

À table avec dragons, rois et magiciens

« Vous êtes dans une arène énorme. Qui est en fait un Vaisseau-Bouche. Et donc là, vous vous réveillez avec une grosse gueule de bois et en fait vous êtes immergés dans du pétrole magique [...]. Il y a des gradins de chair sur les côtés. Et vous êtes attachés à des piliers. Quand je dis vous, c'est tous vos personnages. Tous vos personnages sont là. Le pétrole magique monte de plus en plus. Et en même temps vous voyez un énorme monstre tentaculaire qui a...[des dés roulent] mille tentacules qui est en train de venir vers vous. Au bout de la salle, il est à quelques centaines de mètres et sur les côtés c'est que des gradins avec, allez, il y a peut-être un petit milliard de personnes qui sont là. Ils sont serrés. Et donc, qu'est-ce que vous faites ? »
[Journal de terrain, 07 octobre 2017, partie *one-shot* de *Mantoïde* à la MJC].

1. Intérêt pour le sujet

D'un point de vue anthropologique, aucune recherche n'a été produite sur les jeux de rôle, à l'exception d'un mémoire de maîtrise qui reste toutefois dans une perspective fonctionnaliste du jeu de rôle, considéré comme un espace d'expression créé par un groupe de pairs qui a la fonction de construire des cadres alternatifs à ceux, en ruine, de l'école, de la famille et de la religion [Maniscalco, 1995].

De plus, en épluchant les différentes bibliographies présentes dans les ouvrages traitant des jeux et jeux de rôle en français, j'ai été accablé de voir deux ou trois sources¹ revenir sans cesse, sans que ne soit approfondi davantage l'état des recherches produites sur ce sujet. Compte tenu de cette carence, j'ai travaillé ce mémoire comme une tentative de présentation plus ouverte, quoique non exhaustive, des recherches internationales à propos du jeu de rôle. La nécessité de travailler un corpus interdisciplinaire s'est alors imposée. Les différents chercheurs qui travaillent le jeu de rôle proviennent de nombreuses filières universitaires (sociologie, psychologie, littérature, théologie) ou du monde professionnel (designers ou concepteurs de jeux). Apparaît alors une diversité d'approches et de méthodes qui me permettent, à partir d'une analyse des différents points de vue, d'appréhender les différents thèmes inhérents au jeu de rôle comme la création, la fiction, les interactions, le groupe, l'investissement d'un personnage.

¹ Parmi lesquelles le livre de Laurent Trémel *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes* [Trémel, 2001], et le livre de Didier Guisérix *Le livre des jeux de rôle*, édité en 1997 mais épuisé et introuvable aujourd'hui.

D'un point de vue empirique, cette recherche est aussi née d'une volonté de raconter et de rendre compte des façons de jouer, de présenter le jeu de rôle et d'analyser ce qu'il s'y passe. Le jeu de rôle, en effet, organise bien des vies. Il demande un investissement non négligeable en termes de temps et d'argent, une certaine connaissance des textes de référence, une appréhension des systèmes de jeu et des manières de jouer. S'est aussi dessinée l'esquisse d'un milieu dynamique, tant au niveau des réseaux et échanges autour du jeu de rôle et des différentes pratiques existantes qu'au niveau des manifestations (conventions et rencontres) et de la création – de nombreux jeux étant créés, publiés et/ou mis en ligne gratuitement chaque année.

2. De *World of Warcraft* à *Dungeons & Dragons*

Depuis longtemps joueur de jeux vidéo, je me suis d'abord tourné vers les jeux de rôle pour y jouer avec des amis, pour passer d'une pratique en solitaire à une pratique collective du jeu. Je me suis initié tout seul au jeu de rôle au cours de l'année 2016, lorsque j'ai décidé de travailler le statut du Maître de Jeu (MJ²) afin de jouer au *Donjon de Naheulbeuk : le jeu de rôle* (2009) avec des amis. Pour ce faire, il m'a fallu accéder en ligne aux différents manuels, les lire et apprendre à m'y référer en jeu. J'ai aussi dû apprendre à écrire des scénarios pour mes joueurs, en essayant de mêler ambiance, intrigue, difficulté, en essayant de penser aux maximums d'éventualités, les actions des personnages étant régies non seulement par la parole des joueurs mais aussi par le hasard.

En septembre 2017, je me suis inscrit dans l'association de jeu du Troll Fringuant, qui organise deux fois par mois des sessions de jeu de rôle dans une Maison de la Jeunesse et de la Culture (MJC) d'Aix-en-Provence. Lors de ces sessions, des tables se « montent³ » à 14 et 18 heures au fur et à mesure que les joueurs arrivent. On y joue principalement des parties en *one-shot*, qui ne durent que le temps d'une session (entre trois et huit heures de jeu). Dans un *one-shot*, la fin de la quête marque la fin de la partie et cette dernière n'est pas reconductible. Ce type de partie permet de jouer à de nombreux jeux avec différents participants. Dans les *one-shot*, beaucoup de règles sont occultées, n'étant pas considérées comme utiles dans le temps court de la partie.

