

Ce que jouer veut dire

« Certaines personnes préfèrent accéder à un univers de science-fiction ou d'*heroic fantasy* par le biais du jeu de rôle sur table, plutôt qu'en ouvrant un livre, en lançant un jeu vidéo ou en visionnant un film. C'est ce que j'appelle la *formule d'engagement* » [Caïra, 2007 : 261].

La pratique du jeu de rôle est caractérisée par l'imbrication étroite de différents éléments sociaux, fictionnels et ludiques. Au confluent de ces éléments, le récit fictif créé en jeu apparaît comme un média et une fin en soi. Un média des relations sociales qui se tissent en et grâce à lui et une fin en termes littéraire et fictif, où la création d'un « beau » récit, d'une aventure épique ou faisant naître des émotions fortes – comme n'importe quelle œuvre artistique – est appréciée et valorisée. Aussi, dans ce chapitre, je me demanderai comment sont mis en lien la création du récit fictif, le jeu et ses structures et les manières de faire groupe.

Pour répondre à cette problématique, j'approcherai d'abord les façons dont les rôlistes s'inscrivent dans la fiction, grâce notamment aux importants travaux réalisés par les chercheurs en littérature qui se placent dans un paradigme narrativiste. J'analyserai ensuite les différents rapports au personnage du jeu de rôle en me basant sur les approches et analyses de chercheurs en littérature [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016], en sociologie [Fine, 1983 ; Caïra, 2007] ou issus de la psychologie [Nephew, 2006 ; Bowman, 2010 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Blackstock, 2016 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016] et en les comparant. Enfin, particulièrement grâce à l'aide de Gary Alan Fine, je montrerai de quelles manières se constituent les groupes de jeux de rôle, et ce que ces manières de faire groupe impliquent dans les façons de jouer et de créer un récit.

1. S'inscrire dans une fiction

Les jeux de rôles transportent l'imagination des joueurs dans des univers fictifs invisibles, qu'ils doivent tout de même apprendre à connaître et à apprécier pour pouvoir s'y orienter et être capable, en leur sein, de créer collectivement un récit. Les rôlistes s'inscrivent dans ces fictions

grâce à des codes, appelés ici scripts fictionnels. Chaque fiction créée apparaît alors comme un mélange entre une œuvre diégétique et originale, car unique et relative à un groupe de joueurs mais s'inscrivant dans des mondes et étant parsemée de références connues. Chaque joueur et chaque groupe ayant une appréhension différente du jeu, de la fiction et des codes qui la soutiennent, la création de récit en jeu apparaît alors comme une pratique non seulement ludique et sociale, mais aussi littéraire et artistique [Mackay, 2001 ; Caïra, 2007 ; Cover, 2010].

1.1. Investir un univers fictionnel

Depuis le début de ce mémoire, j'évoque le fait que les participants d'un jeu de rôle investissent des univers fictionnels afin d'y vivre des aventures par le biais de personnages. Ces univers sont composés autant de diégèses que de mondes originaux. Les rôlistes s'y inscrivent soit par l'approfondissement de leurs connaissances du-dit univers soit grâce à l'intertextualité c'est-à-dire en invoquant d'autres références connues qui permettent de créer une représentation de l'environnement, des personnages etc.

Il existe de fait un conflit sémantique entre les chercheurs s'inscrivant dans une théorie de la fiction [Punday, 2005 ; Ryan, 2007 ; Cristofari, 2010 ; Balzer, 2011]. Pour certains, chaque univers fictif investi est un monde en soi, qui se différencie de tous les autres en cela qu'il est personnel et relatif à l'imagination d'un individu. Pour d'autres, l'utilisation du terme de monde est un abus, chaque univers fictif n'étant ni créé *ex nihilo* ni investit seul – notamment dans le cadre des jeux de rôle [Caïra, 2016]. Sans placer la création diégétique en deçà d'une création pure existant en et pour elle-même, Olivier Caïra note trois points présents dans les structures des jeux de rôle qui permettent de nuancer l'utilisation excessive du terme de monde.

Pour lui, il existe en effet plusieurs niveaux de création diégétique : un premier fourni par le jeu et contenant diverses informations telles que les règles et de nombreuses descriptions physiques, politiques, mythiques ou religieuses. Ensuite vient l'apport du scénariste qui peut être le maître de jeu (MJ) qui dessine des plans, crée des personnages et des événements. Un troisième niveau, qu'il appelle « diégèse de l'action » est constitué des improvisations du MJ lorsque les joueurs s'écartent du chemin qu'il a tracé. Il s'agit alors de respecter les repères fournis par l'œuvre d'origine et il n'est pas rare qu'ils soient directement cités dans la partie [Caïra, 2016]. Lors d'une partie de *Star Wars* (1988) ou du *Jeu de Rôle du Seigneur des Anneaux* (2002), les PJ peuvent visiter des planètes ou des pays décrits dans l'œuvre fondatrice, ils peuvent rencontrer Gandalf ou Obi-Wan et partir en mission avec Aragorn dans les Terres Sauvages où ils pourront croiser les Trolls changés en pierre que Bilbo affronte au début de son aventure dans *Le Hobbit* (1937).

De nombreux jeux, notamment ceux que j'ai pu présenter comme « classiques », sont dotés d'extensions. Chacune d'elle contient des informations originales comme l'approfondissement d'une zone particulière du monde. C'est par exemple le cas pour les extensions de la *Sword Coast* de l'univers de *Dungeons & Dragons* (D&D) qui sont travaillées dans la cinquième version du jeu (2014). Outre l'approfondissement géographique de la zone, on peut y trouver des informations sur de nouvelles classes⁴⁹ ou profils de personnages, sur de nouvelles factions et un nouveau panthéon.

Il est aussi possible de trouver en ligne ou dans des magazines comme *Casus Belli* des scénarios complets que les MJ peuvent lire et utiliser pour leurs parties. