine. Elles seront alors considérées comme time-in. A *Ragnarok* par exemple, toute tente fermée est considérée comme time-out (personne n'a le droit d'y entrer à part son propriétaire), sauf si on y place un symbole particulier (le 8 horizontal, symbole mathématique de l'infini). Le cas des dortoirs est variable, pour *Terra Incognita*, nous avons vu au que les PNJ ont attaqué les joueurs endormis. Au chapitre 7, nous avons vu grâce à l'exemple de la « brigade des toilettes » que les sanitaires ne sont pas toujours des zones time-out. En revanche, les cuisines ou les intendances qui jouxtent les « auberges » ou les « tavernes » des sites de jeu sont systématiquement time-out (et interdites tant aux joueurs qu'aux personnages).

Les accessoires du joueur, en tant qu'espaces, sont également concernés par cette catégorisation. Le personnage qui porte une besace, un sac ou simplement un pantalon muni de poches pourra se les faire voler ou fouiller par un autre personnage. Mais le joueur qui l'incarne aura pris soin d'avoir placé ses effets personnels (portefeuille, lunettes, cigarettes) dans des contenants qui seront time-out. Les sacs des joueurs de GN comportent ainsi souvent deux poches : une « poche time-in » et une « poche time-out ». Dans certains jeux, la poche time-in peut être protégée par des cadenas ou des effets magiques. A AVATAR, cette compétence porte le nom de « poche secrète ». La poche est bien réelle, mais considérée comme invisible pour qui n'est pas voleur aguerri.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« Le parfait petit PJ ». Plaquette informative « Qu'est-ce que le GN ? » (©BE Larp)

Dans une certaine mesure, on peut également dire que le corps du joueur lui-même est découpé en zones, bien que l'attribution des catégories *in* et *out* soit discutable. Certains jeux permettent de porter des coups à la tête au cours d'un combat. La plupart les interdisent pour des questions de sécurité. Des nuances existent, dans la possibilité très fréquente de pouvoir assommer un personnage en simulant ou en lui donnant un coup très léger à l'arrière du crâne. Dans le cas de la simulation, cet acte est accompagné d'une annonce verbale : « PAF ! » dans le cas du GN *Ragnarok*.

Cet exemple permet d'illustrer l'idée que le *in* et le *out* ne recoupent pas exactement l'appartenance à l'univers fictionnel. En revanche, ces catégories s'y rapportent, et elles définissent les interactions possibles. Ainsi, il est difficile de considérer que la tête d'un joueur ne fait pas partie de l'univers fictionnel. En revanche, si les règles précisent qu'elle ne doit pas être une cible pendant les combats ou même être touchée (assommement simulé par une tape sur l'épaule), on peut la considérer comme time-out, car aucune interaction n'est possible.

D'autres parties du corps sont concernées par ce genre de questions. Dans le jeu *Dark Age*, les personnages appartenant au domaine « corps » peuvent soigner les blessés grâce à la compétence « massage ». Les règles précisent par un encadré bien visible en milieu de la page que

certaines zones sont « strictement interdites » : « les fesses, l'entrejambe et toute la face antérieure du tronc (ventre et poitrine) ». Ainsi, dans la mesure où les personnages, comme les joueurs, ne peuvent interagir avec ces zones corporelles, de même qu'ils ne peuvent pénétrer dans une tente fermée ou s'approprier les effets personnels d'un joueur, on peut les considérer comme étant time-out pour la raison qu'elles entrent dans la catégorie de l'intime. Ces zones existent donc, y compris du point de vue des univers fictionnels, mais on ne pas interagir avec elles, notamment en les touchant. Ce n'est pas le cas de tous les jeux. A *Warbands*, les coups à la tête sont autorisés et sont considérés comme des dégâts fatals.

Ce n'est donc pas la zone time-in qui pose un problème de définition conceptuelle, mais bien la zone time-out, puisqu'elle englobe des espaces aux propriétés différentes : zone dangereuse (fossé), zone intime du corps (entrejambe), zone qui n'a pas sa place dans l'univers fictionnel (cabine téléphonique), zone « de coulisse » (local des PNJ), zone privée (tente d'un joueur). On peut ainsi dire que les espaces time-out existent en creux par rapport aux zones time-in, et que leur accès peut être interdit au joueur comme au personnage (cuisine, zone corporelle).

Zones au statut ambigu et combinaison des catégories time-in et time-out

Toutes les zones que je viens de décrire, malgré des exemples ethnographiques, font l'objet de catégorisations *a priori*, notamment parce qu'elles sont données par les règles. Il me semble qu'une telle explication ne saurait être complète sans un examen de la façon dont elles sont, en pratique, utilisées ou perçues, notamment quand, comme nous l'avons vu au sujet des catégories temporelles, les joueurs ne sont pas d'accord sur leur nature ou sur leur étendue.

Il existe par exemple de nombreux cas de joueurs réprimandés par des organisateurs parce qu'ils étaient entrés, souvent par inadvertance, dans des espaces time-out. Le cas qui pose le plus de problème est sans doute celui du pickpocket ou du cambrioleur. Il n'est pas toujours simple de reconnaitre une bourse time-in d'une bourse time-out. Cette dernière faisant souvent partie du costume, il est délicat de la distinguer du reste. Les cambriolages sont souvent litigieux, dans le sens que la plupart des joueurs ne possèdent qu'une tente, généralement considérée comme time-out (meublée d'un lit de camp et d'un sac de couchage d'aspect moderne), bien qu'ils considèrent dormir time-in. Ils sont donc, eux-mêmes et leurs possessions de jeu, vulnérables pendant la nuit. Mais ce raisonnement ne fait pas l'unanimité : les cambriolages et les vols restent toujours délicats, et il est fréquent que des joueurs cachent dans ces espaces au statut incertain de ressources de jeu précieuses, les rendant quasiment impossibles à voler. Ce phénomène peut s'étendre au campement tout entier, sachant qu'il est essentiellement constitué de tentes privées et qu'il existe peu d'édifices publics (comme le sont les tentes de guilde à AVATAR). Au chapitre 16, nous avons vu que les combats de siège constituaient pour certains protagonistes la possibilité de récupérer des objets

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

scénaristiques « cachés » dans des camps de faction. Un des problèmes majeurs posés par le cambriolage des édifices publics, c'est que ceux-ci contiennent des ressources de jeu qui sont souvent considérées comme time-out. Par exemple, au laboratoire d'alchimie du jeu *Ragnarok*, les personnages viennent fabriquer leurs recettes. Pour cela, ils apportent les composants nécessaires, symbolisés par des cartes. Ces cartes sont, d'un point de vue time-in, considérées comme consommées dans la fabrication de la recette. Elles doivent donc « disparaitre ». Mais par souci d'économie, les organisateurs récupèrent ces cartes plastifiées pour les réinjecter dans le jeu. Les cartes sont donc stockées au laboratoire dans l'intervalle. Ainsi, même si des boites distinguant les stocks time-in et time-out (fond de caisse et « résidus de fabrication ») existent, les cambrioleurs ne les distinguent pas toujours, ou sont simplement malhonnêtes. Je m'arrêterai ici sur le cas du vol et du cambriolage, qui bien que mobilisant les catégories *in* et *out* au sujet du statut des objets et des espaces, semble avant tout relever de questions de simulation et respect des règles.

Un second cas, spécifiquement lié à l'existence d'un espace au statut ambigu, est également intéressant car il implique des questions de temporalités. Deux types d'espaces, uniquement rencontrés dans le cas des événements de masse (*Ragnarok*, AVATAR, *Conquest of Mythodea*) dénotent par leurs caractéristiques et leurs usages : le « champ de bataille » et la « zone scénario ».

Le champ de bataille est l'endroit où les combats de masse peuvent se dérouler en toute sécurité. Ils sont implantés dans des zones sûres, dépourvues d'obstacles dangereux et généralement planes. Les personnages peuvent y constituer des batailles rangées, comme c'est le cas chaque année à AVATAR avec la fameuse « bataille finale ». La zone scénario est un espace plus discret, souvent à l'écart, cachée par un bosquet ou un relief naturel (colline ou dépression du terrain). C'est là que certaines scènes décidées par les scénaristes vont se dérouler, à l'abri du regard et des interactions avec les autres personnages.

Ces deux types de zones ont un double point commun : leur accès est réglementé par des mécaniques à la fois *time-in* et *time-out* ; les événements qui s'y déroulent sont souvent considérés comme coupés du temps et des lieux où se déroulent le reste du jeu.

Le champ de bataille à AVATAR n'est pas uniquement réservé à la bataille finale du dimanche midi. Il sert également à organiser les combats qui retranscrivent physiquement les actions menées dans un système de simulation proche du *wargame* nommé « géostratégie » que j'ai présenté au chapitre 16. Ainsi, les mouvements de troupes, les invasions de territoire se déroulent sur le champ de bataille. Les joueurs qui y « montent » n'incarnent alors plus leur personnage habituel, mais jouent le rôle de personnages qui se battent au loin, sur les territoires concernés. Il peut exister également des systèmes simulés de téléportation, qui posent également certains problèmes d'appréhension (j'y reviendrai dans un chapitre suivant). Au moment donc où les deux armées entrent sur le champ de bataille, celui-ci est décrété inviolable. Une armée ne peut par exemple pas

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

recevoir de renfort, malgré une barrière symbolisée par une bande de rubalise. On ne peut pas entrer sur un champ de bataille lorsqu'un combat est en court, mais il est toléré que les joueurs qui ont perdu leur personnage en sortent afin de ne pas attendre la fin du combat sans rien faire. Ce qu'il se passe sur le champ de bataille est donc momentanément coupé du jeu : les combattants se téléportent ou feignent un combat qui se passe au loin. Le fonctionnement est quasiment le même pour le jeu *Ragnarok*. En 2012, les personnages avaient la possibilité de se rendre dans les jardins d'un dieu, en passant à travers des « arches ». Ces arches les téléportaient dans une autre dimension, celle des dieux, et les « jardins » avaient été installés sur le champ de bataille. L'ouverture des arches était planifiée à l'avance : un nombre limité de personnages pouvait entrer dans les jardins, et s'ils en sortaient, ils ne pouvaient plus y revenir. Ceux qui n'en sortaient pas à temps étaient considérés comme coincés de l'autre côté (comme si leurs personnages étaient morts). En passant les arches, ils n'étaient plus présents dans la ville d'Harapan (la cité sainte où se déroule la partie), et certains n'en sont d'ailleurs jamais revenus.

La zone scénario est l'endroit où les scénaristes peuvent implémenter certaines histoires pour un groupe particulier de personnages. L'accès en temps normal en est interdit, puisque cette zone, qui sert à de nombreuses petites histoires, est susceptible d'être occupée à plusieurs moments pour des saynètes censées se dérouler dans d'autres lieux. Un peu comme au sujet du champ de bataille, les personnages sont censés se « téléporter » sur le lieu où se déroule un scénario particulier. Par exemple, la zone scénario d'AVATAR a pu servir à régler une action de géostratégie visant à ce qu'une faction colonise un territoire inoccupé. Un groupe de joueurs a été conduit en zone scénario, afin que les personnages partent en reconnaissance. Ils ont ainsi passé une heure dans la zone, en rencontrant diverses créatures et en explorant les différentes ressources du lieu censé se situer à des milliers de kilomètres de là. Comme pour le champ de bataille, bien que la zone ne soit délimitée que par de la rubalise, aucune interaction avec l'extérieur n'est possible.

Cependant, malgré un système de simulation assez clair, les interprétations des joueurs divergent spécifiquement au sujet des points d'entrée et de sortie. Ainsi, il n'existe pas de zone de transit entre la zone scénario et le reste du site de jeu. On y entre et on en sort instantanément, et il est difficile de faire en sorte que des joueurs à l'extérieur, qui passaient par là au hasard, ne voient pas les joueurs à l'intérieur qui s'apprêtent à sortir. En 2009, j'ai pu assister à une scène de ce type, qui permet de comprendre comment catégories de temps de d'espace s'entremêlent.

Un groupe de joueurs devait se rendre en zone scénario dans le but de s'initier à l'exploration avec un guide. Les joueurs étaient donc entrés par un passage assez peu praticable, en passant par un chemin étroit bordés d'orties, ce qui simulait particulièrement bien les conditions difficiles d'une exploration. Mais une fois le scénario accompli, les joueurs ont été reconduits en time-out par un organisateur. Ils ont alors choisi de couper par un point de sortie plus accessible, débouchant sur une

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

zone de jeu assez fréquentée. L'organisateur qui les accompagnait leur a spécifié que dès qu'ils passeraient la rubalise, ils seraient considérés comme étant « de retour » en zone de jeu, et donc « en time-in ». Mais par manque de chance, au moment où ils ont franchi le ruban, les joueurs ont été chargés par un groupe de Cauchemars (créatures maléfique du Monde du Rêve). Surpris, les joueurs ont réagi en se déclarant en « time-out », puisque sortant de la zone scénario. Le temps de s'expliquer, les Cauchemars avaient déjà atteint leur cible et causé des dégâts. Les joueurs n'avaient pas réagi, pensant (ou feignant) être hors-jeu. L'organisateur a donc déclaré lui-même un moment de time-out, débrouillé la situation, renvoyé les Cauchemars dix mètres plus loin et relancé le jeu par un « time-in ! » afin que tous les protagonistes puissent réagir en conséquence.

Comme dans le cas des catégories de temps, les participants d'un GN ne sont pas tous au diapason concernant la nature et les usages possibles des zones de jeu. S'il est d'une part difficile de savoir si une zone est time-in ou time-out (possibilité de cambrioler une tente), l'interprétation des limites concrètes, et des temporalités qui s'y rattachent est flottante, notamment parce que contrairement aux catégories de temps, les catégories d'espace ne possèdent guère de zones-tampons.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la première sous-partie

Il peut paraitre étrange de trouver dans une société largement polarisée autour d'un rapport au jeu et à la fiction qui s'inscrit sur un axe du vrai et du faux, un groupe d'individus qui manipule avec autant d'aisance deux catégories qui ne reposent pas sur ce principe. C'est d'autant plus intéressant qu'ils parviennent à résoudre des questions que les chercheurs s'intéressant au phénomène fictionnel peinent à résoudre. J'ai traité ici des espaces et des temporalités, mais les questions les plus épineuses sur le phénomène fictionnel concernent sans doute sa dimension ontologique : dans quoi s'immerge-t-on ? Qui sont les êtres de fiction ? Quelles sont les caractéristiques d'un énoncé fictionnel[207] ?

Cette communauté restreinte d'individus, communauté qui n'existe guère au-delà d'une pratique de loisir, a développé un système de pensée assez complexe, dont l'utilité se cantonne à ce qui se rapporte à cette pratique. Time-in et time-out, ne sont jamais, à ma connaissance, utilisées dans d'autres sphères que celles du GN, même à titre métaphorique. On pourrait penser notamment que les joueurs s'en servent pour décrire des situations dans lesquelles ils « jouent des rôles », par exemple au travail, en adoptant une attitude d'employé modèle. Je n'ai jamais recueilli de témoignage allant dans ce sens.

La propension du jeu à générer des systèmes de pensée et des façons de voir le monde, notamment en rapport avec le temps, a été étudiée par Wendling dans son étude sur les joueurs d'échecs de compétition (WENDLING 1996 ; 2002). Le GN permet aux joueurs de créer des histoires, des objets, des personnages, des décors mais également les procédés qui permettent de les mettre en scène, ou plus précisément de les mettre en jeu. Ces cadres de pensée permettent de naviguer dans des univers fictionnels qui reproduisent les mondes imaginaires sur le plan matériel. Or dans ce contexte spécifique, il est plus difficile que dans toute autre fiction de s'affranchir de ces contraintes temporelles et spatiales, comme c'est le cas pour un livre, un film, un jeu vidéo[208]. Cela ne veut pas pour autant dire qu'on est totalement dépendant du cadre pragmatique du GN. Pour mieux se coordonner dans l'action collective du jeu, il faut manipuler ces temps et ces espaces et donc les concevoir mentalement comme des systèmes efficaces, qui respectent autant que possible la cohérence des univers.

[207] Questions notamment débattues dans CAÏRA (2011) et MONTALBETTI (2001).
[208] Je reviendrai dans un prochain chapitre sur les logiques de mise en récit qui ne s'accordent pas avec l'implémentation d'une histoire sous la forme d'un jeu.

C'est le caractère *opérationnel* de ce système de pensée qu'il me semble important de souligner ici, essentiellement parce que sur le plan idéel, il contribue à établir des liens de coordination possible pour s'engager dans une action collective. Une des choses qui m'ont le plus marqué pendant mes séjours en Australie, au contact des Aborigènes de la Terre d'Arnhem et du parc national de Kakadu, est l'emploi tout à fait contingent de ces catégories de pensée, notamment des moitiés classificatoires qui divisent le monde en deux catégories, le plus souvent étudiées par les ethnologues sous l'angle de la parenté. Au départ, j'avais pensé qu'il s'agissait de la dégradation d'une « tradition », perdue ou à tout le moins hybridée au contact des *weltanschauungs* des australiens d'ascendance européenne. Les Aborigènes étaient majoritairement chrétiens, et dans leurs œuvres d'art on pouvait voir apparaitre des figures christiques ou des thèmes comme le paradis. Sur le plan de la parenté, les alliances contredisant le système des moitiés exogames étaient fréquentes. La façon de concevoir les espaces, en regard des droits de propriété ou d'usage, était souvent conditionnée par des contraintes purement économiques, et soumises à des logiques familiales au sens occidental du terme (groupe d'ascendants et de collatéraux) plutôt qu'au système complexe des noms de peau, ou des droits secondaires d'une fratrie. L'influence coloniale sur les modes de pensée n'est pas seule en cause. Le modèle de la famille nucléaire exerce son influence sur certains droits de résidence à un niveau très local. Le hameau que j'ai fréquenté en particulier, était constitué de maisons en tôle ondulée, où logeaient des familles qui, bien qu'apparentées, entretenaient surtout des relations vicinales. Mais cela n'empêchait pas la famille A de reprocher à la famille B de ne pas assurer ses obligations d'oncle à neveu concernant l'éduction rituelle du dernier né, ou de jouir de certains privilèges sur la consommation d'animaux chassés sur des terres où des droits d'usage étaient toujours d'application. Le système des moitiés n'est pas forcément moins appliqué dans les régions où « la tradition » est moins vivace. Ses traces sont simplement moins visibles, et ses applications se reconfigurent dans le cadre d'autres rapports de pouvoir (notamment le fait de posséder une voiture, un emploi stable ou la télévision par satellite, sans parler de la politique assimilationniste de l'Etat australien). Certains clans jadis étrangers les uns aux autres sont à présent en contact, et des couples se forment qui sont issus de système d'alliance parfois incompatibles (l'un exogame, l'autre endogame). La solution appliquée est pragmatique. Quand le couple est chez l'homme, on procèdera comme-ci, quand le couple est chez la femme, on procèdera comme ça, et tout fonctionne ainsi dans « l'esprit » rendu par le système classificatoire, et non dans son caractère impérieux. Malgré une apparence rigide et impérieuse, ce système est en réalité souvent adapté pour face à des situations ponctuelles. Il offre la possibilité d'intégrer des éléments qui lui sont extérieurs, comme les ethnologues, qui se trouvent comme je l'ai été, pris dans un système de droits territoriaux, d'obligations morales ou financières, pourvoyeurs de magie

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

protectrice sur leurs biens, dotés d'une place dans le système de parenté (sans lien de sang, mais justement par affinité).

Si je me suis autorisé ce détour par l'Australie du Nord, c'est pour mieux montrer comment les systèmes classificatoires existant dans le GN fonctionnent de façon identique. Ils agissent essentiellement sur le plan de la contingence, ils se rapportent à des situations plus qu'ils ne les normalisent, et quoi qu'il advienne, ils restent le fruit de débats, de consensus, de réflexions collectives des individus qui s'en servent. Ils fournissent donc un cadre tout à fait essentiel dans la compréhension des mécanismes d'engagement, spécifiquement pour illustrer la posture d'immersion collaborative. Ils ne rendent pas toujours compte d'une logique de pouvoir dominant, mais également de la façon dont les gens s'organisent concrètement pour agir, et dans le cas présent, penser de concert. Il serait très compliqué d'agir dans une partie de GN sans s'être auparavant mis d'accord sur certains mécanismes essentiels comme les espaces et les temps. Et ces mécanismes agissent à un niveau bien plus important que la règle de simulation qui autorise ou interdit telle action.

Ce n'est en outre pas parce qu'un consensus existe que tous les acteurs qui se coordonnent pour jouer le perçoivent de la même façon ou le respectent quand il prend la forme d'une règle (ne pas franchir la rubalise). En somme les catégories de pensée sont des façons d'apprêter le monde pour mieux y agir ensuite. Time-in et time-out ne sont pas que des façons de voir le monde, ils constituent aussi des façons d'agir, des attitudes attribuées au joueur pendant la partie, mais également des domaines de connaissance - des informations relatives à l'univers du jeu qu'il faut classer, car ce que sait le personnage, le joueur le sait nécessairement, alors que l'inverse n'est pas vrai. C'est ce que nous allons voir à présent dans la deuxième sous-partie.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

DEUXIÈME SOUS-PARTIE.

« Créer du jeu ». Redéfinir le rapport intérieur/extérieur

Introduction

Dans la sous-partie précédente, j'ai traité des manières de voir le monde, des catégories de pensée qui agissent comme des cadres opérationnels pour permettre au joueur de savoir où, quand et comment agir. J'ai décrit ces catégories d'un point de vue essentiellement normatif : elles délimitent des durées et des espaces. Bien qu'elles agissent parfois de manière impérieuse, elles ne s'articulent pas moins autour de zones de flottement (les périodes de « presque time-in », les cuisines, les parties du corps du joueur) souvent renégociées *in situ*. Les catégories de pensée ont davantage tendance à se rapporter au jeu pour le rendre plus facilement navigable qu'à tenter de le normer.

Ceci étant, leur simple existence ne suffit pas à ce que la partie se déroule. Il ne suffit pas qu'une cinquantaine de joueurs se donnent rendez-vous dans un centre de jeunesse apprêté pour l'occasion pour que leurs personnages puissent y vivre des aventures. Les catégories de pensée participent de la création d'un cadre d'action sur le plan idéel. Elles ne rendent pas compte de la façon dont les joueurs s'engagent dans l'histoire.

Dans cette sous-partie, j'examinerai les conditions qui favorisent l'engagement du joueur dans une histoire, en les considérant comme des balises ou des points d'accroche, autrement dit, ce dont dispose le joueur pour prendre part à une histoire ou pour en démarrer une lui-même. Trois types d'amorces semblent se dégager, qui ne correspondent pas exactement à ce que Schaeffer (1999) appelle des « amorces mimétiques », c'est-à-dire des représentations fictionnelles à valeur référentielle qui amorcent une représentation dans l'esprit de celui qui les perçoit. En réalité, il s'agit davantage d'objets immatériels (des connaissances), d'événements (ce qui arrive à certains endroits, en certaines circonstances) et d'objets matériels.

Les connaissances du joueur au sujet du jeu, des règles, de l'univers fictionnel d'autres personnages, permettent de comprendre comment il s'engage dans la partie. Ces connaissances, il les catégorise, il les trie, il les dissimule, il les ignore ou feint de les ignorer. Nous verrons que s'il en sait trop, ou trop peu, il peut être exclu de certains événements du jeu. Notamment, si certains secrets sont éventés, l'histoire ne vaut plus la peine d'être racontée.

Les événements sont généralement provoqués par les organisateurs pour donner des opportunités aux joueurs de solliciter leurs personnages pour agir ensemble ou individuellement. A cette fin, ils se servent de scénarios construits comme des quêtes. Des événements, parfois construits sur le modèle séquentiel, donnent des indices aux joueurs, leur demandent de prendre des décisions, d'effectuer certaines actions. Ils permettent d'injecter du contenu narratif dans des épisodes de jeu qui pourraient se limiter à des exercices de simulation comme l'échange de cartes.

Les objets matériels existent quant à eux sur deux plans : ceux qui sont créés spécifiquement pour le jeu (monnaie fictive) ou ceux qui y sont introduits (éléments de costume, accessoires). Nous verrons que le simple fait de décrire un objet, du point de vue du joueur ou de celui du personnage, suffit à ce qu'il intègre l'univers fictionnel. L'objet matériel en GN est ainsi très fréquemment le point de départ de petites histoires interactives, connectées ou non aux scénarios écrits par les organisateurs.

Nous sommes donc ici au cœur du processus d'immersion collaborative qui fait du GN un jeu dont la finalité est de créer des histoires. Jouer ce n'est pas que simuler ou incarner un personnage. C'est aussi tenter de se raconter l'un l'autre la même histoire, la développer, lui donner une dimension interactive, en articulant pensée et action.

Pourquoi parler de « création de jeu » et non simplement d'immersion ? Il apparait que dans le GN, bien qu'étant un jeu, certains effets de bords restent induits par les logiques habituelles du récit. Notamment, les personnages y sont autonomes et non manipulés par un narrateur omniscient. Les joueurs décident de ce qu'ils devraient faire, y compris de créer eux-mêmes des histoires. Egalement, les temps et les espaces matérialisés restent difficiles à manipuler. Les ellipses, les événements rapportés sont difficiles à opérationnaliser sans mettre le joueur dans une posture contemplative. L'histoire fait également face à la démultiplication des foyers d'intrigue, qui peuvent se compter comme autant d'interactions entre les personnages, et dont ils seraient à la fois les auteurs, les narrateurs et les spectateurs.

Je partirai ainsi d'une expression vernaculaire : « créer du jeu ». L'expression est fréquemment employée par les joueurs de GN. Le rôle des Guildes à AVATAR est par exemple de « créer du jeu » en direction des débutants. Cela consiste à distribuer de petites missions contre une récompense à des joueurs qui ne savent pas encore très bien ce qu'ils sont censés faire et traînent parfois sans but précis. Les scénarios ont aussi cette fonction, on dit d'eux qu'ils sont « vecteurs de jeu ». On parle également de certains événements accidentels comme étant « générateurs de jeu », ou des certains personnages comme de « portes scénaristiques ». Mais qu'entend-on au juste par cette expression ?

« Créer du jeu » signifie provoquer des situations propices à l'interaction entre personnages. Ce phénomène peut être du domaine de la palabre ou de l'action et est déclenché aussi bien par le

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

joueur lui-même que par des causes extérieures, notamment scénaristiques. C'est une des notions clés du GN et qui le différencie d'autres types de jeux : le GNiste est dans ce cas acteur de son jeu, il va à sa rencontre, il s'engage, contrairement à des jeux de plateaux ou des jeux de rôles sur table pour lesquels l'action vient au personnage par l'entremise du maître de jeu ou le système lui-même (tour de jeu). Dans une partie de GN, le joueur pourrait tout à fait adopter une posture contemplative, et rester assis dans un coin à regarder les autres jouer. C'est une attitude courante, mais généralement ponctuelle, quand le joueur veut faire une pause par exemple. Dans les événements de masse, certains joueurs disent être présents essentiellement pour l'ambiance et pour retrouver leurs amis. Sans être inactifs, ils ne vont pas non plus chercher à faire en sorte que leur personnage s'engage dans un scénario ou prenne part à une quête.

Si je joue un mercenaire dans un GN, il est peu probable que quiconque vienne me proposer de participer à une quête si je reste simplement accoudé au bar d'une auberge, situation pourtant fort probable dans un jeu de rôles sur table où le maître de jeu développe les éléments du récit pour ainsi dire aux pieds des joueurs. C'est le maître de jeu qui anime un scénario qu'il a souvent lui-même écrit, ou qu'il a adapté d'un ouvrage spécialisé. Si les possibilités laissées aux joueurs sont souvent très larges, la fonction même du maître de jeu implique de guider les personnages dans leurs aventures, ce qui n'existe pas dans le cadre du GN.

« Créer du jeu » ou « chercher du jeu », dépend donc essentiellement des joueurs eux-mêmes, notamment de leur réactivité face aux accroches que proposent les organisateurs, mais aussi en créant eux-mêmes des points d'accroche. Cela consiste à aller vendre ses services de garde du corps auprès d'un notable, s'enquérir d'une mission auprès d'une guilde, provoquer un autre joueur en duel, faire le tour des campements pour vendre ses potions. Créer du jeu, du point de vue du personnage, c'est en somme chercher l'aventure. En termes plus sociologiques, on dira que le joueur recherche à s'engager dans une situation pour participer à l'action. En cela, la technique employée peut être décrite comme l'opérationnalisation de référents jusque-là simplement imaginés. Nous sommes ici dans le cadre d'un régime d'engagement à caractère projectif : ce que je peux faire avec mon personnage pour créer ou entrer dans une histoire.

« Créer du jeu » est un concept original, dans le sens que dans tout jeu, l'interaction primaire ne va pas nécessairement de soi. On est souvent contraint à jouer parce que c'est son tour, parce qu'on a un objectif unilatéral (tirer sur des extra-terrestres depuis un vaisseau spatial pour faire le plus gros score) ou parce que l'action se présente d'elle-même (l'aiguille d'un tourniquet pointée vers moi m'oblige à répondre à une question). Dans un GN, ce n'est pas toujours le cas. Notamment, dans un événement de masse, un joueur peut tout à fait passer son temps à se promener, rester dans sa tente ou boire à l'auberge sans que personne ne vienne lui demander ce qu'il fait là, qui il est ou s'il cherche quelque chose à faire. Dans un GN de taille plus modeste, cela est plus délicat et la

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

chose devient impossible dans un jeu scénarisé sur le mode de la *murder party* dans lequel le joueur reçoit un rôle et des objectifs précis. On attend de lui dans ce cas qu'il réalise justement les actions qui lui sont dévolues et qui serviront à développer le récit. S'il ne le fait pas, par exemple en refusant de commettre le meurtre qui déclenchera l'enquête, la partie sera bloquée. Dans ce cas précis, « créer du jeu » relèvera plus de la composition des éléments connus ou inconnus de la trame scénaristique que de l'improvisation, l'un n'excluant pas l'autre.

« Créer du jeu » peut donc être vu comme la variable d'ajustement ou le degré de liberté du joueur dans sa capacité à créer des histoires, tâches en principe dévolues au scénariste. Les dissensions commencent quand le second conteste cette capacité au premier. Le sentiment de frustration chez le joueur nait principalement du non-respect du pacte établi avec l'organisateur. Du moment que le second n'impose pas au premier un récit de vie ou des objectifs de jeu prédéterminés, il ne doit pas l'empêcher de mener son personnage là où bon lui semble, comme l'évoque le groupe de joueur ayant été empêché de mener une révolte paysanne (chapitre 14). A l'inverse, certains joueurs disent s'ennuyer dans des grands événements car ils ne trouvent pas d'éléments de jeu auxquels raccrocher leur personnage et ses envies. Auquel cas, les organisateurs sont susceptibles d'intervenir pour lancer un scénario, comme ce fut le cas pour Tuco et le Chupacabra (difficulté du jeu à redémarrer le dimanche matin).

Créer du jeu, c'est donc souvent créer son propre jeu, déclencher des situations qui permettront de donner une vie et un souffle à un personnage, de l'occuper, de solliciter ses compétences spécialisées, et qui le mettront, pour un instant, sur le devant de la scène et au centre de l'action. Créer du jeu, nous allons le voir, consiste donc autant à s'emparer des cadre de l'histoire que des mécanismes qui servent à la simuler. Créer du jeu, c'est exercer une activité que permet la posture d'immersion collaborative qui fait la spécificité du GN.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 21.
Gérer des espaces de connaissances

Time-in et time-out : des attitudes

De par le fait que le time-in et le time-out sont des moments et des périodes qui exigent du joueur qu'il entre dans la peau son personnage, ces deux catégories de pensée ont tendance à se rapporter également aux attitudes qu'il adopte.

« Être time-in » ne signifie donc pas uniquement être dans un moment ou dans un espace time-in, mais également adopter une attitude proche de celle à laquelle on s'attend dans le jeu de la part du personnage, mais également du joueur. Par exemple, on dira d'un joueur qui ne fait pas suffisamment d'efforts vestimentaires pour se fondre dans le décor qu'il n'est « pas très time-in ». Au contraire, un rôle particulièrement bien interprété à l'aide de mimiques, d'une démarche ou d'un accent qui campent un personnage vaudra au joueur d'être considéré comme « très time-in ». Nous avons vu au chapitre 14 que ces considérations varient d'un joueur à l'autre, et que l'effort consenti par l'un n'est pas toujours considéré comme suffisant par l'autre, notamment sur le plan visuel (les elfes « petits et gros » qui renvoient une image dissonante par rapport à celle plus courante des elfes élancés).

Certains joueurs sont en effet considérés par d'autres comme « pas souvent time-in » notamment car ils passent fréquemment d'une catégorie d'attitude à une autre, mélangeant pendant le temps de jeu les interventions de leur personnage et celle de leur personne. C'est le cas d'un joueur spécifique à AVATAR, qui s'adresse parfois à ses collègues médecins ou à son supérieur de manière time-out, comme s'il ne respectait pas le protocole qui régit les relations hiérarchiques entre les personnages. Egalement, j'ai pu entendre des joueurs de moquer d'un groupe d'autres joueurs en les appelant « la guilde des time-out », pour critiquer aussi bien leur apparence vestimentaire que leur jeu d'acteur.

Passer d'une catégorie de discours ou d'attitude à l'autre, surtout dans le sens du time-out qui viendrait briser le time-in, est souvent mal vécu par les joueurs immergés dans leur personnage. La frontière entre ces deux attitudes est cependant souvent mince et les joueurs aiment se piéger les uns les autres pour savoir comment leur attitude sera perçue par un tiers. En 2007 pendant le jeu AVATAR, lors d'un passage au comptoir commercial que j'occupais avec un groupe de joueurs, un

skaven[209] a jugé bon de couper la file des gens qui attendaient pour s'installer directement sur un banc, couper la conversation du client et évoquer ses propres affaires. Cette attitude très irrespectueuse était évidemment celle de son personnage. Cependant, la réaction ponctuelle d'un des joueurs occupés à négocier avec son client a été de vertement envoyer paître l'homme-rat, en lui demandant de ne pas faire d'histoire et de retourner faire la file comme tout le monde. Peu après, l'homme-rat est revenu nous voir, a enlevé son masque et en s'excusant à moitié, nous a expliqué qu'il ne fallait pas le prendre mal, que son intervention était bien « time-in ». La personne qui l'avait rabroué lui expliqua en retour que son attitude de rejet était également time-in. Cet exemple montre qu'en incarnant un personnage dont les réactions sont soumises aux mêmes impulsivités que celles du joueur qui les incarne, il est aisé de se duper mutuellement. Il n'est pas toujours facile de comprendre si c'est le joueur ou le personnage qui parle, et si la parole ou la réaction qui dénote sont le fait d'une duperie volontaire, d'une saute d'humeur ponctuelle ou d'une difficulté de s'immerger dans son personnage et d'adopter son attitude.

Il existe ainsi certaines zones de flottement, notamment quand le joueur peine à réagir ou à se décider face à une sollicitation faite à son personnage. La spontanéité et les réactions réflexes sont souvent problématiques : comment feindre la stupeur, ou l'absence de stupeur face à une situation surprenante ou au contraire tout à fait prévisible ? Gilles témoigne notamment de ce qu'il qualifie comme « un de ses plus mauvais moments de role-play », le jour où son personnage s'est fait assassiner à AVATAR. Alors que la règle prévoit de simuler cette action par le fait de tracer une ligne imaginaire dans le dos de la victime, l'assassin a jugé bon de faire semblant de l'égorger. Gilles, surpris par le fait de voir qu'on lui tranchait la gorge, n'est tombé mort qu'après quelques secondes de réflexion, pris dans le dilemme entre le non-respect évident d'une règle de simulation (qui l'autorisait à refuser son application) et le fait de briser un moment d'interprétation très important pour le groupe de joueur qui assistait à la scène (l'assassinat d'un haut dignitaire du camp ennemi).

En conséquence, il serait inexact de dire que, par nature, le joueur est au time-out ce que le personnage est au time-in. Ce sont davantage les attitudes, perçues en temps réel par les autres joueurs, qui sont soumises à cette classification, dans le sens qu'elles sont conformes ou non à ce qu'on attend du personnage dans le contexte de l'univers fictionnel. L'attribution d'une catégorie (un joueur trop time-out) relève des logiques du jugement de valeur, mais aussi de conformité. Ainsi, ce phénomène n'est pas sans rappeler la question évoquée au chapitre 17 au sujet du *role-play*, et de la combinaison de capacités de jeu d'acteur, de création de sens, de réussite dans la simulation d'actions immatérielles (découvertes archéologiques). Mais dans le cas présent, on se rend également compte que time-in et time-out, au-delà d'être des attitudes, renvoient à des domaines

[209] Homme-rat issu du bestiaire du jeu de rôle sur table *Warhammer.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de connaissances et de représentations qui conditionnent justement les manières d'agir des joueurs et de leurs personnages.

Des espaces de connaissances qui ne se recoupent pas toujours

Les connaissances que possède un personnage le sont nécessairement aussi du joueur. Mais en théorie, l'inverse n'est pas vrai. Le joueur d'AVATAR lambda sait, car il l'a lu dans les règles, qu'un joueur portant un tulle noir sur le visage est un « Cauchemar», une créature maléfique éprise de violence. En revanche son personnage peut ne jamais avoir vu ce genre de « bestiole » et ignorer totalement si elles sont hostiles ou encore si elles possèdent des pouvoirs magiques. En théorie donc, le personnage n'en saurait guère plus que ce que le joueur a jugé opportun de lui fournir dans le cadre de son background.

Les catégories time-in et time-out s'enrichissent alors d'une nouvelle dimension : en plus de constituer des attitudes, elles concernent à présent des domaines de connaissance, dont les frontières ne recoupent pas strictement celles du personnage et du joueur. En effet, dans la pratique, les personnages en savent toujours plus que ce qu'ils ne devraient, notamment parce que les règles imposent d'adopter certaines réactions dans une situation donnée. Si le joueur ne sait pas qu'un Cauchemar possède certaines capacités spéciales, des problèmes d'interprétation vont vite survenir (comme nous l'avons dans l'exemple du joueur ignorant que ces créatures sont muettes). C'est pour cette raison qu'à AVATAR, un tome entier du livre des règles est consacré à l'univers du jeu, et donne au lecteur les informations minimales pour commencer la partie sans devoir tout découvrir par lui-même. En voici un extrait :

> Bienvenue dans la description sommaire du monde d'AVATAR. Ce livre sera ce que vous en ferez... un superbe fichier de plus dans votre ordinateur... ou le guide de vos prochaines aventures dans le jeu onirique que nous vous présentons.

Sur le terrain, on entendra donc très souvent les joueurs parler d'informations time-in ou d'informations time-out. Les catégories renvoient ici à la manière dont les informations ont été obtenues. Elles ne décrivent pas leur nature, ni le fait qu'elles aient été acquises par le joueur ou par le personnage.

Les connaissances time-in sont celles que possède le personnage, de son propre point de vue sur l'univers fictionnel, en fonction de son expérience imaginée par le joueur (notamment grâce au *background*) et de son expérience jouée (dans des parties précédentes). Les connaissances time-out sont celles que le joueur possède, qui englobent celles du personnage en plus de ce que le joueur sait de l'univers fictionnel parce qu'il l'a lu par exemple dans le livre des règles. Comme au sujet des temporalités, la classification « in » ou « out » ne définit pas de manière stricte l'univers du jeu, elle s'y rapporte et permet de s'en saisir sur le plan opérationnel. A nouveau, ces classifications ne sont

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

pas impérieuses : c'est par l'usage qu'en font les GNistes, notamment hors contexte, qu'on comprend leur fonctionnement essentiellement contingent.

Le joueur, lorsqu'il est lancé dans sa partie, doit donc souvent faire le tri de ses connaissances. Si par exemple en tant que joueur, je sais que mon ami Yann incarne un personnage très riche à AVATAR, mon personnage l'ignore et le considère comme un pauvre vagabond, car c'est l'apparence qu'il adopte. Autre exemple, observé à AVATAR également, celui de deux PNJ qui scénarisent ensemble la guerre de succession qui oppose leurs personnages respectifs. En discutant des modalités du complot qui se déroulera pendant la prochaine partie, le joueur A dit au joueur B : « Time-out, c'est une super idée, mais mon personnage ne sera vraiment pas content s'il apprend ce que tu mijotes en time-in ! ».

Ainsi, les frontières entre ce que sait le joueur et ce que le personnage est censé ignorer semblent claires. Le joueur a lu les règles, il a vu les films et lu les bandes dessinées qui ont servi d'inspiration aux organisateurs. Concernant le genre médiéval-fantastique dominant dans le GN, il semble peu probable qu'un joueur, même débutant, ignore que les « nains » sont généralement petits et barbus, et que les « orks » sont généralement des créatures sauvages et violentes. Dans de nombreux cas, ces créatures sont directement décrites dans les livres de règles, afin que les joueurs aient une connaissance de l'univers fictionnel à même de les aider à construire un personnage. Au chapitre 2, nous avons vu que certains recueils de règles comportent même des cartes et des photographies pour aider le joueur à se représenter le monde dans lequel il va s'immerger. Il peut également placer ses points de création dans certaines compétences qui lui donneront des informations spécifiques. Beaucoup de systèmes de règles mettent par exemple en jeu la compétence « rumeurs ». A *Mythes et légendes*, le personnage peut choisir la compétence « histoire » ou « connaissance des lois ».

Ces deux domaines de connaissances, celles du personnage et celles du joueur, décrits selon l'axe time-in time-out par les joueurs eux-mêmes, ne se recoupent pourtant pas nécessairement. Il existe un lien plus complexe entre ce que je sais en tant que joueur, ce que je sais en tant que personnage, et ce qu'en tant que joueur, je pense que mon personnage devrait savoir, ou en l'occurrence ignorer.

Ainsi, au moment où une situation concrète se présente au joueur, qui exige de prendre une décision au nom du personnage, cette équation à plusieurs variables va influencer la façon dont il s'engage. J'ai choisi d'étudier deux cas en particuliers :

1. Quand le joueur en sait plus qu'il ne devrait. Comment s'y prend-il pour faire en sorte que son personnage soit ignorant ? Devrait-il d'ailleurs l'être ?
2. Quand le joueur n'en sait pas assez. Comment s'y prend-il pour improviser de manière cohérente pour ne pas trahir son personnage ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Encadré : Le goût du secret chez les scénaristes, l'exercice d'une forme de pouvoir ?

La question du compartimentage des connaissances et de leur révélation n'est évidemment pas exclusive au GN. On la retrouve dans le domaine juridique à travers la notion de délit d'initié ou dans de nombreuses professions sous les termes de devoir de réserve ou de secret professionnel. Lors d'une discussion informelle, un GNiste m'a par exemple raconté que son père, médecin généraliste, refusait systématiquement de lui remettre le bonjour de ses amis qui venaient le consulter. Du point de vue du père, son fils n'avait pas à savoir que ses amis étaient venus voir un médecin, quel qu'il soit. J'ai évoqué ces questions au chapitre 7 pour analyser les propos de Sakis au sujet des joueurs qui se ruent sur les PNJ incarnés par des organisateurs dans l'espoir d'avoir affaire à des personnages mieux renseignés que s'ils étaient incarnés par d'autres.

Egalement, j'ai pu à de nombreuses reprises observer que les organisateurs de GN développaient, spécifiquement au sujet de leurs scénarios, un goût prononcé pour le secret, et adoptaient des attitudes proches des notions que je viens de citer. L'organisation d'AVATAR, en 2009 et en 2010, avait notamment pour politique d'obliger les organisateurs postulants à abandonner leur personnage, pour éviter de possibles délits d'initié. En 2012, l'équipe dirigeante de *Ragnarok* comptait en son sein deux organisateurs également joueurs. Lors d'une rencontre festive avec les nombreux PNJ du jeu, ces deux personnes ont convenu de n'être pas présentes, notamment parce que certains PNJ se font passer pour des personnages-joueurs pendant le jeu.

Les raisons de ces secrets ne sont pas toujours évidentes ni faciles à recueillir. En tant que chercheur, on m'a parfois opposé sans aucune justification une zone d'ombre sur un sujet donné. De manière attendue, la question du financement des associations n'est pas la plus facile à aborder, bien que dans l'absolu, elle ne m'intéresse guère. En revanche, j'ai dû parfois batailler pour avoir certaines informations scénaristiques dont les enquêtés craignaient qu'elles soient éventées dans des publications scientifiques.

Pour autant, tous les organisateurs ne sont pas forcément méfiants. Plusieurs ont justifié le recours au secret par souci de préserver les surprises qu'ils réservaient aux joueurs, bien plus que par celui d'un usage malintentionné des informations acquises. Ceci étant dit, ces deux raisons ne sont pas incompatibles. Dans le cas de la *Camarilla bruxelloise*, un PNJ très bien informé du fait de la position hiérarchique de son personnage vampire a souhaité devenir « simple joueur ». Les organisateurs principaux ont refusé cette demande, sur la base qu'il en savait beaucoup trop, et que ces connaissances, étant donnée l'organisation de la société vampire, lui donnait un avantage bien trop important sur les autres joueurs. J'ai pu constater par moi-même, en incarnant à plusieurs reprises des PNJ pour la *Camarilla*, que les connaissances nécessaires pour incarner certains

personnages auraient conduit à un effondrement rapide du scénario global si elles avaient été diffusées auprès des joueurs.

Ce type de « réserves » s'observe donc fréquemment chez les scénaristes de GN. Le cas spécifique que j'ai choisi de développer concerne les scénaristes de faction dans le jeu AVATAR, puisqu'ils y incarnent également des personnages.

Les joueurs-scénaristes d'AVATAR

Le cas d'AVATAR est spécifiquement intéressant, puisque la taille de l'événement a pu porter le nombre des scénaristes jusqu'à une quinzaine d'individus (à raison d'un par faction). En 2009, j'ai participé à la coordination de cette équipe scénaristique et j'ai ainsi pu observer de très près certaines façons de traiter les connaissances « in » ou « out » et les stratégies des acteurs pour les articuler.

Malgré sa taille (il rassemble près de 1 500 joueurs par événements et quelque 200 bénévoles sur un site de 26 hectares), AVATAR est géré par une équipe d'organisation qui n'est pas nécessairement plus nombreuse que pour des événements de moindre importance (de 5 à 7 personnes). Cependant, chaque membre de ce noyau décisionnel est responsable d'une cellule et souvent d'une équipe : logistique, trésorerie, presse, scénario, règles, univers, etc. Ainsi, en 2009, l'équipe principale a décidé que chaque faction devrait avoir un scénariste prêt à collaborer avec elle. La tâche que j'ai occupée à cette occasion a été de coordonner les différentes histoires que ces « scénaristes de faction » m'envoyaient, notamment pour qu'elles s'articulent avec l'univers ou les règles, dont certaines données n'étaient pas connues des joueurs (notamment les secrets concernant la nature du monde fictionnel). Or, ces scénaristes étaient tous des joueurs et devaient, s'ils voulaient travailler ensemble, lire ce que les autres avaient écrit. Chacun savait donc à peu près tout ce qui était susceptible de survenir pendant le jeu : l'arrivée d'une épidémie de peste, les récompenses pour des quêtes réussies, les batailles programmées, etc. Cependant, l'équipe d'organisation leur avait également imposé une condition d'intégrité morale : ils ne devaient pas profiter de ces informations pour favoriser leur propre faction. Je n'ai pas pu personnellement vérifier pendant le jeu que la consigne a été respectée, mais j'ai pu observer deux types de stratégies assez différentes mises en place par les scénaristes pour appliquer cette restriction.

La première consiste à incarner un personnage très haut placé : roi, « grand khan barbare » ou chef militaire. Le scénariste se sert alors de sa position pour mieux guider les joueurs de sa faction et diffuser les informations qu'il possède. C'est aussi un moyen de contrôler le développement des scénarios, par exemple en confiant à certains personnages des missions à réaliser en son propre

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

nom. En tant que chef, il aura plus de chance d'être obéi. Egalement, on attend d'un personnage haut placé qu'il maîtrise une somme d'informations inaccessibles au commun des mortels. Il y a donc, du point de vue de l'univers fictionnel, une certaine logique à ce que le personnage soit bien renseigné. Le joueur-scénariste prend alors le parti de dresser des ponts entre ses deux domaines de connaissance et se trouve en permanence au cœur de l'action, en tant que scénariste et en tant que dignitaire.

La seconde stratégie consiste à faire l'inverse, en gardant le personnage le plus possible à l'écart des grands événements. Même si d'autres joueurs savent qu'il est scénariste, il aura ainsi peu de chance d'être sollicité ou impliqué dans de grandes intrigues. Dans certains cas, le personnage revêt alors une importance inversement proportionnelle à la quantité d'informations qu'il possède. Il s'agira d'un personnage quelconque, sans grande envergure. Dans d'autres cas, le joueur prendra une fonction proche du PNJ. Il incarnera par exemple un barman, une voyante, un médium ou plusieurs personnages adjuvants ou opposants qui lanceront les joueurs sur des pistes scénaristiques, sans jamais y être lui-même impliqué. Il diffusera ses informations par le biais de rumeurs (barman) ou en réalisant des prédictions (voyante), ce qui lui permettra de profiter du jeu, de se costumer, de faire du *role-play*. En termes vernaculaires, on dira de ce type de personnages qu'il constitue une « porte scénaristique », puisque le joueur-scénariste se situe au point de passage entre la sphère d'information des organisateurs et celle de l'univers fictionnel. Stéphane, scénariste de la faction du Naeum Farka, incarne notamment un personnage qu'il décrit comme étant « à mi-chemin entre le voyant et le guide d'orientation ». Son rôle est de répondre, en jeu, aux sollicitations scénaristiques des autres personnages pour les présenter sous la forme de prédictions ou les envoyer accomplir différentes quêtes. Il peut donc rester en time-in pendant la quasi-totalité du jeu tout en sollicitant les connaissances acquises en time-out, diffuser l'information tout en la contrôlant.