Quelques tables de campagnes sont aussi montées à la MJC. Une campagne correspond à un type de jeu différent du *one-shot*. Si ce dernier existe dans un temps court non reconductible, la campagne s'inscrit dans un temps long, voire très long⁴ car constituée de parties qui se succèdent. Au cours d'une campagne, un groupe de joueurs investit un jeu, un groupe de personnage qui ne change pas ou peu et crée un récit cohérent au cours de différentes sessions de jeu.

2 Chaque abréviation utilisée est définie dans le glossaire, en fin d'ouvrage. Toutes les abréviations sont par ailleurs utilisées tant par les rôlistes que par les auteurs travaillant les jeux de rôle. Le glossaire en regroupe la plupart.

3 On dit d'une table qu'elle se monte lorsqu'un groupe de joueur se forme et s'installe autour d'une table pour jouer.

4 Certaines campagnes peuvent durer plusieurs années voire plusieurs dizaines d'années.

Mon passé de joueur de jeux de rôle en ligne (MMRPG) et mes lectures personnelles ont contribué à ma familiarisation rapide avec le milieu des jeux de rôle sur table et ses références. J'avais le bagage sémantique adéquat pour comprendre et participer sans mal aux discussions. De plus, le fait que je sois un jeune homme d'une vingtaine d'années connaissant ses classiques m'a permis de me fondre facilement dans la sociologie des rôlistes⁵.

Au cours de l'année scolaire 2017-2018, j'ai joué dans deux groupes de campagne, se tenant chacun dans l'espace domestique privé de l'un ou l'autre des participants. La première est une campagne de *Centaure, les Colonies*, un jeu de science-fiction non encore commercialisé, créé par Barnabé qui était aussi notre MJ. Notre groupe est constitué de Barnabé (MJ), Nicolas, Octavius, Balthazar⁶ et de moi-même. Nous sommes cinq hommes entre 19 et 35 ans, et avons joué assez régulièrement une fois par semaine ou tous les quinze jours, avec toutefois quelques pauses plus longues. Chaque partie dure entre cinq et dix heures, la plupart du temps au domicile de Barnabé.

La seconde est une campagne du *Jeu de Rôle des Pas Supers-Normaux* que j'ai moi-même créé et que je mène. Nous constituons un groupe de trois, les deux joueuses étant des amies proches. Au cours de ce mémoire, je n'utilise pas d'exemples ethnographiques tirés de cette campagne. Cependant, créer un jeu et revêtir la casquette de MJ m'a permis de comprendre de nombreux points importants dans la construction d'un jeu, de scénarios, d'un récit qui se file et se crée sur le long terme. Il m'a aussi permis de noter la différence d'état notamment corporel qui existe entre les MJ et les joueurs que synthétise Gary Alan Fine : « I learned that refereeing and playing 'felt' different. Playing was exhausting, and even boring at times. By the end of an evening of playing I felt drained. Yet when I refereed I was energetic throughout the entire evening without needing caffeine » [Fine, 1983 : 250].

J'ai aussi travaillé les espaces pratiqués par les rôlistes, tels que les librairies vendant des jeux de rôle et les magasins de jeux de société ou de miniatures. Je n'y ai pas recueilli des données sur les ventes et l'état du marché du jeu, mais ai pu constater quels types de représentations la commercialisation de jeux de rôle véhicule, quels espaces sont créés dans ce but et comment sont gérés ces espaces en question.

Enfin, au cours de l'année, je me suis penché sur diverses sources indigènes qui m'étaient inconnues, que j'ai rencontrées ou que l'on m'a conseillées. J'ai lu des livres, feuilleté des manuels de

5 Nom des joueurs de jeu de rôle.

6 Ces noms d'anonymisation ont été, sauf pour Nicolas, choisis par les concernés. Ils font référence à des vidéos de Bob Lennon, un youtubeur connu par les joueurs de jeux vidéo, qui a l'habitude de nommer ses personnages « Bob » et qui, dans une partie d'un jeu de type médiéval-fantastique, a nommé son personnage Balthazar Octavius Barnabé (BOB) pour sonner plus « médiéval ».

jeux de rôle, ai découvert de nouveaux corpus de textes⁷ et ai sillonné les réseaux internet (blogs, sites de jeux indépendants, sites d'éditeurs, forums).

Au cours de cette enquête, j'ai tenu un journal de terrain, ai enregistré une dizaine de parties mais n'ai pas réalisé d'entretien, pour privilégier les données apparaissant avant, après ou au cours du jeu, préférant l'instantanéité du quotidien et l'observation aux entretiens plus formels. Je me suis inscrit dans une méthodologie inductive, que je tenterai de retranscrire dans ce mémoire. Pour ce faire, j'ai choisi une démarche de « participant as observer » [Fine, 1983 ; Makaremi, 2008], et me suis présenté comme un joueur ayant aussi un statut de chercheur. Rôliste depuis peu, cette méthodologie m'a permis de mêler un point de vue interne et neuf, questionnant ce qui était nouveau sans me perdre tout à fait.

Ayant commencé à jouer avant de m'inscrire dans une démarche de recherche, j'ai décidé de mêler les statuts de joueur et de chercheur. Je me présente avant tout comme un joueur, donc un membre du groupe, qui profite d'être étudiant chercheur pour exécuter un travail sur le jeu de rôle sur table. Ce contexte a facilité ma présence et m'a permis d'échanger directement avec les autres participants autour de ma recherche et a notamment facilité l'utilisation du dictaphone pour enregistrer des parties. En effet, il me semble qu'un positionnement distancié et une focalisation sur quelques cas décontextualisés ou une probable influence néfaste des jeux sur l'individu n'aurait pas favorisé la récolte de données.

De plus, cette méthodologie met en avant un aspect que je pense essentiel à l'ethnographie des loisirs, notamment des jeux comme le jeu de rôle : celui du plaisir éprouvé par le chercheur à mener son enquête et à participer aux activités de ses informateurs.

Ainsi, à l'instar des approches développées dans le collectif *Passions ordinaires* [Bromberger, 1998], je considère les loisirs et plus particulièrement le jeu de rôle comme davantage qu'un passe-temps. Comme le montre Valérie Feschet dans son ethnographie des passionnés d'orthographe, la pratique déborde hors des temps qui lui sont spécifiquement consacrés pour immerger le quotidien [Feschet, 1998].

Dès lors, s'immerger dans ce terrain, implique de partager ces temps hors-jeu où l'on discute des pratiques liées au jeu de rôle⁸, de les pratiquer soi-même et d'en tirer autant de plaisir que les autres

7 Notamment ceux de H. P. Lovecraft, romancier et nouvelliste s'inscrivant dans les genres de l'horreur et du fantastique, qui sont à l'origine de *L'Appel de Chtulhu* (1981) qui est un incontournable du jeu de rôle contemporain.

8 Par exemple, certains participants dessinent encore et encore leurs personnages et tous les Personnages non Joueurs (PnJ) rencontrés au cours en jeu. D'autres retranscrivent le récit investit après chaque partie. Presque tous sont aussi maître de jeu (MJ) dans d'autres groupes, préparent des cartes, des chronologies, des arbres de parenté...ces pratiques débordant largement hors du temps de jeu à proprement parler.

joueurs. En jouant et en partageant les pratiques de jeu, j'en reviens à ressentir la fébrilité de faire une belle carte, d'avoir un scénario bien ficelé, de créer des personnages originaux, des trames complexes et profondes, des ambiances qui fonctionnent dans le sens où elles suscitent de vives émotions chez les joueurs. Toutes ces pratiques participent au plaisir que l'on éprouve à jouer et sont à mes yeux essentielles pour comprendre les jeux de rôle dans leur dimension ludique. Cette notion de plaisir éprouvé en jouant a donc guidé ma méthodologie.

Toutefois, cette proximité avec mon sujet peut m'être reprochée car contredisant un des principes méthodologiques de l'anthropologie qui consiste en un « regard éloigné⁹ ». Selon cette approche, le chercheur doit prendre du recul sur les éléments connus pour se tourner vers l'inconnu afin d'y porter un regard neuf. Cependant, être proche et coller au plus près de la réalité jouée et vécue des rôlistes, quitte à la vivre soi-même, est selon moi un positionnement méthodologique nécessaire pour à la fois comprendre ce qu'il se passe et l'expliquer à des non-joueurs. Sans cela, l'essence du jeu reste fermée à l'observateur. Il faut donc « être pris¹⁰ » pour pouvoir développer une analyse judicieuse et pertinente.

De plus,

« Toute interrogation méthodologique doit être mise en variation pour voir dans quels contextes elle reste pertinente. Déplaçons-nous en pensée vers des expériences plus familières de la fiction : la lecture et le cinéma. Que devient la question ? Irait-on dire à un doctorant lancé dans une thèse sur Victor Hugo ou sur Bollywood que son statut de lecteur ou de cinéphile peut nuire à la bonne conduite de son étude ? A-t-on jamais vu un sociologue de la lecture ou du cinéma justifier – voire s'excuser de – l'intérêt qu'il porte à ces activités ? » [Caïra, 2007 : 279].

Si le regard scientifique porté sur un objet de recherche se veut objectivant et éloigné c'est alors selon moi, notamment lorsque l'on travaille les loisirs et les passions, un biais méthodologique aussi, voire plus important, que celui qui est engendré par le plaisir qu'éprouve le chercheur lorsqu'il pratique le même loisir que ses enquêtés. De fait, si l'on s'évertue à appréhender les rôlistes et leurs pratiques de loin, ils peuvent apparaître comme des individus dérangés ou fous, dans la mesure où leurs pratiques ne se fondent pas sur des éléments prosaïques¹¹ mais créent tout de même des sensations fortes, de la tristesse, de la colère, des débats et discussions incompréhensibles au profane. Une lecture en termes de fuite de la réalité voire même de danger pour l'individu peut alors apparaître. Or, je pars du principe selon lequel ces univers fictifs créés et investis par les rôlistes sont

9 LÉVI-STRAUSS Claude, 1983, *Le Regard éloigné*, Paris, Plon.

10 FAVRET-SAADA Jeanne, 2009, *Désorceler*, Paris, Éd. de l'Olivier.

11 La notion de monde prosaïque est une traduction libre du « mundane world » anglophone. Elle correspond au monde palpable qui entoure les participants [Fine, 1983].

bien réels, et mon travail consiste en une tentative de démonstration des moyens mis en œuvre pour que ces univers existent [Fine, 1983].