Quand le joueur en sait plus qu'il ne devrait : « c'est plus facile de ne pas le savoir que de faire semblant de l'ignorer »

Le possible recouvrement de connaissances time-in et time-out ne pose pas uniquement problème aux scénaristes. Le phénomène concerne aussi les simples joueurs, lorsqu'ils souhaitent par exemple discuter d'événements survenus dans une partie passée, mais que ce que savent leurs personnages respectifs ne coïncide pas. Ce cas n'est pas rare, dans le sens que la totalité des informations scénaristiques d'un jeu est en fait composée par les multiples points de vue individuels des personnages. Si les joueurs échangeaient tous ensemble les informations que leurs personnages détiennent, il y aurait peu de choses que les scénaristes parviendraient à cacher. Ce n'est évidemment pas le cas. Il n'existe pas de « bourse aux informations » et chaque personnage a plutôt intérêt à garder ses secrets. En outre, pratiquer le GN consiste pour bonne partie à résoudre des

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

énigmes, se constituer des alliés, trahir, acheter ou dissimuler des informations. Ce sont également les intérêts du joueur qu'il s'agit de protéger, notamment son plaisir à découvrir certaines informations pas ses propres moyens. Math explique que dans certaines situations, discuter d'une partie s'avère problématique :

> [Math] Dans ce jeu [*Ite Missa Est*] il y a beaucoup de choses secrètes. Ça a donné quelques scènes bizarres, par exemple sur le trajet, on était deux dans la voiture et on ne pouvait rien se dire, on ne pouvait pas parler de ce qu'on avait vécu pendant le jeu, même en time-out. Même si on le sait time-out, c'est dur de se remettre dans le personnage, de faire comme si on ne l'avait jamais su. On fait ça par respect de notre jeu à chacun, pour ne pas qu'on soit amenés à avoir des réflexions que notre personnage ne pourrait pas avoir. C'est plus facile de ne pas le savoir que de faire semblant de l'ignorer.

Il existe visiblement des phénomènes d'autocensure qui agissent comme des mécanismes de protection du plaisir ludique, un peu à la manière un amateur de cinéma qui refuserait de connaitre la fin du film qu'il s'apprête à voir.

Quand le joueur n'est sait pas assez : un cardinal pas très au fait de son culte

Comme c'est le cas dans beaucoup de GN, la plupart des PNJ du jeu *Mythes et Légendes* sont du type « sans rôle fixe ». Ils incarneront, en fonction des besoins du scénario, des brigands, des orks ou des gardes du corps. Certains autres font partie intégrante du jeu, et y arrivent avec des récits de vie et des objectifs complexes. Il est d'ailleurs fréquent qu'ils apparaissent dans plusieurs épisodes successifs. Pour le deuxième opus du jeu auquel j'ai participé, on pouvait y trouver une « shaman ork », un évêque du « culte de l'eau » ou un « farfadet ». Ces rôles ne sont pas tous mis en jeu en permanence. Certains commencent et finissent la partie en compagnie des joueurs, d'autres font de courtes apparitions, en fonction des besoins du scénario. Les informations que les organisateurs leur donnent sont donc souvent aussi précises et limitées que la tâche qu'ils doivent réaliser.

Je m'étais inscrit en tant que PNJ à *Mythes et légendes* sans trop savoir à quoi m'attendre. Je pensais que les organisateurs, ne me connaissant pas, me confieraient un rôle simple ou pas de rôle du tout (PNJ du type interchangeable), ce qui m'aurait très bien convenu pour observer différentes situations. En réalité, au moment où j'arrivai, on m'informa qu'une personne incarnant un rôle important avait eu un empêchement de dernière minute. Je fus ainsi promu « cardinal du culte de l'eau », un personnage qui devait faire trois apparitions assez courtes pendant la partie. Son objectif était notamment de récupérer un livre magique qu'on lui avait volé. Je n'en savais pas beaucoup plus sur ce livre ou sur la personnalité du personnage, mais dans la précipitation qui caractérise habituellement le lancement d'une partie, on m'assura que tout se passerait bien. En effet, récupérer le livre ne fut guère un problème, car les joueurs savaient pertinemment ce que mon personnage

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

venait chercher. En revanche, et comme on pouvait s'y attendre, les personnages-joueurs n'ont pas non plus manqué de me demander pourquoi je tenais tant à ce livre, et ce qu'il contenait. J'ai donc dû ruser pour éviter les questions trop embarrassantes en utilisant un certain nombre de réponses rhétoriques comme « cela ne vous regarde pas », « les voies de la religion sont impénétrables », afin de ne pas commettre d'impairs, car effectivement, je n'en savais pas plus qu'eux.

Le cardinal devait faire une seconde apparition plus tard dans la soirée et notamment se rendre à l'auberge. J'y fis une entrée pour le moins remarquée : beaucoup de joueurs m'ont reconnu comme un personnage très important du clergé. A peine assis à une table, je fus littéralement assailli par des sollicitations en tous genres. On me demande évidemment ce que je fais là, mais on tente également de me gagner à sa cause. En tant qu'ecclésiastique chevronné, on me demande mon avis sur la situation géopolitique de la région. Assez ignorant de l'univers fictionnel du jeu, je peine à donner un avis tranché. Notamment, les relations entre les différents cultes que j'avais comprises comme étant antipathiques voire belliqueuses, sont en réalité assez sereines. Je dois constamment adapter mon discours et me ranger autant que possible derrière le point de vue d'un PNJ évêque du même culte qui est venu me prêter main forte, et qui d'un point de vue time-out est visiblement beaucoup mieux renseigné car il incarne un personnage permanent.

Dans le cas présent, si l'inconfort lié à l'asymétrie des informations time-in et time-out est similaire au cas où le joueur en sait trop, il est dû au fait que les connaissances time-in sont insuffisantes, ce qui du point de vue de l'univers fictionnel est susceptible de générer des incohérences, voire des contradictions (relations entre les différents cultes). Or, ce que dit le PNJ a valeur de vérité, car il est considéré par les joueurs comme bien renseigné par les organisateurs. Cet exemple, décrit ici de l'intérieur mais observé dans bien d'autres cas, montre que ce n'est pas toujours le cas.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 22.
Matérialiser les espaces imaginaires en s'affranchissant de contraintes narratives habituelles

Une partie de GN constitue avant tout un « événement », dans son sens le plus élémentaire. Des gens se rencontrent, à un endroit donné, à un moment donné, pour mener ensemble des activités. Ce terme d'événement est d'ailleurs employé sur le terrain par les GNistes, on parle « d'événements de GN », une partie à venir est souvent décrite comme « le prochain événement » de l'association qui l'organise.

Comme nous venons de le voir, les joueurs doivent entretenir une vision plus ou moins homogène des temps et des espaces pour qu'ils puissent participer de la création d'une histoire à jouer ensemble. Cela est rendu possible sur le plan idéel grâce aux catégories de pensée time-in et time-out, et à leurs nombreuses déclinaisons. Si la question de la matérialité demeure (je l'examinerai au prochain chapitre), les logiques narratives sont également à l'œuvre. Les lieux, les moments, les personnages et ce qu'ils font, tout cela doit être coordonné pour le jeu fonctionne. C'est cette coordination qui permettra aux joueurs d'interagir entre eux, avec l'univers fictionnel et avec le déroulement de l'histoire.

Si le GN a pour projet de faire que des joueurs se racontent des histoires sous la forme d'un jeu, qui doivent être interactives et improvisées, l'activité ne se déroule pas forcément dans des cadres matériels qui lui permettent de le faire. Il est par exemple difficile de transformer physiquement un lieu grâce à des décors ou des effets spéciaux. Il est encore plus difficile de manipuler le temps en ayant recours à des procédés narratifs classiques comme des ellipses ou simplement les pauses dans le récit. Nous avons vu comme l'emploi de tels procédés est délicat : le time-freeze pour littéralement geler l'action, et les procédés de téléportation sur le champ de bataille à AVATAR ou en zone scénario, les scènes ratées qu'on fait rejouer.

Je développerai ici trois exemples observés dans deux événements intermédiaires (dits *inter-events*) du jeu AVATAR, organisés par deux factions : *RAID* et la *journée des Insulaires*. Le principe de ces *inter-events* est de permettre aux joueurs d'incarner leurs personnages dans l'univers du jeu principal, dans des parties de taille plus modeste. La différence majeure est que ce sont les initiateurs de ces inter-événements qui prennent en charge leur organisation, et non l'équipe principale. Le principe et les règles du jeu de référence restent globalement d'application : les ressources économiques circulent et les personnages peuvent mourir.

Ces trois exemples ont en commun de décrire des mécanismes qui permettent de générer des interactions ludiques entre personnages, notamment en matérialisant des espaces imaginaires où des « événements » vont pouvoir arriver. Ils illustrent également certaines difficultés dans l'articulation entre le jeu et l'histoire.

Le premier cas concerne l'utilisation d'un objet qui, manipulé correctement, permet de « faire apparaitre » des lieux remarquables pour une durée limitée. L'apparition de ces lieux temporaires est prévue d'avance dans le scénario, mais si les personnages ne s'y prennent pas convenablement, ils n'y auront pas accès ou ne sauront simplement pas qu'ils existent. Le deuxième cas est celui d'une « téléportation » réalisée grâce à un time-freeze. Les joueurs concernés devaient atterrir dans une réalité parallèle et invisible et s'y trouver prisonniers. Mais d'autres joueurs sont venus pour les libérer, ce qui du point de vue de l'histoire n'était pas possible, mais a pourtant bien eu lieu. Le troisième cas est celui de la matérialisation d'un combat en mer, sur des bateaux qui s'affrontent, et qui consiste en un mixte entre un jeu de plateau sur un damier et le déroulement grandeur nature des phases d'abordage.

Jouer pour créer des lieux et des événements : le cadran magique de l'oracle

Au cours d'une séance d'observation du jeu RAID, je passe par un lieu que les organisateurs ont nommé « l'observatoire ». Un PNJ jouant le rôle d'un oracle y a élu résidence. Cet observatoire est installé dans une baraque en tôle ondulée qu'on a décorée avec des cartes du ciel, des dessins de constellations, un télescope, de faux rayonnages de livres. Au centre de la pièce trône un objet en bois, haut d'un mètre cinquante, qui ressemble à une table d'orientation. Un piquet est posé sur le sol, à son sommet est fixée une tablette ronde découpée en quartiers ornés de symboles ésotériques. On remarque qu'une réglette est disposée de manière à glisser sur le pourtour de la tablette, au bout de laquelle se trouve un anneau en or qui pointe vers le centre du dispositif.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le cadran sur son lieu de fabrication ©S. Kapp

Un groupe de personnages vient rendre visite à l'oracle et s'enquiert de l'utilité de l'objet. Il s'agit de placer une carte des lieux sur le cadran. Une fois la carte positionnée correctement, il convient de positionner la réglette sur un des symboles du pourtour, qui correspondent en réalité à des heures. On retrouve ces symboles sur une horloge placée près des bâtiments principaux du site de jeu. La réglette est également gravée de pictogrammes qui correspondent au type d'événement susceptible de se produire : ouverture d'un site propice à réaliser un rituel, apparition magique de ressources, arrivée d'un personnage, etc. Lorsque les deux symboles coïncident, l'anneau doré marque un emplacement sur la carte, révélant le lieu où l'événement « prédit » par le cadran se réalisera. Ce système plutôt ingénieux a été repris, de même que le matériel, pour le jeu *Ragnarok*, où son fonctionnement est quasiment identique.

Ainsi, par la combinaison de plusieurs informations (un document, une horloge, des symboles sur un artefact) et leur mise en correspondance, joueurs et PNJ peuvent interagir : les uns détiennent des informations que les autres souhaitent connaitre. L'objet et l'interprétation de son sens, notamment s'il n'est pas simplement décoratif, constituent en soi un support pour jouer et pour raconter. Mais au-delà, la mécanique de jeu permet de faire exister des lieux en y faisant s'y dérouler

des événements, à certaines heures, avec certaines personnes, là où aucun repère ne le laisserait entendre. J'ai d'ailleurs constaté à de nombreuses reprises dans ce genre de cas que les joueurs peuvent tout à fait ne pas comprendre le mécanisme, ne pas décoder les symboles, ou encore ne pas être présents aux rendez-vous scénaristiques qui leur sont fixés par ce type de moyen. Certains événements prévus par le scénario, matérialisés par l'allumage d'un fumigène, d'un feu de Bengale ou par la présence de personnages spéciaux, ne se dérouleront pas, ou se dérouleront sans personne pour y assister. L'histoire, dans le sens d'une progression d'intrigues proposées par les scénaristes aux joueurs, n'existe dans ce cas que du fait d'une série d'interactions réussies entre personnages, qui comporte des étapes, comme un récit ordinaire, mais dont la succession ou les modalités de résolution constituent un but en soi. Que les cartes soient volées ou perdues, que l'oracle refuse d'expliquer à quoi sert le cadran, que les joueurs ratent le rendez-vous de la prédiction, et toute l'histoire sera modifiée. Le dénouement de l'intrigue, les personnages impliqués, les cadres temporels de l'action, les modalités de résolution, tout cela dépend des interactions des joueurs et non du déroulement chronologique de l'histoire. Les organisateurs agissent donc davantage comme des instigateurs que comme des narrateurs.

Jouer pour contredire l'histoire : se téléporter dans une dimension parallèle

C'est au cours de la même partie, l'inter-événement RAID, que j'ai pu assister à un second cas de matérialisation d'un espace imaginaire. Mais cette fois-ci, le lieu était supposé être coupé du reste du monde fictionnel et par conséquent inaccessible à la majorité des joueurs. Nous allons voir que par un concours de circonstances, les organisateurs ont dû prendre la décision de contredire l'histoire qu'ils avaient imaginée.

Certains personnages importants, issus des factions ou des groupes présents à RAID ont souhaité tenir une réunion « entre chefs » dans l'auberge du village où se déroulait l'action principale. Les organisateurs avaient prévu que pendant la réunion se déroulerait un événement étrange. Les chefs devaient tous disparaitre dans un éclair de lumière pour réapparaitre dans une dimension parallèle dont ils seraient temporairement prisonniers. Il s'agissait alors de voir comment les personnages subalternes allaient réagir, privés de leur commandement.

Pour mettre en scène cette disparition, les organisateurs ont donc utilisé un time-freeze. Pendant que les joueurs ferment les yeux et se bouchaient les oreilles, les chefs sont emmenés dans la forêt, où ils se rendent compte que tous leurs pouvoirs ne fonctionnent plus et qu'ils sont entourés de créatures dont ils ne comprennent pas la langue. On les enferme dans un cabanon en bois. L'endroit où se situe la scène n'est pas très éloigné de l'auberge où la disparition a eu lieu. Le premier réflexe des personnages subalternes est de fouiller les environs. Ils ne tardent pas à repérer le lieu censé représenter la « dimension parallèle » où leurs chefs ont disparu.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Il y a là un problème certain de cohérence entre l'histoire et le jeu. D'un côté, les personnages ont réellement vu leurs chefs prisonniers. De l'autre, ce lieu n'est pas censé exister, et encore moins être visible ou accessible d'une quelconque manière. Massés devant ce qui figure une porte d'entrée, les joueurs se préparent à donner l'assaut pour libérer les prisonniers. Il faut préciser que l'action se déroule très rapidement : il est impossible à ce stade de contredire ce que les joueurs ont vu par un argument du type « vos personnages ne voient rien, passez votre chemin ». L'action est déjà en cours, chefs et subalternes discutent à distance pour savoir ce qu'il se passe. Un organisateur leur explique alors qu'ils font face à « une muraille infranchissable » symbolisée par une corde tendue entre des arbres. Un joueur essaye de contourner les protections, tandis que le groupe armé reste à l'entrée du camp sans trop savoir quoi faire. Le *stand-by* dure plusieurs dizaines de minutes, personne ne semble savoir ce qu'il convient de faire. Ce que les joueurs ne savent pas, et que les organisateurs ne peuvent leur expliquer, c'est que l'enceinte où sont retenus les prisonniers s'ouvre « magiquement » à heures fixes. Tant que ce moment n'est pas venu, il n'y a littéralement rien à faire.

En somme, les organisateurs ont simplement voulu isoler un groupe de joueurs du reste du groupe, pour les placer dans une réalité parallèle. Mais ceux-ci ont été aperçus, et une fois les joueurs présents, il n'a plus été possible de faire comme s'il n'y avait personne et de leur demander d'attendre que leurs chefs réapparaissent. Tout le problème réside dans le fait que physiquement, on ne peut pas empêcher le groupe armé de voir et de discuter avec les chefs prisonniers. L'histoire improvisée quant à la muraille infranchissable est vite contestée : les joueurs ne comprennent pas pourquoi ils sont coincés à l'intérieur et analysent la situation comme un « bug » de l'organisation. En réalité, c'est l'enjeu même du scénario dont il s'agit ici : alerter les personnages sur des phénomènes d'ouvertures de passages entre plusieurs réalités parallèles. L'idée s'avère évidemment plus facile à raconter qu'à mettre en scène. A l'heure dite, le passage entre les deux réalités s'ouvre, la scène se résout par un combat contre les ravisseurs et les chefs sont libérés.

Ce qu'il est important de saisir ici, c'est que face à une incohérence flagrante, histoire et jeu n'entrent pas forcément dans un rapport de préséance. Il s'agit plutôt de trouver des solutions à l'impromptu qui satisfassent autant le développement du récit (la muraille infranchissable) que l'analyse qu'en font les joueurs, sachant qu'ils n'en possèdent par principe qu'une vision fragmentaire. Certains procédés narratifs sont par nature assez difficiles à décliner dans un jeu qui comporte autant de contraintes matérielles. Cependant, ils semblent surtout fonctionner, malgré les imprévus, quand les organisateurs s'abstiennent de prendre une position d'omnipotence. J'ai évoqué à plusieurs reprises l'exemple d'un épisode similaire se déroulant dans des grottes, et dans lequel les « orgas » ont tenté d'imposer le déroulement d'une histoire selon leur seul point de vue, en faisant notamment s'écrouler l'entrée de la grotte pour empêcher les personnages de sortir. Les

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

conséquences ont été un conflit ouvert avec les joueurs, avec pour résultat le départ immédiat de plusieurs d'entre eux.

Combiner jeu de plateau et jeu grandeur nature : combattre en mer

En 2010, le groupe des Insulaires à AVATAR a décidé d'organiser sa propre journée de faction. Il s'agit d'un événement où les joueurs peuvent se retrouver pour incarner leurs personnages, discuter et régler quelques affaires pour préparer l'événement principal. Ces journées de faction ne comportent pas tous les éléments d'une partie classique. Il s'agit bien souvent de barbecues costumés dans le jardin d'un joueur ou de banquets organisés sur de petits sites loués pour l'occasion. Le scénario y est souvent peu développé et le règles peu sollicitées. Les journées de faction sont l'occasion de se retrouver entre amis et de générer un peu de trésorerie pour investir dans l'organisation du jeu principal (louer une camionnette ou acheter du matériel). Dans le cas présent, les Insulaires ont loué pour le week-end une maison forestière dans un domaine provincial près de Namur. Elle fait partie d'un ensemble épars de maisons accueillant des groupes d'une vingtaine de personnes, équipées de sanitaires, de cuisines, de douches et de dortoirs.

Cette journée de faction est spécifiquement l'occasion de tester un nouveau mécanisme de jeu, en vue de l'intégrer dans le jeu principal. Il consiste à simuler des combats marins. Le monde fictionnel d'AVATAR possède une carte topographique. Sur cette carte, les factions possèdent des territoires symbolisés par des cases. Elles peuvent ainsi faire prospérer leurs territoires ou attaquer celui du voisin. Ce système est appelé « géostratégie », je l'ai évoqué au chapitre 16. Les Insulaires proposent de décliner ce « jeu dans le jeu » dans une version maritime ou les factions pourraient construite des navires, recruter des équipages et monter des expéditions pour faire le commerce de ressources de jeu. Les bateaux se déplacent sur un damier hexagonal figurant des terres émergées et des fonds marins. Chaque bateau, en fonction de sa taille possède des caractéristiques : taille de l'équipage, vitesse de déplacement, capacité de chargement. Ce jeu se déroule par tours, le joueur qui incarne le capitaine déplace une figurine de bateau dans la direction de son choix et selon le nombre de cases prévues. Ce jeu étant conçu comme la version marine du jeu de géostratégie, la question des combats en mer est rapidement évoquée.

Le but du jeu n'est pas clairement antagoniste. Il s'agit surtout de faire des affaires en transportant des marchandises. Ainsi, lorsque deux navires se retrouvent sur des cases adjacentes, les capitaines ont le choix de déclencher un conflit ou de passer leur route. S'ils choisissent la première option, l'abordage sera transposé en grandeur nature. Les deux capitaines disposeront alors d'un laps de temps limité pour constituer un équipage, cette fois constitué des joueurs présents, et se rendre à l'extérieur, ou deux rectangles blancs ont été délimités sur le sol. Les deux groupes prennent place dans ces « bateaux » et quand le signal est donné par les organisateurs,

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

l'abordage commence. Deux couloirs joignent les rectangles: ils symbolisent des passerelles entre les navires. Si au cours de l'assaut un joueur pose un pied en dehors du cadre tracé au sol, on considère qu'il est tombé par-dessus bord. Il doit alors marcher en canard jusqu'à l'arrière de son navire pour simuler le fait de nager. Il peut alors remonter à bord et continuer le combat. Le combat n'est affecté par aucune disposition particulière : les joueurs ont des points de vie, lorsqu'ils sont touchés, ils sont blessés ou meurent. Ce sont évidemment les survivants qui remportent le combat.

Je ne m'attarderai pas plus sur la description de ce système de jeu. L'élément le plus important est que le jeu marin est le résultat d'une combinaison entre un jeu de plateau et un jeu grandeur nature. Certaines actions sont racontées et simulées grâce à un damier et des figurines, certaines autres sont interprétées physiquement. Les moyens employés par les joueurs sont donc mis en adéquation avec le type d'histoires qu'ils souhaitent raconter. Attirés par le genre et l'univers pirate, les Insulaires ont cherché à reproduire des abordages. Les événements ainsi créés, même représentés de manière très sommaire (rectangles blancs au sol figurant des bateaux) ajoutent donc au plaisir de vivre une histoire. Il apparait comme bien plus amusant pour les GNistes de « réellement » combattre en mer plutôt que de déplacer des figurines et de lancer des dés pour savoir qui l'emportera et simplement s'imaginer la bataille. Les limitations d'une logique narrative seraient ici celles de devoir simuler physiquement des événements trop complexes. L'exemple montre qu'avec peu de moyens, le résultat est jugé bien assez bon. Il sera d'ailleurs repris et développé pour le GN Ragnarok. Le jeu marin y comporte trois phases permettant l'utilisation de canons qui tirent des balles en mousse. En outre, les bateaux, désormais composés de mats et de bastingages, sont également utilisés pour simuler le prélèvement de ressources sous la forme d'une pêche matinale. Armés de cannes et de lignes, les joueurs doivent attraper des poissons en bois munis de crochets, disposés à des distances variables sur la « mer ».

Le jeu marin propose donc d'ouvrir un espace de jeu secondaire dans l'espace de jeu principal : les joueurs qui combattent ou pêchent le font au vu et au su de tout le monde. Simplement, on part du principe qu'ils sont en réalité « en pleine mer ». Ainsi, la mécanique de jeu (obtenir des ressources) a été enrichie d'un système de simulation (la pêche), ayant généré lui-même la construction de lieux et d'événements, enrichissant ainsi la dimension « historiée » du jeu. Encore une fois, histoire et mécanisme de simulation ne sont pas en concurrence, ils s'enrichissent réciproquement.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Une phase de canonnade à Ragnarok 2011 (© Thibault Belvaux)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 23.
Créer du jeu à partir d'un objet

Nous avons jusqu'ici étudié dans cette sous-partie le cas d'objets essentiellement immatériels : des catégories de pensée, servant à décrire des temporalités, des espaces mais aussi des attitudes. J'ai traité également de la gestion des connaissances et de la façon dont se raconter des histoires passe aussi par le besoin de créer des situations et des événements susceptibles de l'enrichir, tout en offrant la possibilité aux joueurs d'interagir grâce à leurs personnages.

Il me semble que la description et l'analyse des phénomènes qui permettent au jeu et à l'histoire de s'enrichir mutuellement ne serait pas complète sans une attention portée à la place de l'objet matériel. L'activité de GN fait un grand usage de l'artefact. Il prend des formes et des usages très variés, nous les avons notamment abordées au sujet du costume, du badge des joueurs vampires de la Camarilla, du tronc d'arbre du jeu *Conquest of Mythodea*, reconverti en bélier pour prendre d'assaut la citadelle des morts-vivants.

Les objets qu'on peut trouver dans une partie de GN sont aussi bien ceux qui sont produits spécifiquement pour l'occasion - monnaie fictive, énergie magique à dépenser sous forme de cartes à déchirer - que ceux de l'ordinaire, adaptés, combinés ou recyclés pour devenir une possession du personnage - son costume ou ses accessoires. Certains autres restent indéniablement attachés au joueur : ses lunettes, son téléphone portable, son portefeuille, sa trousse de toilette. J'entends montrer ici dans un premier temps que l'usage des objets n'est pas nécessairement conditionné par une répartition initiale dans les catégories time-in ou time-out. Certains objets peuvent très bien passer d'une catégorie à l'autre et illustrer la difficulté d'appliquer des règles dans des univers fictionnels ouverts à l'interaction.

Je vais ici d'abord considérer la façon dont les objets se situent à l'articulation entre le jeu et l'histoire, parfois par le simple fait d'être vus, décrits ou d'être l'enjeu d'une interaction a priori banale. Nous avons déjà pu constater la vitesse à laquelle un objet transite du monde fictionnel au monde ordinaire. A *Imago*, un chien en peluche devenu le *chupacabra*. Mais tout de suite après le jeu, les organisateurs ont ressorti la peluche pour plaisanter et faire rire les autres joueurs. Le monstre est redevenu jouet très rapidement. Ce n'est ainsi pas par nature que l'objet va être manipulé ou laissé de côté, c'est parce qu'il constitue la possibilité de s'engager dans une histoire, notamment car il matérialise un référent idéel.

Ce qu'il convient alors de comprendre, c'est comment l'objet passe d'un statut à l'autre, et comment il sert, comme j'en ai fait mention dans l'introduction de la sous-partie, de point d'accroche pour créer ou entrer dans une histoire. Je vais montrer ici que cette opération se déroule simplement en parlant de l'objet, en le décrivant. Créer du jeu c'est parfois simplement discuter. Pour illustrer ce phénomène, je me servirai de trois exemples d'interactions verbales entre deux ou plusieurs personnages-joueurs. Ces trois exemples ont en commun de mobiliser le discours au sujet d'objets matériels ou symboliques. Ils ne sont pas exhaustifs quant au phénomène de création de jeu en général mais présentent l'avantage d'avoir un point commun facilement identifiable - un artefact. En outre ils illustrent de manière assez claire la position liminaire du joueur au moment où il est question qu'il s'engage dans une histoire.

Ces trois objets sont un bonnet en laine polaire, une care plastifiée symbolisant une pierre précieuse et une bague. Ils ont tous trois été observés pendant la journée de faction des Insulaires dont il a déjà été question concernant les combats marins.

Quand l'objet ne devient pas histoire : un bonnet en peau de phoque

Occupé à observer le jeu marin sur le plateau où les joueurs déplacent des figurines de bateaux, j'assiste à une discussion entre deux personnages conquistadors. Un joueur a trouvé sur une table un bonnet en laine polaire. Il s'agit du bonnet qu'un autre joueur place sous son casque en métal pour des raisons de confort. Ayant délaissé le casque trop encombrant, il a oublié son bonnet sur un coin de table. Un de ses compagnons, qui connait bien l'origine du bonnet, lui demande (à ce moment ce sont les personnages qui s'expriment) s'il sait de la peau de quel animal est fait le couvre-chef. Le bonnet étant gris, il lui demande s'il ne s'agirait pas d'une peau de phoque.

L'autre prend alors le bonnet et le jette négligemment par-dessus son épaule sans autre forme de commentaire : il disparait sous une table sans que personne n'y prête vraiment attention. Comment interpréter cette courte scène ? La présence du bonnet sur un coin de table n'est pas très significative de l'ambiance immersive du jeu. Personne n'en a fait scandale, pas plus qu'au sujet des nombreux appels téléphoniques entendus le matin même émanant de joueurs perdus sur le chemin du site de jeu.

Malgré les apparences, le joueur qui a feint l'étonnement en trouvant le bonnet n'a pas fait acte de remontrance envers son camarade. Les deux joueurs sont de plus amis : il a simplement saisi une opportunité pour créer du jeu avec un autre personnage grâce à cette occasion. En faisant rentrer cet objet *a priori* time-out dans une conversation time-in, il a donné l'occasion à son interlocuteur de tirer un fil de jeu, de raccrocher une histoire à un objet. Ce dernier, conscient de son oubli, a préféré se débarrasser de l'objet encombrant, interprétant visiblement la remarque de son collègue comme une remontrance, une rupture du sentiment immersif dû à la présence d'un objet

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

trop moderne d'apparence. Cependant, il avait aussi une myriade d'autres réactions possibles à offrir. Il aurait pu par exemple, saisir la balle au bond et improviser un récit quant à l'origine du bonnet, en racontant comment il l'avait acquis, de quel animal venait la peau ou toute autre possibilité. Ces occasions où un locuteur tend une perche à un de ses congénères sont très fréquentes pendant les parties que j'ai observées, elles donnent de la substance à l'interprétation de l'histoire et permettent de provoquer des réactions en chaîne en puisant par exemple dans le récit de vie du personnage et qui sert justement à ce genre de situations. Le bonnet serait en peau de phoque ? S'agit-il d'un phoque des mers du Sud ? Devrait-on tenter de le vendre ? Envisager d'acquérir un bateau pour monter une expédition de chasse, etc. Ainsi n'importe quel objet ou n'importe quel acte, si insignifiant soit-il, peut être générateur de nombreuses interactions ludiques du domaine de l'action ou de la parole.

On remarquera ici le cas un peu particulier de l'introduction d'un objet hors-jeu dans une situation en jeu, objet jeté par-dessus l'épaule par le joueur qui a jugé qu'il ne devait pas saisir la perche tendue. Cela marque le fait que la réponse à une sollicitation visant à créer du jeu n'est pas obligatoire : on joue si l'on en a envie, on réagit à une proposition ou pas. Nous voyons également ici la possibilité de passer très facilement la frontière des catégories time-out et time-in aussi bien que celle entre la personne et son personnage. Si c'est la personne qui a oublié son bonnet, c'est bien le personnage à qui on a demandé en quel matériau il était fait. Il existe donc dans le GN, par l'entremise de petites scènes de ce genre d'innombrables possibilités de créer du jeu à partir de phénomènes qui semblent insignifiants. L'objet est ainsi chargé d'un sens symbolique souvent totalement indépendant de sa nature. Dans ce cas précis, l'objet n'était pas destiné à entrer en jeu.

S'engager dans une transaction commerciale : se laisser arnaquer dans l'intérêt de l'histoire ?

Pour observer cette partie de GN, la journée des Insulaires, Pascal, l'organisateur principal, m'avait confié le rôle d'un PNJ armateur. Mon rôle était de prendre les commandes des délégations présentes et de leur « fabriquer » des bateaux. Propriétaire du chantier naval de Sainte Bernadette où se situait l'action de la partie, mon personnage exploitait également quelques plantations de tabac, marchandise que je pouvais vendre aux commerçants en transit. La plupart de mes actions étaient uniquement simulées à l'oral, l'essentiel du rôle consistant à négocier le prix des constructions. Une fois l'affaire conclue, je devais échanger la figurine du navire contre la somme convenue.

Au cours de la partie, un joueur est venu me trouver pour me proposer « l'affaire du siècle ». M'ayant bien identifié comme armateur, il me proposa de lui fabriquer un bateau en échange d'un bijou « particulièrement rare ». Le trésor qu'il me présenta était une carte plastifiée, telles qu'on les trouve dans beaucoup de GN. En l'occurrence, celle-ci était venait d'AVATAR, et symbolisait un

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

composant entrant dans la fabrication des recettes d'alchimie. En somme, il s'agissait d'une carte assez commune et de faible valeur. Cela, je pouvais en attester en tant que joueur, mais qu'était censé savoir mon personnage ? En outre, que savait le joueur qui venait me proposer l'affaire, quelles étaient les intentions de son personnage ? Devais-je me laisser avoir (interpréter mon personnage de manière naïve) ou au contraire refuser catégoriquement d'acheter cette babiole à prix coûtant ?

Je décidai d'être pragmatique : refuser la vente d'entrée de jeu serait revenu à casser sa tentative d'interaction et, dans le cas d'une mauvaise foi qui se serait transcrite en tentative d'escroquerie (mon intuition initiale, confirmée par la suite), à le priver du plaisir de tenter d'arnaquer mon personnage. Je jouais donc le jeu, mimant l'expertise de la carte comme je l'aurais fait concernant la pierre qu'elle symbolisait. Cas particulier, je n'avais aucune raison spécifique de refuser de me faire arnaquer : j'interprétais un PNJ et l'argent que j'aurais dépensé contre la carte n'était pas à moi mais au stock virtuel du jeu, ce que je pense le joueur n'ignorait pas. Eussé-je été joueur, j'aurais sans doute coupé court sans risquer mes propres fonds.

Dans le cas présent, j'avais le champ libre et mon plaisir de jeu aurait pu être, pourquoi pas, de jouer le « pigeon » et de me faire avoir facilement. Cependant, je décidai de tester les capacités de négociation du joueur en face de moi, mon personnage étant tout de même un des plus riches notables de la région, je l'imaginais expert en affaire et difficile à arnaquer. Le domaine de connaissance de mon personnage et le mien en tant que personne étant donc bien distingués, j'ignorais totalement ce que le joueur et le personnage adverse avaient en tête. Un seul moyen de le savoir : quel prix m'en offrait-il ? Il me répondit que la valeur de la pierre dépassait largement celle de mon bateau. « Très bien, répondis-je, dans ce cas, je vous propose d'aller le vendre à un joaillier et de me rapporter la somme que je vous demande en monnaie sonnante et trébuchante. Je n'ai que faire de cette pierre, et si elle vaut vraiment plus que mon bateau, vous y gagneriez de surcroît en empochant la différence ». Pris à son propre jeu, le joueur se lança dans une explication bancale sur la sympathie de mon personnage et sur le fait qu'il tenait à être honnête avec un commerçant respecté. La ficelle était grosse : mon personnage flaira l'histoire louche et se retira de l'affaire.

La construction d'un argumentaire autour d'un objet de jeu nous a donc permis, au joueur et à moi-même, d'entamer une petite histoire indépendante, n'impliquant *a priori* que nous deux personnages. Nous avons créé une courte scène impliquant les compétences que nous avions choisi d'attribuer à nos personnages, nous avons tous deux évalué le pour et le contre, en faisant des paris subsidiaires sur le comportement de l'autre, notamment en termes de capacité à convaincre.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Une tentative de créer du jeu étudiée de l'intérieur : la bague de Jellyfish

Le troisième exemple d'un phénomène pouvant être qualifié comme « créer du jeu » s'est déroulé un peu plus tard dans l'après-midi de la même journée. Toujours dans mon personnage d'armateur, je remarquai un joueur costumé en pirate qui semblait se lamenter avec beaucoup d'effets théâtraux. Il avait apparemment perdu une bague, ou plus précisément, il était persuadé qu'on la lui avait volée. Etait-ce le personnage ou le joueur qui parlait ? Difficile à dire. Toujours est-il que le joueur proposait de « mettre sa tête sur une pique » au voleur s'il l'attrapait. Peu de temps après, une joueuse de son groupe partit en quête de la bague volée : en se faisant passer pour une diseuse de bonne aventure, elle alla inspecter les mains de tous les joueurs présents, sans succès.

Nouvel épisode de jeu, nouvelle manière de créer du jeu sur le vif, de créer une mini scénarisation, de compléter une quête. Le hasard faisant parfois bien les choses, je retrouvai peu de temps après la bague volée sur le sol, près de l'entrée de l'auberge. A nouveau, que faire ? S'agissait-il de la bague perdue : la description correspondait. La bague avait-elle été placée à cet endroit à dessein : je l'ignorais (la coïncidence semblait peu probable). Je pris le parti de considérer que c'était mon personnage qui avait trouvé la bague. Il va sans dire que si c'était simplement le joueur qui l'avait trouvée, et que la bague avait été perdue comme on perd un portefeuille ou une paire de lunettes, je l'aurais rendue à son propriétaire. Mais étant donné le scandale qu'il avait manifesté publiquement - et vue la piètre qualité de la bague - je décidai donc, car le jeu le permettait à ce moment précis, de tester l'hypothèse du scénario. Trouver cette bague faisait peut-être partie d'une intrigue, tout comme les organisateurs avaient caché dans le décor, sur un bout de papier, les coordonnées d'un trésor à aller saisir sur la carte marine à l'aide d'une figurine de bateau. Je misais à ce moment sur mon expérience de joueur et de scénariste : il est extrêmement rare en GN de tomber sur le bon objet au bon moment, par le seul fait du hasard. En tant qu'observateur, j'avais également une très bonne opportunité de comprendre, de l'intérieur, les logiques à l'œuvre chez les joueurs.

A cet instant, il s'agit bien du joueur qui pense devoir répondre à une demande scénaristique de l'organisation. Par l'entremise de son personnage, il entreprend une série d'action qui permettra de résoudre la quête. Ce procédé est assez fréquent : le scénariste place des indices à divers moments et endroit du jeu et, misant sur les capacités de déduction des joueurs qui endossent le rôle d'enquêteurs, attend que la mission soit remplie. Les ficelles d'une intrigue sont plus ou moins grosses et les joueurs apprécient la finesse d'une énigme, là où ils dénigrent d'être conduits dans un canevas d'enquête trop évident, voire proprement dirigiste.

J'avais donc la bague en main : qu'en faire ? La rendre à son propriétaire n'était sans doute pas la manière de résoudre ce scénario. Je décidai à mon tour de créer un épisode de jeu, en étant cette fois l'acteur du processus. Pourquoi ne pas vendre cette bague à un joaillier et attendre que ce

dernier se fasse attraper par son propriétaire, qu'il se retourne contre moi, que l'on se lance dans un règlement de compte, un procès ou au contraire un règlement « à l'amiable ». Voilà de quoi créer une petite histoire interactive et sympathique. Je cherchais donc un « client ». Un joueur se porta acquéreur de la bague pour une somme modique, il n'avait pas entendu le propriétaire se plaindre bruyamment de la perte de l'objet et ne s'enquît pas de connaitre son origine. Le piège était posé, il suffisait d'attendre et l'occasion était trop belle pour l'ethnographe de pouvoir observer *in situ* comment pouvait se résoudre ce genre d'*imbroglio*.

L'attente fut longue, le joueur qui avait perdu la bague en fit son deuil, la prétendue diseuse de bonne aventure se lassa d'inspecter les mains de joueurs présents et finalement plus personne ne se soucia de la bague. Plus tard dans la journée, je revins auprès de l'acheteur pour lui demander en tant que joueur et plus en tant que personnage, de me la restituer avant son départ, car si mon personnage la lui avait vendue, c'était bien moi qui devrait la rendre à son propriétaire légitime. Il m'informa alors qu'on avait vu la bague à son doigt et que son propriétaire l'avait récupérée sans autre forme de procès. L'hypothèse du scénario tombait à l'eau, la bague avait bel et bien été perdue involontairement et je l'avais trouvée par hasard. L'acheteur me reprocha même de l'avoir arnaqué, sachant que la bague ne m'appartenait pas à la base. A ce moment, c'était le joueur et pas le personnage qui s'exprimait, non parce qu'on l'aurait accusé d'un vol véritable, comme celui d'une paire de lunettes ou d'un portefeuille, mais parce qu'il avait perdu son argent et son bien dans le processus. Ainsi, en pensant participer à une histoire qui eut abouti sur une querelle, j'avais simplement à mon tour arnaqué un autre personnage. Pourtant le personnage de Jellyfish avait mis en récit la perte de la bague avec beaucoup d'effets théâtraux, et l'attitude de la fausse bohémienne invitait à considérer l'épisode comme du domaine du time-in.

Quels objets sont time-in, quels objets sont time-out ?

Il convient de préciser ici que dans beaucoup de GN, tout s'achète et tout se vend, les personnages nantis s'amusant à dépenser de manière dispendieuse, les moins riches vendant leurs services à qui veut bien les acheter. Les troubadours font souvent passer un chapeau, dans lequel on trouve aussi parfois des euros, et les prostituées vendent de faux quarts d'heure de plaisir ou des dîners aux chandelles. Beaucoup de monnaies ou de biens qui n'ont pas été produits ou avalisés par l'organisation circulent : des fausses drogues, des cailloux brillants qu'on fait passer pour des lingots d'or, parfois des contrefaçons de monnaie de jeu, des cartes au trésor, plus ou moins authentiques, des informations plus ou moins fiables. Dans ces cas nombreux, il n'existe pas vraiment d'objets ou de services qui sont par nature considérés comme time-in ou time-out. Pour qui souhaite vendre une bague de pacotille ou une carte plastifiée symbolisant une pierre précieuse, le procédé est souvent similaire, du moment que le joueur qui possède le bien soit d'accord de le mettre en circulation. La

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

malhonnêteté des personnages qui n'hésitent pas à tuer ou à voler pour leur profit personnel se double d'une honnêteté assez visible des joueurs, qui déposent les objets « volés » ou trouvés à l'accueil des sites de jeu, où eux qui les ont perdus pourront les récupérer. Après trois ans de terrain, je peux dire que les vols véritables sont rarissimes.

Ces trois exemples nous montrent que les frontières entre les catégories de time-in et de time-out sont aussi perméables au sujet des objets matériels qu'elles le sont pour les temporalités ou les espaces. Dans le cas présent, le simple fait de parler de ou de penser à un objet, c'est-à-dire notamment de le classer dans telle ou telle catégorie, permet de créer des histoires interactives. Au final, l'environnement du jeu, censé représenter l'univers fictionnel pourrait être considéré comme la somme des décors, des objets, des personnages ou des événements qui le caractérise, y compris ceux qui n'en font pas partie à l'origine (troncs d'arbres, bonnet en laine polaire, bague de pacotille).

Il n'existe donc pas de manière formelle de compétence permettant de reconnaitre à coup sûr ce qui est en jeu ou hors-jeu au-delà des évidences comme les objets personnels (lunettes, médicaments, portefeuille), les équipements de sécurité (extincteurs) ou certains objets clairement incohérents avec l'univers sollicité (je pense aux véhicules notamment). Si certains objets ne seront jamais manipulés ou décrits pour intégrer une histoire, ce n'est pas tant à cause de leur valeur référentielle (téléphone portable dans un monde médiéval) mais plutôt du fait de leur finalité. Gil Bartholeyns[210] explique notamment :

> Dans la forêt, le personnage fugitif, finalement rattrapé par la milice, ne peut se servir d'aucune branche « réelle » pour se défendre. Parmi tous les couteaux présents sur la table, seul le couteau de jeu, inoffensif, peut servir à menacer le mauvais payeur. Littéralement, l'arme réelle n'existe pas du point de vue de la fonction ludique. Il y a ainsi plusieurs « ordres d'existence » en présence l'un de l'autre.

Certes, plusieurs « ordres d'existence» sont susceptibles de cohabiter, mais il me semble ici que c'est surtout à cause du risque que leur usage implique que ce type d'objet n'est pas utilisé à des fins de simulation, comme ne le sont pas les armes à poudre, soumises à une législation spécifique. De plus, ces ordres d'existence ne sont pas figés. La branche peut servir à se défendre, ou plutôt, à feindre de se défendre. Il est tout à fait concevable qu'un joueur ramasse une branche et menace ses poursuivants, jusqu'à faire semblant de porter un coup, ou s'il juge que cela peut être fait sans danger, frapper avec la branche à côté de sa cible, comme on achève dans de nombreux GN les joueurs agonisant en leur tapant doucement sur la tête ou juste à côté de la tête avec une arme en mousse. Ce qui est feint n'est pas l'utilisation de l'objet, comme dans le cas d'un combat à l'arme en mousse dans lequel les coups sont réellement portés. Ce qui est feint, c'est la capacité des objets à

[210] BARTHOLEYNS, 2009 ; p.36.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

contredire certaines normes et principes du monde ordinaire : porter atteinte à l'intégrité physique d'une personne, provoquer de la douleur, atteindre à la dignité ou à la moralité.

En réalité, le jeu se nourrit de ce mélange des genres et d'une capacité du joueur à faire pénétrer des objets communs dans l'univers fictionnel. Le mécanisme de jeu dépasse le cadre de la simple règle, il consiste justement à participer à l'histoire en y intégrant des éléments qui ne s'y trouvent pas à l'origine. La validation d'une « idée » de ce type requiert donc parfois l'avis d'un arbitre ou d'un organisateur, pour éviter, au-delà d'une incohérence potentielle avec le référentiel fictionnel, un usage malintentionné des règles pouvant passer pour de la triche. Je citerai comme exemple le cas d'un joueur incarnant un druide, ayant comme capacité d'être invulnérable lorsque sa main touchait un arbre. Ce joueur a eu l'idée d'apporter un bonsaï en pot dans une partie, en se prévalant d'être invulnérable tant qu'il le portait dans ses mains.

Dans la sous-partie suivante, nous allons voir comment l'objet, au-delà de pénétrer dans l'univers fictionnel comme support d'histoire, de missions ou de mini-scénarios, est également approprié et débattu au travers des règles de simulation, de propriété ou de sécurité.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la deuxième sous-partie

La deuxième idée de cette partie consacrée à l'étude de l'effort d'organisation du GNiste en posture d'immersion collaborative a consisté à étudier la façon dont les joueurs se coordonnent pour créer ensemble des histoires qui ne sont pas tant mises en récit que mises en jeu. Si les catégories de la pensée étudiées précédemment constituent des cadres qui permettent d'ajuster l'action collective, le phénomène de création de jeu constituerait ce qui se déroule au sein de ces cadres, ou plutôt, ce que ces cadres rendent possible, dans le sens d'une génération de contenu plutôt que d'une restriction. Nous avons vu ici que le phénomène qui correspond à l'expression « créer du jeu » prend une forme très contingente, qui rend notamment compte de la capacité des acteurs de faire correspondre leurs cadres de pensée et leurs cadres d'action.

Time-in et time-out se réfèrent donc également à des attitudes qui renvoient à la capacité d'un joueur de « coller » à son personnage. Il s'agit ici d'évoquer davantage que le simple jeu d'acteur ou les capacités de comédien, liées au charisme, à la présence, à l'élocution, à la personnification de traits de caractère. Il s'agit surtout d'une capacité à manipuler non seulement les domaines de connaissance du joueur et du personnage, mais surtout à ne pas les confondre. La raison principale pour laquelle cette confusion est dépréciée est que l'histoire pâtirait d'un dévoilement inopportun ou trop précoce. Ce qu'un joueur sait et que son personnage n'est pas censé savoir, il doit l'occulter pendant la partie. Mais cette dissociation en simultané est souvent complexe, et les joueurs confessent se laisser rapidement entraîner dans des réflexions que leur personnage n'est pas censé suivre, étant donné ce qu'il sait d'une situation. Si le « refus de savoir » apparait comme la stratégie la plus simple à mettre en place, elle n'apparait pas comme la plus fréquemment appliquée. Certains organisateurs développent un goût pour le secret et veillent à ce que les joueurs en sachent le moins possible pour en découvrir le plus possible pendant la partie. Certains joueurs qui discutent entre eux prennent également soin de ne pas trop en dire. Mais pour les cas où l'acquisition de connaissances est nécessaire à la participation au jeu, comme c'est le cas chez les joueurs-scénaristes d'AVATAR, deux autres stratégies sont développées.

La première consiste à incarner un personnage particulièrement bien renseigné, notamment parce qu'il appartient à la classe des notables. Le joueur peut ainsi profiter de sa position dans le jeu pour distiller l'information et orienter les joueurs sur certaines pistes scénaristiques (c'est généralement ainsi que procèdent les chefs de groupe). La seconde stratégie consiste à incarner un personnage très bien renseigné, mais très peu puissant, comme un barman, au fait des dernières

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

rumeurs, ou un voyant, qui peut chercher dans les astres toutes les informations dont il a besoin. Ce deuxième type de personnage est appelé « porte scénaristique », il diffuse des informations qu'il ne possède pas à l'origine et intervient au besoin, pour favoriser le déroulement du scénario.

A l'inverse, nous avons également vu que des connaissances insuffisantes pouvaient également poser problème, surtout dans le cas où l'on incarne un personnage censé être bien renseigné. Il s'agit alors de ruser pour masquer cette lacune et ainsi éviter de donner des informations fausses, émanant d'une source pourtant jugée fiable.