Je prends alors le parti de considérer les parties de jeux de rôle comme des moments ludiques partagés durant desquels les participants investissent un univers fictif et y créent un récit. Dans ce mémoire, je n'analyserai pas les jeux de rôle en termes de manque, de quête d'identité ou d'influences psychologiques. À partir d'un corpus de texte et de données de terrains, constitué quasiment exclusivement de parties « ordinaires » lors desquelles aucun conflit, aucun problème n'a émergé, j'appréhenderai le jeu de rôle « au ras de la table » [Caïra, 2007 : 274-275] :

« Il s'agit d'aborder le jeu de rôle en ce qu'il a de spécifique et d'étonnant, c'est-à-dire par sa formule d'engagement (l'incomplétude, l'asymétrie, la mobilisation de règles et de moyens de descriptions hétérogènes, etc.) [...]. Envisager l'objet en surface, ce n'est pas renoncer à la profondeur analytique : c'est laisser voir au lecteur que la complexité des situations a plus à révéler que le leitmotiv de la 'quête d'identité' » [Caïra, 2007 : 278].

Par ailleurs, cette méthodologie a aussi été utilisée en tant que clé de lecture des textes présents en bibliographie, me permettant de me situer par rapport à eux et de situer leurs rapports aux jeux de rôle. En effet, il est plus aisé de comparer différents points de vue à partir d'une expérience ethnographique.

3. Présentation du corpus

Pour réaliser ce mémoire, je me suis penché sur diverses sources internationales sans distinction d'approches ou de filières. Si aucun anthropologue n'a écrit sur ce sujet, quelques sociologues l'ont fait [Fine, 1983 ; Trémel, 2001 ; Caïra, 2007] ainsi que pléthore de chercheurs issus de la psychologie [Nephew, 2006 ; Bowman, 2010 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016] ou de la littérature [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

Pour appréhender les jeux de rôle de la manière la plus complète possible j'ai tenté de lire des sources de différentes provenances, qui prônent différentes visions du jeu, du personnage, du groupe et du joueur. Les publications de l'*International Journal of Role-Playing* qui réunit des chercheurs et des professionnels du jeu constituent une ressource bibliographique essentielle. J'ai pu compléter ces sources par quelques productions indigènes (podcasts, livres de règles, magazines, courts métrages) et de la culture populaire (romans, films, séries télévisées). J'ai enfin approfondi différentes théories et approches linguistiques, qui selon moi sont tout à fait en mesure d'aider le chercheur en science sociale à appréhender le jeu de rôle, étant donné l'importance de la communi-

cation dans la construction et la pratique du jeu [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013].

Cependant, une telle focalisation sur les jeux de rôle laisse un certain nombre de références dans l'ombre. Dans ce mémoire je ne traiterai ainsi pas de l'approche anthropologique et historique du jeu, les travaux de référence de Roger Caillois¹² et de Johan Huizinga¹³ étant à la fois trop généraux et trop éloignés de ce sujet.

Un approfondissement des apports généraux des *game studies* et de la théorie de la fiction (dans laquelle s'inscrivent les narrativistes) n'a pas non plus été effectué. En effet, je ne veux pas m'inscrire dans le clivage qui les sépare et distingue le caractère ludique et créatif des jeux [Ryan, 2007 ; Cover, 2010 ; Genvo, 2012]. Les jeux de rôle sont pour moi un jeu de création collective et non pas simplement un jeu – comme le sont les échecs qui ne racontent pas une histoire – ou une création collective pure, existant *ex nihilo*. J'ai donc considéré qu'une approche au cas par cas apporte davantage qu'une analyse en termes de courants et de théories.

Un certain manque est aussi à déplorer du côté de la littérature indigène et des manuels de règles. En effet, mon arrivée récente dans le milieu des jeux de rôle ne m'a pas permis de connaître et de lire tous les romans qui sont à l'origine de jeux de rôle, pas plus que ceux qui sont écrits à partir d'aventures tirées de parties. Ma connaissance des différents manuels de règles et des univers fictifs est donc imparfaite. Aussi, les jeux dont je vais parler dans ce texte sont ceux auxquels j'ai pu jouer moi-même lors de mon enquête de terrain, la pratique du jeu, dans ce contexte, apportant la connaissance et la familiarité avec un univers et un système de jeu.

4. État de la recherche

Dès leur apparition, en 1974, lors de la publication de *Dungeons & Dragons* par Tactical Studies Rules (TSR), l'appréhension des jeux de rôle s'est accompagnée d'un filtre interactionniste qui résonnait en termes de *frames* (cadres) en s'appuyant sur les travaux d'Erwin Goffman [Goffman, 1981 ; Fine, 1983]. Ce travail d'analyse de la pénétration réciproque et des interactions entre les différents *frames* (constitués principalement par la structure du jeu et des règles, le groupe, l'individu et le personnage) a marqué l'appréhension de cet objet qui s'est, dès lors, caractérisé par une étude des relations intersubjectives. En effet, le principe des jeux de rôle étant de construire une aventure à plusieurs voix en mêlant appropriation des règles, hasard des dés et statuts sociaux (en et

12 CAILLOIS Roger, 1967, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

13 HUIZINGA Johan, 1988, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

hors-jeu), l'approche interactionniste et d'analyse par les *frames* goffmaniennes peut être considérée comme tout à fait appropriée. De plus, les entités en présence se trouvent souvent portées comme des tasseaux de règles, de joueurs ou de textes qui nous rappellent les cadres proposés par Goffman et travaillés par Fine [Fine, 1983], où tous les sujets sont à la fois différents et semblables, communiquent, se chevauchent et se nourrissent les uns les autres.

Depuis les années 2000, notamment depuis la publication du livre *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art* [Mackay, 2001], quelques groupes de chercheurs se sont réunis autour du jeu de rôle afin d'en explorer les structures, les contenus, d'analyser leurs effets sur l'individu ou sur le groupe. Ces collectifs de chercheurs ont vivoté quelques années aux États-Unis, à l'université de Tampere en Finlande et à l'université de Paris XIII avant d'éclater. Aujourd'hui, les principaux travaux effectués sur les jeux de rôle sont issus de pays du Nord de l'Europe (Allemagne, pays scandinaves, Grande-Bretagne) ou des États-Unis. Si les groupes de recherches et les séminaires qu'ils ont créé ne sont plus en service, d'autres groupes se sont formés, notamment autour d'une opposition entre une appréhension ludologiste (dans laquelle prime le jeu tel qu'il est travaillé dans les *game studies*) [Juil, 2001 ; Aarseth, 2003], et une appréhension narrativiste (dans laquelle prime le récit créé en jeu) des jeux de rôle¹⁴ [Montola, 2007 ; Ryan, 2007 ; Simons, 2007 ; Cover, 2010].

La plupart de ces auteurs sont eux-mêmes joueurs, souvent depuis longtemps, et utilisent, dans leurs recherches, des informations récoltées en jeu. Si leurs méthodologies se distinguent souvent d'une méthode proprement ethnographique, l'abondance de données de terrain et leur utilisation met en évidence différentes appréhensions du jeu et approches disciplinaires. Cela crée toutefois une certaine cohérence entre les différents textes.

Une dimension interactionniste est présente en filigrane dans de nombreuses approches. Les analyses que peuvent proposer Bowman dans son étude des conflits dans les groupes de rôlistes [Bowman, 2013], Jara qui travaille les relations entre les textes imprimés (comme les règles de jeu) et les récits (*narratives*) créés en jeu [Jara, 2013] ou encore White qui analyse les relations et la « distance réflexive » entre joueur et personnage [White, 2011 : 7] en sont des exemples. D'autres comme Ilieva soutiennent l'importance d'une approche interactionniste pour appréhender les jeux de rôle dont le principal outil est le langage. Pour elle, l'étude de ce dernier permet de lier les jeux de rôle au contexte dans lequel ils existent [Ilieva, 2013].

Par ailleurs, on retrouve dans différents travaux une étude de l'influence des jeux de rôle sur quelque chose ou quelqu'un. Apparaissent ainsi des thèses dans lesquelles l'accent est mis sur l'influence des jeux sur la construction de l'individu et l'identité, sur le développement social et mental

14 Pour un état de la controverse entre ludologistes et narrativistes voir [Cover, 2010 : 72-76].

des joueurs [Nephew, 2006 ; Curran, 2011 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Meriläinen, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016], sur les influences des règles sur la création [Bergström, 2012] ou encore sur l'influence des outils connectés sur les pratiques de jeu [Roux, 2016].

Toutefois, si l'appréhension des jeux de rôle rappelle les systèmes d'analyse goffmaniens, les approches qui en résultent se distinguent en plusieurs points. Les années 2000 ont vu un consensus se former autour d'une appréhension des jeux de rôle en tant que processus [Hitchens et Drachen, 2009 ; Arjoranta, 2011], à la fois multiple et complexe. Des jeux de rôle comme processus similaire au langage (c'est-à-dire sans cesse mouvant, complexe, adaptable, négociable, ancré dans un contexte socio-historique) appelant *de facto* une appréhension similaire à ce dernier [Hendricks, 2006 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013] aux jeux de rôle comme moteurs de création – de textes de fiction [Caïra, 2007 ; Montola, 2009 ; Harviainen, 2011 ; Périer, 2017] ou de relations sociales [White, 2011 ; Meriläinen, 2012 ; Bowman, 2013 ; Ilieva, 2013], on aperçoit le panel de recherches possibles qui découlent ou démontrent l'importance du caractère dynamique, relatif et adaptable des jeux de rôle.

Aujourd'hui, si quelques chercheurs analysent le jeu de rôle en termes de création de récit fictionnel [Punday, 2005 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016], la focale est davantage portée sur les moyens littéraires mis en œuvre pour le jeu, sur l'importance de la création à plusieurs voix et, de fait, sur la remise en cause de l'auteurité (*authorship*) que cette pratique induit. Une ethnographie des récits fictionnels créés en et pour le jeu de rôle permet alors de s'ancrer dans une démarche où la focale est portée sur la création du récit, tout en la dépassant. Appréhender les codes, les relations et manières d'être et d'agir dans en jeu, mettre en exergue les traits saillants ou communs à la création de récits fictifs à des fins ludiques permet alors de lier une approche sociologique (une compréhension du groupe étant nécessaire pour appréhender le récit créé) [Fine, 1983 ; Caïra, 2007], linguistique (les moyens linguistiques mis en œuvre en jeu étant révélateurs de relations et du processus de création) [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013] et littéraire (en termes de récit et de scripts) [Cover, 2010 ; David, 2016]. L'analyse du groupe de participant étant déjà saturée d'écrits, cette approche nouvelle pourrait alors permettre de faire émerger des informations sur les manières dont les participants s'inscrivent dans le jeu et y créent un récit. Il me permettra de parler des façons de faire groupe et de créer de la fiction en étant au « ras de la table » [Caïra, 2007], voire plongé dans la fiction du jeu.