Bien que sa grande originalité soit de fonctionner comme une histoire mise en jeu, le GN n'en charrie pas moins des héritages du récit classique. Les organisateurs qui écrivent les scénarios ne peuvent pas agir comme des auteurs en position d'omniscience. Une fois les joueurs lancés dans la partie, il est difficile de savoir où et ce qu'ils font, et plus encore de savoir ce qu'ils ont l'intention de faire. Pour tenter de coordonner leur présence dans certains lieux, pour y vivre certains événements ou rencontrer certaines personnes, il faut encore une fois leur passer l'information d'une façon qui corresponde à l'histoire et au cadre de la simulation. Autrement dit, les joueurs doivent eux-mêmes découvrir des informations qui sont pourtant volontairement dissimulées par les organisateurs. Dans le cas du cadran magique de l'oracle, nous avons vu qu'il s'agit de transposer des informations d'une carte topographique à un lieu réel par l'intermédiaire d'une machine qui calcule à la fois le moment, la nature et la localisation d'un événement. C'est uniquement grâce à l'interaction avec un PNJ oracle et grâce à l'utilisation de sa machine que l'information est accessible. Dans un récit classique, une simple annotation paratextuelle aurait suffi (au cinéma par exemple, un plan fixe sur un panneau routier indique où se rend le personnage au volant sa voiture).

Procéder ainsi dans une partie de GN constitue également un risque. Ce risque prend la forme d'une incompréhension entre scénaristes et joueurs. Bien souvent, comme je l'ai développé avec l'exemple de la téléportation, le problème survient quand il s'agit de matérialiser des phénomènes immédiats, qui mélangent des données spatiales et temporelles. Transporter un groupe de joueur « par magie » d'un endroit à l'autre ne peut être fait instantanément. L'endroit où l'on va les cacher sera nécessairement proche. Leurs camarades qui vont découvrir la disparition vont les chercher dans les alentours, et fatalement, ils vont découvrir ce qui devait être « une dimension parallèle invisible ». Au théâtre, il est facile de faire apparaitre des fantômes ou des personnages invisibles. Les comédiens peuvent facilement feindre de ne pas voir. Dans un GN, c'est plus difficile. Ce que l'on voit est censé exister pour de bon, à défaut d'être clairement signalé comme tel (croiser les bras au-dessus de la tête pour devenir invisible). Des prisonniers dans une clairière apparaissent comme tels, et une fois que le groupe venu à leur secours entoure leur camp, il n'est plus question de tenter une pirouette scénaristique. L'histoire est immédiatement adaptée pour suivre le déroulement de l'action.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'autre contrainte majeure de ce mode de mise en jeu d'une histoire est sa dimension micro-locale. Dans les fictions classiques qui prennent la forme d'un récit, il est facile de transporter son auditoire dans l'espace ou le temps, notamment par le biais d'ellipses narratives. Ce qui n'est pas montré par la caméra d'un réalisateur peut être raconté par un personnage grâce à une voix off, ou décrit dans un récit introductif sous la forme d'un texte défilant. Ce type de procédé est possible dans le GN, le background du monde inclus dans le livre des règles peut donner une description courte de l'univers et glisser les éléments narratifs qui seront réintroduit dans une partie. Mais les GNistes ont plutôt tendance à vouloir creuser eux-mêmes ces éléments de contexte pour essayer de les transposer dans un système de simulation. C'est ce qu'il se passe dans l'exemple des combats marins. Les ressources acquises par les joueurs peuvent l'être simplement en jouant les caravanes maritimes sur un plateau garni de figurines, ou en réglant les abordages par des jets de dés. Mais cela est nettement moins engageant (et amusant) que de transposer ces batailles navales dans un système de combats réels, fut-il simulé par de simples carrés délimités au sol figurant des bateaux. Cet exemple des combats en mer permet d'insister à nouveau sur la manière dont l'histoire est racontée sous la forme d'un jeu. L'élément fictionnel est d'abord simulé de manière très simple, mais on se rend compte également qu'à l'usage, ce système génère de nouvelles histoires, comme la possibilité de pêcher, d'écrire des scénarios de bateaux pirates, de bateau fantômes ou de créatures marines.

Agir et penser collectivement pour raconter la même histoire, c'est également jouer avec des objets matériels. Ceux-ci n'agissent pas uniquement comme des amorces mimétiques qui appellent chez celui qui les voit ou les manipule des représentations connues. Les objets agissent également comme des points d'accroche pour de petites histoires parfois totalement indépendantes de la trame scénaristique principale. Une chose étonnante est que beaucoup d'objet qui n'ont pas été créés pour le jeu (comme la monnaie factice), ou qui ne s'y rapportent pas (costumes, accessoires) s'y intègrent tout de même. A tout le moins, on peut observer des tentatives d'intégration, comme ce fut le cas dans l'exemple du bonnet en laine polaire, négligemment oublié par un personnage conquistador sur un coin de table. Il n'existe donc pas de manière évidente d'objets qu'on pourrait considérer *a priori* comme time-in ou time-out. Nous l'avons vu avec l'exemple du tronc d'arbre transformé en bélier au chapitre 15, et ici en décrivant l'exemple d'une transaction commerciale. Celui-ci permet de voir comment un objet symbolique (une carte plastifiée représentant un ingrédient alchimique) prend un sens complexe simplement en étant décrit. L'échange entre les commerçants révèle aussi la manipulation complexe des connaissances et le travail d'imagination concernant les réactions des personnages. Ce cas est confirmé par le troisième exemple, celui de la bague du pirate, supposée perdue, parce que décrite comme telle à renfort d'effets théâtraux par son propriétaire, recherchée

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

par un personnage se faisant passer pour une diseuse de bonne aventure, finalement récupérée sans avoir été l'objet d'aucune mise en histoire.

Le GN apparait donc comme une histoire mise en jeu qui nécessite que les protagonistes se coordonnent d'une façon particulière (notamment sur le plan mental), pour qu'elle ait lieu. Je vais traiter dans une troisième et dernière sous-partie de deux phénomènes qui rendent compte d'une troisième façon de se coordonner grâce à une posture d'immersion collaborative. Le premier est celui qui consiste à s'associer, le second consiste à s'organiser selon une logique réglemantaire.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

TROISIÈME SOUS-PARTIE.

Redéfinir l'association et le sens de la règle

Introduction

Dans cette troisième partie consacrée à l'immersion collaborative sur un plan organisationnel, j'ai souhaité aborder trois idées principales. La première était que l'engagement dans une activité de GN est indissociable de l'adoption d'un cadre de pensée qui fonctionne selon un système classificatoire. Ce système agit comme un cadre auquel se rapportent notamment les espaces, les lieux, les moments et les périodes. La deuxième idée est qu'au sein de ce cadre, les participants se coordonnent pour mettre en jeu une histoire, notamment en sollicitant ces catégories de connaissance, mais également en matérialisant des événements et en manipulant des objets, par le geste et la parole, ce qui les conduit à « créer le jeu » collectivement.

Dans cette dernière sous-partie je souhaite aborder un troisième type d'engagement agissant comme une forme d'association nécessaire au déroulement du jeu. Il s'agit simplement d'examiner ici la façon dont les joueurs s'organisent pour mener à bien leur activité. Pour ainsi tenter de rebâtir, à l'aide des acteurs impliqués, les connecteurs qui les relient, il me semble qu'il faut distinguer entre deux phénomènes complémentaires. Le premier phénomène d'organisation a trait à l'association volontaire, pour créer un projet de jeu ou un groupe de personnages. Le second phénomène d'organisation concerne le sens donné à la règle. La notion de règle, loin d'être considérée uniquement selon son caractère contraignant, se décline sur plusieurs niveaux. Tout d'abord, la règle n'est pas un donné, elle rend davantage compte d'usages et de pratiques que d'un système d'organisation immanent. L'observation du GN rend ainsi compte de certaines habitudes héritées du récit traditionnel et qui conditionnent les relations que devraient entretenir certains personnages (les « gentils » et les « méchants »), mais également les individus (rapports de races, rapports de sexes).

Cette dernière sous-partie est également l'occasion d'aborder la question de la source écrite dans l'enquête, déjà esquissée rapidement au sujet de la controverse sur les armes de siège s'étant déroulée sur un forum de discussion sur internet. Ici, je m'intéresserai davantage à certains textes que les GNistes produisent pour s'organiser. Un premier texte témoigne de la volonté initiale du groupe fondateur de la faction des Insulaires. Nous allons voir que s'il est écrit comme un background de groupe relativement classique, il constitue également ainsi un levier d'engagement,

car il est la première chose à laquelle un joueur intéressé à l'idée de rejoindre le groupe va se confronter. A ce titre, il agit également d'un point de vue plus normatif, il « inscrit » au sens littéral certains principes d'organisation. Le deuxième type de texte est relatif aux règles du jeu. Nous verrons que ces règles ne se contentent pas de normaliser des systèmes de simulation, mais également, toutes les règles n'existent pas sous la forme d'un texte, ou même de manière patente. L'approche par le texte est encore l'occasion de considérer l'influence de sources écrites chez les GNistes (littérature fantastique ou jeu de rôle papier) tout autant que certaines habitudes de fonctionnement de récits traditionnels.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 24.
S'associer pour faire exister des mondes

Pour les raisons que j'ai mentionnées plus haut, il semble difficile d'évoquer l'existence d'une communauté du GN en Belgique. La question de l'engagement dans un groupe m'a semblé plus intéressante à traiter en repartant de groupes qui se définissent comme tels et qui se coordonnent comme tels. J'ai choisi d'étudier deux factions du jeu AVATAR : les *Insulaires* et le *Naeum Farka*. Les analyses que je vais présenter ici sont essentiellement issues d'un matériau textuel, à savoir les descriptions des factions, écrites par elles-mêmes. Ces textes sont disponibles sur la page d'accueil du site web du jeu, notamment afin que les joueurs puissent choisir dans quelle faction ils vont s'inscrire. Nous avons donc ici un bon exemple des procédés de construction des contextes de l'engagement sur plusieurs plans : quels sont les mécanismes grâce auxquels les factions souhaitent se rendre attractives ? Comment se définissent-elles de leur propre point de vue ? Quels types de joueurs et de personnages cherchent-elles à attirer ? Comment, en créant une histoire à laquelle les joueurs sont susceptibles de participer, elles instaurent un contexte d'engagement ?

Embarquer dans une aventure pirate : la faction des Insulaires

Les *Insulaires* sont apparus en 2009 dans le GN AVATAR. Il s'agit d'une faction, autrement dit un groupe qui à l'époque devait réunir au moins cinquante joueurs pour bénéficier de certains avantages octroyés par l'organisation du jeu. Tout d'abord, les factions ont la possibilité de s'implanter sur le site en tant que campement. Ensuite, elles ont accès à des services de logistique, comme la location d'un bar, de réfrigérateur ou des pompes à bière permettant d'ouvrir un bar et de générer des profits. Enfin, acquérir une visibilité sur le site internet du jeu, notamment en disposant d'une page web où placer un texte et quelques images pour faire leur promotion. En termes de jeu, les factions sont des groupes qu'on pourrait assimiler à des équipes. Chacune possède son univers de référence propre. Les Insulaires sont un groupe de gens de la mer, regroupant aussi bien des marins civils ou militaires que des pirates ou de simples pêcheurs. Le groupe a donc été créé spécifiquement pour le jeu AVATAR, notamment dans le but de réunir suffisamment de joueurs pour construire un campement qui prenne la forme d'un bateau.

A la base du projet, on trouve quatre joueurs, plus ou moins expérimentés dans la pratique du GN, dont trois appartiennent à la même fratrie : Géraldine, Olivier et Pascal sont frères et sœurs. Le quatrième instigateur est Laurent, un ami de Pascal. Tous deux possèdent une longue expérience

de GNistes et ont fait partie d'équipes d'organisateurs. En revanche, Géraldine et Olivier n'ont quasiment aucune expérience dans le jeu. La création d'un groupe n'est donc pas subordonnée à une expérience de jeu conséquente, et relativise l'hypothèse d'une carrière du joueur évoluant vers des fonctions d'organisateurs. En réalité, certains GNistes resteront joueurs toute leur vie, d'autres organisent mais jouent peu, voire pas du tout.

Le texte dont il est question ici débute par une invective adressée au lecteur :

> « Ohé ! Du bateau ! Approche donc, accoste. Viens donc découvrir notre île, et sois le bienvenu, toi et ta bourse, chez les Insulaires ! Pose ton tonnelet de rhum, et écoute donc : te voilà embarqué sur un rafiot pour vivre la plus délirante et la plus pirate des aventures marines. »

Qui est ce lecteur ? A ce stade, rien ne permet de dire s'il s'agit du joueur ou de son personnage. Ce mélange des adresses se poursuivra tout au long du texte, et le narrateur, qui parle à la première personne, évoquera autant des aspects logistiques hors-jeu - payement d'une cotisation pour financer les décors - que de thématique ayant trait au personnage - présentation des personnages importants du groupe. Le ton général du propos laisse peu de doute quant à la volonté de recruter des membres : « nous voulons créer un repaire pour tous les baroudeurs des mers, marins honnêtes, pirates et membres d'équipages de flottes militaires ». Il s'agit, en tout état de cause, d'inciter les joueurs qui comptent s'inscrire à AVATAR à rejoindre cette faction de marins plus qu'une autre (parmi lesquelles, la faction des créatures féériques dont je traiterai plus bas).

Le texte se situe également à mi-parcours d'un processus : il rend compte de la manière dont un premier groupe restreint s'est engagé dans un projet qui vise à faire que d'autres s'y engagent à leur tour. Nous sommes à une étape-clé du phénomène d'engagement continué : pour le joueur, il s'agit sans doute d'une étape initiale. Pour les fondateurs, c'est le moment de dévoiler leurs cartes. Le choix de la faction est en effet lié au choix du personnage. Dans une faction de gens de la mer, on s'attend à croiser des pirates ou des officiers de marine. Dans une faction de créatures féériques, on s'attend à croise des hommes-bêtes ou des lutins. Inversement, si les joueurs se font déjà une idée du personnage qu'ils veulent incarner, cette idée orientera leur inscription dans une faction spécifique. L'enjeu est double : attirer et fédérer les personnages déjà proches du concept présenté et inciter de nouveaux joueurs à créer un personnage pour l'occasion.

En outre, ce texte, au moment où il est écrit, parle essentiellement au futur. Il n'y a pas encore de groupe, mais un projet en gestation, dont les lignes directrices sont pourtant déjà bien visibles. L'investissement initial des quatre fondateurs se fait donc sur un régime projectif : ils prennent le pari que leurs idées vont attirer des joueurs. Le texte illustre essentiellement deux phénomènes. Premièrement, tous les acteurs engagés dans un groupe ne sont pas engagés en même temps. Ici, les organisateurs ont muri un projet plusieurs mois avant le début du jeu. Si certains

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

joueurs rejoindront le projet quelques semaines avant, par exemple pour aider à la construction du bateau, la plupart se présenteront quelques heures avant la partie. Deuxièmement, tous les participants ne s'engagent pas avec les mêmes marges de manœuvre. Les organisateurs décident de la structure du groupe, les joueurs s'y intègrent en fonction de critères que je vais maintenant présenter.

La faction des Insulaires se donne à voir selon trois grands axes, qui sont globalement repris dans le texte pour en former l'architecture. En premier lieu, il s'agit de décrire le « projet » de la faction. En second lieu, il s'agit d'évoquer « l'ambiance », essentiellement sur une base visuelle. En troisième lieu, c'est le « participant » et son rattachement au groupe qui sont évoqués.

Le projet est très rapidement décrit, sur un ton très concret. Les Insulaires ne sont pas que des pirates, mais tout personnage entretenant « un lieu particulier avec la mer ». Les responsables du groupe sont nommés, leurs rôles et leurs personnages décrits, les frais de participation à la faction sont chiffrés.

Il s'agit ensuite de décrire la forme et l'apparence du campement où s'installera le groupe. Ce sont essentiellement des espaces qui sont décrits, en étant dotés de décors et de lieux remarquables : une taverne, une capitainerie, un bateau fantôme. L'approche du projet par l'angle de la matérialisation des espaces de jeu se double de préoccupations esthétiques fortes. La faction naissante a besoin de poser des cadres visuels. C'est le premier moment où l'imagination entre en contact avec la réalité de ce qu'il est possible de mettre en place concrètement : une étendue de sable ou des palettes de bois figureront le pont d'un bateau. La description est en outre enrichie de documents photographiques (un vieux ponton de bois et la carte d'une île).

Plus que l'espace de jeu, c'est un espace *dans le jeu* qui est décrit ici, puisque le campement de la faction s'installe parmi d'autres sur le site d'AVATAR. Le texte précise que les tentes des futurs joueurs pourront trouver leur place dans cet espace time-in, si leur apparence concorde. A défaut de quoi, ils devront planter leurs tentes d'aspect moderne dans une partie du camp isolée des regards grâce à des palissades. On retrouve ici le critère de cohérence esthétique, qui s'applique aux espaces habités autant qu'aux joueurs costumés. Les factions sont en général très soucieuses de leur apparence. Elles y sont incitées, et parfois contraintes par les organisateurs du jeu qui peuvent aller jusqu'à exiger le démontage d'une structure jugée inappropriée.

Ce n'est qu'une fois le projet expliqué et les cadres visuels posés qu'advient la question du participant, qui constitue la partie la plus développée du texte. Notamment, le lecteur y apprend comment il doit s'y prendre pour adhérer au groupe, selon qu'il possède déjà un personnage ou qu'il souhaite en créer un nouveau. Les responsables de la faction posent leurs conditions : le personnage existant devra adapter son background pour expliquer son arrivée dans l'île : « bien souvent, quand on devient pirate, ou qu'on s'engage dans la marine, c'est pour changer de vie... ». Quant au nouveau

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

personnage, le joueur devra choisir parmi des catégories prédéfinies. Les « méchants » seront les pirates d'Asie, de Méditerranée ou des Caraïbes, les « gentils » seront des militaires britanniques, français ou espagnols. Une troisième catégorie, les « adeptes du vaudou », est réservée aux personnages non-humains. En outre, on apprend que l'incarnation de personnages à base historique est encouragée : l'amiral Nelson ; William Bligh, le capitaine du *Bounty* ou Christian Fletcher, son second ayant mené la célèbre révolte.

La présentation de la faction s'est ainsi faite en 3 temps :

- Le projet : une équipe arrive avec un concept. Elle demande aux joueurs d'adhérer à ce concept qui se définit par rapport au système de jeu en place, mais surtout par rapport à l'ambiance, au style de jeu recherché. Le groupe ne préexiste pas au jeu dans lequel il vient s'inscrire, il se crée pour l'occasion.
- La faction se définit par son apparence, ici traitée sous l'angle de la matérialisation d'espaces imaginaires : ses lieux remarquables, la fonction de ces lieux (politique, commerciale, rituelle) sa physionomie en jeu et hors-jeu : time-in, c'est une « île », time-out, il s'agit d'un camp entouré de sable et de pontons en palettes de bois
- La faction se définit par les personnages qu'elle entend regrouper. C'est par le personnage que sont introduits les éléments de référence littéraire, historique ou cinématographique, ainsi que certains profils moraux (les « gentils » et les « méchants »)

Logiques d'association : faire cohabiter des personnages aux intérêts divergents

Nous venons de voir comment un groupe de GN se constitue sur la base du projet d'un groupe plus restreint, qui en définit l'essentiel des contours. Il apparait que les groupes de personnages en GN possèdent avant tout une histoire en commun, c'est-à-dire la combinaison d'une ambiance visuelle souhaitée et d'un univers de références (la marine et la piraterie). Il apparait que ces références ne sont pas uniquement du domaine de l'histoire racontée ou imaginée. Elles sont mises en scène visuellement, mais impliquent également des logiques d'organisation sociale. Les Insulaires doivent par exemple se répartir entre marins, pirates et « créatures adeptes du vaudou ». Ainsi, des personnages qui n'ont *a priori* rien à faire ensemble, on pourrait même dire qu'ils sont ennemis, font groupe. Les pirates cohabitent avec les officiers de marine, ou les militaires anglais avec les Français. C'est avant tout la thématique, autrement dit l'histoire dans le sens d'un univers de références communes, qui lie les personnages, bien plus que des querelles personnelles, comme celle qui oppose par exemple Fletcher et Bligh au sujet de la révolte du *Bounty*. Cette cohabitation, Pascal, l'organisateur principal du groupe, l'a évoqué *in situ* comme un *pacte*. Au cours du briefing général de la faction juste avant que la partie commence, il a indiqué aux joueurs qu'ils pouvaient « mettre en scène leurs animosités, sans toutefois en venir aux mains ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Un autre groupe, le *Naeum Farka* se trouve dans la même position. Cette faction également née pour jouer à AVATAR 2009 propose de regrouper des personnages issus d'un univers que les scénaristes du groupe ont appelé « le monde des légendes ». On y trouve toutes sortes de créatures féériques, des hommes-chats aux arbres qui marchent, en passant par les fées, les lutins ou les loups-garous. Le « pacte » du Naeum Farka tient au fait que ces créatures ont été malmenées dans leurs légendes respectives, et ont donc décidé de s'allier pour défendre leurs intérêts, dans l'univers agglomérant que constitue AVATAR. Mais à la différence des Insulaires, les organisateurs du Naeum Farka ont édicté un règlement interne baptisé « Les sept coutumes et traditions ». On y trouve notamment l'obligation d'obéir aux « gardiens des coutumes », de faire bon accueil aux personnages extérieurs à la faction ou ne pas causer du tort à la faction en agissant pour ses intérêts personnels. Ici encore, on retrouve l'idée d'un groupe hétérogène de personnages potentiellement ennemis, qui se regroupent pourtant sous une même bannière. L'arrivée des créatures du Naeum Farka dans l'univers d'AVATAR n'est pourtant pas uniquement affaire de l'histoire commune qui les lie. Comme dans le cas des Insulaires, il s'agit plutôt de faire correspondre un projet de jeu construit par des joueurs avec un groupe constitué de personnages. Comme le personnage qui rejoint les Insulaires doit « changer de vie » et justifier dans son background de son arrivée dans l'île, le personnage du monde des légendes doit préciser les raisons pour lesquelles il a choisi de le quitter.

Il existe en somme des logiques d'engagement dans le groupe, pour reprendre la typologie de Boltanski et Thévenot, qui bien qu'elles concernent le personnage, ont essentiellement trait à la justification et à la protection d'un bien commun qui prendrait ici la forme d'une histoire. Les contraintes collectives ou institutionnelles qui pèsent sur l'individu ne sont donc pas uniquement celles des règles. Spécifiquement au sujet des Insulaires, l'organisation de la faction rappelle une logique de parentèle segmentaire qui prendrait la forme d'alliances gigognes : le marin anglais contre le marin français, les militaires contre les pirates, la faction des Insulaires contre les autres factions.

Cette logique est explicitée dans la seconde partie du texte de présentation de la faction, qui prend la forme d'une mise en situation narrée. On y décrit notamment les rapports entre les deux responsables du groupe : le capitaine Bligh et son second, Fletcher. Cette cohabitation est décrite comme « une harmonie assez pittoresque » assez représentative du reste du groupe auquel on adhère en laissant de côté des objectifs trop personnels. C'est le désir de jouer ensemble qui prévaut, même s'il doit contredire les dispositions des personnages dans le monde dont ils sont issus.

> Bizarrement, dans ce rêve [nom vernaculaire d'une partie d'AVATAR], [Bligh] est secondé par un autre officier anglais, Fletcher Christian. Enfin… futur ex-officier anglais… C'était le second de Bligh dans la réalité [univers de référence], et il vient depuis peu d'organiser la mutinerie du Bounty. Dans la réalité, il est en ce moment en train de faire voile vers Tahiti, pour des envies d'exotisme, si je peux résumer de la sorte.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Le principe d'incarnation de personnages vus comme « réels » ou « historiques » va dans le sens global du fonctionnement du jeu AVATAR, puisque le principe est d'y incarner un personnage endormi qui rêve de ses propres aventures. Dans AVATAR, Fletcher peut donc tout à fait redevenir fidèle à Bligh, ce dernier pouvant également commander à des marins français ou espagnols, voire à des pirates.

> Fletcher, lui, craint la réalité. Il pense que d'ici quelques mois, années s'il a de la chance, et il sera retrouvé par la Navy, emprisonné, jugé et pendu pour mutinerie. Lui, il est bien dans ce rêve… Il n'a pas trop envie d'en sortir.

Finalement, il apparait que ce qui prévaut dans le fait qu'un joueur rejoigne un groupe de personnages tient avant tout à des logiques extérieures aux références fictionnelles qui seront sollicitées. Celles-ci seront réaménagées dans un souci de cohérence guidé par leur caractère opérationnel : si les Insulaires veulent à la fois rassembler des joueurs aux aspirations diverses et constituer un groupe homogène, ils doivent adopter une attitude pragmatique et adapter l'histoire en conséquence.

Se séparer : mettre fin à une relation d'engagement mutuel

A l'autre extrémité de la relation d'association dans un groupe de personnages se situe la question de la séparation, c'est-à-dire de la rupture de l'engagement mutuel. En observant le GN, on se rend compte que les disputes au sein des groupes de joueurs leur permettent très facilement de faire scission pour créer un second groupe. Le nouveau groupe se construit alors en défaut de celui qu'on vient de quitter. Un assiste très rarement à des luttes de pouvoir. Le schéma classique en cas de querelle, cela vaut pour le groupe autant que pour l'équipe d'organisation d'un jeu, est celui de la séparation à l'amiable, sans réel désir de partager le bien commun au sujet duquel on s'est disputé.

Ukko explique notamment comment son groupe de personnages nomades s'est créé en réaction d'un groupe qui lui paraissant trop « urbain » :

> [Ukko] Bardaf [son personnage] a créé un groupe qui s'appelle *l'Errance*, c'était un satellite du Taureau Fertile. Ça dérangeait Bardaf de devoir entrer dans le Taureau Fertile et de ne pouvoir en sortir que les pieds devant. C'est un groupe très contraignant. L'indépendance est un trait de caractère fort de Bardaf, en plus c'est un nomade qui se retrouvait assez peu dans les aspects très urbains et très civilisés des gens qu'il fréquentait, et il fréquentait aussi un nomade appelé Wok qui lui aussi vivait dans les steppes mongoles. On s'est dit qu'il y avait un manque de défense de tout ce qui était nomade, on a décidé de monter une espèce de "syndicat des nomades" qu'on a appelé *l'Errance*. Plein de choses ont été faites à l'exact contrepied du Taureau Fertile, tu entres si tu veux, tu sors si tu veux, y'a pas de couleurs, y'a pas de logo, d'hymne.
> [R] Qu'est-ce qui fait tenir le groupe alors ?

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Ukko] C'est un groupe assez lâche et distendu et pas facile à organiser car dans le groupe chacun fait ce qu'il veut. Un des seuls critères pour entrer, outre l'acceptation par le groupe, c'est d'être d'une origine nomade. Il y a un vrai esprit "errance", beaucoup de gens se retrouvent dans cet esprit-là. Ça nous a permis de développer un style de combat particulier. Ce sont tous des combattants légers, très mobiles. Ce qu'on aime bien ce sont les terrains accidentés. Il y a une grosse inspiration de la culture animiste qu'elle soit d'origine indienne, romaine, le chamanisme, l'animisme. On ne croit pas en des dieux on croit en des esprits, on est fondamentalement polythéistes, tout dieu n'est jamais que la représentation d'un esprit.

Plusieurs éléments de ce verbatim nous permettent de comprendre comment les joueurs se regroupent dans des collectifs qui existent dans le jeu, et nous le verrons ensuite, hors du jeu. Tout d'abord, on constate que contrairement aux Insulaires ou au Naeum Farka, l'Errance s'est créée ponctuellement, sur la base de la rencontre entre plusieurs personnages et d'un désaccord quant à l'organisation d'un autre groupe, jugée trop rigide. Le groupe n'a pas été créé *ex nihilo*, sur la base d'un projet visant à rassembler des joueurs. On remarque également que le groupe se construit sur la base d'une logique d'organisation politique assez claire, même quand cette organisation est lâche. Le groupe est doté d'un « esprit » qui renvoie à son organisation beaucoup plus qu'à des logiques esthétiques, comme chez les Insulaires. Il n'y a pas vraiment non plus d'histoire à laquelle le joueur doit venir raccrocher le background de son personnage, comme c'est le cas au Naeum Farka. Cet « esprit » ne concerne pas uniquement l'affinité supposée entre personnages qui se ressemblent, notamment sur le plan de leur mode de vie. Il s'étend à des manières de combattre (combattants légers, terrains accidentés) et à des questions d'ordre religieux, qui ne sont pas présentes chez tous les groupes.

Même s'il s'organise autour du personnage d'Ukko, le groupe s'est créé dans une optique de réaction face au groupe initial. Ukko précise :

> [Ukko] Le groupe a été créé en réaction au Taureau Fertile. Eux ne comprenaient vraiment pas comment on fonctionne et ne comprennent pas pourquoi on fonctionne comme ça, pas structurés, pas identifiés. Pourtant on a nos références, mais eux ne les perçoivent pas parce qu'elles ne sont pas aussi flagrantes que des couleurs, un blason, une hiérarchie. Nous, notre hiérarchie elle se limite à moi comme chef. Ils ne conçoivent pas un autre mode de fonctionnement que le leur. Là où ils ont raison c'est que notre mode de fonctionnement n'est pas à proprement parler efficace, mais c'est le but aussi.

Les signes d'appartenance au groupe apparaissent donc comme faibles, là où on les espérait forts dans le camp adverse. Nous avons vu dans la deuxième partie, au sujet du costume, que certains groupes portaient l'uniforme, et d'autre aucun signe distinctif. Cette tendance n'est donc pas généralisable, mais relève au contraire d'une volonté de se départir d'un groupe en particulier.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Aussi, il est difficile de considérer que la constitution d'un groupe, si elle se déroule sur la base de rencontres ponctuelles entre personnages pendant une partie, n'implique pas moins le joueur en tant que personne. Nous avons notamment vu que la démarche des Insulaires est avant toute chose le projet d'un groupe familial et amical. Ainsi lorsque les disputes éclatent, et que les groupes se séparent, ce sont bien les joueurs qui sont les premiers concernés, au-delà des querelles entre personnages. Une longue séquence du documentaire *Darkon* revenait sur la querelle entre Skip et James (voir au chapitre 5), la trahison du personnage étant perçue également comme du joueur. Sur le terrain belge, on constate également ce genre de phénomènes :

> [Ukko] Il y a eu quelques tensions, surtout au moment de la rupture. La logique du jeu a fait que je n'allais pas rester dans un groupe où mon personnage ne se retrouvait plus. Beaucoup de gens dans ce groupe, qui sont des amis, ont vu ça comme une trahison en matière d'amitié, le fait de ne plus pouvoir jouer ensemble dans le même groupe, alors qu'on peut toujours se voir, on joue toujours ensemble mais pas de la même façon. Je pense qu'on était dans deux logiques différentes, moi dans une logique de jeu et eux dans une logique d'amitié. […] Je pense qu'avec des groupes qui ont une forte identité comme le Taureau Fertile, aussi en time-out, la part des choses est plus difficile à faire.

Les querelles entre personnages en viennent donc visiblement à concerner les liens d'amitié entre les joueurs. Ils semblent également affecter les liens amoureux, comme en témoigne JF :

> [JF] Dans ces groupes qui perdurent, c'est étonnant de voir l'analogie qui existe entre le groupe en jeu et le groupe hors-jeu. On est amis parce que tu es dans mon groupe. J'ai connu des scènes d'une nana qui avait quitté son mec, on lui a dit qu'elle ne pourrait plus revenir dans la faction, et vice-versa. Quelqu'un qui a trahi en jeu : « tu n'es plus mon ami ». J'ai une vision très critique des groupes en jeu, parce que j'ai vécu ces expériences-là, une assimilation, un non-respect de ce qui est en jeu et hors-jeu.

Si l'on pouvait s'attendre à ce que deux joueurs qui de disputent refusent que leurs personnages continuent d'avoir une relation pendant le jeu, il est plus étonnant de constater l'inverse. Les amitiés ou les relations amoureuses se tissent et se défont par l'intermédiaire des personnages. Ainsi, la dimension fictionnelle de l'activité n'implique pas pour autant une relation interpersonnelle plus artificielle, ou des régimes d'engagement qui soient clairement distingués.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CHAPITRE 25.
Comment se confrontent ces visions du monde. Le sens de la règle

Dans le chapitre précédent, nous avons vu la façon dont les organisateurs, spécifiquement quand il s'agit de créer ou gérer un groupe, doivent concilier les différentes aspirations des joueurs et les intérêts divergents de leurs personnages. Par exemple, dans le cas des Insulaires, ceux-ci adoptent une position normative, définissant des classes de personnages, des attitudes à tenir, des apparences vestimentaires à adopter. Leur tâche consiste, et cela est également vrai pour les organisateurs d'une partie quelle que soit sa taille, à concilier différentes visions de ce que devrait être le jeu, tant du point de vue de l'histoire que de celui des mécanismes de simulation.

Nous nous situons ici dans le cas décrit par M-L Ryan (2007) qui reprend une idée développée par Caillois (1958) un demi-siècle plus tôt. Il existerait une forme d'incompatibilité entre la fiction (l'histoire) et les règles, qui prendrait la forme, dans ce que Ryan appelle les « fictions interactives », d'une concurrence entre la maîtrise de son récit par l'auteur et la liberté accordée au joueur par les règles. Dans le cas du GN, cette tension devrait être particulièrement remarquable, puisqu'il s'agit bien d'une histoire donnée sous la forme d'un jeu, et dont le principe est d'être appropriée par les joueurs.

Dans le cas du GN, il y aurait donc d'un côté les organisateurs, en position de créateurs des univers, mais pas de tous les personnages, également auteurs des scénarios, rédacteurs des règles, et de l'autre les joueurs, en position de spectateurs ou de lecteurs, mais d'un genre particulier, puisque ce sont eux qui créent leurs personnages, et qu'ils ont vocation à changer la trame des événements.

La question est donc de considérer la mise en balance du cadre proposé par les organisateurs, et les interprétations, diverses et personnelles, que les joueurs en font. Jusqu'à quel point, notamment, peuvent-ils se permettre de changer l'histoire, de sortir des cadres du récit initialement prévu, mais aussi de s'approprier les règles, voire de les contourner ? Nous allons voir dans ce chapitre que tout n'est pas question d'histoire infléchie ou de règles respectées. Plus simplement, il s'agit également d'entretenir des relations interpersonnelles au premier sens du terme, de préserver des liens de bonne entente, de bonne compréhension. En somme, il s'agit de préserver une certaine « attitude ludique » afin que le jeu reste un plaisir et non une compétition entre les participants pour la maîtrise de l'histoire ou le respect des règles.

J'aimerai ainsi mettre en discussion la notion de « contrat ludique », dont Colas Duflo écrit qu'il « constitue l'acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là le monde ludique » (1997, p.221). En effet, si les joueurs sont entre eux, et avec les organisateurs, engagés dans une relation ludique qui leur demande d'adopter une certaine posture, on comprend mais en quoi celle-ci serait contractuelle, fut-ce au sens analogique que propose Duflo, faisant référence au contrat social chez Rousseau. Quels seraient à ce titre les termes du contrat ? De quels engagements réciproques rendrait-il compte ? Comment pourrait-on le solliciter en cas de désaccord, pour montrer que ses engagements n'ont pas été respectés, comme c'est le cas pour des contrats de mariage, de travail ou de vente ? La seule forme de contrat que j'ai pu observer sur le terrain est celle qui lie les joueurs aux associations organisatrices. Quand ils s'inscrivent à un jeu, ils souscrivent automatiquement au règlement d'ordre intérieur de l'association, et par conséquent, aux règles de sécurité et aux règles du jeu, à défaut de quoi, ils risquent d'en être exclus. Mais réduire cette relation à sa simple caractéristique légale me semble abusif. Nous allons voir dans ce chapitre que beaucoup de phénomènes sont vécus comme des abus ou des infractions, qui ne prennent pas tous une dimension réglementaire.

Ainsi, plus que de comprendre ce qui lie les participants d'un GN par le biais d'un contrat, on peut également se chercher à comprendre ce qu'ils partagent et ce qui les oppose, notamment quand ils sollicitent la notion de règle. Cela prolonge l'idée vue dans la première sous-partie consacrée aux catégories de pensée. Si *time-in* et *time-out* sont des catégories relatives à la conduite du jeu, leur définition ou leurs limites sont loin de faire l'objet d'un consensus stable.

Dans le texte d'une conférence donnée en 2004, Howard Becker aborde la question suivante : comment déterminer qu'on a *suffisamment* d'une chose. Une ville a-t-elle accordé suffisamment de moyens pour lutter contre une tempête de neige ? Combien de paires de chaussures sont suffisantes pour une femme ou un homme ? Combien de pages devrait faire une thèse de sociologie ? De combien d'objets un musée devrait se débarrasser parce que ses collections sont pleines ? Becker nous explique qu'il ne s'agit pas d'une question de norme. C'est suffisant, nous dit-il, quand toutes les personnes qui ont voix au chapitre ont dit que cela l'était. Non seulement ce seuil de quantité est arbitraire, mais il est le plus souvent atteint de manière contingente. Il illustre davantage des relations de pouvoir entre les individus impliqués dans la décision que des logiques de norme. Sous cet angle, la question de savoir jusqu'où les joueurs ou les organisateurs peuvent aller s'éclaire davantage par l'examen des consensus qu'ils mettent en place, et souvent des réactions ponctuelles qu'ils ont quand ils se rendent compte d'un problème *in situ*, justement pour les cas où une situation inattendue survient.

L'étude des règles n'est pas pour autant inutile. Si je veux élucider les conditions de l'engagement, les règles apparaissent comme une façon *d'apprêter le monde*, dans le sens donné par

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Thévenot (2006), de fournir un contexte à cet engagement, de lui donner des leviers et des points d'appui. En conséquence, je rejoins assez le point de vue de Wendling (2002) au sujet de l'étude de la règle « en tant que telle ». Il s'agit en réalité de faire ressortir *le bon usage* de la règle, afin de ne pas déconnecter la règle de ceux qui l'écrivent, ni de ceux qui sont concernés par elle.

> Un système de règle ne suffit donc pas, d'un point de vue anthropologique, à définir un jeu, car la réalisation de ce dernier est impensable sans une certaine attitude ludique du joueur à son égard. Le jeu est indissociable des joueurs (p.16)

Plusieurs distinctions sont alors nécessaires. Il faut en premier lieu dissocier le principe de la règle *instituante* de celui de la règle *instituée*. La première régule l'organisation des acteurs entre eux, la seconde rend compte de leurs pratiques habituelles. La première est souvent survalorisée, comme nous l'explique encore Wendling :

> Si les règles de parenté déterminent directement l'organisation sociale, les règles ludiques ne sont par contre liées qu'à des formes épisodiques de sociabilité (p.15)

Quatre types de règles pour un seul jeu

Plus spécifiquement dans la pratique du GN, on peut distinguer quatre types de phénomènes qui s'assimilent à des règles, et que je vais maintenant présenter. Le premier type recouvre les « règles du jeu » à proprement parler. Ce sont celles qui, nous disent les joueurs, leur permettent de s'entendre pour réaliser les actions les plus concrètes. Celles-ci relèvent spécifiquement de logiques d'apprêtement du contexte de la partie. Le deuxième intervient à l'articulation entre l'héritage classique des récits de fiction et leurs cadres, et l'interprétation qu'en font les joueurs. Ils projettent ainsi sur les univers de GN et au travers de leurs personnages, des représentations susceptibles de contredire celles ayant habituellement cours dans le monde ordinaire. Nous verrons notamment le cas des discriminations sur base ethnique ou sexuelle. Le troisième type renvoie à l'attitude ludique évoquée plus haut, et s'assimilent à la notion de *fair-play*. Le jeu doit rester un plaisir pour tous les participants, même si cela implique d'enfreindre les règles proprement dites ou les logiques de l'histoire. Enfin, le quatrième type a trait aux règles de simulation. Peut-on se permettre de tout simuler dans un GN, y compris des actes dégradants, violents ou plus généralement choquants ?

Ces quatre phénomènes ayant trait à la notion de règle ont un point commun : ils sont tous à l'origine d'un possible sentiment de malaise et témoignent des limites dans lesquelles les GNistes, joueurs ou organisateurs, partagent une vision commune des mondes fictionnels dans lesquels ils jouent. Est-il si évident que l'on joue tous au même jeu ? Est-il si évident qu'on s'immerge tous dans le même monde ? C'est ce que nous allons voir maintenant.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La règle qui apprête l'environnement de jeu

Les « règles du jeu » d'un GN, différentes pour chaque activité et susceptibles de changer entre deux épisodes d'une même campagne, fonctionnent sur un principe assez habituel. Elles décrivent les droits et les obligations des joueurs, et fixent des façons de faire : comment décompter les coups reçus dans un combat, comment réagir à l'annonce d'un sort magique. Elles permettent d'harmoniser la collaboration entre les joueurs, elles fixent des seuils, elles délimitent des espaces et des temporalités, spécifiquement dans le cadre d'une pratique où la liberté qui leur est accordée est grande et où de nombreuses actions qui influencent le cours du jeu sont libres d'interprétation : courir, négocier ou soigner une blessure. Lorsque je leur ai demandé ce qui constituait les ingrédients d'un « bon » GN, les joueurs ont parfois cité spontanément les règles.

> [Math] Il faut des règles claires, que tout le monde soit d'accord de jouer au même jeu [...] Je trouve le GN globalement facile d'accès, c'est plus facile que certains jeux de rôles sur table, par exemple il faut se taper toutes les règles d'ADD [Advanced Dungeons & Dragons] pour savoir quel dé il faut lancer à quel moment. C'est rébarbatif, alors que dans un GN, on te présente les annonces auxquelles tu es censé réagir, et puis on regarde ses propres compétences et la dynamique est rapidement lancée.

En général, la règle n'est pas perçue comme restrictive ou contraignante, mais plutôt comme une façon de faire fonctionner le jeu qui mette tout le monde d'accord :

> [Steph] Les règles ne sont qu'un accord entre les joueurs pour symboliser leurs actions et tout est possible en ces termes.

Les règles donnent un cadre qui rend possible l'action, et tous les organisateurs ne leur accordent pas la même importance. Nous avons vu qu'au sujet du jeu *Imago*, il n'existe pas vraiment de règles décrivant ce que le personnage peut faire, mais plutôt des domaines de compétences qui orientent les actions possibles, et qui restent du domaine de l'interprétation du joueur. D'autres systèmes qui présentent des règles nombreuses et précises n'en sont pas plus contraignants pour autant, comme en témoigne Ukko :

> [Ukko] A *Terra Incognita*, il y a énormément de règles mais en tant que joueur tu n'es tenu de connaître que celles qui te concernent. En gros, si les règles sont si nombreuses c'est pour permettre de faire n'importe quelle forme de role-play. Historiquement, *Terra Incognita* avait plus un système simulationniste que role-play, c'est venu après mais on essaye de corriger, on essaye de renforcer le role-play. On essaye que les règles poussent au role-play. La règle vient permettre la concrétisation du role-play, pour que ça ait un effet sur le jeu. […] La règle est là pour qu'ils [les joueurs] s'amusent. Tout ça pourrait ne pas être codifié, mais c'est plus simple si ça l'est, ça permet aussi d'éviter les abus […] La règle vient donner un cadre au role-play.

Dans ce cas, la règle vient inciter à l'incarnation d'un personnage. Les organisateurs peuvent ainsi en créer de nouvelles en fonction de demandes émanant des joueurs, ou parce qu'ils constatent un manque. Par exemple, toujours dans le jeu *Terra Incognita*, un groupe de joueurs a demandé à Ukko de créer un système bancaire car ils avaient amassé une grosse somme d'argent et avaient peur de se la faire voler alors qu'aucun système ne permettait de la protéger.

Ukko livre ici un élément d'analyse très important, qui tend à montrer que la règle n'est pas nécessairement contradictoire à l'improvisation, au role-play, au développement de l'histoire. J'ai déjà évoqué cette idée, sous un autre angle, au sujet du role-play (chapitre 17) et de la description d'une scène d'archéologie. Il y a certes d'un côté la règle qui définit des seuils, comme le temps passé à faire semblant de creuser le sol, ou la nature des objets qu'on peut y trouver, mais elle ne contrecarre nullement la capacité d'incarner le personnage d'un point de vue théâtral, ou de se livrer à des improvisations. Elle inciterait au contraire à donner plus de substance à l'acte de simulation. Au chapitre 13, Sakis expliquait également qu'il tolérait un certain niveau d'infraction à la règle, du moment que l'esthétique de l'action le justifiait, et que le *role-play* entrait en jeu.

Ces deux grandes manières d'appréhender le jeu, par l'histoire, la liberté d'action, l'interprétation ou par les règles, les façons de faire, les manières d'apprêter le cadre de l'activité n'entrent donc pas nécessairement en concurrence. La relation entre les règles et l'histoire, qui fait donc la grande spécificité du GN, est plus complexe, et surtout, elle s'éclaire avant tout grâce à l'examen des relations entre les participants, pendant la partie. Pour reprendre l'idée de Wendling (*op. cit.*) que l'on trouvait formulée d'une manière assez proche chez Sutton-Smith, c'est avant tout le point de vue des joueurs pris dans une relation ludique qui aide à comprendre le jeu. Pour prolonger l'étude du concept d'attitude ludique présenté plus haut, je propose à présent de considérer les trois cas dans lesquels cette attitude est mise à mal, et qui, à l'articulation des règles et de l'histoire, mettent en péril le lien entre les participants d'un GN.

Les règles du récit : quels devraient être les rapports entre les races et entre les genres ?

J'ai contesté plus haut le principe d'un contrat ludique pour privilégier l'étude de l'attitude ludique, autrement dit, s'intéresser à ce qu'on partage et ce qui nous oppose, sur le plan des représentations, mais aussi sur le plan des pratiques.

Dans un premier temps, j'ai considéré la façon dont la règle agit comme une manière d'apprêter le monde. Pour ce deuxième cas, nous allons voir comment certains héritages liés aux fictions dont sont inspirés les GN influencent les relations entre les personnages, et par conséquent, entre les joueurs.

C'est souvent dans le cas de disputes qu'on voit les individus exprimer le fond de leur pensée sur un sujet, et notamment mobiliser ce que Boltanski et Thévenot (1991) appellent des

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

« grandeurs », ce qui correspond à l'idée de « valeur ». Mais le monde social ne se résume pas à l'étude des disputes, comme le précise J-L Genard (2011), ou à la façon dont elles se résolvent, ce qui correspondrait par exemple à une interprétation trop étroite des idées de Latour (2007) sur la « stabilisation des controverses ». L'approche par la dispute survalorise un régime d'engagement *en justification*, qui va puiser dans certains fondements, parfois intimes, de l'opinion d'un individu sur une situation.

Cette façon de considérer l'engagement ne correspond pas à l'activité sociale quotidienne, faite de routines et de situations « normales ». Pourtant au quotidien, nous faisons face à des situations inattendues, aux ampleurs et aux conséquences variables, comme un tiroir de bureau qui se coince quand on veut l'ouvrir, pour reprendre l'exemple de Thévenot (*op. cit.*). Autrement dit, notre expérience du monde et de ses aléas contredit assez fréquemment la vision habituelle qui nous permet d'y prendre place et d'y agir. Un tiroir de bureau s'ouvre, c'est ce qui nous permet de nous passer de réfléchir en permanence aux solutions qu'il conviendrait d'adopter s'il ne s'ouvrait pas. La vision que nous partageons d'un monde « normal » est donc constituée, entre autres choses, de bureaux dont les tiroirs d'ouvrent, même s'il ne parait pas extraordinaire que parfois, ils se coincent.

Dans le cadre d'une partie de GN, les joueurs projettent sur le monde fictionnel des représentations « normales » similaires à celles qu'ils projettent sur le monde ordinaire. A ce stade de la réflexion, je tiens pour acquis le fait qu'un univers fictionnel ne se définit pas en référence à un monde plus ordinaire, sachant que le passage de l'un vers l'autre n'implique pas d'adopter des postures ou de solliciter des représentations radicalement distinctes. Plus spécifiquement, ces représentations concernent avant tout les relations que devraient entretenir les personnages, fantastiques ou non, qui les peuplent. Ces personnages font groupe, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, avant tout sur la base affinitaire des joueurs qui le composent. Mais plus globalement, les groupes entretiennent également entre eux des relations qu'il convient de décrypter, notamment quand celles-ci impliquent des critères d'association plus vastes, comme celui du sexe ou de la « race ».

Quand j'emploie le mot « race », je fais allusion aux races fantastiques présentes dans la plupart des GN : elfes, zombies, orks, gobelin, humains ou créatures diverses. Il ne s'agit aucunement de considérer la question des caractères visibles du phénotype (couleur de peau) ou les origines ethniques ou géographiques des joueurs. Traditionnellement, les univers fictionnels du genre *heroic-fantasy* ou médiéval-fantastique mettent en scène de telles races, souvent dans une position de conflit naturel. Dans *Le seigneur des anneaux*, Tolkien décrit des orks, des trolls et des gobelins comme foncièrement mauvais, et des espèces humanoïdes comme les elfes, les nains ou les hobbits, partenaires traditionnels des humains, mais unis dans des alliances diplomatiques parfois précaires. Le monde décrit par Tolkien est avant tout basé sur une commodité narrative, celle de placer des

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

races dans des contextes historiques ou dans des milieux naturels que tout sépare. Le personnage principal, Frodon, devra dans sa quête initiatique parcourir un continent peuplé de créatures étranges, traverser des villes et des milieux naturels très divers qui permettront de mettre en scène ces spécificités. « La communauté de l'anneau » que forment ses compagnons de voyage est d'ailleurs composée d'un ou plusieurs membres des races humanoïdes, dont les conflits internes mettent en péril les termes de leur alliance contre le Mal.

Plus récemment, le jeu vidéo en ligne *World of Warcraft* reprend ce principe. Humains, elfes, nains et gnomes constituent *l'Alliance*, et s'opposent aux trolls, orks, taurens[211] et morts-vivants qui constituent *la Horde*. Ces races sont également présentes dans de nombreux jeux de rôles sur table ou jeux de figurines, comme *Warhammer*, ou elles sont placées dans un rapport particulièrement antagoniste.

Ainsi, une bipolarité Bien/Mal transcende un grand nombre d'œuvres de fiction ou de jeux qui constituent des sources d'inspiration pour les organisateurs de GN. Il est logique de retrouver ce phénomène dans le jeu de rôles grandeur nature, dont le genre médiéval-fantastique concerne la majorité des parties organisées. Cette bipolarité se redouble au niveau du type de participation au jeu : les joueurs incarnent le plus souvent des partisans du Bien (les « aventuriers ») et les PNJ, des partisans du Mal, raison pour laquelle ces derniers prennent le surnom de « monstres ». Les GNistes décrivent notamment l'alignement moral de leurs personnages selon deux axes : bon/mauvais et loyal/chaotique (parfois redoublé par une position intermédiaire appelées « neutre »). Le loyal-bon correspond à l'idéal du chevalier servant, le loyal-mauvais à son ennemi naturel, le « méchant ». Le chaotique-bon est par exemple la créature féérique comme celles que l'on troue au Naeum Farka, des êtres espiègles, assez peu partisans de l'ordre mais pas foncièrement méchants. Le chaotique-mauvais est le personnage qui ne respecte rien, ni l'ordre établi, ni ses propres principes. Il agit en faisant le Mal, sans raison précise, ce qui serait par exemple le cas des orks chez Tolkien.

Avant d'être une logique de jeu, cette répartition est avant tout une donnée narrative, héritée des cadres du récit occidental moderne : les « gentils » affrontent les « méchants ». Si cet héritage reste interprété par les GNistes de diverses manières, rares sont les cas où la situation est aussi simple. Les personnalités complexes conférées aux personnages via leurs *backgrounds*, et la façon dont ils se regroupent de manière contingente (comme les Insulaires) pour servir des intérêts divergents expliquent le fait que cette opposition soit fréquemment remise en cause. De plus, la finesse des scénarios et parfois la nature même de l'univers fictionnel apportent de nombreuses nuances. Le principe du GN de créer des histoires collectivement se développe notamment dans sa capacité à suivre des directions narratives parfois très particulières.

[211] Sorte de minotaures.

Par exemple, dans le jeu AVATAR, les factions n'ont pas le droit de prendre pour principe la race des personnages. Plus précisément, une faction ne peut rejeter l'adhésion d'un joueur sur la base qu'il souhaiterait incarner une race spécifique. Cette caractéristique n'entre d'ailleurs pas en compte dans la création du personnage. Un joueur peut se costumer en ork ou en elfe, mais son personnage n'en tirera aucune spécificité. A *Ragnarok*, c'est l'inverse. Les races existent et confèrent des bonus de compétence. Les factions sont souvent constituées sur la base de la race ou de l'alignement. Le Rocher Rouge est peuplé de « peaux vertes » (orks et gobelins) et la Gestalt rassemble les personnages mauvais et chaotiques.

L'argument d'une absence de rivalité naturelle entre races fantastiques, en comparaison d'autres situations présentées dans des livres, au cinéma ou dans des jeux vidéo, ne doit pas occulter les questions posées par la mise en jeu des phénomènes de discrimination dans le GN.

Dans le jeu *Imago*, j'ai pu me rendre compte que les joueurs pouvaient attribuer à leur personnage des réactions racistes. Dans ce jeu multi-monde dont une partie se déroulait au Far-West, j'ai pu incarner un personnage mexicain. À plusieurs reprises dans la partie, mon personnage a fait l'objet de remarques xénophobes, le barman a notamment refusé de me servir, plusieurs « cowboys » m'ont insulté. Un joueur incarnant un amérindien a subi à peu près le même traitement. Quelle analyse peut-on en tirer ? Les joueurs ne sont sans doute pas xénophobes. Cependant, ils projettent sur leur personnage des réflexions qu'ils pensent que celui-ci pourrait avoir dans le contexte où il se trouve. Il semble donc que dans un univers inspiré du Far-West, les joueurs pensent que cette situation discriminatoire est « normale », puisque cela s'assimile à une logique time-in. Qu'un personnage lance une remarque raciste à un autre n'est en somme pas plus grave que le coup d'épée en mousse qui signifierait qu'il veuille le tuer.

En revanche, plusieurs joueurs m'ont fait part lors d'entretiens informels d'une sorte d'auto-discrimination, qui les incitaient à ne pas participer à certains jeux où, selon eux, leur couleur de peau aurait pu poser problème. Un joueur métisse a notamment évoqué qu'il ne participait jamais à des jeux trop « historiques », qui n'impliqueraient pas de composante fantastique, à l'exemple de *Warbands*. Ce joueur pense en effet que la présence de Noirs « ne colle pas » à l'univers de référence, ce qui, toujours selon lui, n'est en revanche pas un problème dans tous les autres cas. De la même façon, un joueur asiatique, lorsque j'évoquai avec lui le jeu *Imago*, et l'épisode se passant au Far-West, m'a dit qu'il ne voulait pas s'y rendre de peur d'être cantonné dans un stéréotype de « blanchisseur chinois ». Nous avons vu au chapitre 14 que la question de la concordance entre le physique du joueur et son personnage passait parfois pour une incohérence aux yeux des joueurs. Ces derniers citaient notamment le cas des « elfes petits et gros » ou de « gringalets se prenant pour Brad Pitt ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

J'ai observé un second cas dans lequel des phénomènes de discrimination pouvaient survenir, cette fois-ci sur la base du sexe. Si les factions d'AVATAR ne peuvent fonctionner sur la base de l'appartenance des personnages à une race fantastique, il n'en va pas de même pour leur genre. En 2011, une polémique s'est développée, essentiellement sur le forum de discussion du jeu. Les responsables de la faction des Insulaires, dont il a été question plus haut, ont refusé qu'un sous-groupe de femmes pirates se constitue au même titre que les militaires anglais ou les adeptes du vaudou. L'argument principal était celui de la cohérence de l'univers : dans le monde pirate, les femmes sont invariablement cantonnées à des tâches ingrates. Plusieurs autres arguments sont venus compléter le premier, notamment sur une base jugée historique - les femmes n'ont pas le droit d'embarquer sur des navires. Plusieurs contre-arguments sont alors avancés, citant le cas de femmes pirates célèbres. Paradoxalement, la même année, une faction dont le projet est d'être uniquement constituée de femmes est mise en place. Le principe est assez proche de celui du mythe des Amazones : les hommes ne peuvent y exercer aucune forme de responsabilité. Le projet, qui connaitra une réussite éphémère, est également critiqué quant à son caractère sexiste. Les « pour » trouvent dans cette faction de femmes une bonne occasion de compenser certaines inégalités, les « contre » arguant que la cause défendue n'est pas celle de l'égalité, mais plutôt de l'inversion d'un rapport de domination.

Nous l'avons vu en introduction, le GN reste un milieu très largement masculin (80% des participants en moyenne). Cependant, il serait inexact de dire que les femmes n'y exercent pas de postes à responsabilité. Cela est autant valable au sujet de l'importance des personnages dans le jeu que dans les structures associatives. À AVATAR, plusieurs responsables de Guildes (groupes professionnels constitués essentiellement de PNJ) sont des femmes, et à Ragnarok, les femmes sont assez bien représentées dans les centres de décision, occupant des postes-clés comme la trésorerie ou la supervision des bénévoles. Certaines factions sont des matriarcats, et plusieurs Entités (sortes de dieux) du jeu AVATAR sont des femmes.

Malgré la forte représentation des hommes, il est difficile de conclure que le GN est un loisir qui véhiculerait des valeurs pro-masculines. En revanche, et cela est valable tant pour la question du genre que pour celle de l'origine ethnique, les GNistes projettent sur les univers fictionnels, et par conséquent sur les personnages qu'ils incarnent, des valeurs ou des représentations qu'ils pensent conformes à cet univers : les femmes pirates n'existent pas, les Noirs dans les univers médiévaux d'inspiration historique représentent une incohérence. Le GN permet donc de jouer, et de se jouer, des rapports entre sexes ou entre ethnies, de la même façon que sont simulés des actes qui seraient autrement jugé dégradants ou immoraux, comme le meurtre, l'asservissement ou la torture. Le jeu apparait plutôt comme l'occasion de remettre en cause les normes qui régissent habituellement le cours de nos existences.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Partager de bons moments. Le jeu doit rester un plaisir

Ces deux premiers cas nous ont permis d'aborder les logiques de règles du jeu proprement dites et les logiques des cadres du récit, qui constituent un héritage servant d'inspiration aux joueurs. Il existe un troisième phénomène qui s'apparente à une logique de la règle, qui vise justement à articuler les deux premiers. Cette troisième logique rappelle la notion de *fair-play*, et correspond donc à une nouvelle manière de considérer l'attitude ludique et le respect des relations de bonne entente qui rendent possible le jeu. Dans les deux exemples que je vais présenter maintenant, tant les règles que la logique de l'histoire sont respectées, et pourtant, survient un sentiment de malaise et une possible dispute sur la base qu'un principe ludique a été bafoué : celui qui préconise que le jeu doit rester un plaisir pour tous les participants.

Si l'on devait dégager l'objectif principal des organisateurs d'une partie de GN, outre le fait de veiller à la sécurité physique des participants, on pourrait dire qu'il consiste à faire en sorte que tout le monde passe un bon moment. Il s'agit en somme de ménager le plaisir de chacun. Chaque participant devrait avoir le droit de s'amuser autant qu'un autre, sans que son personnage soit empêché d'agir selon sa volonté. Les traits moraux dont sont dotés les personnages devraient idéalement s'exprimer en toute liberté : les « méchants » devraient par exemple pouvoir agir comme bon leur semble. Mais d'un autre côté, un personnage plus « gentil » ne devrait pas non plus être harcelé pour ce qu'il est. Ceci étant dit, le jeu reste le jeu, et l'histoire reste l'histoire : les méchants affrontent les gentils, le faible reste la proie du fort. Mais il existe également des phénomènes de consensus, plus ou moins formalisés, dans les parties qui pourraient être le lieu privilégié de ce genre de phénomènes. A AVATAR par exemple, l'importance numérique d'une faction en termes de joueurs inscrits est pondérée lorsque celle-ci souhaite se rendre sur le champ de bataille. Afin que les combats soient équilibrés, des règles précisent la répartition des opposants. Une petite faction ne perdra donc pas systématiquement contre une grosse. Pour les reste du temps où cette règle n'est pas d'application, les petites factions adoptent une attitude pragmatique : elles s'allient pour faire face au plus grosses. En outre, de manière moins formelle, il apparait que les joueurs qui dirigent des groupes puissants ne cherchent pas à en tirer un avantage systématique pour écraser leurs adversaires. Tout le monde semble « jouer le jeu » et respecter le plaisir d'autrui, indépendamment de l'opinion du personnage. Ainsi, à plusieurs reprises, j'ai pu entendre le responsable d'une faction de « méchants » exprimer son dépit face à la rumeur selon laquelle son groupe aurait causé le départ d'un autre, car ses joueurs auraient été trop durs, tirant à vue sur les « gentils ».

Ce phénomène est bien connu dans l'univers des jeux vidéo. Cl. Voisenat (2009) le décrit comme « une sorte de code moral tacite ». « S'il est normal de tuer des personnages joueurs de la

faction adverse, le *greykiller*[212], qui massacre à répétition des personnages de petit niveau, est généralement mal considéré ».

Je n'ai jamais observé de règles morales de ce genre incluses de manière patente dans les règles du jeu. En revanche, des phénomènes de régulation sont observables, mais celle-ci intervient selon des logiques propres à l'univers lui-même. Ukko explique que les joueurs ont tendance à vouloir jouer des personnages souvent malhonnêtes et fourbes. Les voleurs, les assassins, les arnaqueurs sont assez prisés. Il explique sa manière de réguler ce genre d'attitudes :

> [Ukko] De toute façon, tu te dis que les joueurs seront confrontés à une hiérarchie, à un système politique en place. Cette autorité est là pour confronter en permanence les joueurs à leur besoin de transcender l'ordre établi. Les joueurs ont une tendance naturelle à être voleurs, assassins, pas sympa. Ils font en permanence en GN ce qu'ils ne peuvent pas faire dans la vie réelle, c'est-à-dire enfreindre les lois. A force d'enfreindre les lois, y'a rien à faire, soit tu leur laisses tout faire et tu te retrouves dans un système chaotique où prime la loi du plus fort, soit à un moment il y a une autorité pour leur dire qu'ils enfreignent la loi et tu leur mets sur les épaules le poids de cette loi. C'est un peu la seule façon de les restreindre. […] Il faut qu'ils puissent répondre de leurs actes devant quelque chose. Parfois c'est devant leur dieu, parfois c'est devant l'autorité en place […]. L'optique de *Terra Incognita* c'est que tu puisses faire n'importe quoi mais qu'à un moment tu payes les conséquences de tes actes. J'ai placé des joueurs qui sont à la solde de l'Empire et qui font des rapports, et ils savent qu'ils ne sont pas droits, ils savent qu'ils ne sont pas seuls au monde. Ce n'est pas que par rapport à l'autorité, c'est aussi par rapport au monde.

La liberté d'un personnage d'agir comme bon lui semble n'est donc pas illimitée. Mais les moyens de réguler ces comportements ne sont pas imposés directement aux joueurs, de l'extérieur. Ils sont au contraire réintégrés dans la logique de l'univers, et permettent de créer des épisodes de jeu. Les forces de l'ordre et la justice sont présentes dans la plupart des GN : on peut y voir des patrouilles de la milice, des arrestations, les personnages peuvent se retrouver en prison, passer devant un tribunal et même se faire exécuter.

Ainsi, les univers fictionnels de GN ne sont pas des mondes d'ultra-violence où règne la loi du plus fort. Et le caractère inique ou cruel des mondes, quand il existe, se justifie par les besoins du scénario. Dans le jeu *Zombilles*, les joueurs tentent de survivre au beau milieu d'une invasion de morts-vivants. Il s'agit d'une lutte permanente, dans laquelle un compromis avec l'ennemi n'est pas envisageable. Mais au cours de la dizaine de parties que j'ai pu observer de ce jeu, je n'ai jamais vu l'expression d'un plaisir sadique de tuer, d'un côté comme de l'autre. Au contraire, l'ambiance, bien que souvent oppressante, est ponctuée d'épisodes burlesques, encouragés par les organisateurs. Un

[212] Evoqué également sous le terme de *spawnkiller.*

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

joueur est par exemple venu déguisé en Michael Jackson et a tenté de reproduire avec les zombies une scène du célèbre clip musical *Thriller*.

Ceci étant, si d'un point de vue collectif, les joueurs s'accordent sur le fait que le jeu doit rester un plaisir pour tous, les querelles d'interprétation individuelle demeurent. J'ai pu assister à une scène de ce genre pendant une partie du jeu *Mythes et légendes*. Dans ce GN, les PNJ incarnent presque toujours des « méchants » et les joueurs des « gentils ». La partie est ainsi rythmée par des attaques d'orks, qui font parfois des morts parmi le groupe des aventuriers, c'est ce qui s'est passé pendant le deuxième épisode auquel j'ai participé. Dans un GN, perdre un personnage définitivement est souvent un problème majeur. D'une part, les joueurs s'attachent à leur personnage, qui devient, au fil des parties, un véritable compagnon de route, et d'autre part, celui-ci acquiert de l'expérience, des alliés ou des richesses qui rendent les possibilités du joueur plus intéressantes. Quand un personnage meurt, c'est tout cela que perd le joueur, et il doit souvent repartir de zéro.

C'est à ce genre de coup dur qu'un joueur, dont le personnage est tombé face aux orks, a dû faire face. La règle dit qu'une fois qu'il perd tous ses points de vie, le personnage tombe inconscient. L'adversaire qui souhaite l'achever doit poser son arme sur le torse de sa victime et compter à voix haute jusqu'à dix. Une fois ce chiffre atteint, le personnage est mort pour de bon. Pourtant, alors que la consigne avait été suivie à la lettre, un organisateur est venu relever le joueur en prétextant que le décompte avait été trop rapide. En réalité, des explications ultérieures lors d'un entretien informel ont montré qu'il trouvait ce système trop « dur » et contraire au principe que le jeu devait rester un plaisir.

A plusieurs autres occasions pendant la partie, les organisateurs sont entrés en conflit. Certains trouvaient que cette règle était trop dure, d'autres qu'elle n'avait pas de raison d'être si elle n'était pas appliquée à la lettre, l'univers fantastique étant conçu comme très hostile. Cette question du respect du plaisir ludique lié au risque de perdre son personnage s'est également exprimée au sujet de la difficulté du jeu. Certains ont trouvé que les « monstres » n'étaient pas assez forts, d'autres au contraire partaient du principe que les personnages-joueurs devaient être des héros triomphants dans tous les cas de figure.

Ce troisième cas de figure nous a permis d'étudier le cas d'un principe de jeu, celui du plaisir partagé, qui n'est pas une règle à proprement parler mais qui n'en agit pas moins comme tel, avec une capacité de réguler certaines relations entre participants et d'influencer l'attitude ludique attendue. La façon dont ce principe est appliqué n'est pas évidente, puisqu'il s'agit de prévenir de possibles frustrations - être harcelé, être empêché d'agir conformément à la moralité de son personnage, perdre son personnage - sans prendre une forme véritablement contraignante. Ainsi, cette logique n'implique pas uniquement les cadres de l'histoire que j'ai évoqués plus haut. Le jeu lui-

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

même induit des principes plus ou moins impérieux, très fréquemment rediscutés en situation, et qui pointent vers le respect d'un bien commun autotélique. Le jeu doit rester un plaisir pour tous, même pour cela on doit enfreindre les règles ou la logique de l'histoire.

Nous allons voir à présent le cas où les limites sont franchies non du point de vue de l'histoire, ni du point du vue des règles du jeu, ni encore du point de vue du plaisir partagé. Ce quatrième cas a trait au principe de simulation, et fait intervenir des positions d'ordre moral. Peut-on se permettre de tout simuler dans un GN, sur la base que c'est « pour de faux » ?

Aller trop loin dans l'acte de simulation : ce qui choque les GNistes

Dans les fictions occidentales modernes, et il y a peu de risque à étendre l'idée à toutes les fictions, l'usage de la violence est totalement banalisé. Au cinéma, au théâtre, dans les romans, dans les jeux vidéo, et même dans les dessins animés pour enfants, on tue, on vole, on se bat. Une des spécificités du GN, qui n'échappe pas, loin s'en faut, à cette banalisation, est de placer le joueur en position d'acteur direct de cette violence, parfois comme bourreau, parfois comme victime, parfois comme témoin. Or, contrairement à d'autres types de fiction, cette violence est physiquement présente : elle n'est pas contenue dans les pages d'un livre ou derrière un écran, on ne se contente pas d'en être le spectateur. Dans un GN, le participant est l'acteur direct de la violence qu'il souhaite simuler. Il n'agit pas selon le même schéma que celui d'un acteur qui suit les ordres d'un metteur en scène, il agit selon sa propre volonté. Quand un personnage de GN en blesse ou en tue un autre, c'est généralement parce que le joueur en a décidé ainsi.

La violence en GN, bien que l'on reste dans le domaine fictionnel et ludique du « pour de faux », possède deux caractéristiques principales : elle est physiquement actée ou subie ; elle place le joueur en position d'acteur. Dans la plupart des cas, ce n'est pas l'action violente qui fait l'objet d'une simulation, mais ses conséquences. Se battre à l'épée en mousse, c'est se battre réellement, les coups sont véritablement portés. Mais c'est le caractère dangereux des armes qui est simulé, de même que les blessures ressenties. S'il s'agit bien de se battre, il ne s'agit pas pour autant de se faire mal. Les combats en GN sont très prisés et de nombreux joueurs en font l'attrait principal de l'activité, spécifiquement dans les événements de masse comme AVATAR ou *Conquest of Mythodea* qui permettent des batailles épiques impliquant des centaines de participants.

Ce n'est pas le caractère omniprésent de la violence qui choque les GNistes que j'ai interrogés. J'ai plutôt cherché à savoir ce qui, sur le plan moral, était susceptible de les déranger, et si ces principes pouvaient s'assimiler à des règles limitant la nature ou le degré de ce qui peut être simulé au cours d'une partie. Il faut préciser que les faits de violence véritable sont extrêmement rares dans la pratique du GN. Si les prises de bec sont nombreuses, elles restent cantonnées à l'oral. Je n'ai jamais assisté à des bagarres « pour de vrai » et les faits d'exclusion en cours de partie ont

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

toujours concerné des joueurs, généralement ivres, ayant proféré des insultes ou des menaces. Un seul jeu, AVATAR, a recours à une société de sécurité privée, surtout chargée de la surveillance du parking et du contrôle des payements à l'entrée du site de jeu.

Avant d'aborder deux cas qui posent spécifiquement problème, je présenterai brièvement l'exemple de la violence « simplement » physique, comme c'est le cas de la torture. Liono fait notamment part, d'un point de vue général, de ce qui correspondrait au fait d'aller trop loin dans un acte de simulation :

> [R] On ne peut pas tout faire dans le GN ? On ne peut pas tout simuler ? [Liono] Tout ce qui va trop loin. Pas au niveau de la moralité, mais des scènes de violence gratuite, les scènes de viol, les beuveries inconsidérées, tout ce qui porte trop atteinte à l'intégrité physique d'une personne sous le couvert d'un rôle. Quand on dit « oui mais c'est pas grave, on ne fait que le jouer », non ! Il y a des limites à se donner. Par exemple à *Pendragon*, ils estimaient qu'il n'y avait aucune limite, mais quand toi tu arrivais à ta propre limite, tu demandais « grâce » et le reste ne devait même pas être simulé, il était dit [raconté].

Ici, Liono fait notamment référence à des scènes de torture que d'autres joueurs ont évoquées lors d'entretiens informels. Dans le cas du GN *Pendragon*, c'est donc à la victime de dire « stop », afin que la scène soit décrite à l'orale, plutôt que jouée physiquement. Dans d'autres cas, ce sont les organisateurs qui fixent eux-mêmes les limites, parfois, et étonnamment, en-deçà de ce que les joueurs attendent. Un joueur m'a raconté avoir été très déçu pendant une partie où son personnage devait justement être torturé. Excité à l'idée de vivre une expérience grisante, il se demandait jusqu'où les organisateurs iraient, et la façon dont il pourrait lui-même réagir face à ce moment intense. On lui fit donc subir la torture de la tête plongée dans la bassine d'eau, afin qu'il livre une information qu'il détenait. Il fut par exemple très déçu de constater que l'eau de la bassine était tiède. S'attendant à ce que l'expérience recommence toute la nuit, on le jeta dans un cachot, mais un surveillant bien intentionné vint vite lui demander s'il n'avait pas trop froid et lui proposer une couverture.

Les actes de violence physique, liés par exemple à la simulation de la torture, posent rarement problème. Ils prennent souvent un caractère burlesque, notamment quand il s'agit de fouetter des personnages en place publique. Ici encore, la recherche du sentiment vrai, similaire à celle que nous avons vu dans la partie consacrée à l'immersion, se heurte à la réalité des procédés employés : on a parfois du mal à y croire. En revanche, certains autres cas ne semblent que trop vrais. Deux thèmes sont assez clairement ressortis, aussi bien sur le terrain de l'observation *in situ* qu'au cours des entretiens individuels : l'usage ou la vue du sang et les violences à caractère sexuel.

Commençons par l'usage et la vue du sang. Les organisateurs du jeu *Warbands*, qui s'inspire des légendes arthuriennes, font grand cas des détails historiques, comme nous l'avons vu plus haut.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

A l'occasion du deuxième épisode, ils ont souhaité organiser un mariage selon les traditions celtiques. Réunis au pied d'un « arbre sacré », les joueurs ont assisté à une cérémonie conduite par un prêtre-druide (un *vat*), qui scella l'union des époux en égorgeant une poule et en versant son sang dans une coupe dans laquelle ces derniers devaient boire. Certains joueurs, ont été assez choqués par cette scène, et en ont fait part pendant la veillée nocturne au coin du feu. Sakis donne sa version des faits :

> [Sakis] Certains ont été dégoutés par la scène avec le sang au pied de l'arbre. Une poule a été égorgée, on a fait couler le sang dans une coupe. Mais ce n'était que du visuel, il n'y a pas une goutte de sang qui a coulé, les gens ont cru qu'ils buvaient vraiment du sang, mais dans la coupe il n'y avait rien. C'était un mariage celte, il fallait bien égorger un animal ! Il y en a que ça a choqué sur le principe, mais c'était un animal qui était destiné à l'abattage, et après ça on l'a mangé en ragout. On ne l'a pas torturé non plus.

En réalité, les poules, qui avaient déambulé dans le campement tout le week-end, avaient été apportées par un joueur qui en fait l'élevage, spécifiquement pour être abattues et consommées sur place, afin de conférer au jeu plus de réalisme et de proposer aux participants de mettre en jeu la vie quotidienne d'un campement. Un autre joueur, amateur de chasse, devait les tuer, les plumer et les cuisiner, ce qu'il fit. Ce dont les autres joueurs n'étaient pas prévenus, et la démarche était intentionnelle, c'était qu'un volatile soit sacrifié pendant le mariage.

Steph décrit un second cas impliquant également la vue du sang:

> [Steph] Dans une partie de *Camarilla* [en France], un joueur qui jouait un Toréador [un clan de vampires artistes] s'est piqué le doigt et a commencé à mettre du sang sur le mur. J'ai rallumé les lumières, j'ai tout interrompu, j'ai arrêté le jeu, j'ai fait venir le joueur. On a discuté, je lui ai donné une fiole de faux sang et on est repartis comme ça. Le fait que le joueur se blesse et mette du sang sur le mur, ça cadre énormément avec l'ambiance mais on a des moyens crédibles pour reproduire ça. Il n'a pas besoin d'aller jusque-là, j'avais peur que le joueur se perde dans son personnage. Il jouait un Toréador torturé, qui peignait avec le sang, et le voir faire ça, c'était une inquiétude […]. En tant qu'orga il fallait que j'interrompe le jeu parce que ça allait trop loin.

Dans ce second cas, il n'y a pas non plus de blessure véritable, mais simplement un désaccord sur les moyens employés pour simuler l'usage du sang. C'est ici l'organisateur qui est choqué, alors que l'acte du joueur lui a sans doute paru inconséquent.

La deuxième thématique exprimée comme étant particulièrement choquante est celle des violences à caractère sexuel. Ici encore, on constate que les faits ne correspondent pas à des infractions face à des normes préétablies, mais plutôt à des situations de fait, qui *in vivo*, sont considérées par certains comme choquantes. Ukko explique ce phénomène :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

> [Ukko] Il y a peut-être certains interdits moraux où il faut faire attention je pense. Tout ce qui est sexuel, genre viol, etc … et encore ... A partir du moment où il est bien clair pour tout le monde qu'il y a une distanciation nette avec la réalité […]. C'est quand c'est mal pris que tu te rends compte que tu as été trop loin.

La simulation des viols semble dans bien des cas une borne morale à ne pas franchir, là où le meurtre n'est jamais considéré comme un problème. Les normes morales et les cadres légaux du monde ordinaires ne trouvent donc pas toujours leur équivalent dans les univers fictionnels. Tuer ou torturer est socialement admis, violer ne l'est pas. Très rares sont les cas où ce type d'acte est mis en scène, de la même façon qu'en général, la thématique de la sexualité est soigneusement évitée, souvent sur la base que les joueurs pourraient se laisser entrainer à des débordements. Les systèmes qui prétendent mettre en scène les relations sexuelles existent pourtant, la plupart sont basés sur des jeux de cartes. Les amants tirent des figures, et la combinaison obtenue correspond à plusieurs types d'événement comme la panne sexuelle, le fait de tomber enceinte ou d'attraper une maladie sexuellement transmissible. Parmi les deux cas de mise en scène de viol qui m'ont été relatés[213], le premier s'est déroulé de la façon suivante. Un groupe de personnages a capturé une jeune femme et s'est dirigé vers une tente. La joueuse s'est assise au centre, et chacun des quatre joueurs a tenu un piquet pour ensuite le secouer. Tous ont poussé des cris, et de l'extérieur, la tente qui remuait suggérait la nature de l'acte censé s'y produire. Aucun contact physique n'a réellement eu lieu. Sakis décrit le second cas de la façon suivante, répondant à ma sollicitation de connaitre un moment de jeu qui lui avait été présenté comme particulièrement choquant :

> [Sakis] Une scène de viol vécue par une participante. Ce n'était pas elle qui était violée, elle l'a juste vue mais elle a trouvé ça très choquant […] A un moment, mon personnage se retrouve à violer un des gars blessés tombé au sol. Evidemment, je lui avais chuchoté à l'oreille « Est-ce que ça ne te dérange pas ? ». C'était une simulation de vingt secondes, pas mise en scène, juste suggérée. Deux autres filles étaient là, je leur ai dit ce que je comptais faire, qu'on allait se mettre derrière un buisson et faire un peu de bruit, c'est juste pour mettre une ambiance de plomb. Et cette autre participante a été très choquée.

Conclusion du chapitre

Ces quatre exemples ont permis d'éclairer la notion de règle dans le cadre spécifique de l'activité de GN. Dans un premier temps, nous avons vu que les règles du jeu permettent d'apprêter l'univers fictionnel proposé aux joueurs. Elles permettent de donner un cadre à l'action. Dans un second temps, nous avons vu que l'histoire possède également des cadres, et que les fictions dont sont inspirés les univers de GN impliquent certaines représentations projetées par les joueurs sur

[213] Je n'ai pas procédé à un relevé systématique, le thème étant apparu au moment d'analyse les entretiens.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

leurs personnages (racisme, sexisme). Dans un troisième temps, nous avons vu que le respect du plaisir de jeu pour tous les participants fonctionnait également comme un principe faisant office de règle. Et enfin, dans un quatrième temps, nous avons vu que des critères moraux entraient en jeu dans les actes, notamment violents, qui étaient susceptibles d'être simulés au cours d'une partie.

Ce qui ressort de cette analyse, c'est que les mondes fictionnels de GN, bien qu'étant peuplés par des personnages aux préoccupations idoines, n'en sont pas moins avant tout appréhendés selon les logiques des joueurs. Certes, on se situe la plupart du temps dans des univers épiques, souvent héroïques et au final assez peu historiques. Mais les jeux restent organisés selon des principes et des normes qui ne dénotent pas par rapport à celles du monde ordinaire. Ces normes tendent à promouvoir l'égalité des sexes, le respect physique et moral des personnes, et se doublent de notions davantage liées à la pratique ludique, comme le respect du plaisir de chacun.

Règles et histoire (ou fiction) ne s'opposent donc pas nécessairement de la manière frontale qui nous est notamment présentée par Caillois. La notion de règle du jeu n'existe pas en tant que telle, elle se développe selon des nuances qui tiennent à la fois de logique ludique, de logique narratives et historiques, mais aussi de logiques propres à une activité donnée et à la vision spécifique qu'en ont les joueurs.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la troisième sous-partie

Dans cette troisième sous-partie, deux axes principaux sont venus alimenter l'étude des modalités d'organisation concrète des joueurs. Cette organisation prend pour base une vision commune du monde dans lequel on souhaite s'immerger, et se décline dans des phénomènes d'association, notamment pour créer un groupe de joueurs, et dans un rapport au principe de règle. Il s'agit donc de concevoir, sur le plan mental, des schémas, des modèles, l'organisation d'idées, la confrontation de représentations, non dans le but de les décliner sur le plan matériel, mais plutôt pour se faire une image commune de ce que devrait être l'immersion collective. Il existe donc bien un niveau d'engagement sur le plan idéel, qui intervient sur un plan aussi collaboratif qu'un engagement plus physique.

Si l'on veut considérer ce phénomène d'un point de vue chronologique, la première étape est celle de la construction du projet de groupe ou du projet de jeu. Dans le cas présenté, un groupe de parents et d'amis partent sur l'idée de créer une faction maritime pour le jeu AVATAR. L'idée initiale, d'abord assez vague, est enrichie d'un cadre visuel, auquel se confronte sur le plan projectif des contraintes matérielles (combien coûte le sable censé représenter la plage ?). Une fois l'idée habillée de caractéristiques esthétiques, on réfléchit ensemble aux personnages qu'on souhaite voir adhérer au groupe. Leur caractéristique principale devra être morale (les *gentils* et les *méchants*), et l'on prévoit déjà de devoir faire cohabiter des intérêts divergents (militaires contre pirates).

C'est également sur un plan idéel que s'opèrent des phénomènes de rupture entre individus, entre groupes, ou d'un individu par rapport à un groupe. Ce sont parfois les personnages qui ne se reconnaissent plus dans leur groupe, et le quittent, mais le plus souvent, ce sont les joueurs, à la faveur d'une dispute qu'on pourrait qualifier de time-out (rupture amoureuse) qui se séparent, entrainant ainsi le départ de leurs personnages. A ce titre, il n'est pas étonnant de voir se reproduire dans les univers fictionnels du jeu les mêmes types d'affinités que celle qui concernent les joueurs. Ce n'est donc pas du fait que la relation se développe dans un cadre fictionnel que l'engagement est moins sincère ou moins profond. L'interprétation des trahisons et des ruptures est interprété dans les deux sens. Avant donc de s'associer réellement pour créer un groupe fictionnel, il faut concevoir le fonctionnement de ce groupe comme un projet.

Le second axe est celui qui se rapporte à la vision et à l'usage du principe de règle. Il apparait que cette règle rend également davantage compte d'une vision du monde, fictionnel ou ordinaire, que d'une capacité à l'organiser par un pouvoir contraignant. En cela elle ne s'oppose pas

nécessairement à la capacité de libre improvisation que suppose la composante fictionnelle du GN. Tout d'abord, elle rend compte d'un consensus sur la façon de simuler certaines actions, elle donne un cadre, qui permet au joueur d'agir dans un monde cohérent, apprêté pour l'occasion. Ensuite, la règle subit l'influence d'un héritage narratif. Les récits traditionnels, notamment littéraires, influencent les GNistes et leurs façons de concevoir les relations entre personnages de races ou de sexes différents. La règle rend ici davantage compte de ce genre de phénomènes que d'une volonté de normaliser les rapports interindividuels. En outre, toutes les règles, notamment les règles du jeu ou de simulation, s'inscrivent dans les limites d'un principe qui prend une valeur supra-légale et agit, comme le ferait la sollicitation d'une grandeur au sens que donne Thévenot à ce terme, dans la perspective de garantir un bien commun. Cette règle qui dirige toutes les autres est celle du respect du plaisir de jeu de chaque participant. Sur le terrain, il est très fréquent de la voir invoquée pour contrevenir à un mécanisme de simulation (achever un personnage) ou à l'histoire. Enfin, un quatrième type de règle est observable dans la pratique du GN. Elle intervient encore plus que la troisième sur le plan des valeurs, car elle s'assimile clairement à une valeur morale. On ne peut pas tout simuler dans le cadre d'un GN sous prétexte que cela existe « pour de faux ». Or, on constate que cet interdit moral ne suit pas la même gradation que celle ayant cours dans le monde ordinaire. Si la loi prévoit que le meurtre est plus grave que le viol (et en conséquence réprimé plus sévèrement), dans le GN, on tue à de nombreuses occasions, mais on s'abstient généralement de simuler des crimes à caractère sexuel. Cette réordonnancement n'est pas lié au caractère « trop réel » du viol sur le meurtre. Il semble davantage dû à l'habitude de voir, dans de nombreux autres supports fictionnels que sont les films, romans, bandes-dessinées, des actes de violence totalement banalisés. Un second point de blocage est l'usage du sang véritable. Le faux sang est très souvent utilisée (voir la simulation de chirurgie au chapitre 15) mais le « vrai » sang, celui du joueur ou celui d'une poule qu'on égorge reste d'un usage problématique.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conclusion de la troisième partie.
Penser pour s'engager

Il serait difficile de conclure cette partie consacrée à l'engagement sur le plan idéel sans faire référence à l'ouvrage de Maurice Godelier, *L'idéel et le matériel*. Dans le chapitre 4, Godelier explique que « tout rapport social existe à la fois dans la pensée et hors d'elle ». Avant donc que de s'engager, nous dit l'anthropologue qui reprend le cas bien connu de l'institution matrimoniale, il convient se savoir à quoi l'on s'engage, et donc de le concevoir sur le plan idéel. Cette conception idéelle sollicite des « valeurs positives ou négatives » (p. 222), ces valeurs étant elles-mêmes l'objet d'une qualification sociale « d'attraction ou de répulsion ». On est proche ici de l'idée de « grandeur qualifiante » chez Thévenot, d'un régime d'engagement qui devrait être justifié en collectivité, en lien avec ou en direction d'un bien commun.

Bien qu'il s'intéresse davantage aux questions d'apprentissage ou d'initiation aux structures sociales, Godelier avance des idées qui ne sont pas si éloignées du cas du GN. La pensée déborde notamment la conscience pour l'anthropologue, et son caractère systématisant (concevoir des modèles de transmission de bien dans le cadre d'une alliance ou d'un héritage) n'empêche nullement la naissance d'une attitude critique chez l'individu (p. 224) :

> Dans une société matrilinéaire où la norme, pour un homme, est de transmettre ses biens au fils de sa sœur, les gens n'ignorent pas qu'on pourrait faire autrement et les transmettre à son propre fils.

Pour ajouter à cette idée que l'engagement se joue également, si ce n'est essentiellement, sur le plan idéel, Howard Becker expliquait dans son article de 1960 qu'un individu s'engage souvent dans un projet dans lequel d'autres engagements, dont il n'a pas toujours conscience, sont à l'œuvre. Le sociologue américain y critiquait notamment une vision trop évidente de l'étude de la rationalité (il évoque ici les « trajectoires d'activité cohérente ») :

> La notion de trajectoire d'activité cohérente semble impliquer un rejet des alternatives envisageables. L'acteur se trouve devant divers parcours possibles, tous autant recommandables, mais choisit le plus à même de servir ses buts (1960, p.3).

Lorsque nous nous engageons, par exemple en acceptant de changer d'emploi et d'entreprise, nous n'avons pas toujours conscience des engagements cachés qui ne sont pas liés à nos choix ou nos attitudes, mais à des contraintes propres à l'institution dans laquelle nous entrons (BECKER, 2006, p.6), et qui vont concerner d'autres personnes que nous-mêmes.

Dans l'analyse de l'engagement, notamment dans sa dimension idéelle, il faut être attentif, pour reprendre la typologie de Thévenot (2011), à distinguer entre les *régimes* ou les *échelles* (proche, plan et justification), ainsi qu'entre les *types* d'engagement (« dans une cause commune », « comme une promesse contractée » ou « dans un lien tacite »). J'ai essayé dans cette troisième partie de cartographier ce lien de la pensée à l'action, sous l'angle de l'organisation que mettent en place les joueurs, spécifiquement parce que le GN accorde une large part au travail d'imagination, mais également parce qu'un des moments-clés du phénomène de coordination des acteurs se situe là où ces différentes façons de voir le monde se confrontent dans l'élaboration d'un projet commun.

C'est évidemment le sens que les acteurs donnent à leurs propres systèmes de pensée qui me semble le plus intéressant. J'ai essayé de montrer ici que ces systèmes de pensée sont à la fois partagés et hétérogènes, qu'ils se rapportent à l'activité mais ne se contentent pas de lui donner un caractère normatif, que la règle n'empêche nullement la libre improvisation (mais parfois même, elle la rend possible). J'ai ainsi privilégié trois contextes d'exercice de la pensée organisationnelle dans le GN.

Le premier est sans conteste le plus structurant sur le plan idéel, et pourtant le moins homogène sur le plan concret. Si les catégories de pensée *time-in* et *time-out* semblent claires pour les joueurs, bien qu'il soit difficile de leur donner une définition, les choses auxquelles elles se rapportent sont bien souvent discutées. Ainsi, bien que l'activité de GN s'organise le plus souvent en parties, les moments où elles débutent et où elles s'achèvent ne sont pas toujours évidents. C'est à la marge de la partie, avant, après, mais aussi dans des espaces et des moments satellitaires comme des forums de discussion sur internet, que beaucoup d'événements ont lieu, qui impactent fortement le déroulement de l'histoire. Un grand nombre d'accords commerciaux ou de promesses politiques entre personnages se conclut dans ces « coulisses ». Si la pensée participe de la coordination collective des joueurs aux marges de leur activité commune, elle agit également en son sein, en marquant des moments, en décidant de pauses dans le déroulement de l'action, en manipulant le temps et l'espace par l'entremise de techniques proches du théâtre comme le *time-freeze*, qui revient littéralement à priver le joueur de sa perception d'une situation (il ferme le yeux et se bouche les oreilles). La pensée sert également à découper les espaces et les moments, sans forcément procéder d'une catégorisation stricte. D'une part, de nombreuses zones possèdent des limites flottantes et ambigües, mais les raisons pour lesquelles elles sont considérées *in* ou *out* ne sont pas toujours les mêmes (la cuisine est interdite aux jours pour des raisons d'hygiène, alors que les zones du corps le sont pour des questions d'intimité).

Le deuxième contexte d'exercice de la pensée en GN est celui qui permet aux participants d'écrire ensemble une histoire qui prendra la forme d'un jeu. Pour concevoir d'aller tous dans le même sens, celui du plaisir de jeu partagé et de la cohérence de l'histoire, il convient d'adopter une

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

certaine attitude. Au-delà d'une situation d'attentes réciproques, telles que je les ai présentées dans la deuxième partie, il s'agit également d'avoir conscience de l'attitude ludique qui est attendue. Cette attitude sera évidemment jugée par autrui comme conforme ou non-conforme, mais elle rendra également compte de la façon dont un joueur imagine comment son personnage devra se comporter. Penser pour s'organiser, dans ce sens, c'est également devoir gérer des connaissances qui ne sont pas toujours catégorisées en fonction de ce à quoi elles se rapportent, mais plutôt en fonction de la manière dont elles ont été acquises. Ce que le joueur sait, parfois, le joueur ne doit pas le savoir, qu'il s'agisse d'une information time-in (tel personnage est richissime), ou time-out (tel personnage va mourir pour des raisons scénaristiques). Il convient alors de *réfléchir* plus que de penser, pour éviter d'en savoir trop, ou pour compenser des lacunes. Une action engagée par excès de connaissance (procéder en tant que personne à des déductions impossibles pour le personnage) peut s'avérer aussi problématique qu'une improvisation maladroite par défaut d'information. C'est également dans le but de combiner jeux idéels et jeux matériels qu'il est nécessaire de concevoir des systèmes de simulation, qui permettent de se téléporter, de jouer un combat naval ou de diffuser des informations sous la forme d'énigmes qui provoqueront la survenue d'événements scénaristiques ou l'apparition de personnages. Penser collectivement pour mettre en jeu la même histoire, c'est enfin manipuler l'objet sur le plan mental, en le décrivant, en tentant de le faire pénétrer, malgré sa nature incongrue, dans l'univers fictionnel du jeu. C'est également imaginer les réflexions d'un personnage, sa conception d'un objet, ses prises de décisions concernant une transaction commerciale. C'est encore, en tant que joueur, décider de créer soi-même de petites histoires dont l'objet sera le point de départ (bague perdue) ou le support (carte plastifiée).

Le troisième contexte d'exercice de la pensée en collectivité a essentiellement trait à l'organisation sociale des joueurs, dans le jeu et en dehors du jeu. Comme l'a écrit M. Godelier, un système d'organisation sociale rend avant tout compte d'une « réalité idéelle » (*op. cit.,* p. 221), d'une vision du monde qui passe, dans le cas spécifique du GN, par deux principes : l'association d'individus et l'idée de règle. Le GN présente alors une spécificité très importante. Lorsqu'ils créent un groupe, une faction ou un clan, les joueurs peuvent décider d'un grand nombre de mécanismes qui sont, dans le monde ordinaire, largement en dehors de notre portée. Ils peuvent notamment choisir dans quel univers de référence piocher leur inspiration sur le plan esthétique, redéfinir les rapports entre les hommes et les femmes, donner à des personnages historiques de nouvelles préoccupations, ou encore faire cohabiter des individus aux intérêts très divergents, jusqu'à prévoir la façon dont leurs conflits devraient se régler. Les modalités de rupture d'un engagement entre deux individus ou d'un individu par rapport à un groupe s'effectuent également sur ce plan. La rupture amoureuse entre deux joueurs conduira à celle de leurs personnages, et comme l'explique Ukko, une

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

rupture au niveau des personnages est parfois interprétée comme une véritable trahison amicale au niveau des joueurs.

C'est au point de rencontre entre ces différentes façons de voir le monde, ordinaire ou fictionnel, que l'on observe les usages, non moins divers, du principe de règle. Cette règle, c'est d'abord une façon d'organiser l'espace social sur le plan de la simulation. Sans ce cadre, les joueurs ne peuvent coordonner leur action, chacun agissant sans points de repère. La règle agit donc comme un dispositif d'apprêtement du monde dans lequel le joueur s'immerge par l'intermédiaire de son personnage. Mais cette nécessité de penser l'organisation sociale d'une partie est également soumise à des héritages issus d'autres types de fiction, notamment de la littérature ou d'autres jeux qui servent de références aux GNistes. Ces habitudes, qui agissent parfois comme des normes ou de simples façons de faire, interviennent notamment pour influencer les relations entre les sexes ou entre les races fictionnelles. Un autre type de règle agit également, davantage sur le plan de la valeur et du bien commun : le jeu doit rester un plaisir pour tous les participants. Ce principe agit non seulement comme un guide moral, mais également très concrètement, quand il s'agit de contourner une règle pour ne pas frustrer le joueur (cas de l'achèvement trop vite effectué). Des questions d'ordre moral se posent également en termes de limites à la simulation. Peut-on tout se permettre « par principe » ? Ici encore s'engager dans la simulation d'un acte violent n'est pas un problème en soi, sauf si certains thèmes sont sollicités, comme l'usage ou la vue du sang ou le recours à des violences sexuelles. Dans les exemples développés (poule égorgée, viol simulé), le « problème » survient une fois l'acte accompli, parce qu'il choque dans sa dimension « trop réelle », sur le plan des perceptions, ramenées au niveau moral, plutôt que dans le sens d'un interdit rendu transgressable car simulé dans un contexte fictionnel.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CONCLUSION.

La posture d'immersion fictionnelle dans le jeu de rôles grandeur nature

Dans l'introduction de son ouvrage consacré aux joueurs d'échecs de compétition, Thierry Wendling écrivait : « la recherche de facteurs ayant contrarié l'émergence d'une pensée anthropologique des jeux gagnerait peut-être à reprendre le problème sous un nouvel angle » (p.32). Il s'agirait donc de « [déplacer] la question de pourquoi les jeux ont-ils été aussi peu traités ? en que peut-on dire d'un jeu ? ». L'auteur déplore ensuite que « cette lacune actuelle sur les jeux est aussi le résultat de l'épuisement de perspectives théoriques qui avaient trouvé dans le jeu une expression de leurs préoccupations ».

Les sciences sociales manquent clairement d'ethnographies dédiées aux pratiques ludiques, en contexte intra- ou extra-occidental, tout autant que d'un cadre théorique, qui, à défaut d'être consensuel, ouvrirait à leur sujet des pistes de réflexion originales. Grâce à ce changement de focale, Wendling proposait encore, en se gardant d'une perspective définitionnelle (*op. cit.,* p.34), de s'intéresser non à « ce qu'est le jeu » en soi, mais plutôt à « qui sont les joueurs » et à « ce qu'ils font ». Je pense avoir montré au cours de cette thèse qui étaient les joueurs, dans les différents rôles qu'ils sont susceptibles d'adopter dans la pratique du GN : organisateur, personnage-joueur, personnage non-joueur, arbitre. Quant à décrire ce qu'ils font, essentiellement, je dirais qu'ils participent ensemble à la création d'une histoire vécue de l'intérieur, en se plongeant dans des univers fictionnels, en créant et en incarnant des personnages, en agissant selon des systèmes de simulation, en s'associant, en établissant des manières de se coordonner.

Pour s'immerger dans un univers de GN, il est nécessaire de collaborer en adoptant la posture particulière que j'ai décrite et que l'on ne retrouve pas dans d'autres formes de jeux accordant à la fiction une place prépondérante. Dans des jeux de sociétés, des jeux vidéo ou dans des jeux de rôles sur table dont la trame prend la forme d'une histoire, les créateurs n'ont pas besoin d'être présents pendant la partie, et le cadre ludique et fictionnel existe indépendamment des joueurs. Il est moins facile de voir ces activités comme des mondes (au sens des mondes de l'art de Becker), car la collaboration de tous les acteurs impliqués dans l'activité est moins nécessaire.