5. Approches et définitions

Aucune des définitions du jeu de rôle proposées par les chercheurs qui le travaillent ne fait consensus, ni dans le milieu universitaire, ni auprès des rôlistes. Si le jeu de rôle est effectivement une pratique changeante, relative à chaque groupe et à chaque individu (chacun se représentant le contenu du jeu à sa façon et créant un rapport au jeu qui lui est propre), une tentative de définition peut aider à bien discerner le sujet de cette étude.

Hitchens et Drachen définissent en effet le jeu de rôle par un lot de caractéristiques comprenant un monde de jeu (*game world*), des participants, des personnages, un maître de jeu, des interactions et des récits (*narratives*). Pour eux, un jeu de rôle prend place dans un « monde imaginaire ». Les joueurs y sont libres de l'explorer comme ils l'entendent, et, en s'y inscrivant, modèlent l'univers de fiction en étendant ses potentiels possibles [Hitchens et Drachen, 2009].

Les participants au jeu sont séparés en deux entités. D'un côté les joueurs qui contrôlent chacun un ou plusieurs personnages, et de l'autre un Maître de Jeu (MJ) qui contrôle tout ce qui dans le monde fictif n'est pas un Personnage Joueur (PJ). Ces personnages sont caractérisés par une feuille de personnage, où sont inscrits leurs caractéristiques, (force, dextérité, intelligence, charisme etc.), leurs compétences (crochetage, combat, éloquence...), leurs points de vie¹⁵. Ils ne sont cependant pas qu'un amas de chiffres et de compétences. Ils prennent corps dans le jeu et au fur et à mesure qu'ils sont joués, ils acquièrent de nouvelles dimensions, changent, grandissent. Les joueurs peuvent les agrémenter de nouvelles histoires biographiques, fournir des croquis et dessins qui les représentent. Même sans cela, l'affinité et la connaissance que le joueur et le groupe ont de chaque personnage changent les représentations que chacun en a, et ainsi, les façons de jouer et d'interagir.

Ces interactions s'inscrivent dans de nombreuses configurations incluant le plus souvent le combat, le dialogue et les interactions via les objets (*object interaction*) notamment les dés. C'est par les interactions et leur appréhension qu'apparaît le changement de cadres, où les participants jouent sur les niveaux et styles de langage et la source de l'élocution (joueur ou personnage) [Hitchens et Drachen, 2009].

Si cette définition peut paraître globalisante et traite un peu trop simplement certains faits comme des principes avérés, comme la distinction nette entre le joueur et le MJ qui s'inscrit davantage dans un rapport complexe de statuts sociaux et de pouvoir ou l'existence de mondes de jeu (*game worlds*), elle reste assez complète pour appréhender le jeu de rôle. Toutefois, un approfondissement

15 Voir annexes 2 et 3.

de certains éléments que Hitchens et Drachen laissent dans l'ombre est nécessaire avant d'aller plus loin.

En effet, le jeu de rôle se caractérise aussi par l'importance du *roleplay*. Le terme de *roleplay* sera utilisé tout au long de ce mémoire. Constamment utilisé par les rôlistes de tous poils, il est défini particulièrement par deux points : l'interprétation – ou performance – et la cohérence.

Le premier correspond aux façons dont le joueur insuffle la vie à son personnage ; cet aspect est souvent relié au théâtre d'improvisation. Le personnage parle à travers la bouche du joueur en utilisant « je » et en évitant au mieux le style indirect, très présent chez les néophytes, du type « mon personnage fait ceci ou cela » [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Le second est l'un des principaux soucis des rôlistes expérimentés. Il correspond à la façon dont le joueur joue son personnage en accord avec les caractéristiques qui le définissent et la nature de l'univers fictif investi.

Il arrive souvent qu'un joueur justifie une action par le *roleplay* : « Par *roleplay* je [mon personnage] agis comme ceci ou comme cela » ou encore « Je ne peux pas faire ça, c'est pas *roleplay* ». Dans le contexte du jeu, la cohérence (au personnage et au récit) est privilégiée par rapport au réalisme [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016a]. Le *roleplay* est aussi beaucoup utilisé en jeu pour définir des moments consacrés à des actions quotidiennes qui sont censées être en cohérence avec le personnage et approfondir la façon de le jouer et la représentation que les joueurs en ont : on parle alors de « moments *roleplay* ». Dans la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé, ces moments pouvaient durer plusieurs heures pendant lesquelles chaque joueur explique ce qu'il fait de ses temps calmes entre deux missions ou événements.