J'ai voulu dans cette thèse donner la parole aux joueurs, expliquer leur posture, décrire leurs activités concrètes, pour permettre au lecteur d'appréhender le jeu de l'intérieur. Comme je l'ai écrit en introduction, en sollicitant les idées de Brian Sutton-Smith, plusieurs risques sont afférents à l'étude des pratiques ludiques, notamment celui de les aborder selon une perspective que Thierry Wendling appelle « en reflet », et qui revient à traiter du jeu pour en réalité parler d'autres phénomènes dans lesquels il s'inscrit. Un second risque revient à décrire le jeu en négatif, en partant d'activités auxquelles il *ressemble* (dans le cas du GN : le carnaval, la reconstitution, le théâtre d'improvisation). Ce type d'analyse revient parfois à adopter sur les pratiques ludiques un point de vue dépréciatif, tel que Roger Caillois l'exprime dans *Les jeux et les hommes* à de nombreuses reprises.

Rouvrir le « dossier Caillois » : la règle opposée à la fiction

Pourquoi revenir précisément sur cet auteur en conclusion ? Dans l'introduction, je l'ai sollicité, parmi d'autres, comme représentant du tournant théorique survenu vers le milieu du 20ème siècle. Roger Caillois est un auteur dont les idées restent très influentes dans le champ des études ludiques, spécifiquement dans l'aire francophone, mais aussi, parce qu'après lui, aucun autre auteur n'est venu apporter une nouvelle théorie générale sur le jeu. Caillois est la plupart du temps critiqué pour la rigidité de son modèle quadripartite, pour sa vision relativiste des sociétés humaines et de leurs cultures ou pour son absence de travail de terrain. Certaines de ses idées apparaissent pourtant comme autant de « dossiers en souffrance » dont l'examen critique est encore nécessaire. Thierry Wendling (2002) s'attèle notamment à critiquer certaines paires d'opposition que l'on retrouve chez Caillois : jeu et travail (p.34), jeu et réalité (p.35, également en sollicitant également les travaux de Huizinga et de Benveniste) ou encore jeu et liberté (p.37).

Quant à Sutton-Smith, il revient également (mais plus brièvement) sur quelques idées de l'écrivain français, et procède à un exercice de déconstruction, spécifiquement dans le cadre du deuxième modèle rhétorique, celui du destin (1997, p.65 et 71). Ce modèle oppose les jeux de hasard au thème du progrès. Le joueur s'en remet à la chance, à la divination pour décider de ses actions, plutôt qu'à sa rationalité. En effet, chez Caillois (1967), la catégorie d'*aléa*[214] est celle dans laquelle le joueur est le plus passif. Il ne mobilise pour jouer aucune compétence spécifique, ni « qualités ou dispositions, [ni] les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort » (p.56[215]). Ce rapport au destin, au progrès, à la position passive du joueur renvoie particulièrement, selon la perspective que je

[214] Pour mémoire, les trois autres catégories de Caillois sont l'*agôn* (compétition), *ilinx* (vertige) et *mimicry* (simulacre)

[215] Sutton-Smith cite la traduction anglaise de 1961, j'ai repris la citation correspondante dans la version française de la réédition de 1967 chez Folio

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

développe ici, à l'absence de prise en considération des questions de *posture*. Chez Caillois, le cas du jeu de hasard est repris et développé à la fin de l'ouvrage selon les termes suivants : « le jeu bafoue le travail et représente une sollicitation concurrente qui, dans certains cas au moins, prend assez d'importance pour déterminer en partie le style de vie de toute une société » (p.279-280). On comprend notamment pourquoi Caillois appelle ce type de sociétés (en somme, les « primitives » ou « traditionnelles ») sociétés « à tohu-bohu ».

Plusieurs points du « dossier Caillois » semblent ainsi réglés, en premier lieu sa description passéiste du relativisme culturel et du classement des sociétés, notamment grâce au concept de *ludus.* Cette force civilisante censée domestiquer les instincts ludiques primaires s'applique chez l'auteur aussi bien aux jeux enfantins qu'aux jeux des *primitifs*, face auxquels les modernes devraient adopter une attitude paternaliste, notamment dans le but de les protéger[216]. Vient ensuite la dimension improductive du jeu, ramené à son opposition au travail ou à l'art (qui créent de la richesse ou des œuvres) ou encore le fait que le jeu soit coupé du réel.

Mais il reste un point qui fait particulièrement sens dans le cadre de cette thèse. Il est repris par Marie-Laure Ryan dans un article de 2007. *Paidia* et *ludus*, chez Caillois, désignent également deux « forces » structurant les activités ludiques. Le *ludus* agit selon la logique de la règle, la *paidia*, selon la logique de la fiction, de la libre improvisation. Les jeux fictionnels, regroupés par Caillois dans la catégorie des jeux de faire-semblant, le *mimicry*, sont ceux qui illustrent ce que M-L Ryan présente comme un paradoxe, le *paradoxe des drames interactifs*[217]. Je reprends ici la citation que j'avais simplement évoquée en introduction :

> Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux [...] Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs, *ils sont plutôt ou réglés, ou fictifs*[218] (1967, p.41)

Dans le développement de la thèse, j'ai insisté à de nombreuses reprises sur le caractère créatif, collaboratif, improvisé ou fictionnel du GN. Il s'agit d'un jeu, qui au contraire de beaucoup d'autres, accorde une place fondamentale à l'histoire, à la fiction. Pour schématiser à l'extrême, on pourrait dire que le GN est une histoire qu'il faut se raconter ensemble, mais qui fonctionne sous la forme d'un jeu, car c'est ce dispositif qui la rend véritablement interactive.

Ainsi, si l'on repasse certaines idées de Roger Caillois à la grille de lecture que je propose concernant les trois efforts, tâches ou activités, que demande l'immersion dans un GN, on constatera les choses suivantes.

Il est tout d'abord possible qu'un jeu fonctionne à la fois grâce à des règles formelles ou informelles (règles du jeu ou règles morales) et selon un principe de libre création. Il est également

[216] C'est notamment le rôle que prendra Caillois à la direction du développement culturel de l'UNESCO
[217] Expression qu'elle emprunte à AYLETT et LOUCHART (2004)
[218] Les italiques sont de mon fait

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

notable que ce jeu existe dans un type de société que Caillois aurait sans doute décrite comme « moderne ». Le personnage est par exemple créé à partir des règles du jeu (notamment parce qu'il faut dépenser un stock de point pour lui donner des compétences) mais il est également doté d'un récit de vie pour l'écriture duquel le joueur dispose d'un grand degré de liberté.

C'est également le cas pour la seconde tâche de l'immergé, celle qui consiste à participer activement à la création d'une histoire tout en renforçant le cadre des règles grâce à cette même histoire. On pourrait s'attendre dans ce cas à l'effet inverse et observer « le caractère impérieux des règles » (pour reprendre le vocabulaire de Caillois) qui dompterait la liberté créative du joueur. Règles et histoire sont souvent, aux yeux des joueurs et des organisateurs de GN, d'une importance égale et s'autoalimentent bien plus qu'elles n'entrent en concurrence. Une règle peut ainsi stimuler l'interprétation d'une action de liberté créative (organiser une partie de pêche dans un fossé prévu pour protéger des murailles), tout comme des événements de l'histoire peuvent appeler au contournement ou à l'application de nouvelles règles (créer un système bancaire pour les personnages qui s'enrichissent trop vite). Ainsi, l'histoire n'est pas toujours aussi librement improvisée qu'il n'y parait (en raison des scénarios écrits par les organisateurs) et les règles pas toujours contraignantes (on passe souvent outre dans le feu de l'action, pour ne pas briser la magie de l'instant).

En ce qui concerne la troisième tâche de l'immergé, qui lui demande essentiellement d'organiser son environnement en contexte fictionnel ainsi que sa relation aux autres, le GN se révèle créatif également sur le plan culturel. En gardant à l'esprit que tout ceci se concrétise dans un contexte fictionnel, le GN permet de créer des panthéons, des histoires, des géographies, autant d'éléments narratifs qui ne sont pas systématiquement sollicités pendant le jeu, mais qui existent tout de même comme une forme de création culturelle (matérielle et immatérielle). Non seulement les joueurs créent des groupes pour jouer, mais ils dotent ces groupes de règles d'organisation, d'un passé, de projets d'avenir, je dirais même de *visions du monde* ou de *mentalités* (je pense ici au groupe des Insulaires qui fait cohabiter des « gentils » et des « méchants »). Sur un autre plan, l'objet ludique, souvent décrit par Caillois comme une forme dégradée d'un objet cultuel dont le sens original se serait délité, prend dans le cas du GN la direction inverse, puisqu'un objet ordinaire, comme un bonnet en laine synthétique ou une bague de pacotille, peuvent être chargés d'un sens particulier, supérieur à celui qu'ils revêtent d'ordinaire.

Ainsi, pour reprendre la conclusion de M-L Ryan, si l'on oppose « le contrôle de l'auteur [et] une narrativité entièrement émergente, c'est-à-dire créée par le joueur en activant les possibilités d'action inhérentes aux habitants et aux objets du monde fictionnel […], transformer le terrain de jeu en un monde fictionnel qui procure un plaisir visuel et stimule l'imagination n'est nullement incompatible avec la compétition disciplinée du *ludus* » (p.30-32). Autrement dit, le GN n'apparait

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

pas comme la combinaison d'un « jeu narratif » et d'une « fiction ludique », mais plutôt comme un jeu dont le but est de créer des fictions collectives, des histoires collaboratives. L'auteure écrit encore en conclusion (p.32) :

> Il n'y aura de vraie réconciliation du jeu et de l'histoire que quand deux conditions seront remplies : 1. Le joueur jouera pour l'histoire, et non pour d'autres buts, tels que battre des adversaires ou améliorer son propre score. 2. L'histoire sera interactive : au lieu de découvrir une histoire préétablie, comme c'est le cas dans les médias narratifs classiques (littérature, cinéma), le joueur construira l'histoire par ses actions, et chaque fois qu'il jouera il produira une nouvelle histoire.

Voilà une idée qui semble s'appliquer de manière particulièrement pertinente au cas spécifique du GN, et qui rappelle l'idée d'œuvre-matrice développée par Schaeffer (voir plus bas).

Retour théorique sur l'idée de posture d'immersion fictionnelle

Je souhaite à présent reprendre les trois auteurs que j'ai mis à contribution sur le plan théorique : Howard Becker, Jean-Marie Schaeffer et Laurent Thévenot[219]. Je souhaite procéder selon un double mouvement : que m'ont apporté les idées de ces auteurs pour mon travail ; que puis-je apporter grâce à mon travail pour prolonger leurs réflexions ?

Pour chaque auteur, j'ai repris les trois types de « travail », d'effort ou d'activité que doit entreprendre le joueur de GN pour s'immerger dans un univers, et qui constituent les trois volets de la réflexion pour décrire leur posture d'engagement. Il s'agit de mettre en texte un tableau à double entrée, dont les colonnes seraient les trois verbes d'actions qui donnent leurs noms aux trois parties de la thèse, et les lignes les auteurs et les idées que je leur emprunte.

Les trois tâches de l'immergé peuvent se résumer de la façon suivante. Il faut tout d'abord *accéder* à l'univers fictionnel en adoptant une posture active, qui revient essentiellement à créer un personnage. Il faut ensuite *agir* sur les cadres du jeu, délimités par les règles et l'univers fictionnel, dans un mouvement contradictoire, pour les « pousser » et y exercer une liberté créative, tout en les renforçant. Il faut enfin *s'organiser* autour d'un cadre d'action qui rende le jeu opératoire, en redéfinissant le rapport de l'ordinaire au fictionnel, du jeu au non-jeu, sur un axe intérieur/extérieur qui redéfinit également la façon de se lier ou de créer des collectifs.

Premièrement, j'ai sollicité Laurent Thévenot et le cadre théorique des régimes d'engagement pour éviter, comme le formule très bien Michel Grossetti dans sa discussion du grand résumé de *L'action au pluriel*, de « considérer systématiquement les autres personnes qui interagissent avec [la personne engagée] et l'environnement matériel, comme de simples ressources

[219] Les idées du dernier étant à comprendre avec les apports de Nicolas Auray (2011), ainsi qu'à la lumière des commentaires critiques de Michel Grossetti et de Jean-Louis Genard (discussion suivant le grand résumé de 2011)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

et contraintes, afin de tenir compte de leur capacité à intervenir sur la définition de la situation et donc sur l'engagement » (2001, p.3), ce qui lui fait également écrire que Thévenot a produit « une théorie interactionniste de l'action individuelle » (*ibid.*). Mais au-delà des *régimes* ou des *portées* qu'implique l'idée d'engagement, l'apport de Nicolas Auray m'a également semblé fondamental, en cela qu'il propose de s'intéresser aux *postures* de celui qui s'engage, et à ce que j'appelle des *profils* ou des *figures* (voir plus bas) mais encore à *l'énergie* qui motive leur engagement.

J'ai ensuite sollicité Howard Becker pour l'idée selon laquelle des individus collaborent et s'organisent sous la forme de *mondes*. Les « mondes du GN » fonctionnent de manière plus interne que les mondes de l'art. La collaboration des personnes, leur dialogue, le sens qu'ils construisent au sujet de leur activité commune, les négociations auxquelles ils se livrent sont essentiellement orientés vers l'activité elle-même, parfois pendant la partie. J'ai tenté d'illustrer grâce au cas du GN l'idée selon laquelle *fabricants* et *usagers* ne constituent pas des rôles distincts, mais accomplissent plutôt des *tâches* que peuvent accomplir les acteurs alternativement. J'ai également procédé à un exercice de division du travail créatif orienté vers l'immersion : qui fait quoi dans l'organisation et le déroulement d'une partie de GN ?

J'ai enfin sollicité Jean-Marie Schaeffer pour étudier la possibilité qu'un type de fiction collaborative entre dans le cadre prévu par son huitième dispositif d'immersion fictionnelle, celui qui permet à l'immergé de changer d'identité physique tout en exerçant une activité créative habituellement réservé au pôle créateur. *Créateurs* et *récepteurs* de fiction peuvent alors partager la même posture qui consiste à la fois à « inventer un monde au fur et à mesure » (1999, p.196) et à « se [mouvoir] dans une réalité largement imprévisible, qu'il[s] ne découvre[nt] qu'au fur et à mesure » (p.254), tous deux évoluent alors dans « un univers fictionnel qui se donne conjointement à découvrir et à transformer » (p.334).

Régimes d'engagement et postures d'immersion : quelles sont les *figures* du GNiste ?

> Avec les travaux de Laurent Thévenot et notamment *L'Action au pluriel*, ce qui est désormais l'objet des investigations ce sont plutôt ces capacités et ces compétences en elles-mêmes et dans leur exercice. Moins donc « ce dont les gens sont capables », pour reprendre le titre d'un texte de Luc Boltanski que « ce que c'est que d'être capable », ce que c'est que d'exercer des capacités, ce qu'en sont les formes ou plutôt les actualisations et cela en se focalisant prioritairement sur ce mode de rapport à soi, aux autres et à la réalité que disent donc les mots « engagement » ou « investissement ». (2011, p.4)

C'est dans l'optique de ce paragraphe écrit par Jean-Louis Genard que j'aimerais résumer l'usage que j'ai fait du concept *d'engagement*. J'ai sollicité les régimes d'engagement essentiellement comme une grille de lecture analytique et descriptive pour la pratique du GN. Elle permet de mieux voir à

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

quels niveaux et dans quelles directions se situent les efforts de coordination[220] de celui qui s'immerge. La posture du GNiste consiste donc également à requalifier son lien avec lui-même, avec les autres, avec son environnement.

La première activité de l'immergé dans un univers de GN implique une coordination avec lui-même, puisqu'il doit créer un personnage dont l'historique reflète également ses projets dans le jeu. C'est donc sur le plan du connu que le joueur s'engage pour cette première étape, bien qu'on puisse également la décrire sur un registre plus stratégique, puisque le joueur tire avant tout parti de l'environnement proposé par les organisateurs au travers de l'univers et des règles. Il dépense ainsi son stock de points pour le faire correspondre à son *background* ou, à l'inverse structure son récit de vie selon les compétences qu'il a choisies (le plus souvent, la création du personnage relève de ce double mouvement). S'il est souvent inspiré d'un autre univers fictionnel (notamment d'un jeu de rôles sur table), le personnage de GN correspond également à une forme d'apprêtement de l'environnement, il se *calibre* en fonction de ce que l'environnement propose mais permet déjà de s'y projeter. En cela, il constitue également un « véhicule d'exploration » du monde fictionnel, pour reprendre l'idée d'Olivier Caïra. L'attitude de l'immergé, qui l'est déjà alors que le jeu n'a pas encore commencé, est à la fois exploratoire et créative, elle sollicite l'attention du joueur pour créer un personnage optimal, adapté au monde où il va prendre forme, et prévoit déjà qu'il devra se confronter à autrui, notamment en vue de constituer ou rejoindre un groupe (voir le cas d'Aziz le bâtisseur au chapitre 2).

La seconde activité de l'immergé va également consister à prendre la mesure de son degré de liberté au sein de l'univers. Certes, le monde fictionnel est spécifiquement apprêté pour l'action et l'aventure, il est donc largement explorable et appropriable, mais possède toutefois des limites. Si l'attitude exploratoire porte en elle le besoin de repousser les limites de ce cadre, elle impose également d'adopter une attitude attentive, souvent même *opportuniste*. Si le joueur est dans une posture *active*, le monde qui l'entoure est également *réactif*, il n'est pas simplement apprêté, il se reconfigure en permanence, par l'action des organisateurs et suite aux improvisations des autres joueurs. Les relations du joueur avec cet environnement mouvant ne sont donc pas toujours inscrites dans un régime d'aise ou de familiarité. Si d'un côté, le jeu prévoit que tout se passe « pour de faux » et qu'aucun risque réel ne soit jamais vraiment encouru, d'un autre côté, les incohérences sont très fréquentes et agissent comme autant d'épreuves auxquelles devront faire face tant le joueur que le personnage - notamment quand ce dernier vient à mourir ou à connaitre des événements funestes. Ainsi, la double tâche qui consiste à la fois à « pousser les cadres » de l'univers et à renforcer sa cohérence n'est pas distinguée entre les joueurs et les organisateurs, les premiers repoussant les

[220] J'emploie plus volontiers le terme de *collaboration* que celui de *coordination*, mais ici il s'applique moins bien au rapport du joueur à lui-même.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

limites, les seconds « tenant la ligne ». Ces deux types d'acteurs agissent de concert, la plupart du temps, pour donner plus de sens aux actions de simulation et faire exister l'univers.

La troisième activité de l'immergé va essentiellement consister à établir un cadre avec ses collègues immergés, cadre qui va à la fois qualifier et garantir une forme de bien commun. J'ai montré qu'il existait une valeur vers laquelle, de manière plus ou moins patente, les GNistes s'accordaient toujours : le fait que tous les participants passent un bon moment en jouant. Pour schématiser mon propos, je dirais que cette valeur se subdivise entre l'histoire dont il s'agit de garantir la cohérence, notamment en définissant des temps et des espaces, et les règles du jeu, qu'il s'agit de respecter tant que faire se peut, pour garantir notamment des questions d'équité, mais aussi adopter une attitude ludique, le *fair-play*. La nécessité de gérer ce bien commun se manifeste en outre dans des principes d'association, notamment pour que chaque groupe (je pense ici aux Insulaires) puisse intégrer des joueurs dont les envies sont similaires (jouer dans un univers pirate) mais dont les personnages vont s'opposer (marins anglais et marins français). Il existe également, là encore de manière plus ou moins patente, des règles morales qui vont transcender toutes les autres (rapport à la violence et à la mise en danger véritable). Les logiques d'association des joueurs, la façon dont ils définissent différents types de règles montrent que la grille analytique des régimes d'engagement est opportune, mais qu'elle gagne surtout à être mise à l'épreuve de situations complexes, qui mélangent les portées selon lesquelles les acteurs se coordonnent pour agir, et permet ainsi de mieux distinguer les postures qu'ils adoptent.

Comment décrire cette posture, ou cette combinaison de régimes à partir des caractéristiques que nous donne Laurent Thévenot (à savoir le régime du proche, le régime en plan et le régime en justification) ? En effet, proposer un régime d'engagement propre au GN laisserait penser à une trop grande homogénéité des comportements des joueurs. Comme le rappelle Michel Grossetti (2011), il s'agit plutôt de considérer des formes de coordination à plusieurs échelles, à mi-chemin, ou à l'articulation, entre des stratégies individuelles et des pratiques collectives, comme le dit l'auteur, pour « mettre l'accent sur les variations de la réflexivité des personnes, qui ne sont pas sans cesse en train de faire des choix *rationnels*, ou de se conformer à des normes, ou encore de s'ajuster dans des interactions symboliques, mais peuvent se trouver dans chacun de ces états et dans d'autres encore » (2011, p.3).

Dans le texte où il présente un quatrième régime, celui de *l'exploration*, Nicolas Auray (2011) s'intéresse également à la posture de celui qui s'engage : l'utilisateur d'internet en attente d'être surpris, le *hacker* victime de sa curiosité maladive, le chineur qui « butine » en quête d'une heureuse trouvaille.

S'immerger dans un univers de GN constitue une forme d'engagement. Cette immersion se déploie selon plusieurs portées et implique plusieurs régimes, parfois simultanément. La situation

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

dans laquelle on pénètre est largement inconnue, mais l'environnement du jeu est spécifiquement apprêté pour être interactif. L'attitude du joueur doit donc être exploratoire, mais également créative. Ainsi, l'usage que j'ai fait de cette idée d'engagement va dans le sens d'élucider ce qu'implique l'engagement, ce qu'implique le fait de s'engager.

L'étude de la posture d'engagement des GNistes permet ainsi de mieux distinguer *l'énergie* qui motive les joueurs à s'impliquer. Ici encore, Nicolas Auray apporte des éléments très utiles à la réflexion. Qu'est-ce qui *motive*, pour ne pas dire qu'est-ce qui *fascine* l'individu qui surfe sur Internet ? Pour Auray, son attitude est proche du « butinage, de la trouvaille heureuse » (p.1[221]). Elle s'assimile à celle du brocanteur ou du flâneur, celui-ci s'engage dans une activité dont le résultat n'est pas connu d'avance - une caractéristique fondamentale du jeu en général. Le régime d'engagement, original par rapport à la classification de Thévenot, serait dans ce cas *exploratoire*. Puisque l'internaute explore un réseau, souvent sans savoir sur quoi il va tomber, Auray dit de lui que « ce qui fonde cette quête explorante, c'est l'attente d'une *surprise*, voir plus précisément l'excitation d'être surpris » (p.3).

L'exploration suppose donc qu'il existe une chose à découvrir. Et nous sommes d'autant plus curieux que cette chose apparait secrète, comme le développe Auray par l'exemple du *hacker*, cet internaute averti qui s'introduit, parfois illégalement, dans des systèmes informatiques non pour y voler des informations, mais simplement parce que sa curiosité devient « maladive » (p.9). La quête principale du hacker se limite ainsi souvent à des questions d'accès, à l'accomplissement d'un défi lié à sa capacité à passer outre les systèmes de sécurité informatique. Ce à quoi il a finalement accès n'a souvent qu'une importance secondaire, parfois même, écrit Auray, son attitude en devient *désinvolte* (p.12).

Il ne s'agit pas ici véritablement d'immersion dans un univers fictionnel. Mais on trouve dans ce texte des indications précieuses sur la posture qu'implique ce type *d'engagement exploratoire* : la curiosité, la quête explorante, la progression selon le principe d'essai-erreur, la sérendipité (l'heureuse trouvaille), le maintien du sens de l'attention. Ainsi, étudier le cas de la trouvaille accidentelle ne dispense pas de considérer *l'attitude* ou *l'intentionnalité* de celui qui trouve, même lorsqu'il ne cherche pas. Quelles seraient les *figures* ou les *profils* qu'adopteraient en ce sens les GNistes ? Celle de *l'enquêteur* qui doit résoudre une intrigue, en étant curieux et ingénieux ; celle de *l'explorateur* dans un monde spécifiquement apprêté pour l'occasion ; celle de *l'opportuniste* qui cultive son sens de l'attention sans oublier d'être créatif ; celle encore de *l'aventurier*, qui va au-devant des événements en sollicitant ses compétences et son expérience.

[221] Je fais ici référence à la pagination du tiré à part disponible à l'adresse http://ses.telecom-paristech.fr/auray/2010AuraySerendipite.pdf

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

La posture d'immersion dans un univers de GN se décompose donc en trois activités distinctes que j'ai décrites au cours de la thèse. Mais un retour plus théorique aux idées de Laurent Thévenot ou de Nicolas Auray montre également qu'elle implique plusieurs régimes d'engagement et invite à l'examen des intentions de l'immergé ainsi qu'aux différents profils qu'il adopte.

Howard Becker : mondes du jeu et division du travail immersif

J'ai sollicité les idées d'Howard Becker pour étudier la division du travail social au sein d'un monde du jeu, dans lequel ne circule aucune œuvre d'art à proprement parler. J'ai souhaité étudier le geste qui accompagne la production du contenu du jeu, mais aussi la production du cadre de la pratique, de son organisation, de la construction du sens. A cette fin, l'idée selon laquelle les fictions peuvent être utiles au sociologue au titre de paraboles a permis de réfléchir dans la logique « que se passe-t-il quand … ». Les événements qui surviennent dans un GN ne sont, d'un point de vue fictionnel, « pas vraiment vrais », mais tout ce qui leur permet de survenir fonctionne « comme si c'était vrai ». L'usage que j'ai fait de cette idée n'est pas tout à fait similaire à celui de Becker. Je n'ai pas fait usage de la fiction comme une source utile à une analyse sociologique qui lui est *a priori* extérieure, comme c'est le cas d'une photographie, d'une carte routière, d'un roman réaliste ou de la schématisation idéale d'une société basée sur la bureaucratie. J'ai davantage utilisé cette idée sous l'angle de l'exercice pratique, pour étudier la façon dont les joueurs s'engagent « comme si » ce qu'ils faisaient était bien réel. Il s'agit d'étudier la façon dont des gens ordinaires, ni déviants ni marginaux, ni romanciers, ni photographes, ni sociologues[222], collaborent au sein d'un processus de création fictionnelle.

Ce processus est différent de celui qu'étudie Becker, puisqu'il ne s'organise pas autour de la circulation d'un œuvre. Les GNistes ne disent jamais faire de l'art et n'emploient que très rarement un vocabulaire artistique pour décrire leur activité. Ce qui compte n'est pas ce qui est produit, mais la collaboration des acteurs dans cette activité. Howard Becker dit[223] même que cette notion, qu'il a personnellement déclinée dans le domaine de l'art, peut s'appliquer à un grand nombre d'activités qui ne produisent « rien de particulier », du monde criminel au monde culinaire. La très grande créativité requise par la pratique du GN produit pourtant de nombreuses choses, des objets matériels, des histoires, des règles d'organisation sociale. Et surtout, puisque c'est le point de départ de Becker pour l'art, les GNistes *créent du sens* et *donnent de la valeur* à ce qu'ils font. Ils passent leur temps à échanger, à se critiquer, à s'aider, à exprimer des points de vue esthétiques sur ce qu'ils font. Ils financent leurs propres activités en payant leurs inscriptions, ils censurent des scénarios ou des attitudes, ils se font promoteurs ou critiques d'une partie, ils créent des espaces de dialogue

[222] Voir dans le détail l'analyse sociographique en annexe.
[223] Conversation personnelle par e-mail, octobre 2013.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

public sur internet, ils montent des structures légales permettant d'organiser des jeux, ils portent les uns sur les autres des discours qui renvoient à des écoles, à des genres, à des époques, à des styles de jeu (plus intellectuel, plus immersif, plus violent). En somme, ils fonctionnent tout à fait comme les photographes, les musiciens ou les artistes plasticiens que décrit Becker. Simplement, leur activité est moins médiatisée car ce qu'ils font n'intéresse pas grand monde à part eux-mêmes. Si l'on peut être cinéphile sans être proche des mondes du film, il est plus difficile d'être fan de GN sans y jouer soi-même, car la pratique n'est pas véritablement accessible « de l'extérieur », en tant que spectateur. Et une fois qu'on s'y engage, elle devient dévorante : il faut se créer un costume, lire des pages de règles, créer un personnage, passer des week-ends entiers à camper, s'impliquer dans les scénarios, rejoindre un groupe et parfois, passer la barrière qui sépare le joueur des organisateurs pour créer sa propre activité. Voilà autant de choses que la plupart des cinéphiles, même assidus, ne feront jamais, pas plus que les amateurs de jeux de société ou de jeux vidéo.

L'engagement d'une personne dans le monde du GN est donc directement lié à la façon dont il devra s'immerger dans l'univers fictionnel et dans la partie.

Le premier effort de l'immergé est celui qui vise à pénétrer dans l'univers fictionnel, que j'ai traité grâce à l'étude du personnage. On peut y voir mise en pratique une division du travail créatif dans la production de la fiction. Les joueurs ne sont pas uniquement des *usagers* qui s'approprient, réutilisent ou détournent les objets ou les représentations produits par les *fabricants* (les organisateurs). Ils participent de la création globale de l'histoire en créant leur personnage en partant du canevas global du monde, pour le renvoyer aux organisateurs qui l'y réintégreront. A ce stade, et malgré l'absence remarquable d'œuvre, nous sommes dans un mode de fonctionnement assez similaire à celui des mondes de l'art, plusieurs acteurs participent à la création du contenu, bien qu'ici, il n'y ait que deux rôles principaux, joueur et organisateur, renvoyés à la diversité des artistes, galeristes, producteurs, amateurs, critiques, techniciens des mondes de l'art, mais dont les tâches sont bien plus nombreuses. Nous restons bien dans l'idée de Becker selon laquelle « il n'existe pas deux sortes de personnes, mais […] davantage deux sortes de choses que les personnes font[224] ».

Cette première partie a été également l'occasion de revenir sur la question des « états intérieurs[225] » qu'évoque Howard Becker dans *Outsiders*, et au sujet desquels il revient dans *Ecrire les sciences sociales* (p.155). Il ne s'agit pas de considérer l'engagement ou l'immersion dans un univers de GN comme le fait de franchir une barrière, ou de passer d'un état non-engagé à un état engagé. D'une part, concernant l'engagement, on ne devient pas consommateur de marijuana ou GNiste du jour au lendemain. J'aurais pu à ce titre utiliser le concept de « carrière » comme le fait Becker, mais l'enquête ne m'a pas conduit dans la direction de ce *temps long* de la pratique. D'autre part, les états

[224] Grand résumé de *Comment parler de la société ?* Paru dans la revue *SociologieS* le 20 décembre 2010 (p.5).
[225] Voir notamment *Ecrire les sciences sociales* (p.155 et suivantes).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

mentaux provoqués par la consommation de drogue ou l'immersion dans le GN, qui partagent le point commun d'être décrits comme particulièrement grisants, font l'objet d'un traitement social. Si dans le cadre de la thèse, je me suis employé à répondre à la question « qu'est-ce que s'immerger collectivement dans un univers de GN ? », je n'ai pas étudié les procédés d'apprentissage des effets de l'immersion, exercice auquel se livre Becker pour la sensation de « planer » ou « d'être défoncé ».

L'idée que j'ai principalement empruntée à *Outsiders* est celle de la définition, du point de vue de l'immergé, de sa propre pratique et des effets qu'elle lui permet de ressentir. Ainsi, pour rester dans le même ordre d'idée, la question n'est pas de savoir *pourquoi*[226] les gens font du GN (cette activité est, à bien des titres hors-norme, comme la consommation de marijuana chez les musiciens de jazz américains dans les années 1960) mais plutôt de chercher à savoir *quel sens ils donnent à leur propre pratique*. Dans le cas du GN, les joueurs ne se droguent pas, mais ils s'immergent dans des univers fictionnels au point de ressentir des émotions réelles, fortes, grisantes, comme la haine, la camaraderie ou des sentiments héroïques. Cette capacité à être transporté dans une fiction en ressentant des émotions fortes n'est pas l'exclusivité du GN. Elle survient également à la lecture d'un livre, ou pendant le visionnage d'un film. Mais ici, encore une fois, c'est la *posture d'immersion* qui joue le plus grand rôle. Si l'on ne participe pas activement aux événements qui se déroulent pendant une partie de GN, on n'a moins de chance de se laisser emporter[227].

Le second effort de l'immergé consiste à agir sur le cadre de l'univers, dans un mouvement qui peut sembler paradoxal puisque son action doit également tendre à renforcer sa cohérence (ce que j'appelle *effort de rebouclage*) mais également à le rendre tangible, en le simulant, en lui donnant du sens, en le mettant en scène. Cette idée permet de faire écho à celle de Becker dans *Comment parler de la société*. Il y évoque notamment le peu d'intérêt qui existe à considérer qu'une fiction existe « pour de faux ». Ce qui importe n'est pas son régime d'existence, c'est sa logique interne, les développements en termes de phénomènes sociaux qu'une fiction implique et permet de mettre en scène, ou à tout le moins, d'imaginer concrètement. C'est ici que l'idée de la cohérence des univers fictionnels prend tout son sens. Or, le cas du GN montre que les joueurs, bien que plongés dans des univers souvent très irréels grâce à leurs personnages, n'en restent pas moins des êtres fondamentalement rationnels, qui se servent des ressources en présence pour mettre en place des stratégies. Je citerai ici encore le cas des consommateurs de cannabis d'*Outsiders*. Bien que se livrant à une activité *a priori* irrationnelle, parce qu'elle risque de les conduire en prison ou à l'hôpital, les fumeurs n'en restent pas moins lucides quant à leur entourage, et vont avoir tendance à fréquenter d'autres fumeurs, notamment car ceux-ci ne leur renvoient pas un jugement moral et

[226] Cette distinction entre le *pourquoi* et le *comment* sera reprise par Becker en tant que ficelle du métier, dans l'ouvrage éponyme.

[227] C'est souvent parce qu'ils ne se sentent pas suffisamment impliqués dans les événements en train de se dérouler que les joueurs disent s'ennuyer.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

risquent moins de les dénoncer. Trouver sa liberté dans un monde fictionnel de GN relève de la même logique. Ce n'est pas parce qu'on s'immerge dans un monde imaginaire qu'on abandonne sa rationalité ou que l'on fait moins appel à son sens stratégique.

Le GN permet donc d'observer très concrètement la façon dont les acteurs s'organisent dans un contexte fictionnel, ce que Becker traite essentiellement du point de vue des écrivains qui développent des univers dont les sociologues pourraient tirer une analyse utile de la réalité. Dans l'étude du GN, comme je l'ai montré dans la troisième partie, nous avons accès à un matériau différent de celui que prend pour exemple Becker en s'intéressant aux romans de Jane Austen sur les mariages de bonne famille dans l'Angleterre du 19ème siècle ou aux pièces de théâtre de David Antin, qui imagine une société ou l'air dépollué se vend en bouteilles. Nous pouvons observer des acteurs qui, placés physiquement dans ce genre de situations (et d'autres bien plus farfelues), font « comme si » l'environnement fictionnel était ordinaire. L'usage de la fiction n'est plus simplement parabolique, comme le qualifie Becker (2006), il permet d'observer l'émergence de logiques d'organisation spatiale et temporelle propres au jeu, de même qu'il permet de voir comment les relations entre les immergés se redéfinissent, quand ils s'allient ou quand ils s'associent, quand ils veulent donner un cadre réglementaire à leurs relations, en contexte fictionnel (règles du jeu) ou pour organiser une partie (règles de sécurité, normes morales).

Jean-Marie Schaeffer : immersion interactive et œuvre-matrice

Dans son ouvrage de 2007, Olivier Caïra notait au sujet des jeux de rôles sur table (p.9) : « jamais la distinction entre *émetteur* et *récepteur* d'un récit n'a été aussi floue. Jamais on [n'] a poussé aussi loin l'interactivité qu'avec cette pratique *papier-crayon* ». Reste que, dans le cas du jeu de rôles sur table, tous les acteurs sont, par définition, assis autour d'une table. Ils savent donc tous ce que font les uns et les autres au moment où ils le font[228]. Le maître du jeu est omniscient, et bien souvent omnipotent, il guide les joueurs dans l'histoire qu'il a écrite ou qu'il a tirée d'un recueil de scénarios. Si toute la table participe au développement de l'intrigue, le maître du jeu en tient tout de même les rênes. C'est le cas également des organisateurs d'un GN, à la différence notable qu'ils ne bénéficient pas d'une connaissance aussi large quant à ce qui se déroule pendant le jeu. Cette situation les place fréquemment dans la position de *récepteurs* face à ce que les joueurs apportent dans la partie, en termes de développement scénaristique mais aussi en termes de manipulation des règles. Ils doivent en permanence s'ajuster, adapter le jeu, accommoder l'histoire, interpréter une règle pour éviter les conflits, les ruptures d'immersion ou simplement l'arrêt de la partie.

[228] A une exception près : lorsque le maître du jeu demande à certains joueurs de se boucher les oreilles pour donner une information à un personnage en particulier, ou qu'il lui fait passer une note écrite.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Les organisateurs ne sont donc pas toujours dans le rôle des *créateurs*, et les joueurs, presque jamais dans celui des *récepteurs*. Les deux pôles décrits par Jean-Marie Schaeffer (1999) qui permettent de décomposer le dispositif d'immersion fictionnelle fonctionnent différemment dans le cadre du GN. Ils correspondent davantage aux deux fonctions décrites par Becker, celles d'*usager* et de *fabricant* : elles peuvent être exercées par différents acteurs au sein d'un même dispositif et concernent aussi bien les fictions que les autres représentations sociales en général. Cette particularité du GN fait également écho à une idée de Nicolas Auray lorsqu'il écrit (2011, p.13) que les technologies de l'information et de la communication participent à « l'abaissement de la barrière éditoriale pour désinhiber l'expression » et « agrandissent le régime exploratoire ». A côté de cet abaissement, on pourrait ajouter celui de la « barrière autoriale », qui sépare généralement les immergés en situation de fiction, et qui prend la forme d'une œuvre.

Autrement dit, certains dispositifs d'engagement pourtant très divers, du jeu de rôles sur table au blog sur Internet, permettent de redéfinir les rôles traditionnels conçus autour de l'activité créative, orientée ou non vers la production d'une œuvre. Le cas du GN laisse penser, par la posture d'immersion que j'ai décrite et les trois activités qu'elle implique, que l'immersion fictionnelle repose sur un principe de collaboration, d'échange, de négociation, plus impliquant que la seule « correspondance entre immersion créative et immersion réceptive » (1999, p.253), également décrite comme étant « une équivalence stricte » (p.244). Autrement dit, il s'agit de partager une certaine posture entre créateur et récepteur, qui explique selon Schaeffer l'exception que constituent les jeux fictionnels dans son modèle. Le jeu fictionnel est le seul dispositif d'immersion qui ne comporte pas de pôle réceptif (p.253). Schaeffer évoque pourtant la possibilité d'un échange entre « narrateur et destinataire », qu'il qualifie « d'oscillatoire » (p.256), notamment quand il évoque le cas des jeux fictionnels collectifs des enfants, pendant lesquels ces derniers alternent les positions de narrateur, de metteur en scène ou d'acteur (p.258).

La question de l'œuvre, centrale dans l'étude que propose Schaeffer sur la fiction (1999), ne pose pas véritablement problème pour les six premiers dispositifs concernant les fictions canoniques, puisque l'auteur les décrit comme des arts mimétiques : texte littéraire, photographie, film, pièce de théâtre, opéra. C'est davantage le cas du le jeu fictionnel[229] qui interroge l'auteur, notamment car il n'implique pas la présence de spectateurs (p.254). C'est ainsi que l'hypothétique huitième modèle proposé par l'auteur - hypothétique car selon lui, il n'existe pas encore -, instaurerait un régime d'immersion basé sur la réception interactive au sein de l'œuvre et demanderait à l'immergé d'alterner entre « une posture d'action ludique et une posture d'attention esthétique » (p.334). Ce n'est plus d'œuvre dont il serait question dans ce cas, mais bien d'*œuvre-matrice*, « qui à la fois [proposerait] un univers fictionnel et [programmerait] une réception interactive » (p.315).

[229] Le jeu vidéo en particulier, dont Schaeffer dit qu'il constitue une « œuvre en devenir » (p.315).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

L'existence de l'œuvre-matrice résulterait de la combinaison entre un dispositif fictionnel particulier et une certaine posture de l'immergé. La règle de correspondance entre vecteur et posture d'immersion qui sert de structure à *Pourquoi la fiction ?* est donc respectée, mais c'est le principe *d'œuvre*, et avec lui, la possibilité de considérer les jeux *comme des arts*, ou au contraire certaines fictions ludiques *comme n'étant pas des arts*, qui prend un nouveau visage.

Je l'ai esquissé en introduction : le GN correspond à la description que donne Schaeffer de ce huitième dispositif d'immersion fictionnelle, à cela près qu'il remet en cause l'idée selon laquelle seules les « techniques numériques permettent de créer une œuvre-matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme une réception interactive » (p.315). Je l'ai spécifiquement montré au sujet de la seconde tâche de l'immergé, le GN incite le joueur à repousser ses cadres, notamment en refusant ou en détournant les schémas narratifs des organisateurs, pour mieux lui proposer de mettre en jeu ses propres histoires. Plus que de constituer une histoire à lui seul, un univers de GN peut être vu comme une machine à fabriquer des histoires, une matrice donc, dont la forme diverge selon les cas, mais dont le geste s'oriente toujours vers des critères de cohérence et d'esthétique. Dans les cas les plus extrêmes, ce sont les joueurs qui choisissent dans quel univers la prochaine partie se déroulera[230].

En outre, le cas du GN montre que les sept dispositifs d'immersion fictionnelle de Schaeffer, gradués sur axe allant de l'immersion mentale à l'immersion actantielle, peuvent, comme c'est le cas des régimes d'engagement en proche, en plan et en justification de Thévenot, se combiner au sein d'une même pratique. Dans un GN, on s'immerge *mentalement* par le texte, qu'il soit un scénario, une œuvre littéraire de référence ou, dans le cas du *background* et pour reprendre le terme de Schaeffer, une « autobiographie fictive » qui propose à l'immergé une « substitution de son identité narrative » (p.246). On s'immerge également de façon *perceptive*, par l'image, celle qui illustre le corpus de règles et permet de donner une ambiance à un univers, ou celle que le joueur regarde sur internet pour l'aider à créer son costume. On s'immerge encore grâce à différents effets spéciaux sonores ou lumineux (bandes-son, stroboscopes, bruitages et jeux d'ombres divers). On s'immerge de façon *actantielle*, en incarnant un personnage costumé, qui agit au sein d'événements dont il est aussi parfois le simple spectateur, mais sans en être pour autant exclu, et à qui l'on parle, à qui l'on montre des images, des objets ou des symboles. Mais surtout, on s'immerge en altérant son identité physique, tel un comédien, mais sans la virtualiser, comme c'est le cas dans un jeu vidéo. On y est à la fois *créateur* et *récepteur*, on interagit avec les autres immergés et avec l'univers, tout en sollicitant son sens de l'esthétique. On *crée* également le monde dans lequel on s'immerge, avant, pendant et après le jeu, notamment parce que les parties de GN sont le plus souvent sérialisées.

[230] C'est le cas du jeu *Imago*, qui s'est joué dans des goulags russes, dans le Walhalla de la mythologie nordique ou dans un univers des légendes du farwest.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Pour revenir enfin sur la troisième tâche de l'immergé, qui consiste à devoir s'organiser avec autrui, le cadre théorique de Jean-Marie Schaeffer est très utile pour prendre en compte l'importance du *cadre pragmatique* de la fiction, cette condition qui fait qu'un récit fictionnel est perçu comme tel, et non comme un mensonge ou une illusion (1999, p.146). La mise en place de ce cadre pragmatique a donc pour visée d'instaurer un accord intersubjectif entre les immergés, ce que Schaeffer dénomme très justement « feintise ludique partagée ». En d'autres termes, l'attitude de celui qui feint doit permettre de penser que son intention n'est pas « conflictuelle ou manipulatrice ». Il s'agit au contraire d'instaurer une relation de confiance « pour se laisser prendre au jeu » (p.164). J'ai montré dans la troisième partie que l'organisation d'un GN ne va pas sans l'établissement de certaines logiques propres au jeu lui-même, notamment dans la définition d'espaces et de temporalités, mais aussi dans la nécessité de repenser le rapport entre jeu et non-jeu, ordinaire et fictionnel. Ce cadre pragmatique fictionnel, qui vise donc à aplanir une relation qui pourrait paraitre comme conflictuelle, prend tout son sens lorsqu'il s'agit de définir des logiques d'association ou de vivre-ensemble. C'est notamment cette fonction que prennent les règles du jeu ou les règles morales auxquelles devront se conformer autant les joueurs que les personnages (règles de combat, usage du sang, violences à caractère sexuel).

Le champ d'ouverture proposé par l'étude du jeu de rôles grandeur nature apparait à l'issue de cette thèse extrêmement vaste. Cette pratique insolite, fortement ancrée dans un rapport culturel occidental et contemporain au jeu ou à la fiction, apparait tout de même très exotique. Elle interroge sur la redéfinition de notre rapport à la réalité, mais invite également à réfléchir à toutes les situations dans lesquelles nous devons simuler ou mettre en scène des événements qui n'existent pas véritablement, mais qui doivent pourtant sembler réaliste. C'est le cas des œuvres de fiction, bien-sûr, déjà bien cartographiées par les sciences sociales (surtout sur le plan artistique) et par l'approche littéraire (surtout la narratologie). Mais on pourrait y ajouter les exercices de prévention scénarisés qui envisagent des catastrophes, les dispositifs d'entrainement ou de formation, les jeux de rôles d'entreprise, ou plus simplement l'usage quotidien, comme le montre très bien Howard Becker (2006), des représentations sociales que nous manipulions sans même nous rendre compte qu'elles figurent des choses qui n'ont de réel que leur mise en forme, comme les cartes topographiques ou les tableaux statistiques. Au final, le jeu de rôles grandeur nature invite à penser que l'immersion fictionnelle ou ludique n'est pas tant un état de conscience qu'une modalité de l'action collective, une façon de concevoir et d'appréhender notre quotidien bien plus réelle qu'elle ne le parait.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

BIBLIOGRAPHIE

ABELES Marc, 1996. *Marc Augé, pour une anthropologie des mondes contemporains* (recension). L'Homme, 1996, n° 138, p.151-153.

ABBOTT Andrew, 2001. *Chaos of disciplines*. University of Chicago Press

AMATO Etienne Armand, 2010. *La communication ludique, cœur oublié d'un continent à investir.* Communication au 17ème Congrès de la SFSIC (Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication)

ANCELIN-SCHÜTZENBERGER Anne, 1981. *Le jeu de rôle. Connaissance du problème, applications pratiques à l'usage des psychologues, des animateurs et des responsables.* ESF - Entreprise, Coll. Formation Permanente en Sciences Humaines

ANCHOR Robert, 1978. *History and Play: Johan Huizinga and his Critics*. History and Theory, Vol. 17, No. 1 (Feb., 1978), pp. 63-93

ANSART Pierre, 1990. *Les sociologies contemporaines*. Ed. du Seuil, collection 'Points Essais'

ARCHIBALD Samuel, 2009. *Epître aux geeks : pour une théorie de la culture participative*. Kinéphanos, revue en ligne (www.kinephanos.ca)

ARDITI Benjamin, 2012. *Insurgencies don't have a plan - they are the plan: Political performatives and vanishing mediators in 2011*. JOMEC Journal, juin 2012. http://www.cardiff.ac.uk/jomec/jomecjournal/1-june2012/arditi_insurgencies.pdf

AUGE Marc, 1994. *Pour une anthropologie des mondes contemporains*. Aubier, Paris, coll. 'Critiques'

AUGE Marc, 1997. *La guerre des rêves. Exercices d'ethno-fiction*. Ed. du Seuil, Paris, coll. 'Librairie du XXème siècle'

AURAY Nicolas, 2011. *Les technologies de l'information et le régime exploratoire*. In VAN ANDEL et BOURSIER (éds.). *La sérendipité. Le hasard heureux*. Ed. Hermann

BAINBRIDGE William Sims, 2010. *The Warcraft civilization: social science in a virtual world*. MIT Press

BALZER Myriel, 2008. *Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten*. Ed. Tectum

BARBOT Janine et DODIER, Nicolas, 2010. *Violence et démocratie dans un collectif de victimes. Les rigueurs de l'entraide*. Genèses, n°81

BARTHES Roland, 1968. *L'effet de réel*. *Communications*, n°11, pp.84-89

BARTHOLEYNS Gil, 2009. *Manières de faire des mondes grandeur nature*. In PLET-NICOLAS Florence, ABIKER Séverine et BESSON Anne (dir.) : *Le Moyen Âge en jeu, actes du colloque de Bordeaux-Pessac* (avril 2008). Presses Universitaires de Bordeaux

BARTHOLEYNS Gil, 2010. *Présences du Moyen-âge*. L'histoire, printemps 2010

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

BARTHOLEYNS Gil et BONVOISIN Daniel, 2008. *Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature*. In BURLE-ERRECADE Élodie et NAUDET Valérie (éd.), *Fantasmagories du Moyen Âge. Entre médiéval et moyenâgeux* (Senefiance, n° 55), Presses Universitaires de Provence, 2008 (actes du colloque du CUERMA et de Modernités Médiévales, Aix-en-Provence, 7-9 juin 2007)

BARTHOLEYNS Gil et BONVOISIN Daniel, 2008. *Le GN : par qui, comment et pourquoi ? Les résultats d'une enquête Internet*. In GN Mag, n° 24, août 2008

BARTHOLEYNS Gil et BONVOISIN Daniel, 2011. *Pour de faux mais vraiment*. Documentaire vidéo, 25 minutes, Média Animation, Belgique

BARRAU Jacques, 1985. *A propos du concept d'ethnoscience*. In *Les savoirs naturalistes populaires*. Ed. de la MSH, Paris

BARTSCH Victor, 1987. *Souffler n'est pas jouer : maintenir l'unité du jeu* (note critique à propos d'Eric Duyckaerts, "Pour un point de vue fragmentaire sur les jeux"). Quaderni, n° 2, automne 1987, pp. 19-25.