Toutefois, il existe des cas qui limitent l'interprétation d'un personnage par un joueur (un joueur qui ne s'exprime pas aussi bien que son personnage, un joueur qui parle beaucoup en incarnant un personnage timide...) et dans ce cas, la cohérence ne suffit pas à définir le *roleplay*. Pour Coralie David et Jérôme Larré, ce dernier correspond alors aussi à des objectifs partagés par le joueur et son personnage, à un challenge, celui de prendre des décisions selon la contrainte posée par le personnage, et par un système de récompense. Une récompense qui peut être structurelle (valorisation du *roleplay* dans les points d'expérience par exemple) ou davantage liée à l'univers du jeu : « il peut y avoir d'autres récompenses, mais la principale reste de modifier l'univers de jeu de façon à le rapprocher d'un état souhaité ou d'un objectif » [David et Larré, 2016b].

Pour moi, un aspect absent de toutes ces définitions est celui du lien que le joueur tisse avec son personnage. En jeu comme hors-jeu, les participants imaginent leurs personnages, leur inventent des histoires, les placent au sein de l'univers fictif investi en jeu. Peu à peu, le joueur commence à

connaître son personnage, ses représentations de lui et les manières de le jouer. Ses façons de le faire parler et agir, tout comme ce que le joueur lui-même va ressentir vont changer.

De plus, une approche en termes de mondes de fiction existant en et pour eux-mêmes pose problème lorsque l'on tente d'appréhender les jeux de rôle et les récits qui y sont construits. En effet, si l'utilisation du terme « monde » est devenu une pratique commune, une approche plus précise est nécessaire pour comprendre comment et à partir de quels éléments les rôlistes investissent les univers des jeux. Je préfère ainsi au monde une diégèse.

Une diégèse est l'extension d'un récit original qui s'inscrit dans le même univers ou utilise, pour exister, des données diégétiques comme des baguettes magiques propres au style d'*Harry Potter* ou les elfes, nains et orcs du *Seigneur des Anneaux*. L'écriture de fanfictions est un exemple paradigmatique d'inscription d'un récit dans un processus de création diégétique [Cristofari, 2010]. Olivier Caïra souligne : « Quand un studio lance le *spin-off* d'une bande dessinée ou d'une série télévisée à succès, quand des fabricants de jouets, de papier-peint ou de matériel scolaire, mais aussi des éditeurs de livres de cuisine ou des couturiers s'inspirent d'une œuvre de fiction et en paient la licence, c'est la diégèse qu'ils exploitent, non le récit » [Caïra, 2016 : en ligne]. La création diégétique ne s'inscrit cependant pas à un niveau inférieur sur l'échelle de valeur de la création. Parler en termes de diégèse correspond davantage à une volonté de précision scientifique plutôt qu'à une apposition d'un jugement de valeur sur les œuvres produites.

Pour appréhender les jeux de rôle, il me faut aussi rappeler que ce ne sont pas des jeux basés sur des rapports antagonistes où un joueur va gagner et un autre perdre. Les jeux de rôle ne conçoivent généralement pas la réussite individuelle d'un joueur. Le groupe fait front face à l'univers de fiction et lorsque la victoire est atteinte, tout le monde gagne. Ainsi, « Because fantasy gaming does not have winning as a clearly defined goal, what is the reason for playing ? In some ways fantasy gaming represents a pure game in that engrossment in the game world is the dominant reason for playing » [Fine, 1983 : 185].

De plus, une approche en termes de loisir est nécessaire pour comprendre la démarche des joueurs, pour comprendre la nature des jeux et les manières de jouer [Caïra, 2007]. Les joueurs prennent du plaisir à jouer, et souvent les parties de jeux de rôle sont des moments d'échanges humoristiques et de détente lors desquels les participants rient beaucoup :

« La plupart des auteurs et lecteurs qui s'intéressent au jeu de rôle ont tendance à se focaliser sur le mot 'rôle', au point d'oublier parfois sa dimension ludique. [...] Tout au long de cet ouvrage, il faudra garder à l'esprit que le travail de lecture des règles, de préparation des scénarios,

de création des personnages et d'organisation des séances s'inscrit dans une démarche de *loisir* et non d'expérimentation psychologique » [Caïra, 2007 : 13].

6. Problématique générale

Dans une optique de prise en compte du jeu de rôle dans sa dimension de loisir, de connexion entre structure du jeu et récit de fiction créé à partir de données et de relations existant dans et hors du jeu, la problématique qui a guidé mon travail de terrain et de lecture et qui structure ce mémoire est la suivante : Dans quelles mesures les situations en jeu et hors-jeu se nourrissent-elles réciproquement pour créer à la fois des récits de fiction et des liens sociaux ? Je porterai alors attention aux relations existantes entre les jeux, les groupes de joueurs, les participants et les personnages de jeux de rôle.

7. Hypothèses

Une approche anthropologique des jeux de rôle me permet de me démarquer des théories existantes sur cet objet et de saisir divers outils sociologiques et linguistiques, comme ceux proposés par l'ethnométhodologie, pour appréhender le jeu de manière holiste. En considérant le jeu et ses structures, le groupe de joueurs et la fiction investie et créée par ces derniers, je tente alors de montrer comment fonctionne cette pratique de création ludique et collective, ce qui est créé et de quelles façons.