BATESON Gregory, 1958 (1936). *Naven: A survey of the problems suggested by a composite picture of the culture of a New Guinea tribe drawn from three points of view*. Presses de l'université de Stanford. Paru en français sous le titre *La cérémonie du Naven* aux éditions de Minuit en 1971

BATESON Gregory, 1977. *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1, Le Seuil, Paris. Chapitre '*Une théorie du jeu et du fantasme*', p.209 à 224

BEAUD Stéphane et WEBER Florence, 1997. *Le guide de l'enquête de terrain*. La Découverte, coll. Guides Repères

BEAUD Stéphane, 2012. *La sociologie française au milieu du gué*. SociologieS, mis en ligne le 27 janvier 2012. http://sociologies.revues.org/3880

BECKER, Howard S., 1967. *Whose side are we on?* Social problems, vol.14 n°3, pp.239-247

BECKER, Howard S., 1985 (1963). *Outsiders. Etudes de sociologie de la déviance*. Métailié, Paris

BECKER Howard S., 2002 (1998). *Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales*. Paris, La Découverte

BECKER Howard S., 2004 (1986). *Ecrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse ou son livre*. Economica, Coll. Méthodes des sciences sociales, Paris

BECKER Howard S., 2004. *How much is enough?* Communication donnée au Vilhelm Aubert Memorial, Université d'Oslo, octobre 2004

BECKER Howard S., 2006 (1960). *Notes sur le concept d'engagement*. Tracés, revue de sciences humaines, n° 11. Version traduite de l'article *Notes on the Concept of Commitment*, paru dans The American Journal of Sociology, vol. 66, n° 1, 1960, p. 32-40. http://traces.revues.org/257

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

BECKER Howard S., 2009 (2007). *Comment parler de la société. Artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*. La découverte, coll. Guides Repères, Paris

BECKER, Howard S., 2010 (1982). *Les Mondes de l'art*. Flammarion, Paris

BECKER Howard S. et FAULKNER Robert R., 2011. *Qu'est-ce qu'on joue, maintenant ? Le répertoire de jazz en action*. La Découverte, Paris

BENVENISTE Emile, 1947. *Le jeu comme structure*. Deucalion: Cahiers de philosophie, n°2, p. 159-167

BENSA Alban, 1997. *Images et usages du temps*. *Terrains* n° 29, septembre 1997. http://terrain.revues.org/3190

BERNARD Jacques, 2003. *Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels*. Socio-Anthropologie, n°13–2003, 'Jeux / Sports'. http://socio-anthropologie.revues.org/index175.html

BESSON Anne, 2009. *Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval*. S. ABIKER, A. BESSON, F. PLET-NICOLAS, A.SULTAN (dir.). *Eidôlon. Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux

BLACOW Glenn, 1980. *Aspects of Adventure Gaming*. Different Worlds n°10 (octobre 1980). http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/models/blacow.html

BLANCHET Alain et GOTMAN Anne, 1992. *L'enquête et ses méthodes : l'entretien.* Nathan Université, coll. 128

BØCKMAN Petter & HUTCHISON Ragnhild, 2005. *Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt – 2005, the 9th annual Nordic Conference on larp*. Edited by Knutepunkt, Stockholm. http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf

BOLTANSKI Luc, 1975. *La constitution du champ de la bande dessinée*. Actes de la recherche en sciences sociales. Vol. 1, n°1, janvier 1975. 'Hiérarchie sociale des objets'. pp. 37-59 http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/arss_0335-5322_1975_num_1_1_2448

BOLTANSKI Luc, 1990. *L'amour et la justice comme compétence*s. Métailié, Paris

BOLTANSKI Luc, 2009. *De la critique. Précis de sociologie de l'émancipation*. Gallimard, NRF Essai, Paris

BOLTANSKI Luc et CHIAPELLO Eve, 1999. *Le nouvel esprit du capitalisme*. Gallimard, Paris

BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, 1989 (dir). *Justesse et justice dans le travail*. PUF, Paris

BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, 1991. *De la justification : les économies de la grandeur*. Gallimard, Paris

BONNARDON Brigitte, à paraître. *De l'appropriation du monde de JRR Tolkien par les rôlistes sur l'Internet à la réalisation de jeux de rôle grandeur nature*. Thèse de doctorat en ethnologie, Université Paul Valéry Montpellier III (sous la dir. de Danielle Vazeilles). Enregistrée au catalogue des thèses de l'ABES : http://www.theses.fr/s21478

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

BONSAINT Marie-France, 2007. *La création d'un monde secondaire: une étude d'un jeu de rôle québécois*. Mémoire de master en anthropologie. Faculté des études supérieures, Université de Montréal

BONVOISIN Daniel, 2005. *Le GN belge : escapade au plat pays du « life »*. GN Mag, n°15

BONVOISIN Daniel, 2008. *Le GN : par qui, comment et pourquoi ? Les résultats d'une enquête internet*. Article proposé sur le site www.larp.eu (consulté en février 2010)

BONVOISIN Daniel, 2009. *Il était une fois mon personnage. Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge*. In PLET-NICOLAS Florence, ABIKER Séverine et BESSON Anne (dir.) : *Le Moyen Âge en jeu, actes du colloque de Bordeaux-Pessac* (avril 2008). Presses Universitaires de Bordeaux

BONVOISIN Daniel & BARTHOLEYNS Gil, 2011. *La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature*. In BORTOLOTTO Chiara (dir.), *Le patrimoine culturel immatériel. Enjeux d'une nouvelle catégorie*. Ed. de la MSH, coll. 'Ethnologie de la France', Paris

BOONE Damien, 2007. *Contribution à une sociologie des œuvres de fiction : l'exemple des Schtroumpfs*. Mémoire de master 2 en science politique. Université de Lille II. http://mastersciencepo.univ-lille2.fr/fileadmin/user_upload/master2_spap_recherche/memoires/booned_2007_1.pdf

BORNAND Sandra, 2011. *Quand un homme devient chef. L'exemple du chef zarma du canton de Liboré au Niger*. Communication au congrès de l'AFEA. EHESS, septembre 2011

BOURDIEU Pierre, 1992. *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Le Seuil, Paris

BOURDIEU Pierre, 2002. *Wittgenstein, le sociologisme et les sciences sociales*. In BOUVERESSE, LAUGIER et ROSAT (eds.), 2002. *Wittgenstein, dernières pensées*. Agone, Marseille (pp.345-353)

BOWMAN Sarah Lynne, 2010. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company Inc.

BROUGERE Gilles, 2005. *Jouer/apprendre*. Economica, Paris

BROUGERE Gilles (dir.), 2008. *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*. Autrement, coll. Mutations, n° 245

CAILLOIS Roger, 1967 (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard, Paris

CAÏRA Olivier, 2007. *Jeux de Rôle, les forges de la fiction*. CNRS Editions

CAÏRA Olivier, 2007. *Les contre-allées de l'expérience. Vers une sociologie comparative de l'engagement fictionnel.* Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Fr. Châteauraynaud, soutenue le 02 octobre 2007 à l'EHESS, Paris

CAÏRA Olivier, 2011. *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*. Editions de l'EHESS, Paris

CALLEJA Gordon, 2010. *Digital Games and Escapism*. Games and culture, n°5 vol. 4 pp. 335-353. http://gac.sagepub.com/content/5/4/335.abstract

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

CASTORIADIS Cornélius, 1999 (1975). *L'institution imaginaire de la société*. Seuil, coll. Points

CASTRONOVA Ed., CORNELL R., ELEFANTE Ph. & ROSS Tr., 2008. *L'irrémédiable érosion du cercle magique ?*, Quaderni, n° 67, pp. 61-71 (traduction O. MAUCO) http://quaderni.revues.org/288

CHALVON-DEMERSAY Sabine, 2012. *La part vivante des héros de séries*. In HAAG Pascale et LEMIEUX Cyril, 2012. *Faire des sciences sociales.* Tome 1, « Critiquer ». Ed. de l'EHESS, coll. Cas de figure

CHALOUPKA George & GIULIANI Pina, 1984. *Gundulk Abel Gundalg. Mayali Flora*. Northern Territory Museum of Arts and Science

CHAMBERLAND Gilles et PROVOST Guy, 1996. *Jeu, simulation et jeu de rôle*. PUQ - Sainte Foy

CHATEAU Jean, XXXX. *Le jeu chez l'enfant*. Article de l'Encyclopédie Universalis

CHATEAURAYNAUD Francis, 1991. *La Faute professionnelle. Une sociologie des conflits de responsabilité*. Métailié, Paris

CHAUVIER Stéphane, 2007. *Qu'est-ce qu'un jeu ?* Vrin, Paris

CHOUZENOUX Vincent, 2002. *Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité*. Mémoire de maîtrise en Arts et Etudes Cinématographiques. Université de Montréal.

COLERIDGE Samuel Taylor, 2004 (1817). *Biographia Literaria*. Edited by Project Gutenberg. Domaine public. URL : http://www.gutenberg.org/ebooks/6081

Collectif, 2004. *Anthropologie et société*, « Ethnographie – fictions ? » volume 28, n°3, 2004. URL : http://www.erudit.org/revue/as/2004/v28/n3/index.html

CONSALVO Mia, 2009. *There is No Magic Circle*. Games and Culture, n° 4, vol. 4, pp. 408-417. http://www.academia.edu/654444/There_is_no_magic_circle (version auteur)

COPIER Marinka, 2005. *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference "Changing Views - Worlds in Play". http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf

CORNWELL Bernard, 1998. *La saga du roi Arthur*. Ed. de Fallois

COTTA Alain, 1993. *La société du jeu*. Fayard, Paris

COVER Jennifer Grouling, 2010. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company Inc.

DANIAU Stéphane, 2005. *Jeu de Rôle Formatif et maturation des adultes*. *Co-recherche-action-formation et approche écobiopsychosociale*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Education. Université Paul Valéry Montpellier III. http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/16/76/29/PDF/These_deposee.pdf

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

DAVID Coralie, 2007. *Le jeu de rôle, mode d'expression littéraire ?* Mémoire de master 1 en Lettres Modernes. Université de Toulouse le Mirail, UFR de Lettres, philosophie, musique. http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/jdr-fond-etude_cdavid-etude_cdavid.pdf

DARLINGTON Steve, 1998. *Une histoire du jeu de rôles*. 'Places to go, people to be', publication en ligne. http://ptgptb.free.fr/index.php/origine/ptgptb-numero-1-fevrier-1998/ (consulté en janvier 2013)

DAUPHRAGNE Antoine, 2011. *Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde*. Strenae, n°2, non paginé. URL : http://strenae.revues.org/312

DAVIS M.S., 1975. *Review of Frame Analysis. An Essay on the Organisation of Experience*. Contemporary Sociology, vol. 4, n°6 (novembre 1975)

DEAR William, 1984. *The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III*. Ed. Houghton Mifflin

DE BLIC Damien et LAZARUS Jeanne, 2007. *Sociologie de l'argent*. La Découverte, coll. Repères

DEBAENE Vincent, 2005. *Ethnographie/Fiction. À propos de quelques confusions et faux paradoxes*. L'Homme 2005/3-4, n° 175-176, p. 219-232. http://lhomme.revues.org/index1926.html

DEBAENE Vincent, 2010. *L'adieu au voyage. L'ethnologie française entre science et littérature*. NRF Gallimard

DEBYSER Francis, 1996. *Les jeux de rôles*. Cours à l'Université de Lausanne en 1996/97, CIEP/UNIL

DE CERTEAU Michel, 1990 (1980). *L'invention du quotidien*. Folio, Col. Essais, Paris

DECKER Stephanie K., 2010. *Being Period: An Examination of Bridging Discourse in a Historical Reenactment Group*. Journal of contemporary ethnography, n°39, vol. 3, pp. 273-296

DELALANDE Julie, 2003. *La récré expliquée aux parents*. Ed. Audibert.

DELALANDE, Julie, 2001. *La cour de récréation. Contribution à une anthropologie de l'enfance*. Presses universitaires de Rennes.

DELCHAMBRE Jean Pierre, 2009. *Parcours autour du jeu. Inventaire de ressources utiles du point de vue de la socio-anthropologie du jeu*. In *Cahiers Jeu & Symbolique*, n°2. Centre d'études sociologiques, Facultés universitaires de Saint-Louis, Bruxelles

DENIZOT Anne Kristina, 2008. *Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : état de l'art de la recherche et perspectives*. Mémoire de recherche ENSSIB.

DENWARD Marie, 2011. *Pretend that it is Real! Convergence culture in practice*. Thèse de doctorat en « New media, Public Spheres and Forms of expression ». Université de Malmö. http://dspace.mah.se/handle/2043/12240

DERU Pascal, 2008. *Le jeu vous va si bien*. Ed. Le souffle d'or, coll. Créativité

DE ROHAN-CSERMAK Geza, 1968. *Ethnologie du jeu*. Article de l'Encyclopédie Universalis, vol. 9, p.439-446

DESCOLA Philippe, 1986. *La nature domestique : symbolisme et praxis dans l'écologie des Achuars*. Ed. de la MSH, Paris

DESCOLA Philippe, 2005. *Par-delà nature et culture*. NRF Gallimard, Paris

DE SINGLY François, 2001 (1992). *L'enquête et ses méthodes : le questionnaire*. Nathan Université, coll. 128

DESROSIÈRES Alain et THEVENOT Laurent, 1988. *Les catégories socioprofessionnelles.* La Découverte, Paris

DONIS Jesper, GADE Morten & THORUP Line (eds.), 2007. *Lifelike.* Published in Conjunction with the Knudepunkt 2007 Conference. http://www.liveforum.dk/kp07book/toc.php

DUBE Jean-Sébastien, 1997. *Jouer (dans) le texte: Des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés*. Mémoire de maîtrise en communication. Université de Montréal

DUFLO Colas, 1997. *Jouer et philosopher*. PUF, coll. *Pratiques Théoriques*

DUFLO Colas, 1997. *Le jeu de Pascal à Schiller*. PUF, coll. *Philosophies*

DUMAZEDIER Joffre, 1962. *Vers une civilisation du loisir ?* Point Seuil, Paris

DURKHEIM Emile, 1968 (1912). *Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*. Livre III. *Les principales attitudes rituelles*. PUF, Paris

DUYCKAERTS Eric, 1987. *Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu*. Quaderni, n°2, automne 1987, pp. 11-17. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_1987_num_2_1_1857

EHRMANN Jacques, 1968. *Jeu et rationalité*. Article de l'Encyclopédie Universalis, vol. 9, p.452-456

EHRMANN Jacques, LEWIS Cathy et LEWIS Phil, 1968. *Homo Ludens Revisited*. Yale French Studies, No. 41, 'Game, Play, Literature' (1968), pp. 31-57

ELKIN Adolphus Peter, 1967. *Les Aborigènes australiens*. NRF Gallimard, Paris

EULRIET Irène, 2007. *NACHI Mohamed, Introduction à la sociologie pragmatique* (recension). Recherches sociologiques et anthropologiques, n°38, tome 1. http://rsa.revues.org/543

FABIANI Jean-Louis, 2003. *Pour en finir avec la réalité unilinéaire. Le parcours méthodologique de Andrew Abbott*. Annales HSS, 2003/3, pp. 549-565. http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=ANNA_583_0549

FALK Jennica & DAVENPORT Glorianna, 2004. *Live Role-playing Games: Implications for Pervasive Gaming*. Ed. Rauterberg, ICEC 2004.

FAVRET-SAADA Jeanne, 1977. *Les mots, la mort, les sorts : la sorcellerie dans le bocage*. Gallimard, Paris

FEBVRE, Lucien, 1951. *Un moment avec Huizinga*. Les Annales, 1951, vol. 6, numéro 4, p.493-496. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/ahess_0395-2649_1951_num_6_4_2002

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

FERREUX Jean, 2009. *De l'écrit universitaire au texte lisible. Petit essai sans prétention à l'usage non exclusif des docteurs, doctorants et autres chercheurs qui souhaitent trouver un lectorat élargi pour leurs travaux*. Ed. du Téraèdre, Paris.

FINE Gary Alan, 1980. *Oscillating Frames: Fantasy Games and Real Reality*. In: '*Papers Presented at the Annual ASA Meeting*'. American Sociological Association, New York

FINE Gary Alan, 1981. *Fantasy Games and Social Worlds.* In 'Simulation as Leisure. Simulation & Gaming', 12 (3), September, 251-279

FINE Gary Alan, 1983. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago/London: University of Chicago Press

FOUCAULT Michel, 2001 (1994). *Dits et écrits 1, 1954-1975*. Gallimard, Paris

Française des Jeux, 2006. *Rapport annuel*. Direction de la communication

FREUD Sigmund, 1985 (1919). *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Folio, coll. Essais, Paris

FRIEDBERG Claudine, 1964. *Les méthodes d'enquête en ethnobotanique*. Revue du JATBA, n°15

FRITZON Thorbiörn & WRIGSTAD Tobias (eds.), 2006. *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. Ed. Föreningen Knutpunkt, Stockholm. http://jeepen.org/kpbook/

GADE Morten, THORUP Line, & SANDER Mikkel, 2003. *As LARP grows up. Theory and methods in Larp*. Published in Conjunction with the Knudepunkt 2003 Conference. http://www.laivforum.dk/kp03_book/

GARDELLA Edouard, 2003. *Du jeu à la convention. Le self comme interprétation chez Goffman*. Tracés, n°4, « L'interprétation » (dir. A. FOSSIER et F. COSTE). http://traces.revues.org/3833

GARDELLA Edouard, 2007. *Proposition d'introduction à l'analyse des cadres de E. Goffman*. Communication prononcée le 14 décembre 2007, ENS Lyon. Texte disponible à l'adresse http://www.melissa.ens-cachan.fr/spip.php?article1182#nh18 (consulté en septembre 2012)

GEERTZ Clifford, 1986. *Bali. Interprétation d'une culture*. Gallimard, Paris

GENARD Jean-Louis, 2011. *Investiguer le pluralisme de l'agir*. Discussion de l'ouvrage *L'Action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, par THEVENOT Laurent, 2006. La Découverte, Paris. SociologieS, mis en ligne le 06 juillet 2011. http://sociologies.revues.org/3574

GENETTE Gérard, 1972. *Figures III.* Le Seuil, Paris, coll. Poétiques

GHASARIAN Christian (dir.), 2002. *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive. Nouveaux terrains, nouvelles pratiques, nouveaux enjeux*. Armand Collin, coll. 'U'

GILSDORF Ethan, 2009. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*. Ed. Globe Pequot

GLOWSZEWSKI Barbara, 1991. *Du rêve à la loi chez les Aborigènes*. Presses universitaires de France, Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

GÖBEL Stefan, MALKEWITZ Rainer, IURGEL Ido (eds.), 2006. *Technologies for interactive digital storytelling and entertainment: third international conference, TIDSE 2006, Darmstadt, Germany, December 4-6, 2006 : proceedings*

GODELIER Maurice, 1984. *L'idéel et le matériel : pensée, économies, sociétés*. Fayard, Livre de poche

GOFFMAN Erving, 1991 (1974). *Les cadres de l'expérience*. Ed. de Minuit, coll. « Le sens commun »

GOLDMAN Laurence & EMMISON Michael, 1995. *Make-believe Play among Huli Children: Performance, Myth, and Imagination*. Ethnology, vol. 34, Automne 1995, pp.225-255

GOLDMAN Laurence & SMITH Calvin, 1998. *Imagining Identities: Mimetic Constructions in Huli Child Fantasy Play*. The Journal of the Royal Anthropological Institute, Vol. 4, No. 2 (Jun., 1998), pp. 207-234

GRELLIER Delphine, 2007. *Du joueur au personnage, sexuation des rôles dans les jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs*. Communication dans le cadre du colloque « Genre et transgression : par-delà les injonctions, un défi ? » organisé par l'université Montpellier-III (4 et 5 juin 2007) http://www.omnsh.org/spip.php?article133

GRELLIER Delphine, 2008. *Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps : jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs*. Thèse de doctorat en sociologie. Université Paul Valéry Montpellier III. http://www.omnsh.org/IMG/pdf_Copie_de_GRELLIER_-_THESE_INTEGRALE.pdf

GROSSETTI Michel, 2011. *Les ressources de l'activité sociale*. Discussion de l'ouvrage *L'Action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, par THEVENOT Laurent, 2006. La Découverte, Paris. SociologieS, mis en ligne le 06 juillet 2011. http://sociologies.revues.org/3575

GUISERIX Didier, 1997. *Le livre des jeux de rôle*. Bornemann, Paris

GYGAX Gary, 1987. *Role-Playing Mastery*. Perigee Trade, New York

HAMAYON Roberte, 2012. *Jouer. Une étude anthropologique*. Editions de la Découverte. Bibliothèque du MAUSS, Paris

HARDIN Garrett, 1968. *The Tragedy of the Commons*. Science, vol. 162, 13 déc. 1968, pp.1243-1248. http://www.cs.wright.edu/~swang/cs409/Hardin.pdf

HARTAS Leo & MORRIS Dave, 2004. *Role-playing games*. Course Technology Ptr

HARVIAINEN J. Tuomas, 2006. *Information, Immersion, Identity. The Interplay of Multiple Selves during Live-Action Role-Play*. Journal of Interactive Drama. Vol. 1.2, October, 2006. http://www.interactivedramas.info/jarchive.htm

HARVIAINEN J. Tuomas, 2007. *Live-action, role playing environments as information systems: an introduction*. Information Research, n°12, vol.4, octobre 2007. URL : http://InformationR.net/ir/12-4/colis/colis24.html

HARVIAINEN J. Tuomas, 2012. *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Thèse de doctorat en sciences de l'information, université de Tampere. http://tampub.uta.fi/handle/10024/66938

HEINICH Nathalie et SCHAEFFER Jean-Marie, 2004. *Art, création, fiction : entre sociologie et philosophie*. Ed. Jacqueline Chambon, Nîmes

HERTZ Ellen, 2012. *« J'adore faire des puzzles, mais je n'ai pas le temps, donc plutôt que de faire des puzzles, je fais des livres. » Entretien avec Nathalie Heinich*. Ethnographiques, juillet 2012. http://www.ethnographiques.org/2012/Hertz

HILL Bryan, 2006. *Jouer avec le faux. Recherches sur les processus mentaux à l'œuvre dans la lecture des textes de fiction*. Thèse de doctorat en philosophie, Paris I.

HOBACK Cullen, 2007. *Monster Camp*. Documentaire vidéo. 81 minutes, production Aaron Douglas Enterprises, Etats-Unis

HOOK Nathan, 2006. *The History of UK Larp*. LARP Magazine, vol.2, juin 2006. URL : http://www.larpmag.com/Issue01_April_06/larp_magazine_newsletter_volume02.htm

HUGHES Everett C., 1996. *Le regard sociologique*. Ed. de l'EHESS, Paris

HUIZINGA Johan, 1959. *Men and ideas: History, the Middle Ages, the Renaissance*. Meridian Books, New York (recueil posthume, traduit de *Verzamelde werken)*

HUIZINGA Johan, 1972 (1918). "Man and the Masses in America". In *America. A Dutch Historian's Vision, from Afar and Near*. Harper Collins, New York

HUIZINGA Johan, 1988 (1938 pour la version néerlandaise, 1951 pour la traduction française). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, Paris

HUIZINGA Johan, 2002 (1919). *L'automne du moyen-âge*. Payot, Paris

JAFFE Rona, 1981. *Mazes and Monsters*. Delacorte Press, New York

JAMES William, 1916 (1897). *La volonté de croire*. Flammarion, Paris. http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k114210g

JII Tuomas, 2009. *Book Review - Balzer: Live Action Role Playing*. Publié le 16 juin 2009. URL : http://jiituomas.livejournal.com/83432.html (consulté en juillet 2009)

JOSEPH Isaac, 1998. *Erving Goffman et la microsociologie*. PUF, coll. « Philosophies »

KAPP Sébastien, 2004. *La terre, les hommes, le feu. Rapport à la terre et gestion du milieu naturel chez les Limilngan du Nord de l'Australie*. Mémoire de maîtrise en anthropologie, Univ. Paris V-René Descartes, dir. N. REVEL et B. GLOWCZEWSKI

KAPP Sébastien, 2005. *Le sens de la terre. Etude des rapports homme/environnement dans l'Australie aborigène tropicale*. Mémoire de DEA en anthropologie, EHESS, dir. N. REVEL et B. GLOWCZEWSKI

KAPP Sébastien, 2011. *Jeux de rôles pour enfants. Une nouvelle forme de fiction ludique.* Revue *Strenae*, n°2, 2011. http://strenae.revues.org/380

KLABBERS Jan H. G., 2009 (2006). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Sense Publishers, Rotterdam, Taipei

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

KONZACK Lars, 2006. *Geek culture. The 3rd counter culture*. Presented at FNG2006, June 26–28, 2006, Preston, England. http://fr.scribd.com/doc/270364/Geek-Culture-The-3rd-CounterCulture

KOSTER Nicolas, 2004. *La pratique du jeu de rôle auprès d'adolescents*. Note de réflexion. UF1 pédagogie générale et relations humaines (Education technique et spécialisée)

KNUDSEN Britta Timm, 2005. *It's live. Performativity and role-playing*. In JERSLEV Anne, 2005, *Performative realism: interdisciplinary studies in art and media*. Museum Tusculanum Press

LAFORTUNE Jean-Marie, 2004. *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*. PUQ

LAMONT Michèle et THEVENOT Laurent, 2000. (dir.) *Rethinking comparative cultural sociology: Repertoires of Evaluation in France and the United States*. Cambridge University Press.

LAPORTE Renaud, 2002. *Sociabilité des pratiquants sportifs*. L'Année sociologique, 2002/2, Vol. 52, p. 371-387. http://www.cairn.info/revue-l-annee-sociologique-2002-2-page-371.htm

LATOWSKA Greg, 2009. *Rules of play*. Texte non publié

LATOUR Bruno, 2005 (1987). *La science en action. Introduction à la sociologie des sciences*. Poche, Folio, Paris

LATOUR Bruno, 2007 (2005). *Changer de société, refaire de la sociologie*. La Découverte, Poche, Paris

LAVOCAT Françoise, 2010. *Mimesis, fiction, paradoxes*. Methodos [En ligne], n°10, mis en ligne le 27 avril 2010. URL : http://methodos.revues.org/2428

LEMIEUX Cyril, 2000. *Mauvaise presse. Une sociologie compréhensive du travail journalistique et de ses critiques*. Ed. Métailié

LEMIEUX Cyril, 2007. *L'accusation tolérante. Remarques sur les rapports entre commérage, scandale et affaire*. In BOLTANSKI *et al.* (dir.), *Affaires, scandales et grandes causes.* Ed. Stock, p. 367-394

LEMIEUX Cyril, 2009. *Le devoir et la grâce*. Economica, coll. Etudes sociologiques

LEONARD David, 2006. *Not a Hater, Just Keepin' it Real. The importance of Race- and Gender-based Game Studies*. Games and Culture. Vol. 1-1, janvier 2006. http://www.nideffer.net/classes/270-08/week_07_gender_economy/rimpofrace_leonard.pdf

LETOURNEUX Matthieu, 2008. *Le devenir livre des jeux et des jouets*. In BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*. Autrement, coll. Mutations, n° 245

LEVI-STRAUSS Claude, 1949. *Les structures élémentaires de la parenté*. Presses universitaires de France, Paris

LEVI-STRAUSS Claude, 1962. *La pensée sauvage*. Plon, Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

LINDLEY Craig A. & ELADHARI Mirjam, 2005. *Narrative Structure in Trans-Reality Role-Playing Games: Integrating Story Construction from Live Action, Table Top and Computer-Based Role-Playing Games*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play. http://iperg.sics.se/Publications/LindleyEladhari_DIGRA05.pdf

LIVINGSTONE Ian, 1982. *Dicing with Dragons. An Introduction to Role-Playing Games*. Routledge & Kegan Paul, Londres

LOCATELLI Bruno, 2000. *Pression démographique et construction du paysage rural des tropiques humides : l'exemple de Mananara (Madagascar)*. Thèse de doctorat en Sciences de l'environnement ; ENGREF

LOUCHART Sandy et AYLETT Ruth, 2004. The Emergent Narrative: Theoretical Investigation. Actes du colloque 'Narrative and Learning Environments Conference' NILE04, Edinbourgh, Écosse, 2004, p. 2.

LUKKA Lauri, 2011. *The Dual-Faceted Role*. In *Think Larp*, academic wrintings from Knudepunkt 2011

MACKAY Daniel, 2001. *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art.* Jefferson, McFarland & Company Inc.

MAGERKURTH Carsten, CHEOK Adrian David, MANDRYK Regan L. & NILSEN Trond, 2005. *Pervasive Games: bringing computer entertainment back to the real world*. Computers in entertainment (CIE), n° 3, vol. 3, juillet 2005

MALABY Thomas M., 2007. *Beyond Play: A New Approach to Games*. Games and culture, n°2, pp. 95-113. http://www.academia.edu/239795/Beyond_Play_A_New_Approach_to_Games (version auteur)

MANGALAZA Eugène et WENDLING Thierry, 2003. *La parole va, comme le lémurien, de branche en branche. Les jeux de l'oralité chez les Betsimisaraka de Madagascar*. Ethnographiques, n°4, novembre 2003. http://www.ethnographiques.org/2003/Mangalaza,Wendling

MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre, 1993. *Faites vos jeux : essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*. L'Harmattan, Paris. Coll. Logiques Sociales

MASON Paul, 2004. *In search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory*. In MONTOLA & STENROS, 2004. *Beyond Role and Play*

MAUNY Christophe, 2009. *Éléments de composition identitaire des handballeurs professionnels : le cas des joueurs dunkerquois*, SociologieS [En ligne], Premiers textes, mis en ligne le 03 juin 2009. http://sociologies.revues.org/2947?&id=2947

MASURE Alix, 1993. *Jeu de rôle et jeunesse : étude d'un échantillon de pratiquants du jeu de rôle ludique en vue de cerner leur pratique, vécus et intégration sociale*. Mémoire de fin d'étude, ULB.

MAUSS Marcel, 1904. *Recension de ROTH, W. E., Games, Sports and Amusements*. L'année sociologique, n°7.

MAUSS Marcel, 2002 (1947). *Manuel d'ethnographie*. Petite Bibliothèque Payot, Paris

MAUSS Marcel, 2003 (1937). *Rapport des jeux et des rites*. *Plan de cours*. *Socio-anthropologie* [En ligne], n°13 2003, mis en ligne le 15 novembre 2004. http://socio-anthropologie.revues.org/index172.html

MAYRA Frans, 2006. *Welcome to Mapping the Global Game Cultures: Issues for a Socio-Cultural Study of Games and Players*. Gaming Realities conference proceedings (Athènes, 4-8 octobre 2006) http://people.uta.fi/~tlilma/mapping_global_game_cultures.pdf (version auteur)

MCGONIGAL Jane, 2003. *A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play*. Digital Games Research Association (DiGRA) "Level Up" Conference Proceedings. November 2003.

MEAD Georges Herbert, 2006 (1934). *L'esprit, le soi et la société*. PUF, coll. « Le lien social »

METZ Christian, 1977. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Ed. UGE, coll. 10/18

MONTALBETTI Christine, 2001. *La fiction* (textes choisis et présentés par). Garnier-Flammarion, coll. Corpus, Paris

MONTOLA Markus, 2011. *Social Constructionism and Ludology: Implications for the Study of Games*. Simulation and gaming, sans numéro. Publié en ligne le 26/12/2011 par Sage Publications, pp. 1-21. URL : http://sag.sagepub.com/content/early/2011/12/20/1046878111422111

MONTOLA Markus, 2012. *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Thèse de doctorat en sciences de l'information, université de Tampere. http://tampub.uta.fi/handle/10024/66937

MONTOLA Markus & STENROS Jaakko, 2004. *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for harnessing the imagination*. Ropecon ry, Helsinki. http://www.ropecon.fi/brap/

MONTOLA Markus & STENROS Jaakko, 2008. *Playground worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Published in conjunction with Solmukohta 2008. http://2008.solmukohta.org/index.php/Book/Book/

MONTOLA Markus, STENROS Jaakko & WÆRN Annika, 2009. *Pervasive games: theory and design*. Elsevier

MONTOLA Markus, STENROS Jaakko & WÆRN Annika, 2009. *Philosophies and Strategies of Pervasive LARP Design*. In *LARP, the Universe and Everything*, actes de la conference de Knutepunkt 2009, Oslo

MORTON Brian, 2007. *LARPs and their cousins through the ages*. In DONNIS Jesper, GADE Morten et THORUP Line (éd.), 2007. *Lifelike*. Published in conjunction with the Knudepunkt 2007 conference.
URL : http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike_web.pdf

MUCCHIELLI Alex, 1983. *Les jeux de rôles*. PUF, Coll. « Que sais-je ? »

MURRAY Janet H., 1998. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, Boston

MUSSET Alain, 2005. *De New York à Coruscant. Essai de géofiction*. PUF, Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

MYHRE Brian Lawrence, 1998. *Virtual Societies: A Journey of Powertrips & Personalities - A Dramaturgical and Ethnographic Study of Winnipeg's Original Live-Action Vampire the Masquerade Role-Playing Game Community*. Mémoire de master en anthropologie. Université de Manitoba. http://mspace.lib.umanitoba.ca/handle/1993/1429

NACHI Mohamed, 2006. *Introduction à la sociologie pragmatique*. Armand Colin, Paris

NADER Laura, 2011. *Ethnography as theory*. HAU : journal of ethnographic theory, n°1, vol. 1, pp 211-219. http://www.haujournal.org/index.php/hau/article/view/34

NEEL Andrew et MEYER Luke, 2006. *Darkon*. Documentaire vidéo, 89 minutes, produit par IFC et Porchlight, Etats-Unis

NIEBORG David B. & HERMES Joke, 2008. *What is game studies anyway ?* European journal of cultural studies, n°11, vol. 2, pp. 131-147. http://peer.ccsd.cnrs.fr/docs/00/57/15/69/PDF/PEER_stage2_10.1177%252F1367549407088328.pdf

NIZET Jean et RIGAUX Nathalie, 2005. *La sociologie de Erving Goffman*. La découverte, collection Repères

OLIVIER DE SARDAN Jean Pierre, 2008. *A la recherche des normes pratiques de la gouvernance réelle en Afrique*. Discussion paper n°5, déc. 2008, publié par le programme « Afrique: pouvoir et politique » par le *Overseas Development Institute*, Londres. http://www.institutions-africa.org/filestream/20090109-discussion-paper-5-la-recherche-des-norms-pratiques-de-la-gouvernance-r-elle-en-afrique-jean-pierre-olivier-de-sardan-d-c-2008

OLMSTEAD-DEAN Gordon, 1999. *Theater Style Live Roleplaying*. Essai publié sur le site http://midatlanticinteractivearts.com

OSTERBRINK Julia, 2010. *Living Fantasy. An ethnography of Role-playing Games*. Ed. Books on Demand GMBH

OSTROM Elinor, 1998. *A behavioral approach to the rational-choice theory of collective action*. American Political Science Review, n°92, vol. 1, pp. 1-22. http://www.cappp.org/fellows_program/under_graduate_fellows/ostromRationality.pdf

OSTROM Elinor, 2005. *Understanding Institutional Diversity*. Princeton University Press

OSTROM Elinor, 2010 (1990). *La gouvernance des biens communs : Pour une nouvelle approche des ressources naturelles*. Ed. De Boeck

PARLEBAS Pierre, 2002. *Réseaux dans les jeux et les sports*. L'Année sociologique, 2002/2, Vol. 52, p. 314-349. http://www.cairn.info/revue-l-annee-sociologique-2002-2-page-314.htm

PARLEBAS Pierre, 2003. *Le destin des jeux : Héritage et filiation*. Socio-anthropologie [En ligne], n°13, 2003, mis en ligne le 15 novembre 2004, Consulté le 02 septembre 2010. URL : http://socio-anthropologie.revues.org/index173.html

PAULES Xavier, 2007. *Le fantan, une étude préliminaire*. Communication au 3ème congrès du réseau Asie – IMASIE. 26, 27 et 28 sept., 2007, Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

URL :http://www.reseau-asie.com/cgi-bin/prog/gateway.cgi?langue=fr&password=&email=&dir=myfile_colloque&type=jhg54gfd98gfd4fgd4gfdg&id=421&telecharge_now=1&file=a37paules_xavier.pdf

PAVEL Thomas, 1988. *Univers de la fiction*. Seuil, Paris

PENEFF Jean, 1992. *L'hôpital en urgence. Etude par observation participante*. Métaillé, Paris

PERETZ Henri, 1998. *Les méthodes en sociologie. L'observation*. La Découverte, coll. Repères, Paris

PETEAU Jean-Max, 2010. *Jeu de rôle grandeur nature*. Documentaire vidéo. 5 heures, produit par Kazé, Paris

PIETTE Albert, 1997. *Pour une anthropologie comparée des rituels contemporains. Rencontre avec des « batesoniens »*. Terrain n° 29, septembre 1997. http://terrain.revues.org/3261

PISAN Yusuf (ed.), 2005. *The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*. University of Technology, Sydney, Australie

POHJOLA Mike, 2003. *The Manifesto of the Turku School*. In *As LARP Grows Up – Theory and Methods in LARP*, pp. 32-41.
URL : http://www.laivforum.dk/kp03_book/classics/turku.pdf

POWER Eric, 2005. *Swordplay. A larp documentary*. Documentaire vidéo. 82 minutes, autoproduit, Etats-Unis

PROPP Vladimir, 1970. *Morphologie du conte*. Ed. du Seuil, Paris

PROUST François & POSSE Patrick, 1994. *Précis de jeux de rôle*. Les Editions d'Organisation (Eyrolles)

RADCLIFFE-BROWN Alfred, 1930. *The Social Organization of Australian Tribes*. Oceania, vol. 1, N° 1-4. University of Sydney

RABILLER Nicolas, 1999. *Le jeu de rôle comme nouvelle expérience du religieux*. Mémoire de maîtrise en ethnologie. Université de Bordeaux II

RAWLS John, 1987 (1971). *Théorie de la justice*. Le Seuil, Paris

REVEL Nicole, 1991. *Fleurs de parole. Histoire naturelle Palawan*. Ed. Peeters-SELAF

ROBERTS John, ARTH Malcolm, BUSH Robert, 1959. *Games in culture*. American anthropologist n°61 vol.4, p. 597-605. http://matrix.msu.edu/hst/hst324/media/gamesinculture.pdf

RYAN Marie-Laure, 2007. *Jeux narratifs, fictions ludiques*. Intermédialités n°9, 2007, pp. 15-34. http://www.erudit.org/revue/im/2007/v/n9/1005527ar.html

SABOURIN Eric et ANTONA Martine, 2003. *Action collective et développement*. Actes du séminaire permanent « Action collective », CIRAD, Montpellier

SAINT GERMAIN Philippe & MENARD Guy (dir .), 2008. *Des jeux et des rites*. Ed. Liber, Montréal

SALEN Katie & ZIMMERMAN Eric, 2004. *Rules of play. Game Design Fundamentals*. MIT Press, Boston

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

SCHAEFFER Jean-Marie, 1999. *Pourquoi la fiction ?* Le Seuil, coll. Poétique, Paris

SCHAEFFER Jean-Marie, 2002. *De l'imagination à la fiction*. Vox Poetica. http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html

SCHAEFFER Jean-Marie, 2005. *Quelles vérités pour quelles fictions ?* L'Homme, 2005/3-4, n° 175-176. http://www.cairn.info/revue-l-homme-2005-3-page-19.htm

SCHAEFFER Jean-Marie, 2009. *Fictional vs. Factual Narration*. In: HÜHN Peter et al. (eds.): *The living handbook of narratology*. Hamburg University Press. URL : http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Fictional_vs._Factual_Narration [consulté le 03 août 2010]

SCHECHNER Richard & TURNER Victor, 1985. *Between Theater and Anthropology.* University of Pennsylvania Press

SCHECHNER Richard, 1993. *The Future of Ritual. Writings on Culture and Performance*. Routledge, Londres

SCHECHNER Richard, 2003. *Performance Theory*. Routledge, Londres

SCHECHNER Richard, 2006. *Performance Studies, an introduction*. Routledge, Londres

SCHEPS Ruth, 1993. *La science sauvage, des savoirs populaires aux ethnosciences*. Ed. du Seuil, Paris

SCHICK Lawrence, 1991. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. Prometheus Books ? New York

SCHINZ Olivier, 2002. *Pourquoi les ethnologues s'établissent en enfer ? Maîtrise de soi, maîtrise de son terrain*. Ethnographiques n°1, avril 2002. http://www.ethnographiques.org/2002/Schinz

STARK Lizzie, 2012. *Leaving Mundania. Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*. Ed. Chicago Review Press

STENROS Jaako, 2008. *The frames of pervasive live action role-playing games : a Case Study Applying Frame Analysis on Momentum*. Mémoire de master en sociologie, université d'Helsinki. http://stenros.kapsi.fi/pics/Stenros2008FramesOfPervasiveLarp.pdf

STEINKUEHLER Constance, 2006. *The Mangle of Play*. Games and culture, n°3, vol. 1, pp. 199-213. http://kanagawa.lti.cs.cmu.edu/11780/sites/default/files/Steinkuehler_GCm2006.pdf

SUTTON-SMITH Brian, 1997. *The ambiguity of Play*. Harvard University Press

SUTTON-SMITH Brian, 2008. *Play Theory. A Personal Journey and New Thoughts*. The American Journal of Play. Summer 2008

SWETT Eric W., 2002. *Internal and External Perspectives on the Role-Playing Gamer Subculture*. Senior Research Paper in Social and Behavioral Science. Linfield College, McMinnville, Oregon

TAYLOR Charles, 1998 (1989). *Les sources du moi. La formation de l'identité moderne*. Ed. du Seuil, Paris

THÉVENOT Laurent, 2006. *L'Action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement.* La Découverte, Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

THEVENOT Laurent, 2009. *Governing Life by Standards. A View from Engagements.* Social Studies of Science, vol. 39, n°5. Octobre 2009, pp. 793-813

THÉVENOT Laurent, 2011. *Grand résumé de 'L'Action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement'.* La Découverte, Paris. SociologieS, mis en ligne le 06 juillet 2011. http://sociologies.revues.org/3572

THOMAS Douglas & BROWN John Seely, 2007. *The Play of Imagination: Extending the Literary Mind*. Games and culture, n°2, vol. 2, pp. 149-172. http://www.johnseelybrown.com/PoI.pdf

THOMASSON Amie L., 2010. *Fiction, existence et référence*. Methodos [En ligne], n°10, mis en ligne le 09 avril 2010. URL : http://methodos.revues.org/2446

TREMEL Laurent, 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes*. PUF Coll. 'Sociologie d'aujourd'hui'

TRESCA Michael J., 2010. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland & Company Inc.

TURNER Victor, 1969. *The ritual process: Structure and anti-structure*. Aldine, Chicago

TYCHSEN Anders & HITCHENS Michael, 2009. *Game time : Modeling and Analysing Time in Multiplayer and Massively Multiplyer Games*. Games and Culture, volume 4 , n°2, p. 170-201, avril 2009.

TYCHSEN Anders, HITCHENS Michael, BROLUND Thea & KAVAKLI Manolya, 2006. *Live Action Role-playing Games. Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities*. Games and Culture, volume 1, n°3, p. 252-275, juillet 2006

VIGNE Mickaël et DORVILLÉ Christian, 2009. *Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive*. Socio-logos, Numéro 4, [En ligne], mis en ligne le : 21 octobre 2009. URL : http://socio-logos.revues.org/document2332.html

VOELCKEL Anne-Christine, 1991. *Un nouveau rite de passage ? La pratique du jeu de rôle*. Mémoire de l'IEP, section CRH, Paris

VOELCKEL Anne-Christine, 1995. *Jouer ensemble – Approche biographique d'un loisir: le jeu de rôle*. Sociétés Contemporaines n°21, 57-74. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/socco_1150-1944_1995_num_21_1_1419

VOISENAT Claudie, 2009. *Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft*. Terrain n° 52, « Être une personne ». http://terrain.revues.org/13619

VON NEUMANN John & MORGENSTERN Oskar, 1944. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press

WALTON Kendall, 1990. *Mimesis as make-believe. On the foundations of the representational arts*. Harvard University Press

WARNER William Lloyd, 1937. *A Black Civilization*. Ed. Harper, New York

WEBER Florence, 1998. *L'ethnographie armée par les statistiques*. Enquête, n°1 « Les terrains de l'enquête ». http://enquete.revues.org/document272.html

WENDLING Thierry, 1996. *Jouer avec le temps. La pendule des joueurs d'échecs*. *L'Homme*, tome 36, n° 138, 1996. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/hom_0439-4216_1996_num_36_138_370075

WENDLING Thierry, 2002. *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Publié avec le concours du Fonds national suisse de la recherche scientifique. PUF, Paris

WENDLING Thierry, 2005. *Perspectives comparatives sur les joutes oratoires*. Ethnographiques n°7, avril 2005. http://www.ethnographiques.org/2005/Wendling

WENDLING Thierry, 2006. *Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo*. *Dépendances*/GREAT n° 28, pp.21-24. http://www.grea.ch/publications/6-une-approche-anthropologique-de-laddiction-aux-jeux-video

WENDLING Thierry, 2010. *Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs. Roger Caillois (1957-1974)*. Ethnologies n° 32-1, 2010

WERKMAN Rachel, 2001. *Vampire : the Masquerade - a Countercultural Performance*. In LANCASTER Kurt et MIKOTOWICZ Tom, 2001. *Performing the Force. Essays on Immersion into Science Fiction, Fantasy and Horror Environments*. McFarland & Company Inc., pp.172-178

WILKINSON Simon A., 2007. *Hollywood horror from the director's chair: six filmmakers in the franchise of fear*. McFarland & Company Inc.

WILLIAMS J. Patrick, HENDRICKS Sean Q. et WINKLER W. Keith, 2006. *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. McFarland & Company Inc.

WINNICOTT Donald, 2004 (1971). *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Folio, Paris

WINKIN Yves, 1988. *Erving Goffman, les moments et leurs hommes*. Ed. du Seuil/Minuit, Paris

WITTGENSTEIN Ludwig, 1995 (1945). *Investigations philosophiques*. Gallimard, coll. Tel, Paris

WITTGENSTEIN Ludwig, 1996 (1934). *Le cahier bleu et le cahier brun.* Gallimard, coll. Tel, Paris

WITTGENSTEIN Ludwig, 2001 (1969). *Grammaire philosophique*. Folio, Paris

WOODFORD Darryl, 2008. *Abandoning the Magic Circle*. Communication donnée au séminaire "Breaking the Magic Circle", Tampere, Finlande, avril 2008. http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf

ZACCAÏ-REYNERS Nathalie, 2003. *Enquête liminaire sur l'intérêt d'une conception ludique de l'imaginaire pour les sciences sociales*. Revue européenne des sciences sociales, Tome XLI, 2003, N° 127, pp. 107-117. http://ress.revues.org/511?lang=en

ZACCAÏ-REYNERS Nathalie, 2005. *Fiction et typification*. Methodos [En ligne], n°5, mis en ligne le 08 avril 2005. URL : http://methodos.revues.org/378

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ZACCAÏ-REYNERS Nathalie, 2006. *Jouer pour penser ? Expérience ludique et réflexivité*. In HAROCHE Cl., SPURK J., et al. *Désir de penser, peur de penser*, Paris, Éd. Parangon, « Critiques et situations »

ZAGAL José P. & MATEAS Michael, 2010. *Time in Video Games: A Survey and Analysis*. Simulation and Gaming, n°41, vol. 6, pp. 844-868

ZAKI Lamia, 2006. *L'écriture d'une thèse en sciences sociales : entre contingences et nécessités*. Genèses, 2006/4, n°65, p. 112-125. http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=GEN_065_0112

ZEBOULON Simone, 1998. *Le jeu de rôle grandeur nature : ses rapports avec le rite de passage*. Mémoire de maîtrise en Ethnologie, Anthropologie sociale et culturelle. Université de Bordeaux II

ZIMMERMANN Francis, 1982. *La jungle et le fumet des viandes. Un thème écologique dans médecine hindoue*. Editions de l'EHESS, coll. 'Hautes Etudes', Paris

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

ANNEXES

Présentation du terrain d'enquête

Sauf avis contraire, les interviewés apparaissent sous le surnom fourni pendant l'entretien (y compris les pseudonymes sous lesquels ils ont souhaité être cités). Les données de présentation sont issues de ces entretiens ou d'observations menées pendant des parties.

J'ai extrait des verbatims sur la base de dix entretiens individuels réalisés grâce à une grille, enregistrés par dictaphone et retranscrits intégralement. Les entretiens ont été réalisés pour la plupart au domicile des interviewés, également sur leur lieu de travail ou dans un café pour une durée totale d'environ 23 heures d'enregistrement, retranscrits sur environ 100 pages dactylographiées. Les entretiens se sont déroulés entre octobre et décembre 2010, pour la plupart dans la région de Bruxelles. Les verbatims issus de ces interviews sont les plus présents en taille et en nombre dans le corps du texte. Ils ne doivent pas occulter le fait que les observations *in situ* et les entretiens informels, autrement plus nombreux, forment l'essentiel du matériau de terrain. Le lecteur est prié de se référer à la présentation des différents jeux pour le détail du protocole d'observation et les parties dont j'ai rendu compte.

Afin que le lecteur puisse se repérer facilement parmi les verbatims attribués de manière récurrente à certains interviewés, je vais à présent procéder à une brève présentation de chacune des dix personnes concernées. D'autres extraits ponctuels d'entretiens informels sont attribués à des joueurs que je ne présenterai pas de manière exhaustive.

Elmer est un homme de 32 ans, consultant en informatique bancaire. Il a fait des études supérieures de type court. Il pratique le GN depuis une quinzaine d'année. Au moment de l'interview, il était célibataire et sans enfants. Elmer appartient à un groupe d'amis qui pratiquent jeu sur table et grandeur nature également depuis une quinzaine d'années. Elmer apprécie les personnages fouillés, avec des histoires de vie riches, raison pour laquelle il prend un grand soin à fabriquer leurs accessoires, costumes ou armes, et à les doter notamment de projets de carrière. C'est pour cette raison qu'il ne participe pas à un grand nombre de jeux différents, et qu'il navigue avec son groupe

d'amis d'un jeu à l'autre, quand l'occasion lui en est donnée. Elmer est essentiellement joueur, il ne s'est jamais véritablement impliqué dans l'organisation d'un jeu.

J-F est un homme de 32 ans. Il a fait des études supérieures longues. Ancien avocat, reconverti comme photographe indépendant, il est divorcé, père d'un enfant, remarié et bientôt papa du second. Issu des hautes couches de la société, J-F témoigne de conflits récurrents avec sa famille quant à la pratique du GN. Ses parents lui ont notamment interdit de le pratiquer avant ses 18 ans, ce qui ne l'a pas empêché d'aider des équipes d'organisateurs en écrivant des scénarios dès ses 15 ans. J-F a été très impliqué dans l'organisation de différents jeux, essentiellement en tant que scénariste, tout en étant également joueur et PNJ très actif. Il estime que sa pratique du GN ainsi que du théâtre l'a aidé dans sa carrière au barreau, qu'il qualifie comme étant « une profession de parole ».

Jérôme est un homme de 33 ans, en couple et père de deux enfants. Responsable de gestion documentaire dans un fond d'archives privé, il a fait des études longues (master d'histoire). Il a commencé le jeu sur table à 16 ans et est très vite passé au GN. Il s'est impliqué dans différentes associations de jeux de rôles et organisations de parties, notamment pendant ses études. Jérôme conçoit le GN comme une manière d'explorer différentes facettes de sa personnalité par l'incarnation de rôles éclectiques : sorcier du chaos (« méchant »), chevalier paladin très loyal, séducteur dévergondé, personnage de « grande folle excentrique ».

Liono est un homme célibataire de 33 ans responsable d'un réseau informatique dans une administration. Il a fait des études supérieures courtes. Il a commencé le GN vers 16 ans, puis s'est éloigné de la pratique au début de sa carrière professionnelle. Il a également arrêté de jouer en Belgique pour se tourner vers la France pendant plusieurs années car il était à la recherche de jeux plus orientés vers le rôle que le combat. Il participe à une demi-douzaine de jeux par an, et est organisateur d'un GN bisannuel. Liono est également impliqué dans une association proche du milieu du GN, qui réalise des vidéos et des sites internet. Son plaisir de jeu réside de plus en plus dans l'animation de parties, en tant qu'organisateur ou que PNJ.

Math est un homme de 31 ans, actuellement chercheur en mathématiques à l'université. Il a commencé le GN en 2006 grâce à sa compagne, et il y a tout de suite pris goût. Il a une expérience relativement récente du GN mais s'implique en tant que bénévole pour une organisation. Il a très vite intégré un grand groupe de joueurs présent en tant que faction à AVATAR et qui organise ses propres événements festifs (les « tavernes »). Math n'a pas le profil typique du joueur qui commence par le

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

jeu sur table à l'adolescence pour continuer vers le GN. Il a donc beaucoup entendu parler de la pratique par sa compagne et ses amis avant de s'y lancer lui-même. Il a ainsi débuté à 26 ans dans des jeux où la moyenne d'âge était parmi les plus élevées, pour ensuite s'intéresser à des GN au public plus large.

Max est un homme de 29 ans, ancien collaborateur dans un ministère régional et à présent enseignant dans le secondaire. Il a obtenu un master en science politique. Jeune père de famille, il a commencé le GN à 22 ans et joue quatre ou cinq fois par an. Max a toujours cherché à créer des groupes de joueurs dans les différents GN auxquels il a participé. Il s'est impliqué à plusieurs niveaux dans diverses organisations de GN, notamment en tant que scénariste et responsable de groupe. Il a également cherché à monter ses propres GN. Ses personnages ont toujours des origines assez fouillées, qui s'inspirent parfois de sa propre vie. Sa vision du GN est avant tout celle d'un lieu pour « s'amuser comme un grand enfant », pour « se lâcher ». Les groupes que Max crée sont toujours adaptés d'un existant (japonisants, légionnaires romains) et documentés en détail.

Sakis est un homme de 33 ans qui réside dans la région de Namur. Il a fait des études supérieures longues (master) et travaille comme responsable d'équipe dans une agence pour l'emploi. Marié, père de deux enfants, il est impliqué dans diverses organisations de jeu, notamment en tant que scénariste. Animé d'une passion pour le jeu, Sakis considère le GN comme le moyen privilégié de s'évader du quotidien (« vivre des aventures »). Le jeu bisannuel qu'il organise possède la caractéristique de chercher des moyens d'innover, notamment du point de vue du scénario, de l'usage de la règle et du mélange des rôles. Sakis est partisan d'une immersion forte, de jeux réalistes qui permettent aux participants de creuser l'histoire, notamment par le dialogue.

Steph est un homme de 35 ans avec une formation universitaire en psychologie et en informatique. En couple et sans enfants, il est à la recherche d'un emploi. Steph possède une longue expérience du jeu sur table et du GN, qu'il pratique depuis ses 15 ans notamment en France, son pays d'origine. La pratique du jeu de rôles (sur table ou grandeur nature) consiste pour Steph à raconter une histoire avant toute autre chose. Selon ses propres mots, il recherche avant une immersion de qualité et n'apprécie que moyennement les GN de masse comme AVATAR ou *Conquest of Mythodea*. Steph s'est lancé depuis 2009 dans l'organisation d'un GN sur le mode permanent qui se déroule dans la ville de Bruxelles et dont le fonctionnement détonne en de nombreux points avec les GN habituels.

Ukko est un homme de 45 ans qui n'a pas fait d'études supérieures et travaille comme intermittent du spectacle dans le milieu du cinéma. En couple avec enfants, il a une expérience de 25 ans de

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

pratique du GN qu'il a débuté dans les années 1980. Il se surnomme lui-même « le papy du GN ». Cependant, son goût pour le GN concerne essentiellement le style médiéval-fantastique, il n'a par exemple jamais joué dans une *murder-party*. Il a quasiment toujours fait partie d'un groupe de joueurs incarnant des barbares nomades et son personnage principal le suit depuis ses débuts. Ukko peut ainsi attester d'une longue expérience d'incarnation d'un même personnage, personnage qui a acquis selon ses dires un statut de « vieux sage » à qui les plus jeunes viennent demander conseil. Il est donc impliqué dans la gestion de son groupe de barbares et occupe également un poste d'organisateur dans un GN bisannuel très populaire.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Présentation des parties de GN étudiées

Adrénaline 24

Connu sous le surnom d'A24, ce jeu est organisé pour environ 30 joueurs depuis 2008 par l'association Eclipse (http://www.eclipse-asbl.org). Il met en scène un monde post-apocalyptique proche des films de *Mad Max*. Il est en effet arrivé un cataclysme sur l'ensemble de la planète, dont les origines ne sont pas connues des rares survivants qui peuplent encore le monde. Ces derniers ont la caractéristique de voir leur environnement avec des yeux d'enfants, car la quasi-totalité de la mémoire de l'Humanité a été perdue ou n'est plus accessible. Un des objets en circulation et qui coute le plus cher est par exemple les sucreries. Les joueurs se regroupent en plusieurs clans, qui ont tous une appétence pour un certain domaine : les « électros » sont des professionnels de l'informatique, les « indiens » connaissent parfaitement la nature, les « bab'artistes » sont versés dans l'art et la médecine par les plantes.

© Eclipse ASBL

Adrénaline 24 se déroule dans des sites qui rappellent ces univers post-apocalyptiques : stations de train abandonnées, usines désaffectées et par défaut, centres de vacances reconvertis en halte de passage pour les joueurs constitués en caravane.

La description de l'univers est sans doute la plus fournie que j'ai pu rencontrer. L'univers est dépeint sur plus de quinze pages et les organisateurs ont pris soin de le doter d'une histoire, d'une géographie, d'une démographie, d'une économie ainsi que d'une faune et d'une flore. Le but du jeu consiste donc à essayer de survivre dans un univers extrêmement hostile où tous les coups sont permis.

C'est l'originalité majeure de ce GN : il ne dresse pas de distinction majeure entre ce qui fait partie de l'univers du jeu et ce qui n'en fait pas partie. En clair, le joueur entre en scène avec un certain stock de possessions qui entrent toutes dans le cadre des règles. Elles doivent être achetées grâce à un système classique de point à dépenser, mais ici, quasiment tout est soumis à ce système,

aussi bien les vêtements que la nourriture. Un joueur doit donc dépenser des points pour posséder un sac de couchage, un rouleau de papier toilette ou une boite de conserve. Ces objets sont donc échangeables et volables, à l'exception d'une liste assez restreinte :

- Un T-shirt
- Un jean ou pantalon solide
- Des chaussures de randonnées ou de sécurité (à coque)
- Des lunettes de protection pour parer les munitions à billes tirées pendant la partie
- Des gants de travail

Un joueur peut donc, par malchance, se voir privé de tout confort, et passer la nuit dehors, sans nourriture et sans protection contre le froid. A24 tient son nom du fait qu'une partie dure 24 heures. Il passe pour un jeu « dur » et est souvent qualifié par ses participants de *hard-core gaming*.

AVATAR

AVATAR est l'acronyme pour « Autre Vie, Autre Temps, Autre Réalité » et est à ce jour le GN belge rassemblant le plus de participants, soit environ 1 200 personnes, pour un budget annuel d'environ 130 000 euros. Organisé par la fédération belge de GN (BE Larp), il est organisé depuis 2001 vers la fin juillet. Au départ conçu comme l'événement rassemblant les différentes associations membres de la fédération, le jeu a vite évolué vers un jeu à la structure relativement classique. AVATAR reste l'événement qui occupe le plus les esprits et les corps des GNistes, puisqu'il engage près de 200 bénévoles, au cours de l'année et sur place. Le jeu finance les activités de la fédération qui utilise alors les fonds pour des services à destination de ses membres (assurance, site internet). Il constitue également l'événement phare de la pratique au niveau national, qui attire vers elle à cette occasion l'intérêt des média qui lui consacre chaque année plusieurs articles dans la presse écrite régionale et fréquemment de courts reportages à la radio et à la télévision. AVATAR possède également un très fort potentiel affectif : il est l'enjeu

© BE Larp

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de nombreuses disputes entre ses participants, joueurs ou organisateurs qui prennent essentiellement corps sur les forums de discussion internet de l'organisation. Les reproches les plus fréquents tiennent au caractère « festivalier » du jeu qui ressemble sous de nombreux aspects à une foire médiévale d'envergure, avec son marché, sa place centrale et ses combats de masse. Cependant de nombreux joueurs y prennent leur plaisir, ce qui explique notamment la stabilité de sa fréquentation et sa longévité. (http://www.larp.be)

La Camarilla Bruxelloise

La Camarilla (Eclipse ASBL) est un GN adapté du jeu sur table américain *Vampire la Mascarade*. Les participants (une quarantaine) y incarnent essentiellement des vampires qui se dissimulent parmi les humains, dans un monde fictionnel extrêmement proche de celui qui est le nôtre, à la différence que ce sont les vampires qui en tirent toutes les ficelles. Se crée ainsi une mise en abyme du joueur dans son personnage : le but du jeu consiste à jouer à peu près où et quand on le souhaite, en faisant correspondre la dissimulation du vampire parmi les humains à celle du joueur parmi les non-joueurs. Le joueur devient en retour l'identité de substitution utilisée par le vampire pour se fondre parmi les mortels : c'est cela la *mascarade*. Les vampires évoluent dans une société féodale où ils cherchent en permanence à acquérir plus de pouvoir. Ils sont patrons d'industrie, magnats de la presse, propriétaires terriens et se réunissent dans des restaurants, dans des stations de métro désaffectées ou dans des parcs, toujours la nuit, pour résoudre leurs affaires. Le point saillant de ce jeu est qu'il se déroule sur le mode permanent. Même s'il existe des épisodes de jeu où les vampires se réunissent, on peut également jouer quand on le veut, en se rencontrant, en se téléphonant ou en s'échangeant des e-mails. Il n'y a pas de parties à proprement parler, et le jeu n'a pas de fin théorique : il se joue à l'année tant que les joueurs et les organisateurs décident de continuer. (http://www.eclipse-asbl.org/)

© Eclipse ASBL

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Conquest of Mythodea

Ce jeu allemand, organisé depuis 2002, est sans doute le plus grand du monde, puisqu'il rassemble jusque 7 000 personnes par an au début du mois d'août. Comme dans les autres événements de masse (l'AVATAR belge ou le *Lorien Trust* britannique), les joueurs sont regroupés en factions dont les relations alternent entre la rivalité, les alliances et les trahisons. Le jeu dure cinq jours complets et occupe un terrain de 60 hectares dans la région d'Hanovre, équipé en eau courante et peuplé de dizaines d'échoppes vendant nourriture, boissons, vêtements, accessoires et objets divers. On y trouve même une supérette.

© Live Adventure

L'initiative a été lancée par un conglomérat d'artisans spécialisés dans le genre médiéval et est actuellement organisé par une entreprise de droit privé. Une trentaine de joueurs belges se rendent tous les ans en Allemagne pour participer à *Conquest of Mythodea*. Si le jeu est surtout l'occasion de batailles épiques impliquant plusieurs milliers de joueurs, il existe également de nombreux scénarios impliquant des groupes plus restreints. On retiendra de *Conquest of Mythodea* son gigantisme et le très grand soin apporté aux décors, à la mise en scène, aux costumes. (http://www.live-adventure.de)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

© ASBL Phénix

Dark Age

Dark Age est un jeu organisé par l'ASBL Phénix (membre de BE Larp) et compte à ce jour cinq épisodes regroupant environ 55 joueurs et 25 animateurs. Le jeu propose de plonger dans un univers médiéval-fantastique relativement classique, mais dans lequel les joueurs sont en permanence sous la menace de la « Nature », entité qui se manifeste par l'apparition de créatures plus ou moins hostiles. L'univers fictionnel de *Dark Age* est assez fouillé, on y trouve notamment des descriptions détaillées des différentes civilisations qui peuplent ou ont peuplé le monde et qui ont laissé derrière elles des artéfacts que les joueurs peuvent tenter de localiser. Les organisateurs de *Dark Age* ont pris le parti de développer un système de règles qu'ils estiment le plus adapté à ce qu'il est possible de simuler dans un GN : un coup d'épée en mousse ne fait pas saigner le joueur qui le reçoit, en conséquence de quoi le personnage n'est pas censé ressentir la douleur. D'autres règles visent également à dépayser le joueur : il n'est par exemple par permis de courir, sauf si l'on possède la conséquence adéquate. En outre, les personnages doivent trouver des ingrédients afin de se nourrir, sans quoi ils risquent de tomber malade et de mourir. Les compétences des joueurs sont regroupées en « domaines » (combat, commerce, technologie, …).
(http://www.phenix-asbl.be/)

Imago

Imago en est à son quatrième opus. Le GN est organisé sous le régime de l'association de fait pour une trentaine de participants. Le jeu offre la possibilité aux joueurs de choisir, à la fin de chaque épisode, le prochain univers fictionnel dans lequel ils

© J-F Speth/EKKO

souhaitent se rendre, afin d'y poursuivre une enquête donnée comme « mystico-occulte multimondes ». Les parties se sont ainsi déjà déroulées dans des univers du type goulag soviétique, mythologie nordique, *Far West* ou Egypte antique. La seconde originalité d'*Imago* est que son système de règles, comparé aux autres GN, ne fonctionne pas sur le mode de l'achat de compétences. En effet, chaque joueur peut choisir d'inscrire son personnage dans un « domaine » (guerre, érudition, artisanat, sciences et ombre). En fonction de ce choix, le joueur pourra effectuer toute action qu'il estime correspondre. Dans ce système, un personnage du domaine « guerre » pourra par exemple utiliser la plupart des armes, alors que dans un système à points, la manipulation des armes courtes ou des armes de jet constituera deux compétences distinctes. (http://www.imagolive.net/)

Journée de faction des Insulaires

© BE Larp

Les Insulaires forment une faction de joueurs présente à AVATAR depuis 2008 et constituée sur la base de l'imaginaire pirate. Comme beaucoup d'autres factions, les Insulaires organisent des mini-événements scénarisés au cours de l'année, en louant des sites comme des centres de vacances. Ces journées de factions ne sont pas à proprement parler des épisodes intermédiaires d'AVATAR. Ils servent avant toute chose à développer les liens de sociabilité entre les membres du groupe, ainsi qu'à gagner un peu d'argent. Les joueurs, membres de la faction ou extérieurs, peuvent donc s'y rendre costumés en incarnant leur personnage habituel, mais du point de vue narratif, il ne passera rien de vraiment déterminant pendant ces journées. Les combats seront rares et les règles appliquées de manière très flottante. En revanche, la diplomatie et la négociation y tiennent une part importante : certains groupes organisent des dîners auxquels sont conviées les personnalités importantes. Les journées de faction sont également l'occasion, comme dans le cas des Insulaires, de tester des nouveaux dispositifs de jeu avant de les intégrer dans le jeu principal. Ici, les Insulaires ont par exemple souhaité introduire un système de simulation de combats navals en associant un jeu de société et des abordages de navires « grandeur nature ».

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Mythes et Légendes

© Namur GN ASBL

Mythes et Légendes est un GN organisé pour environ 80 participants par l'ASBL Namur GN (membre de BE Larp). Il s'agit d'un GN médiéval-fantastique très classique et largement créé sur le modèle de l'adaptation du jeu sur table *Donjons et Dragons*. Le système de simulation y est extrêmement détaillé : on compte notamment plus de 110 compétences à choisir dans une liste, cinq classes de métiers repartis sur cinq niveaux d'évolution (soit 65 métiers possibles), ainsi que plus de 200 sorts magiques occasionnant autant d'effets de jeu différents. Les règles culminent à 88 pages, dont seulement deux dédiées à décrire l'univers fictionnel où se situe le jeu. Les organisateurs de *Mythes et Légendes* ont également décidé d'exploiter les effets spéciaux pendant: ils ont par exemple construit un géant végétal avec un treillis de camouflage ou encore totalement illuminé et sonorisé une sapinière sur plusieurs hectares. Le rythme de jeu est également remarquable car il s'agit de faire des pauses à l'issue de chaque combat, notamment pour calculer en temps réel les points d'expérience que les joueurs gagnent, les flèches qu'ils décochent, les points de dégât qu'ils subissent. Les repas sont également des moments hors-jeux, phénomène assez rare par ailleurs. (http://www.mythes-et-legendes.be)

© Thibault Belvaux

Ragnarok

Ragnarok est le second « mass-LARP » (GN de masse), organisé dans l'Est de la Belgique par une association éponyme ne faisant pas partie de la fédération. Sa première édition a eu lieu en 2011 et a rassemblé plus de 600 personnes. Ragnarok est né du

projet de joueurs et d'organisateurs expérimentés ayant pour souhait de réaliser un événement d'envergure plus immersif et moins « festivalier » qu'AVATAR. Aux yeux de nombreux GNistes, les deux projets sont immédiatement entrés dans un système de concurrence. Les organisateurs de *Ragnarok* se sont beaucoup inspirés de l'événement *Conquest of Mythodea*, en essayant de concilier événement de masse et sentiment d'immersion. L'effort a été notamment porté sur les décors du jeu, puisque la « ville » a été construite de manière semi-permanente sous la forme d'une dizaine de cabanons en bois. (http://www.ragnaroklarp.be/)

RAID

RAID a été conçu à l'origine comme une série d'épisodes intermédiaires du jeu AVATAR, afin de rendre officielles les actions de jeu se déroulant dans les différentes journées de faction. L'idée est venue de joueurs disant ne pas avoir suffisamment de temps pour régler leurs affaires pendant l'événement principal, notamment les actions de diplomatie très présentes dans les journées de faction. Le projet de RAID est donc né avec la double contrainte de s'intégrer dans la trame de l'histoire jouée à AVATAR, sans pour autant faire en sorte que ceux qui n'y participaient pas soient lésés. Très rapidement, de nombreux conflits sont nés entre l'équipe d'organisation de RAID et l'équipe principale d'AVATAR. L'enjeu principal était la confrontation du récit généré par l'événement périphérique avec l'original, ainsi que l'inclusion *a posteriori* de l'un dans l'autre. Malgré ces nombreuses divergences, RAID a tout de même été organisé en 2010 mais le projet n'a jamais été reconduit.

© Martin Dewolf

Terra Incognita

Terra Incognita est un GN bisannuel conçu pour accueillir une centaine de joueurs et autant de PNJ. Il est organisé par l'association Ebullition (non membre de la fédération). Le jeu, créé au début des années 2000, en est à son septième opus et est présenté comme un GN plutôt qualitatif, destiné à plonger les joueurs dans une immersion intense. Ses organisateurs le présentent comme étant destiné à des joueurs plutôt expérimentés. *Terra Incognita* a pour principe de pouvoir intégrer des groupes qui existent dans d'autres jeux. Les personnages peuvent ainsi transiter d'un jeu à l'autre en adaptant

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

leurs caractéristiques en fonction des règles locales. Une des particularités du jeu est de proposer un système de simulation qui inclut l'aléa. Par exemple, pour lancer un sort, un joueur doit piocher dans un sac contenant des billes de différentes couleurs : s'il en tire une rouge, le sort est raté. Le jeu se caractérise également par un système de progression et d'apprentissage des compétences assez développé.

Warbands

Warbands est un GN qui en est à son troisième épisode, il est organisé par l'association l'Ecole du Merveilleux (EdM). Il s'agit d'un GN qui a été adapté d'un autre jeu créé au Royaume-Uni et rapporté sur le continent par des joueurs belges. Ce jeu destiné à accueillir une soixantaine de participants possède plusieurs caractéristiques notables. Il se situe tout d'abord dans un univers de référence non original puisqu'il est emprunté à une fiction littéraire, la saga du roi Arthur de Bernard Cornwell. Pour cette raison, le jeu ne comporte aucun élément fantastique et tend vers un respect poussé de la réalité historique de l'époque du Vème siècle européen.

© Ecole du Merveilleux

En second lieu, *Warbands* propose un système de simulation que ses organisateurs appellent « réaliste ». Les joueurs ne sont pas des héros, les combats sont meurtriers et rares sont ceux qui finissent vivants à la fin d'une partie. Le GN combine ainsi un jeu d'ambiance dans lequel les protagonistes discutent beaucoup autour du feu et des combats meurtriers. *Warbands* propose enfin une répartition originale entre joueurs et non-joueurs, puisque personne ne sait vraiment qui incarne quel rôle. Les groupes issus des tribus celtes peuvent être aussi bien composés de joueurs que de PNJ.

(http://warbands.merveilleux.org/)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

© ASBL Epic Events

Zombilles

A en croire ses organisateurs, *Zombilles* (ASBL Epic Events) n'est pas un « vrai » GN. Il s'agit pour la cinquantaine de joueurs impliqués d'incarner des survivants dans un monde envahi par les zombies. *Zombilles* se joue sur d'anciens sites industriels ou dans des forts militaires du 19ème siècle choisis pour leurs nombreux souterrains. Pendant toute une nuit (de 20h00 à 04h00 du matin), les joueurs vont devoir lutter, parfois au corps à corps, dans le seul but de ne pas de faire mordre par les morts-vivants. Ainsi, le jeu ne propose pas vraiment de scénario, mais comporte cependant de petites missions permettant d'obtenir des récompenses (médicaments, munitions) et dédie son principe à l'action pure. Les personnages ne possèdent pas vraiment de compétences : ils meurent assez fréquemment et le joueur touché se contente de retourner au poste central pour recommencer à jouer. L'ambiance souhaitée pour ce GN oscille entre la scène burlesque, l'hommage au cinéma gore, et la provocation d'un sentiment d'angoisse chez les joueurs. Le jeu en est à sa deuxième saison, la première ayant été composée de six épisodes. (http://epic-events.be/)

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Une sociographie du GN belge

« La monographie n'interdit pas de compter »

Le but de ce texte est donc de présenter une sociographie des joueurs de GN en Belgique francophone. Pour cette raison, et parce que je ne possède pas forcément les compétences adéquates, j'ai privilégié des statistiques très descriptives, sans calculs complexes, afin de dégager de grandes tendances. J'ai en outre construit ces chiffres comme des instantanés : ils ne rendent compte d'aucune profondeur historique, l'enquête n'ayant été réalisée que deux ans de suite.

Ils n'apprendront sans doute pas grand-chose aux praticiens eux-mêmes, notamment sur des informations facilement observables comme la répartition hommes/femmes, la grande diversité des profils socioéconomiques ou les genres d'univers fictionnels les plus appréciés. Cependant, ils viennent confirmer, et parfois infirmer, certaines tendances et leur donner une réalité quantifiable.

Les sources de l'enquête

Base de données BE Larp

Outre les deux enquêtes par questionnaires papier auto-administrés sur le lieu du jeu AVATAR en 2009 et en 2010, j'ai également consulté des extractions de la base de données de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature, BE Larp. Ce fichier existe depuis 2001 (date de la création de la fédération), il est constitué des personnes qui se sont inscrites elles-mêmes sur internet sur le site de BE Larp (www.larp.be) en vue de participer à au moins une activité couverte par la fédération. Cette inscription est notamment obligatoire pour participer au jeu AVATAR. L'extraction a été réalisée en juin 2009, grâce à l'aide des administrateurs en place.

Les informations transmises étaient les suivantes :

- Date de naissance
- Sexe
- Langue
- Ville de résidence
- Pays de résidence
- Nationalité
- Emploi (donnée non traitée faute de répondants : 175 réponses sur 5 097 entrées)

Issus des 5 097 lignes encodées, les effectifs qui entrent dans les calculs diffèrent suite aux erreurs évidentes de saisie (personnes déclarant être nées en 1904 ou en 2019). Les tris croisés tiennent compte des données effectivement renseignées : le croisement âge-sexe implique que les deux champs aient été renseignés ; les calculs sur la base d'un champ unique – moyenne d'âge – ne

prennent en compte que ce champ. J'ai procédé également à quelques recodages manuels pour les erreurs manifestes : ville belge mais pays mal choisi dans la liste alphabétique, la Belgique étant confondue avec le Belize ou le Bénin.

Il est difficile d'affirmer que ces données correspondent exactement aux personnes ayant participé à un GN en Belgique au moins une fois dans leur vie. Si l'inscription sur cette base de données est obligatoire pour participer à AVATAR, tous ceux qui s'y sont inscrits ne s'y sont pas nécessairement rendus, et ceux qui s'y sont rendus à chaque épisode depuis 2001 ne se sont inscrit qu'une fois (leur lieu de résidence a par exemple pu changer en presque dix ans). Ces données, actuellement les seules disponibles pour la fédération, sont celles qui servent à établir les devis en termes d'assurance. Les associations membres de la fédération sont couvertes pour toutes leurs activités de GN. Mais malgré une obligation dans le principe, rares sont celles qui communiquent à la fédération la liste de leurs participants, voire même qui déclarent leurs activités. En effet, il est très fréquent que des joueurs s'inscrivent sur place, ou aient un empêchement de dernière minute. Ces listes sont donc flottantes, et concernent des effectifs trop réduits pour être intéressants sur le plan statistique.

C'est pour cette raison, et parce que les données renseignées sont maigres, que j'ai choisi de mener ma propre enquête, sur le lieu où se réunit le plus grand nombre de GNiste annuellement en Belgique, AVATAR. Deux terrains ont été menés, en 2009 et en 2010, sur la base de questionnaires papiers auto-administrés, disposés devant le bureau d'accueil ou distribué dans la file d'attente.

Enquêtes statistiques sur le terrain en 2009 et 2010 (dites A2009 et A2010)

Pour l'enquête 2009, 568 questionnaires ont été traités, sur 1 374 inscrits déclarés par la fédération, ce qui constitue environ 40% des effectifs présents. Je n'ai pas fait de quotas, puisque s'agissant d'une enquête largement exploratoire, la composition de la population de référence m'est inconnue. En 2010, 684 personnes ont répondu (sur environ 1 100 personnes présentes).

L'encodage de ce questionnaire a rencontré les problèmes classiques d'un auto-administré sous format papier : impossibilité de faire respecter les choix multiples et les choix uniques ; difficulté de décryptage des données manuscrites ; difficulté à recoder les professions en catégories claires (professions codées comme 'fonctionnaire' ou 'militaire') ; aucune possibilité de relance car collecte sur place ; aléa des feuilles de papiers qu'on retrouve par terre, qui subissent les effets de la pluie, des fuites de stylo, des ratures.

Ont été traités les questionnaires comprenant à minima une réponse (sans compter la signalétique). Les cases laissées vides n'ont pas été prises en compte dans l'analyse, afin de ne pas inférer sur le caractère volontaire ou involontaire des non-réponses. J'ai choisi de ne pas inclure de case « ne se prononce pas » (NSP), pour inciter les enquêtés à ne pas sauter de questions. Dans

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

certains cas, cela peut poser problème. Par exemple, pour la question « Quelles autres formes de jeux de rôles pratiques-tu régulièrement ? », il n'y pas de case « aucune ». Ainsi, des cases blanches peuvent aussi bien signifier « NSP » que « aucune autre forme pratiquée ». Ceci dit, les tendances sont suffisamment claires dans ce cas précis pour en tirer des informations (82% de répondants de l'effectif total pratiquent une autre forme de jeu de rôles).

Egalement, j'ai dû prendre une décision concernant l'encodage des questions à choix multiple. Au sujet par exemple des univers fictionnels préférés (médiéval-fantastique, post-apocalyptique, etc.), j'ai préféré ne pas complexifier le questionnaire en proposant de hiérarchiser les réponses (par un classement numérique par exemple). Je ne peux notamment pas savoir quel univers est le plus affectionné parmi toutes les réponses possibles. Mais ici encore, la tendance est très lourde et laisse peu de doute sur les préférences des joueurs, à l'instar de la question relative aux types de personnages préférés.

La question de la langue s'est également posée. Pour les deux enquêtes, j'ai fait traduire le questionnaire par un ami de langue maternelle néerlandaise, pratiquant le GN (pour obtenir le vocabulaire spécialisé le plus juste). Il a cependant commis une erreur que je n'ai pas repérée à temps. J'avais distribué le questionnaire dans les deux langues. Les tas étaient posés côte à côte dans la file des inscriptions. Mais parfois, le tas français est descendu plus vite que je ne pouvais renouveler les questionnaires vierges (puisque je devais les récolter à la fin de la file, tout en distribuant des exemplaires et des crayons moi-même pour inciter les gens à répondre). Beaucoup de Belges sont bilingues, ou notamment parce qu'ils habitent ou travaillent à Bruxelles, ont une connaissance des deux langues largement suffisante pour remplir le questionnaire en français ou en néerlandais. Mais par principe de précaution, et pour favoriser le taux de réponse, j'ai fait des copies dans les deux langues, en laissant une case pour indiquer la langue maternelle. Le souci a été que dans la traduction, mon ami néerlandophone a écrit « vlaams » et « neederlands », ce qui signifie « flamand » et « néerlandais » (la même langue en somme, mais avec un nom différent) et non « français » et « néerlandais » comme il eut convenu de le faire. Il est donc impossible, pour le questionnaire 2009, d'être sûr que les joueurs qui ont choisi la version néerlandaise sont néerlandophones (80% ont répondu « vlaams » et 18% « neederlands », 1 personne autre sans précision et 2 n'ont rien coché). Côté français, 100% des répondants ont coché la case langue : 96% en faveur du français, 3% en faveur de néerlandais, 1% pour une autre langue. Sans avancer que le taux de réponse est similaire au taux de fréquentation « linguistique » du jeu, on peut supposer sans grand risque que ceux qui ont répondu au questionnaire l'ont fait très majoritairement dans leur langue maternelle.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

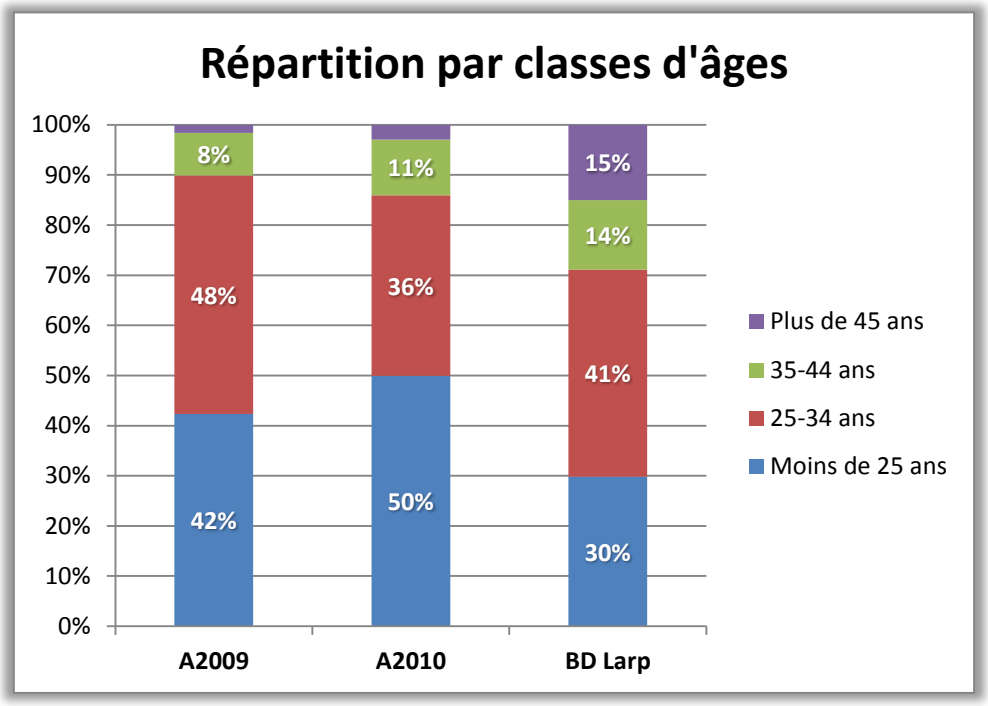
Signalétique générale : la population des GNistes qui fréquentent AVATAR

Je ne peux pas explicitement inférer que les joueurs qui se rendent à AVATAR sont représentatifs de la communauté des joueurs de GN belges en général, population au demeurant très difficile à cerner. Mais cet événement estival reste depuis dix ans le plus fréquenté du pays, c'est celui dont tout le monde parle, et qui accueille la population la plus diverse, en termes d'âges et d'origines géographiques, et notamment comme nous allons le voir, un certain nombre de joueurs qui ne participent à aucun autre jeu le reste de l'année.

Répartition par sexes : un loisir très largement masculin

L'enquête A2009 montre que 81% des joueurs sont des hommes et 19% des femmes (n=557)[231]. L'enquête de 2010 propose des chiffres proches : 80% d'hommes et 20% de femmes (n=684). Ces données sont confirmées par la base de donnée BE Larp (77% d'hommes, 23% de femmes ; n=5 097).

Un loisir pratiqué quasi-exclusivement par des personnes jeunes (moins de 35 ans)



Pour l'enquête A2009, on remarque que 90% des effectifs ont moins de 34 ans (86% en 2010). Cette répartition est peu affectée par le sexe (les moins de 34 ans représentent 93% chez les femmes, et 89% chez les hommes). Environ la moitié d'entre eux (50% en 2010 et 42% en 2009) ont

[231] La lettre « n » est le symbole statistique standard pour désigner un effectif.

moins de 25 ans. Pour ce qui est de la base de données BE Larp (n = 5 094), plus des deux tiers ont moins de 34 ans (71%).

La prédominance d'un public national

La base de données BE Larp (n = 4 492) indique que 3 690 répondants sont de nationalité belge (soit 82%) et 590 de nationalité française (13%). Les 5% restant se composent des pays suivants :

- 40 Canadiens
- 39 Néerlandais
- 18 Suisses
- 13 Luxembourgeois

En 2009, (n=554) on comptait 83% de résidants belges, 15% de Français et 1% du reste du monde (RdM), chiffres comparables en 2010 (n=684 ; 85% Belgique ; 11% France ; 3% RdM, majoritairement de Suisse et des Pays-Bas).

Origines régionales : une surreprésentation des francophones pour un public essentiellement national

En 2010, le public belge était originaire à 83% de la communauté française et à 17% de la communauté néerlandaise. Un tiers habitait Bruxelles, 20% Liège, 23% dans les des deux Brabant[232] et 16% dans le Hainaut[233]. On remarque la forte proportion de résidents proches de la capitale, et la faible proportion de Flamands, y compris de l'agglomération anversoise qui compte pourtant plus d'un millions d'habitants.

Pour les résidents français (13%), 57% provenaient du Nord du pays (départements du Nord, du Pas de Calais, de Picardie), 22% du Sud (Bouches du Rhône, Alpes Maritimes, Corse), 14% de région parisienne et 7% du reste du pays.

Ces chiffres de l'origine régionale sont confirmés par les données collectées sur la langue principale parlée par les répondants. La base de données BE Larp indique 85% de francophones, 11% de néerlandophones et 4% d'anglophones. Les enquêtes de 2009 et 2010 font également état d'une moyenne de 90% de francophones.

Comment expliquer la surreprésentation des francophones à AVATAR ?

La Belgique est, d'un point de vue démographique, peuplée de 40% de francophones et de 60% de néerlandophones. Il peut sembler étonnant que les indicateurs que je viens de présenter montrent qu'en moyenne 85% des GNistes sont francophones.

[232] Région francophone au Sud et néerlandophone au Nord, située autour de Bruxelles.
[233] Région de Mons.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Il existe tout d'abord un problème de sources. Il est à l'heure actuelle difficile de donner autre chose que des ordres de grandeur quant au nombre de personnes pratiquant le GN, quelle que soit leur langue maternelle. Il n'y a pas de raison *a priori* de penser que les néerlandophones jouent moins que les francophones. Mais j'ai pu constater deux choses sur le terrain.

Premièrement, à part dans les événements de masse comme AVATAR (environ 1 200 participants) ou *Ragnarok* (environ 800 participants), j'ai vu très peu de néerlandophones participer à des activités en langue française, quelle que soit leur envergure. Ils restent quoi qu'il arrive minoritaires dans les événements de masse.

Deuxièmement, le maillage du tissu associatif au Nord et au Sud du pays est très différent. On compte peu d'associations néerlandophones, mais elles regroupent beaucoup de joueurs. Chez les francophones, c'est l'inverse, on compte plus de trente associations, mais elles sont de taille très modeste.

De ce fait, la fédération nationale touche assez peu les néerlandophones, puisqu'il y a moins d'associations à fédérer, et que bien que présentes, elles ont peu de poids dans ses décisions. La mise en commun de services (assurance, annuaire des sites où organiser un jeu) se fait sans doute moins sentir côté flamand. *De facto*, la fédération BE Larp est surtout constituée de francophones, dans ses associations membres et dans ses instances, malgré un effort d'ouverture visible et un contexte linguistique souvent compliqué. Elle traduit la majorité de ses documents en trois langues (français, néerlandais et anglais) et pendant plusieurs années, son credo était d'être présidée par un couple mixte : si le président était francophone, le vice-président devait être néerlandophone et inversement. Ce principe a cependant disparu avec l'abandon d'un système présidentiel, et il n'y a plus eu d'administrateur néerlandophone depuis plusieurs années. Il est en outre rare de voir plus d'un ou deux membres d'associations flamandes présents à l'assemblée générale annuelle.

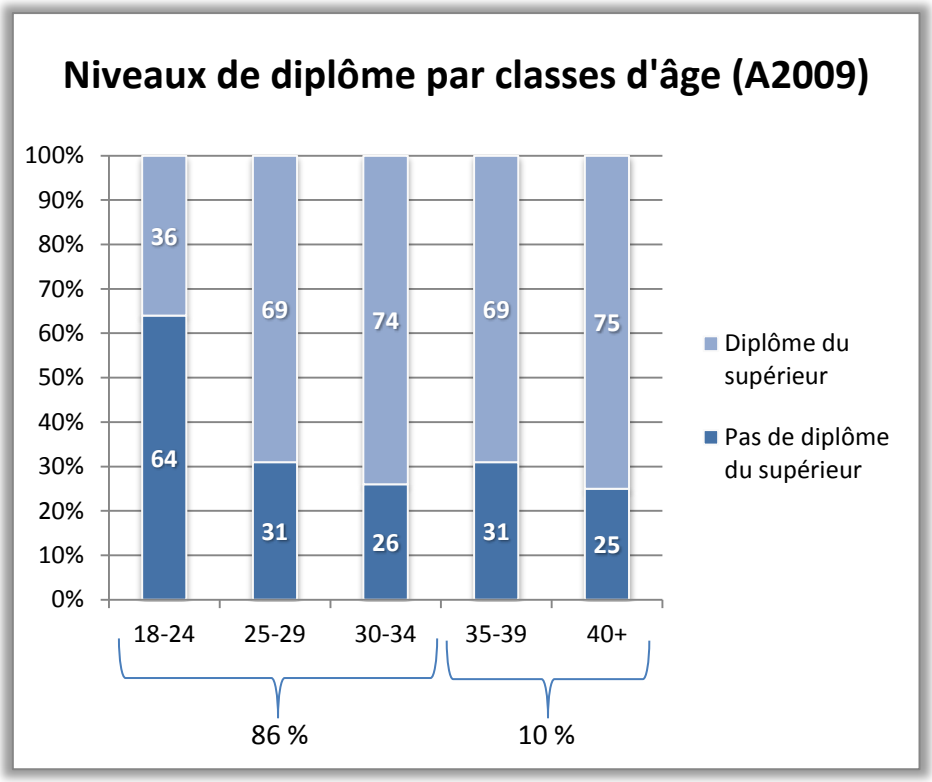
Ces deux raisons sont susceptibles d'expliquer pourquoi AVATAR est peu fréquenté par des GNistes néerlandophones et pourquoi la base de données montre qu'ils sont largement sous-représentés : tous deux dépendent de BE Larp, une fédération bilingue dans le principe mais largement francophone dans les faits.

Niveaux de qualification : des joueurs surdiplômés ?

Près de la moitié des effectifs (55% en 2009 et 46% en 2010) possèdent un diplôme de l'enseignement supérieur (après le bac dans le système français), mais on a vu que l'effectif est très jeune (presque 90% de moins de 34 ans). Dans les 10% à 15% qui ne possèdent aucun diplôme du secondaire, il est à noter que plus de la moitié sont encore étudiants en cours de formation (près de 80% en 2010, dont les âges varient de 10 à 33 ans, avec une moyenne de 17 ans en 2009 et de 19 ans en 2010).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

J'ai donc extrait les moins de 18 ans qui par définition n'ont pas de diplômes de l'enseignement supérieur (aucun n'a d'ailleurs coché ces cases dans les questionnaires). Le taux moyen de répondants possédant un diplôme du supérieur varie entre 52% et 65%. Les écarts sont particulièrement visibles, comme on pouvait s'y attendre, si l'on compare les classes d'âge (plus on est jeune, moins on a de chance d'être diplômé).



Dans le graphique ci-dessus, on remarque qu'au-delà de 25 ans, entre les deux tiers et les trois quarts des répondants déclarent posséder un diplôme du supérieur.

Selon la direction générale des statistiques et de l'information économique[234], au niveau national, les Belges de 30 à 34 ans sont diplômés du supérieur à hauteur de 42,6% (chiffres 2011 ; 37,1% pour les hommes, 48,1% pour les femmes). Pour la même classe d'âges, la même année, la moyenne française est de 43,5%. Dans le cas des répondants à l'enquête AVATAR 2009, ces chiffres indiquent 74% (voir ci-dessus) et 65% en 2010.

Selon toute vraisemblance, les GNistes qui se rendent à AVATAR apparaissent plus diplômés que la moyenne, spécifiquement après extraction de la population encore aux études. Mais une comparaison avec une population globale n'a que peu d'intérêt, étant donnée la jeunesse des GNistes. Ainsi, les personnes de plus de 45 ans ne représentent que 2% des répondants 2009 (3% en 2010) et 15% dans la base de donnée BE Larp, alors qu'en Belgique, ils représentent 43% de la population totale. Dans l'enquête A2009, la population est composée à 90% de moins de 35 ans (86% en 2010).

[234] *Statbel*, agence fédérale équivalente de l'INSEE en Belgique.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

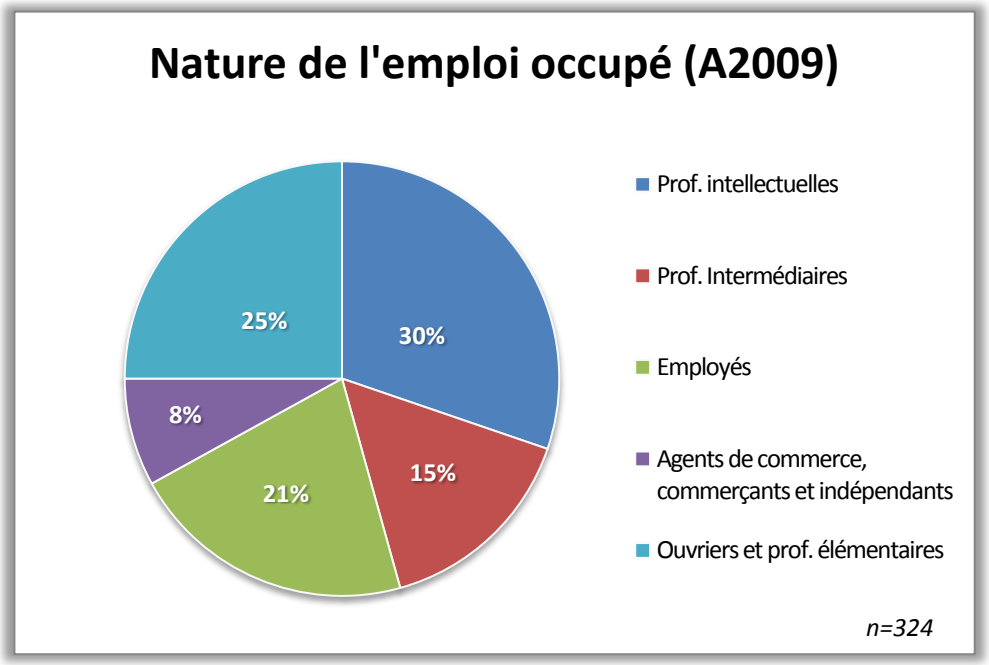
En outre, la hausse des taux de diplomation dans le supérieur est une donnée constante en Europe. Uniquement dans la classe des 30-34 ans, la moyenne de l'Union Européenne a augmenté de 11 points entre 2000 et 2010 (chiffres Statbel). Cette hausse globale profite évidemment aux jeunes générations. La comparaison du niveau de diplôme ne prend ainsi sens qu'au sein de classes d'âge, mais dans le cas du GN, seule la population âgée de 18 à 34 ans est vraiment intéressante, car elle représente à elle seule 86% des effectifs totaux dans l'enquête AVATAR 2009.

On remarque également que les femmes sont, tous âges confondus, en moyenne plus diplômées que les hommes (conformément à la moyenne nationale). En 2009, 66% d'entre elles possédaient un diplôme du supérieur (26% de cycle long ; 40% de cycle court) contre 53% des hommes (20% cycle long, 33% cycle court).

Population active et emploi : un tiers d'étudiants et des profils socioprofessionnels très variés

En 2009, (n=532) on comptait 37% d'étudiants et 63% d'actifs (aucun retraité, le répondant le plus âgé a 54 ans). En 2010 (n=641) on comptait 41% d'étudiants, et 59% d'actifs (le répondant le plus âgé ayant 57 ans).

Au-delà de cette surreprésentation d'étudiants, il est intéressant de considérer la nature des emplois occupés par les joueurs actifs.



Les chiffres de 2010 sont assez similaires (n=373), les catégories représentent respectivement 33%, 17%, 21%, 12% et 18%.