Ces outils me permettent d'appréhender le jeu de rôle d'une façon nouvelle, montrant comment un groupe de joueurs crée un récit de fiction à plusieurs voix mais également que cette création est un espace de tissage de liens, entre participants mais aussi entre les participants et l'univers de fiction. Ce travail peut alors servir à d'autres études traitant du jeu, des pratiques ludiques ou du sport, dans la mesure où je cherche à montrer l'importance de ces liens sociaux qui sont créés grâce au jeu, en jouant. En effet, si au début de mon terrain j'ai commencé à jouer avec des inconnus, ceux-ci sont rapidement devenus davantage et j'ai eu la chance de nouer avec certaines personnes des liens d'amitié, sans que nous ayons fait autre chose que jouer ensemble quelques fois par mois.

L'anthropologie apparaît alors comme un bon moyen pour observer et analyser cette pratique interactive et intercréative. Notamment grâce à une approche ethnographique, elle permet d'éviter la théorisation à tout prix et la généralisation facile, sans pour autant rester accroché à une pratique microscopique décontextualisée : « le jeu de rôle n'est pas n'importe quelle pratique marginale : il s'agit d'une véritable *forge de la fiction*, d'un laboratoire où les joueurs interrogent tous les présup-

posés de la description, tous les mécanismes de l'action au sein de l'univers imaginaire qu'ils ont choisi » [Caïra, 2007 : 8].

8. Annonce du plan

Ce mémoire est divisé en quatre chapitres. Dans le premier chapitre, je proposerai une lecture des contextes d'apparition des jeux de rôle ainsi qu'une analyse des structures qui les soutiennent. Y seront approfondis les différentes natures des jeux, les systèmes de règles et de hasard.

Le second chapitre est structuré par les diverses ethnographies mises à disposition en bibliographie. J'y travaille le déroulement d'une partie de jeu de rôle, de la préparation à la fin du scénario. Y sont aussi présentés l'environnement prosaïque des joueurs et les moyens mis en œuvre par les participants pour créer et jouer un personnage dans un monde de fiction invisible à leurs yeux.

Dans le troisième chapitre, je me propose d'analyser les manières dont les rôlistes investissent des univers de fiction, des personnages et des groupes de jeux. Grâce à des outils littéraires je montre comment s'agence la création collective d'un récit pour ensuite faire un tour des appréhensions scientifiques des liens existant entre le joueur et son personnage. Enfin, à partir d'une approche plus sociologique, j'appréhende les manières de faire groupe et la gestion de ce dernier par les rôlistes, grâce notamment à des outils fournis par la structure du jeu.

Le dernier chapitre propose une approche socio-linguistique des jeux de rôle. J'y travaille plusieurs notions importantes, notamment celles de situations, d'intertextualité, de polyphonie et de *frames*. Ceci me permet d'appréhender le jeu de rôle comme une création dialogique, où les participants créent des univers de fiction et s'y inscrivent par le biais du dialogue et du langage. Je ferai enfin un détour par l'humour, car comme je l'ai dit, en jeu, on rigole beaucoup, afin de voir ce que l'humour peut nous apprendre des jeux de rôle, des rôlistes, du processus de création et de la fiction.

Comme dans chaque partie de jeu de rôle, après l'explication des règles, de la marche à suivre et la description d'une scénette introductive, avant qu'une idée bien claire d'un personnage ait émergé et sans que l'on sache comment interpréter notre *roleplay* vient alors cette question : « Que faites-vous ? ».

Chapitre premier

Histoire et composantes des jeux de rôle sur table

Les jeux de rôle sont des jeux collectifs et oraux, construits à partir de corpus de règles et de scénarios écrits, dans lesquels les participants se partagent le pouvoir de créer le récit dans lequel le groupe évolue. Outre leurs structures complexes, ce sont les jeux qui offrent la plus grande liberté d'agir possible, les joueurs n'étant dans les faits limités que par le groupe et leur propre imagination. C'est ce qui les différencie des *war games* qui mettent en conflit des armées, des jeux de plateau au nombre fini d'actions possibles et des jeux vidéos, qui n'offrent que des possibles pré-programmés. Ce chapitre sera l'occasion de réfléchir autour de la dynamique, propre au jeu de rôle que ce principe induit. Je me demanderai ainsi dans quelle mesure la transformation des *war games*, où le joueur manipule des armées, en jeux de rôles, où le personnage est à la fois individualisé et construit par le groupe, a influencé non seulement les pratiques de jeu mais aussi les conceptions que l'on a de ces jeux ?

Le jeu de rôle ne correspond pas à un type de jeu fini. Faisant le lien entre *war games*, fiction et récit interactif, très perméable aux contextes sociaux et aux réflexions proposées par les chercheurs et/ou les rôlistes eux-mêmes, les jeux de rôle changent tant de contenus que de manières d'être perçus et joués. Un bref historique et une présentation de différents systèmes de jeu permettront d'y voir un peu plus clair.

Il me faut cependant insister, à l'instar d'Olivier Caïra, sociologue ayant fait du jeu de rôle sur table sa spécialité dès le début des années 2000, sur la nécessité de « garder à l'esprit que le travail de lecture des règles, de préparation des scénarios, de création des personnages et d'organisation des séances s'inscrit dans une démarche de *loisir* et non d'expérimentation psychologique » [Caïra, 2007 : 13]. Les jeux de rôle (tant les parties que les manuels de règles) sont truffés d'humour et les rôlistes s'y adonnent avec plaisir. Le jeu de rôle est avant tout un jeu et chaque participant doit faire son possible, en interprétant son rôle, pour que chaque personne autour de la table s'amuse.