Ceux qui ont renseigné la case « emploi occupé » sont 324 en 2009 (373 en 2010). Cela ne nous donne pas le taux de chômage, on ne sait pas si le répondant a sauté la question ou s'il n'a pas

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

d'emploi. Un nombre très faible de répondants a inscrit « chômeur » ou « mère au foyer ». J'ai recodé les professions en m'inspirant de la nomenclature CITP[235] et regroupé certaines catégories pour en obtenir cinq sur les dix d'origine : professions intellectuelles ; professions intermédiaires et techniciens ; employés de type administratif ; commerçants et indépendants ; ouvriers qualifiés, non qualifiés et professions élémentaires.

On remarque une proportion importante de professions intellectuelles et intermédiaires, dont l'accès est souvent conditionné par le diplôme (c'est une caractéristique notable sur le marché de l'emploi en Belgique). Cette donnée recoupe avec celle sur le niveau de diplôme. Le fort taux d'étudiant (y compris les écoliers) corrèle avec la grande jeunesse des effectifs.

La codification des professions est toujours extrêmement compliquée. Il n'existe aucune nomenclature idéale qui prendrait en compte les échelles de revenus, le type d'accès au métier (diplôme), l'exercice de fonctions d'encadrement, la nature privée ou publique de l'employeur et le statut de salarié ou d'indépendant. J'ai tenté une recodification avant tout opérationnelle qui rend essentiellement compte de la grande diversité des profils des joueurs, notamment selon les critères que je viens de citer. Contrairement à l'âge ou à la répartition par sexe, il n'y a pas vraiment de tendance lourde ou de population surreprésentée, exception faite des étudiants.

J'ai donc procédé aux regroupements suivants :

- *Professions intellectuelles* (cat. 1 et 2 de la CITP) : on y trouve beaucoup d'ingénieurs civils, de consultants, d'enseignants. Il existe une grande variation dans les échelles de diplôme (entre enseignants) et de revenus (entre employés et indépendants, entre privé et public). La CITP prévoie une catégorie « managers ». Vu le faible taux de répondants décrivant ainsi leur emploi, je ne l'ai pas prise en compte
- *Professions intermédiaires et techniciens* (cat. 3 de la CITP) : on remarque la forte présence du secteur informatique. Il existe sans doute une certaine collusion avec les employés, mais j'ai préféré les distinguer, ce qui explique sans doute leur faible représentation.
- *Employés* (cat. 4 de la CITP) : dans cette catégorie, les répondants ont apporté peu de détails. Spécifiquement en Belgique, la catégorie « employé » est beaucoup utilisée dans le domaine fiscal (selon la nomenclature employé, ouvrier, indépendant). Elle recoupe des situations très diverses, qui ne sont pas forcément celles du contexte de l'emploi (notamment entre le privé et le public). Elle distingue aussi les indépendants des salariés : un cadre supérieur appartient, sur un plan fiscal, à la catégorie des employés.
- *Agents de commerce, commerçants et indépendants* (cat. 5 de la CITP). Leur caractéristique est d'être au service direct du public. Ils sont présents surtout dans la vente, mais il reste

[235] *Classification internationale des types de profession*, donnée par l'Organisation Internationale du Travail (ONU).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

difficile de distinguer entre les employés d'un magasin, les commerciaux, les indépendants, les gérants.

- *Ouvriers et professions élémentaires* (cat. 6, 7, 8 et 9 de la CITP) : elle regroupe des ouvriers qualifiés et non qualifiés, des chauffeurs, des magasiniers, des agents de surveillance, de gardiennage, de nettoyage, etc.

Malgré les problèmes récurrents posés par la manipulation des nomenclatures et la description des métiers exercés par les répondants eux-mêmes, on constate une certaine cohérence avec les niveaux de diplôme déclarés qui constituent une donnée plus objectivable.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

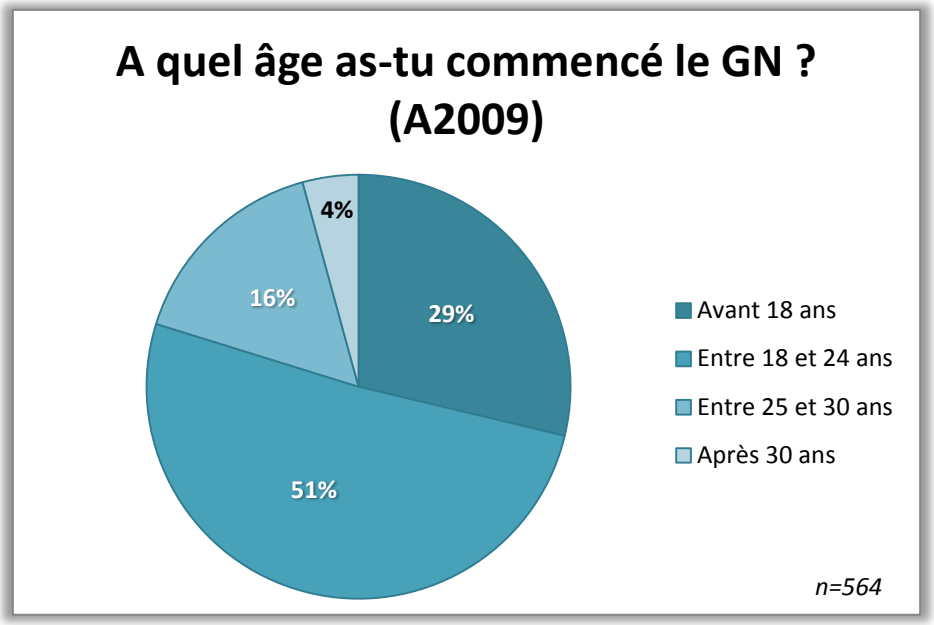
tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Au cœur de la pratique

L'entrée dans la pratique du GN et le rôle d'AVATAR

L'entrée dans la pratique et sa continuation

A quel âge commence-t-on à pratiquer le GN ? En 2009, 80% des enquêtés déclarent avoir commencé avant 25 ans, avec une moyenne d'âge de départ de 20 ans (idem en 2010). Après 30 ans, il devient très peu probable de commencer le GN (4% en 2009, 5% en 2010).



En 2010, les chiffres étaient semblables (n=681), respectivement 39%, 42%, 14% et 6%.

Je n'ai pas de chiffres concernant le GN belge en général, mais je sais que tous mes répondants étaient présents à AVATAR 2009 et/ou 2010. Il est donc difficile de dire avec précision quand ou si les joueurs arrêtent de pratiquer à partir d'un certain âge, puisque ceux qui ne jouent plus ne sont pas présents pour en faire part. En complément, j'émets l'hypothèse qu'AVATAR est le GN le plus accessible pour des joueurs en phase de décrochage, étant donné qu'il permet un mode de jeu plus calme. En effet, les petits GN demandent plus d'investissement pendant la partie, il est difficile d'y venir « en touriste » ou en famille, pour simplement retrouver des amis de longue date ou profiter de l'ambiance, des commerçants et des animations. AVATAR est également un événement festif, un grand rassemblement et beaucoup le décrivent - pas uniquement ses détracteurs - comme un « grand barbecue costumé ». Pour certains joueurs interrogés en entretiens individuels, AVATAR n'est pas un « vrai » GN, dans le sens qu'on peut simplement s'y promener sans jamais participer à l'action ou au scénario, ce qui est difficile dans un GN de plus petite envergure. Cette ambiance festivalière est d'ailleurs recherchée aussi bien par des joueurs amateurs de petits

GN plus immersifs et sportifs que par des joueurs occasionnels qui viennent passer un moment entre amis, en incarnant un personnage de manière très superficielle, ce qui bien sûr n'est pas la règle générale.

Je J'ai donc assez eu de précisions concernant les modalités d'arrêt de la pratique, même si dans les entretiens, plusieurs joueurs m'ont confié qu'ils avaient commencé à moins joué au moment de fonder une famille. En revanche, je dispose de deux indices.

D'un côté, étant donné la très grande proportion de jeunes présents, spécifiquement dans l'événement de masse, on peut penser que les plus âgés arrêtent de jouer vers 40 ou 45 ans. Mais d'un autre côté, la pratique elle-même s'est diffusée en Europe continentale surtout dans les années 1990. AVATAR s'est par exemple tenu pour la première fois en 2001. On peut donc également émettre l'hypothèse (invérifiable sur le plan quantitatif) que les GNistes n'ont pas encore vraiment eu le temps de vieillir dans leur activité, d'autant que certains individus qui passent pour être les pionniers du jeu en Belgique le pratiquent encore et ont entre 45 ou 50 ans. La présence d'enfants en bas âge, spécifiquement dans les événements de masse (AVATAR et *Ragnarok*) est une indication supplémentaire. Cette génération de GNistes de la première heure continue de pratiquer, ou y revient, accompagnée de ses enfants[236], qui peuvent être intégrés au jeu à partir de 6 ans. A *Ragnarok* par exemple, les enfants peuvent s'inscrire dans une garderie (le « pensionnat ») et s'initier au jeu sous la supervision d'animateurs spécialisés, ce qui permet à leurs parents d'incarner leurs personnages la journée et de les retrouver le soir.

Malgré ces indices, et notamment le caractère récent de l'activité, la question de l'arrêt de la pratique reste posée. J'ai tenté de l'aborder par le biais de la lassitude.

Les joueurs se lassent-ils du GN ?

Les répondants qui ont fait 3 ou plus de 3 GN pendant l'année 2009 forment un groupe de 136 personnes (recoupé avec un niveau d'expérience renseigné : « à quel âge as-tu commencé le GN ? »). Si l'on croise cette donnée avec l'expérience dans la pratique, la courbe présente beaucoup d'irrégularités. On constate certes un tassement après 10 ans de pratique, mais de grands écarts existent avant cela. Ainsi, il est difficile de dire que l'expérience de joueur influence la fréquence de la pratique dans l'année en cours. Ce n'est pas parce qu'on joue depuis longtemps qu'on a tendance à jouer moins souvent, au contraire. La moyenne générale est de 2,3 GN joués par an, tous niveaux d'expérience confondus (2009 et 2010). C'est au-delà de 10 ans d'expérience qu'on joue le plus, en moyenne 3,2 fois, et en-deçà d'un an d'expérience qu'on joue le moins, 1,87 fois par an. Il ne semble pas exister de coefficient de lassitude, entre le nombre d'années passées à jouer et la fréquence de la pratique.

[236] C'est également ce que remarque STARK (2012 ; pp.73 et suivantes) dans le contexte américain.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

AVATAR : à l'origine de la pratique du GN ?

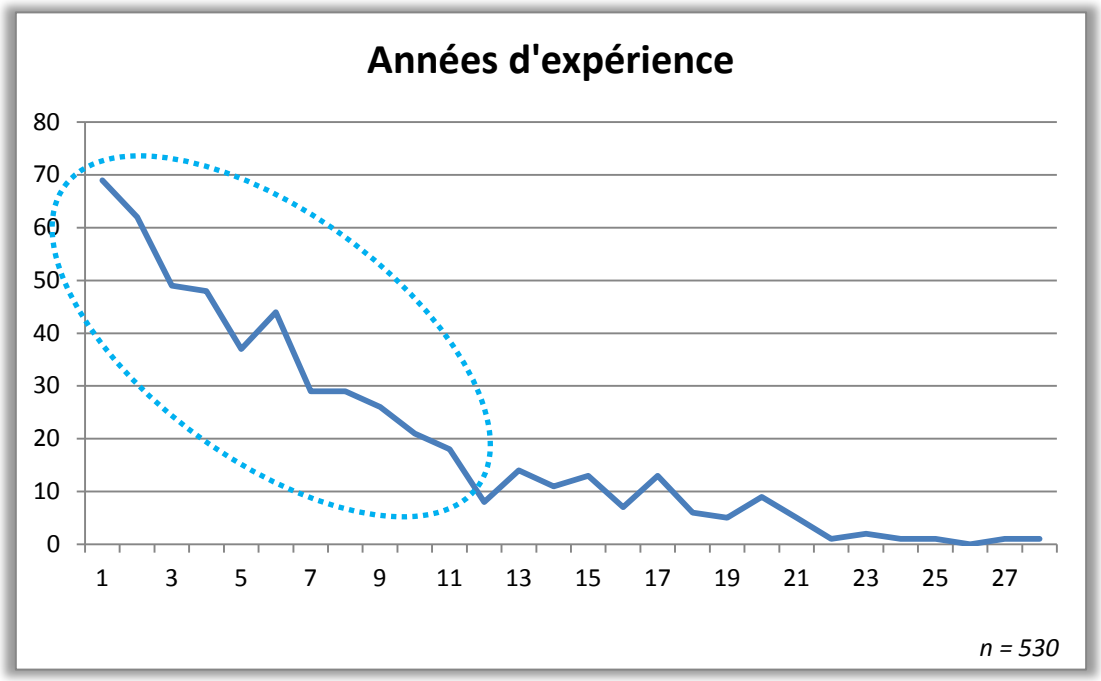
Je recentrerai à présent l'angle de vue sur le jeu AVATAR lui-même, parce qu'il est souvent présenté, je l'ai entendu *in situ* et dans les entretiens hors contexte, selon deux caractéristiques liées aux questions que je viens d'évoquer. Premièrement, le jeu est le résultat d'une rencontre entre plusieurs organisateurs belges à la fin des années 1990. Ceux-ci ont souhaité mettre en place un grand rassemblement national, qui a débouché sur la création de la fédération[237]. En conséquence de quoi, AVATAR est souvent présenté comme le GN « vitrine » de la pratique en Belgique, c'est notamment à cette occasion qu'une communication en direction de la presse est réalisée par une cellule dédiée. Il constitue donc l'événement phare et médiatique, censé attirer de nouveaux joueurs. Les entretiens confirment que de nombreux joueurs recommanderaient à des débutants de commencer le GN par AVATAR. Deuxièmement, cet objectif est néanmoins souvent contesté : AVATAR drainerait son propre public, et ne servirait pas de tremplin au développement de la pratique en général. Beaucoup d'organisateurs ont en effet remarqué un fossé démographique entre les 1 000 ou 1 200 participants annuels d'AVATAR et les 50 ou 80 personnes qu'ils attirent en moyenne pour leurs propres GN. Ce stock de GNistes ne vient apparemment pas grossir les rangs des événements plus modestes, et beaucoup se demandent où sont les 5 000 membres de la base de donnée fédérale.

Les questions à poser sont donc les suivantes : qui se rend à AVATAR ? Est-ce qu'on y débute en majorité ? Si l'on y débute, se participe-t-on ensuite à d'autres jeux ? Si l'on y débute, continue-t-on de le fréquenter par la suite ?

AVATAR accueille des joueurs aussi bien débutants qu'expérimentés

Le graphique suivant présente des effectifs rapportés à leurs nombre d'années d'expérience de GN. L'effectif total est de 530 répondants (enquête 2009). En vertical se trouve le nombre de répondants, en horizontal le nombre d'années de pratique.

[237] Qui s'appelait à l'origine également AVATAR, avant de devenir BE Larp en 2007.



On remarque une courbe descendante assez homogène (pointillés), puis un écrasement après dix ans de pratique. AVATAR n'est donc pas fréquenté uniquement par des gens peu expérimentés dans le GN en général, même si ceux-ci forment un gros contingent. AVATAR est le plus gros événement en Belgique, et je l'ai précisé plus, il est spécifiquement médiatisé. Il a donc tendance à attirer un public large.

J'attire l'attention du lecteur sur le fait que les années d'expérience s'étalent fortement jusqu'à 27 ans et ont tendance à écraser la représentation graphique. Entre 3 et 7 ans d'expérience dans la pratique, les chiffres sont encore hauts, alors que l'expérience est déjà significative. Une forte présence de joueurs sans expérience montrerait une chute beaucoup plus abrupte, or ici la courbe est assez régulière.

Une réserve de taille est également nécessaire à apporter. AVATAR n'existe que depuis dix ans. L'expérience des joueurs qui déclarent pratiquer depuis plus longtemps s'est nécessairement faite dans d'autres GN. Pour tous ces joueurs, AVATAR a constitué une expérience secondaire.

Pour près de 45% des répondants, la pratique du GN se limite à AVATAR

En 2010, j'ai posé la question suivante : « AVATAR est-il généralement le seul GN auquel tu participes chaque année ? ». Les répondants ont déclaré « oui » à 45%. On peut dire que de ce point de vue, AVATAR possède largement un public qui lui est propre et ne joue pas ailleurs. En 2009, j'avais formulé la question différemment : « A combien de GN as-tu participé l'an dernier ? ». Les effectifs se distribuent comme suit :

- 43% n'ont fait aucun autre GN pendant l'année (dont 1/3 n'ont jamais fait de GN du tout)
- 32% en ont fait 1 ou 2 autres

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

- 25% en ont fait 3 ou plus

On peut considérer ce troisième tiers comme des GNistes réguliers sur l'année en cours, bien qu'aucune donnée sur la durée n'existe (Depuis combien de temps font-ils trois GN ou plus par an ? Est-ce que cette fréquence diminue avec le temps ?).

Pour en savoir un peu plus, notamment si l'année 2009 a été représentative de leur pratique en général, j'ai posé une seconde question relative au nombre de GN moyen pratiqués par an. 37% des répondants font généralement 1 GN par an, 25% en font 2 et 38% en font 3 ou plus (dont la moitié simplement 3). Autant de joueurs déclarent en moyenne faire 1 GN par an que ceux qui en font au moins 3. Ici encore, les chiffres montrent une population assez hétérogène, constituée autant de joueurs « réguliers » que de joueurs moins actifs, débutants ou plus expérimentés. En moyenne, les répondants font 2,3 GN par an. Ces deux questions nous permettent en outre de dire que la perception de sa propre pratique diverge quand il s'agit d'évaluer une moyenne par an ou de compter le nombre de partie pendant l'année écoulée, bien que les chiffres soient proches.

On peut en conclure que pour près de la moitié des joueurs présents à AVATAR, celui-ci constitue leur seule activité de GN.

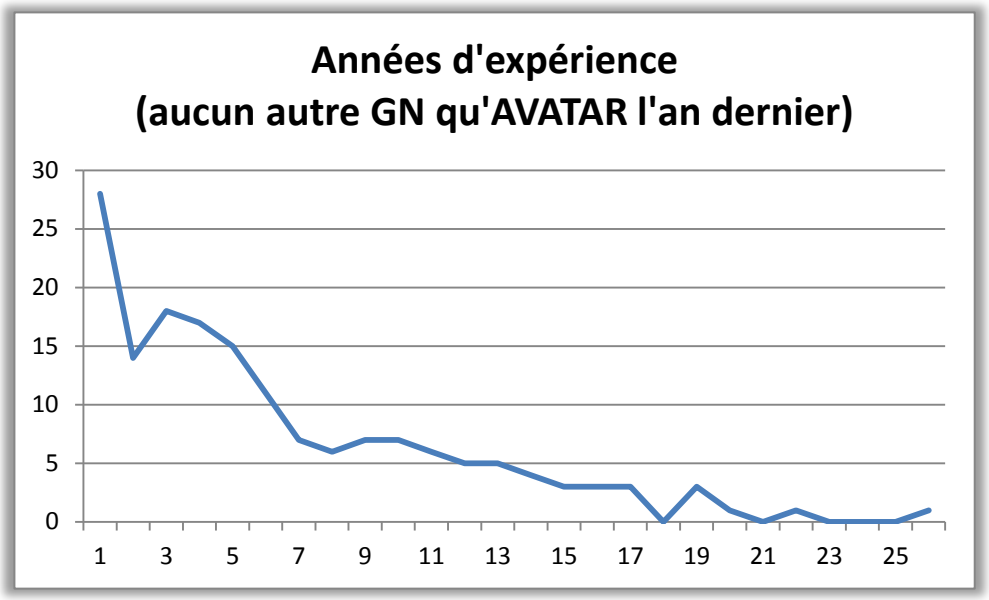
AVATAR n'accueille pas que des débutants, mais c'est là qu'on y début bien souvent

On peut se poser la question de savoir si les joueurs qui n'ont fait aucun autre GN qu'AVATAR dans l'année écoulée sont uniquement constitués de ceux qui débutent.

En réalité, la courbe ci-dessous est assez comparable à celle de l'expérience générale en années de pratique. Ainsi, les joueurs dont on peut penser que leur pratique du GN se limite à AVATAR ne sont pas forcément que des débutants. On constate sur cette courbe une décroissance constante liée au nombre des années, avec un tassement autour des dix ans de pratique. Il est notable que 25% de ceux qui font du GN depuis plus de 10 n'ont fait aucun autre GN qu'AVATAR en 2009. En revanche, AVATAR est le lieu où plus de 50% des personnes interrogées ont fait leur premier GN (enquête A2010).

Ainsi, dans la durée, on peut dire que même les joueurs expérimentés ne jouent pas nécessairement à d'autres jeux. AVATAR est donc bien un jeu où l'on débute fréquemment, mais cela ne veut pas forcément dire qu'il conduit à s'intéresser à d'autres jeux.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013



Le lecteur pourra s'étonner de ne pas voir traitée la question du contexte dans lequel on entre dans la pratique. Je ne l'ai simplement pas abordée sur le plan statistique. En revanche, les entretiens informels et individuels laissent apparaitre que le GN se répand de proche en proche, sur le modèle de la contagion virale. On s'y essaye parce qu'un ami, un collègue, un colocataire y joue déjà. Je ne possède pas d'indicateurs précis, mais il me semble que la fréquentation des cours d'école et des universités joue un grand rôle dans la dissémination du GN, hypothèse qui se fonde sur l'âge auquel on commence en général (80% avant 24 ans). J'ai recueilli de nombreux témoignages de joueurs ayant découvert le GN par l'intermédiaire d'un camarade d'école, qui l'avait lui-même connu d'un ami ou d'un proche. Etant donnée la forte proportion d'étudiants qui pratiquent le GN, l'hypothèse d'un recoupement avec certaines institutions estudiantines (notamment les cercles facultaires, sortes d'association d'étudiants en Belgique, très orientées vers les activités récréatives) serait intéressante à explorer[238].

La piste des conditions dans lesquelles on commence le GN reste donc à explorer. Dans la même veine d'idée, je me suis intéressé aux collusions possibles avec la pratique d'autres formes de jeux de rôles.

Autres formes de jeux de rôles pratiquées

Je me suis interrogé sur le phénomène culturel plus large, si tant est qu'on puisse le considérer comme tel, du jeu de rôles en général et de la façon dont le public du GN est coutumier d'activités proches, comme le jeu sur table, le jeu vidéo ou les jeux de figurines. J'ai notamment

[238] Spécifiquement à AVATAR, une faction est composée pour majorité d'étudiants ou anciens étudiants de l'Université libre de Bruxelles, appartenant à différents cercles.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

voulu tester l'hypothèse d'une continuité entre la version sur table et la version grandeur nature[239], idée souvent présente dans la bouche des interviewés quand ils présentent le GN comme la version « de pieds en cape » du jeu sur table.

Ici encore, j'ai procédé par items à choix multiples, sans hiérarchisation de préférence ou de fréquence. Il apparait qu'en 2009, 62% des répondants jouent (entre autres) au jeu sur table, 55% au jeu vidéo et 27% au jeu de figurines. Il est à noter que 18% ne pratiquent aucune autre forme de jeu de rôles et 17% les trois à la fois. 19% jouent uniquement le sur table, pratique qui reste dominante, y compris devant le jeu vidéo (seul ou croisé avec d'autres).

Pour l'enquête 2010, j'ai voulu procéder différemment, en m'intéressant notamment à l'hypothèse d'une filiation dans les pratiques entre « sur table » et « grandeur nature ». Il apparait que 67% des répondants pratiquaient le jeu de rôles papier avant de faire du GN. Un tiers d'entre eux n'est donc jamais passé par la case « sur table ». Parmi ce tiers, seuls 35% y sont venus après le GN.

Ainsi, l'hypothèse d'une filiation d'une pratique à l'autre - le sur table arrivant comme première expérience qui se déclinerait ensuite en costume - n'est pas forcément fondée. Il est difficile de dire, de ce point de vue, que le jeu grandeur nature n'est que l'extension d'aventures préalables racontées à l'aide d'une feuille, d'un crayon et de dés. De même, la découverte du grandeur nature n'implique pas non plus une expérience systématiquement étendue au jeu sur table.

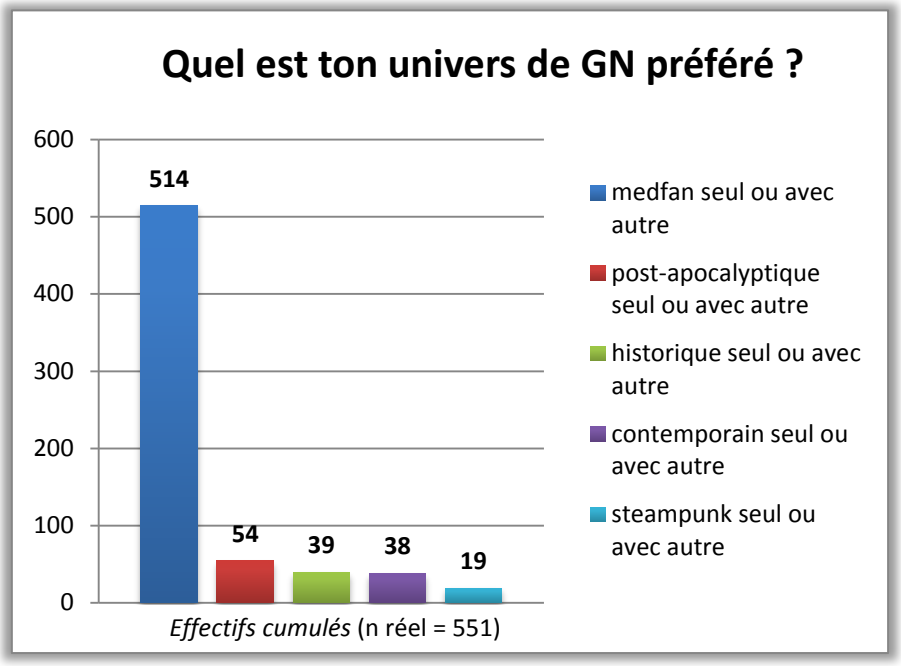
Un goût très prononcé pour les univers médiévaux-fantastiques

Je me suis également intéressé aux goûts des joueurs de GN en matière d'univers fictionnels, partant du principe que la grosse majorité des parties organisées se déroulent dans un univers médiéval-fantastique.

Le questionnaire proposait cinq univers, avec la possibilité d'un choix multiple. Le choix de cette modalité de recueil implique de ne pas hiérarchiser les réponses, mais comme nous allons le voir, la tendance est assez prononcée en faveur du « med-fan », puisque 514 répondants sur 551 l'ont cité seul (78%) ou avec un autre univers (15%). Tous confondus, les autres univers n'ont été cités (seuls ou ensemble, mais sans le med-fan) qu'à hauteur de 7%.

[239] Filiation que j'ai évoquée dans la partie consacrée à l'historique du GN.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013



Il m'a semblé nécessaire d'explorer davantage la question de la domination de ce genre lors des entretiens individuels. Les interviewés mettent en avant essentiellement une logique d'inertie historique, pour un genre qui transcende spécifiquement les supports médiatiques et qui constitue, comme le dit Anne Besson (2009) « un modèle indépassable de *subcréation* totale », à la fois « une origine et un horizon ».

Dans l'entretien qu'il m'a consacré, Elmer explique notamment :

> [Elmer] Pour des raisons historiques, un des premiers jeux de rôles c'était *Donjons et Dragons*, puis ça a tourné autour de la fantasy, plutôt orienté med-fan. Il y a des liens avec la littérature, avec Tolkien. Il y a aussi l'habitude, les gens sont équipés med-fan […] C'est un problème de se rééquiper quand tu veux changer d'univers.

De même, J-F, interrogé sur l'omniprésence du genre dans le GN, donne son interprétation :

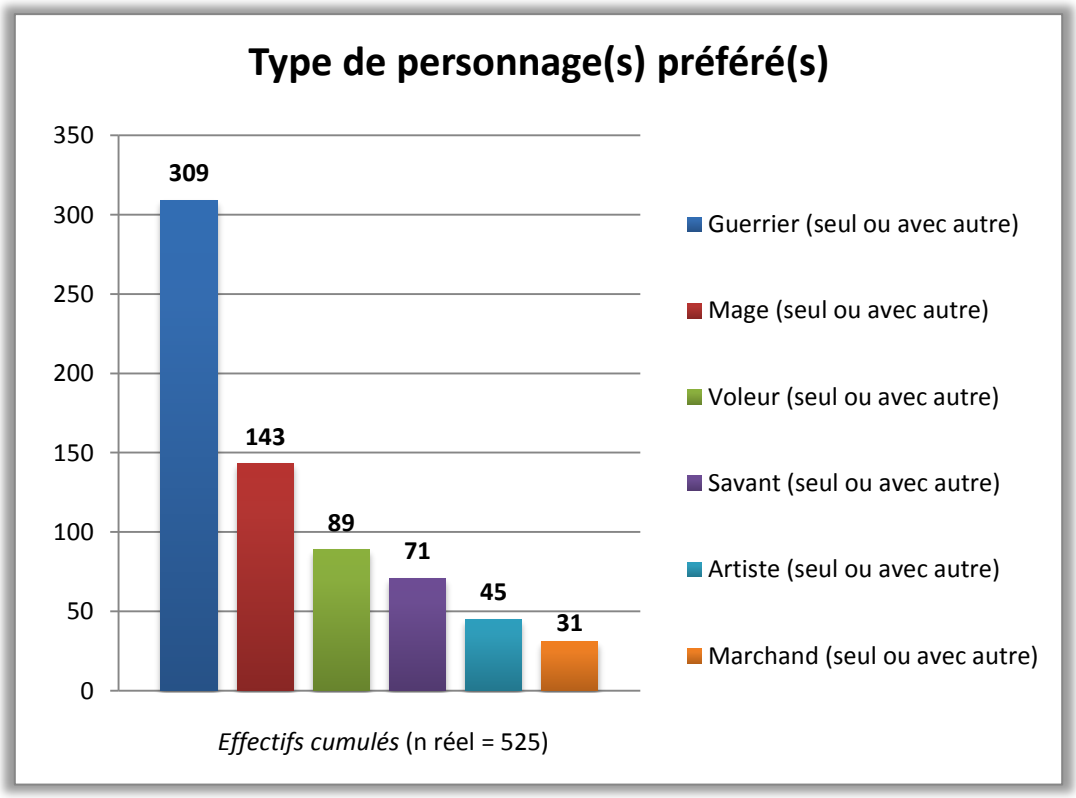
> [JF] Par facilité et par volonté commerciale. Le monde imaginaire med-fan est clairement une valeur sûre du cinéma, de la littérature, de la BD, des dessins animés, des années 1980 et donc de l'imaginaire dans lequel ont grandi les organisateurs actuels de GN. […] C'est une réminiscence de ce qui existait avant les *geeks*, caractérisés par leur attrait pour la technologie, les sciences etc. Il y avait ces gens qui sont nés avec *Conan le Barbare*, avec des jeux de société comme *Hero Quest*, avec les premiers *Donjons et Dragons*, avec *Les livres dont vous être le héros*. A cette époque-là, dans les années 1980, on ne parlait pas véritablement de mondes *steampunks* même si on lisait Jules Verne, on ne pensait pas vraiment à organiser des jeux d'enquêtes glauques dans les années 1930 même si on connaissait Lovecraft, le post-apocalyptique était uniquement limité à *Mad Max* au cinéma.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Ma phase d'immersion sur le terrain montre cependant que bien que le genre med-fan soit dominant, de nombreux autres univers fictionnels sont sollicités, notamment des univers médiévaux sans *fantasy* ou sans magie (*Ite Missa Est*, *Warbands*), des univers contemporains (*La camarilla*, *Zombilles*), post-apocalyptique (*Adrénaline 24*) ou western (*Imago*, *Wild Dust*). Il est également notable que les plus gros événements, à l'échelle mondiale, se déroulent tous dans des univers médiévaux-fantastiques : *Conquest of Mythodea* en Allemagne, *The Lorien Trust* au Royaume-Uni, les différentes franchises de NERO aux Etats-Unis (dont *Monster Camp*), AVATAR et *Ragnarok* en Belgique.

Quels types de personnages attirent le plus ?

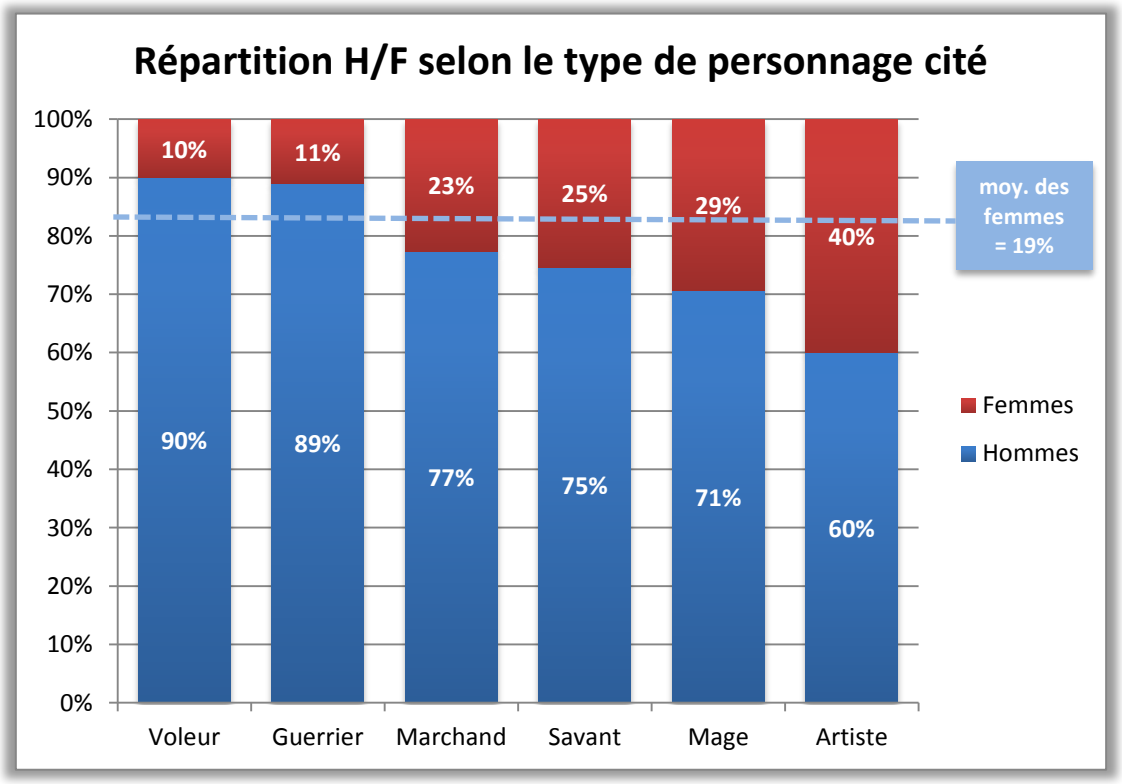
Ici encore, une tendance très forte se dessine, en faveur de personnages du type « guerrier ». Les répondants ont cité cet item seul dans 41% des cas, et avec un autre type dans 18% des cas. Le guerrier (soldat, mercenaire) est donc en moyenne deux fois plus favorisé que son principal rival, le mage (druide, prêtre, ritualiste, sorcier) qui n'est cité seul qu'à hauteur de 13% et avec d'autres personnages à 14%. Il est à noter que le mage n'est pas du tout cité par les trois quarts de l'effectif répondant (soit 525 personnes au total).



Dans le cas du choix du personnage, la question du sexe est intéressante à considérer. On remarque notamment que la faible proportion de femmes (19% au total) fait que le choix masculin

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

conditionne largement l'attrait général vers un type de personnage. Mais d'autres phénomènes plus fins sont également remarquables, comme l'illustre la figure suivante.



Notamment, les femmes sont deux fois moins représentées parmi les personnages guerriers ou voleurs que les hommes. A l'inverse, elles sont proportionnellement à leur nombre total deux fois plus présentes pour des personnages d'artistes, et également surreprésentées chez les mages, les savants et les marchands, mais tous personnages confondus, elle ne sont jamais plus représentées que les hommes. Ainsi malgré leur nombre relativement faible, les femmes n'ont pas tendance à se réfugier dans certains rôles, même si la répartition par sexes varie en sur- ou en sous-représentation dans un rapport allant du simple au double.

La mage reste le personnage préféré des femmes (cité 42 fois sur 97 répondantes), suivi de près par le guerrier (34 fois). Les quatre autres classes de personnages cumulent à 51 réponses. Ainsi, bien que réparties en proportions différentes par rapport aux hommes, leurs préférences en termes de personnages sont assez similaires.

Construction quantitative d'une appréciation qualitative : « quels sont les éléments importants d'un GN ? »

Par l'entremise de la question « quels éléments sont importants dans un GN ? », j'ai volontairement choisi de comparer des items qui, à première vue, n'étaient pas forcément

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

comparables. La question a été formulée de manière vague, en faisant appel au jugement du répondant sur l'axe « important/par important ». C'est également la seule question pour laquelle j'ai choisi un mode de réponse où chaque item est noté indépendamment des autres, selon une modalité similaire à celles que l'on voit fréquemment dans le domaine des sondages d'opinion et des études de marché (l'échelle de valeur très X, assez X, peu X, pas du tout X).

Ce mode de recueil est assez laborieux pour l'enquêté et provoque, j'en ai constaté des traces dans ma propre enquête, des effets de lassitude qui incitent à donner la même réponse à tous les items. C'est spécifiquement pour ce genre de questions qu'il convient d'éviter une modalité de réponse centrale (du type « moyennement X »), de manière à forcer le répondant à se positionner en « pour » ou en « contre », en « plus » ou en « moins ». Cette construction des modalités de réponses selon une échelle d'appréciation est je pense la plus contraignante et la moins naturelle. En effet, les items regroupés n'ont souvent que peu de lien entre eux, et l'entrée thématique est source de trouble.

Lorsque j'étais enquêteur téléphonique pour un institut de sondage pendant mes études de sociologie, j'ai souvent remarqué que les personnes interrogées avaient du mal à comprendre ce qu'on leur demandait, notamment dans le cas fréquent des études de popularité des candidats avant un suffrage électoral. « Connaissez-vous M. Untel ? », si oui « Diriez-vous de M. Untel qu'il est intelligent/compétent/intègre/etc … ». Merci de répondre par « très … », « assez … », « peu … », « pas du tout … ». Les enquêtés répondaient très souvent spontanément « Oui, M. Untel est intelligent », et c'est là que l'enquêteur devait intervenir pour relancer : « très intelligent ou assez intelligent ? », et ceci, presque pour chaque item cité, et bien entendu, pour tous les candidats étudiés. Il s'agit là d'un principe de classement qui diffère assez du recueil d'une opinion sur un candidat individuel, mais plutôt d'une façon commode de pré-coder des classements hiérarchiques entre les candidats : « M. Untel est jugé dans 65% des cas plus intègre que M. Tel-autre, mais 40% moins intelligent ». Ainsi, les objets à évaluer (dans ce cas fictif, des personnes) ne sont pas jugés selon un principe de conformité face à des prérequis (le candidat idéal est intelligent, intègre, etc.), ou sur leurs efficacité avérée, mais comparés entre eux, sur aucune base préalable. Cette méthode de recueil est donc l'antithèse d'un choix multiple - malgré des ressemblances dans la forme-, puisqu'ici, le critère d'évaluation est le même, mais pas l'item évalué.

Toutes ces réserves étant entendues, il me semble que ce type de question est beaucoup plus digeste à l'écrit qu'à l'oral, dans le sens qu'il s'agit de cocher des cases, et non de se faire systématiquement assener le rappel de la consigne de réponse (« très X, plutôt X, etc »). Les items, placés en axe vertical, respectent le sens de la lecture, les appréciations en lignes allant du plus important à gauche, au moins important à droite, comme l'illustre l'extrait suivant du questionnaire :

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

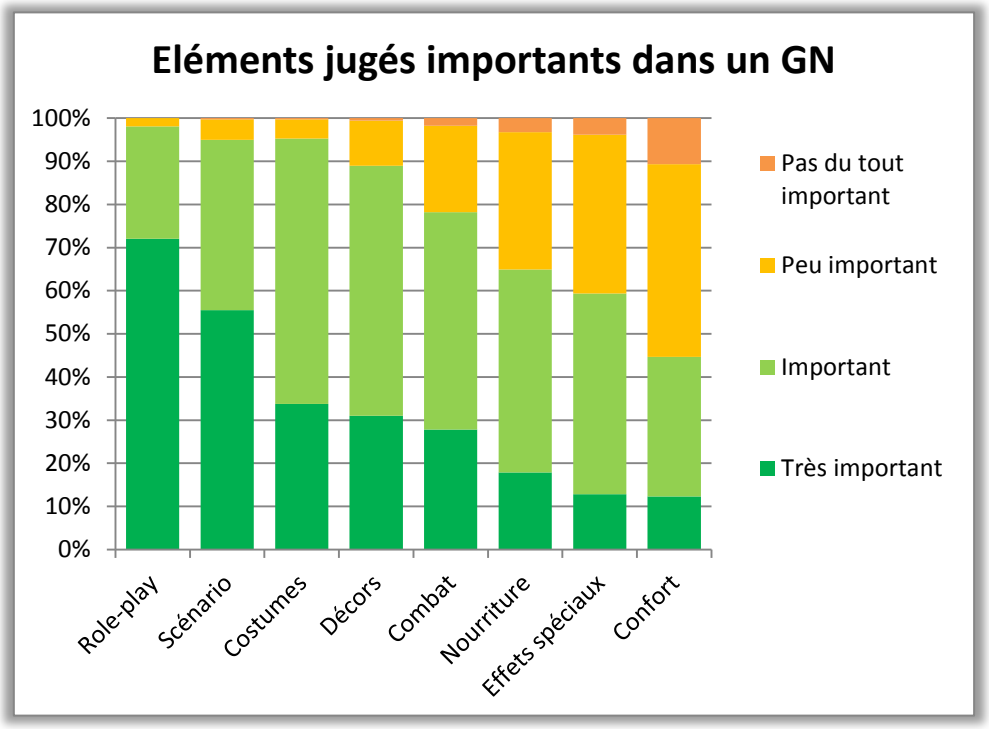
Dans un GN, estimes-tu que les éléments suivants sont :	Très important	Important	Peu important	Pas du tout important
De jolis costumes	☐	☐	☐	☐
La qualité de la nourriture	☐	☐	☐	☐
Le combat	☐	☐	☐	☐
Le confort (douches, couchage en dur)	☐	☐	☐	☐
Le *role-play*	☐	☐	☐	☐
Le scénario	☐	☐	☐	☐
Les effets spéciaux	☐	☐	☐	☐
Un joli décor (château, vieille maison)	☐	☐	☐	☐

Egalement, au moment de codifier les réponses dans un fichier informatique, j'ai remarqué que cette question était celle pour laquelle les enquêtés avaient fait le plus de ratures, en traçant des lignes verticales pour cocher d'un seul trait toutes les réponses ou en inventant des cases intermédiaires, par exemple entre le « très important » et le « important ». J'ai tout de même pu encoder, pour cette réponse, une moyenne de 675 questionnaires sur un total de 685 (pour 8 items à évaluer et 4 possibilités de réponse).

En outre, j'ai voulu faire une expérience, celle de savoir si je pourrai tirer parti de cette méthode de recueil, assez contraignante, pour finalement comparer « des choux et des carottes », sur l'axe d'un jugement de valeur et *in fine*, d'un classement hiérarchique. J'ai ainsi tenté une approche sur le vif, en demandant aux GNistes d'évaluer des sujets sans liens apparents. Le classement résulte de l'encodage des réponses, puisque les enquêtés avaient tout à fait le choix (et certains l'on fait) d'attribuer la même note à tous les items.

Pour rendre compte des tendances observées, j'ai donc choisi une représentation graphique connue sous le nom de baromètre (notamment dans les institutions de recueil d'opinion).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013



On remarque que tous les items sont, sauf un cas (le confort), jugés comme globalement « importants ». Bien évidemment, comme dans le cas du candidat pour une élection, le GN idéal comporterait tous ces éléments (une belle histoire, de beaux décors, etc). Pourtant, des différences assez nettes apparaissent, malgré le fait que je n'ai pas employé de technique de pondération des modalités centrales[240].

Dans le cas présent, on remarque que plusieurs groupes d'items se détachent.

Role-play et *scénario* arrivent en tête. Priorité semble donnée à des personnages convaincants, bien interprétés ainsi qu'à des histoires bien construites. Cette tendance s'est confirmée dans les entretiens qualitatifs, ces deux éléments apparaissant comme des facteurs d'immersion primordiaux.

Des éléments plus visuels, comme le *costume*, les *décors* et les *effets spéciaux* obtiennent également des scores importants. Ils sont vecteurs d'immersion mais apportent surtout une impression de cohérence et de cohésion à l'univers fictionnel. La plus faible préférence accordée aux effets spéciaux est sans doute due au fait qu'ils sont très peu sollicités dans l'organisation des parties. La création de subterfuges techniques est en effet à double tranchant. D'une part, elle est couteuse et compliquée à installer (maquillages, pyrotechnie, éclairages ou sonorisation), spécifiquement dans les conditions des jeux qui se déroulent essentiellement en plein air. Elle laisse

[240] En effet, il est fréquent que les chiffres correspondant au « très/tout à fait X » et « aucunement/pas du tout X » soient multipliés par un indice qui les fait ressortir sur le plan visuel, ce afin de déforcer les positionnements médians (« assez X », « peu X »).

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

de plus peu de part à l'improvisation et soumet fortement le déroulement du jeu aux aléas du direct (gestion du matériel, panne, mise en place des scènes à l'avance). D'autre part, il n'est pas du tout évident que l'effet recherché sera réussi. Pour le deuxième opus du jeu *Mythes et légendes*, les organisateurs ont énormément misé sur les effets spéciaux, avec pour résultat que de nombreux PNJ se sont mis « en pause » pour assister à certaines scènes censées être très immersives pour les joueurs. En réalité, la présence d'un public de spectateur a été largement contreproductive.

Le *combat* reste également un élément important. Il est pour beaucoup de joueurs un des attraits dans certains jeux réputés très sportifs. Spécifiquement à AVATAR, beaucoup viennent pour profiter de la traditionnelle « bataille finale » qui conclut le jeu le dimanche midi et oppose jusqu'à un millier de combattants.

Des éléments plus contingents comme la *qualité de la nourriture* et le *confort* obtiennent les scores les plus faibles. Cela s'explique sans doute par le fait que par nature, la pratique du GN implique des conditions souvent spartiates, où les possibilités d'avoir accès à des sanitaires ou à un couchage en dur restent rares. Il s'agit le plus souvent de camper sous des tentes d'aspect médiéval, de prendre ses repas au coin du feu ou de faire ses besoins dans des feuillées[241]. Le confort ne semble pas être une prestation très attendue des GNistes, sachant que la grosse majorité des parties se déroulent le temps d'un week-end. Mal manger, dormir peu ou ne pas prendre de douche pendant deux jours font partie intégrante de la pratique du GN. En réalité seuls les événements de masse possèdent les moyens de s'offrir des conditions plus confortables (toilettes chimiques, bloc de douches de chantier). Sauf exceptions, les diverses organisations fournissent aux joueurs trois repas par jour.

[241] Toilettes scouts consistant en un trou dans le sol et un siège rudimentaire.

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

tel-00907733, version 1 - 21 Nov 2013

Résumé de la thèse

L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature

Qu'implique concrètement le fait de s'engager dans une fiction ? La question que pose cette thèse est celle des efforts, des activités ou des « travaux » que doit effectuer le joueur de jeux de rôles grandeur nature quand il veut s'immerger dans un univers fictionnel. Cette activité ludique demande l'adoption d'une posture d'engagement dont le trait principal est qu'elle fonctionne sur un mode collaboratif. Sollicitant les cadres théoriques d'Howard Becker (approche par mondes et division du travail créatif), de Jean-Marie Schaeffer (dispositifs d'immersion fictionnelle), de Laurent Thévenot et de Nicolas Auray (régimes d'engagement), j'examine trois de ces efforts, essentiellement grâce à une ethnographie poussée. Le premier effort consiste à accéder à l'univers en créant un personnage actif et autonome ; le second revient à interagir au sein du monde fictionnel dans un double mouvement qui consiste à repousser ses cadres tout en les renforçant ; le troisième implique d'imaginer des modes d'organisation pour donner un cadre à l'action.

Mots-clés : jeu de rôles grandeur nature ; engagement ; immersion fictionnelle ; sociologie compréhensive ; ethnographie

PhD summary

Collaborative fictional immersion. Commitment posture in live action role-playing games

What does it take to immerse oneself in a fiction? The main question of this dissertation is to consider the efforts, activities or tasks a player of live action role-playing games has to provide in order to immerse in a fictional universe. This game requires to adopt a specific commitment posture which main feature is that it works on a collaborative basis. In this PhD I use the following theoretical frames: Howard Becker on the concept of worlds and the division of creative work; Jean-Marie Schaeffer and the devices of fictional immersion; and Laurent Thévenot and Nicolas Auray on commitment regimes. I then consider three efforts, mainly using a strong ethnographic approach. The first is *accessing* the fictional world that implies the creation of an active and independent character; the second is *interacting* inside that world both by pushing and strengthening its frames; the third is about conceiving ways of organizing to provide frames of action.

Key words: live action role-playing games; commitment; fictional immersion; comprehensive sociology; ethnography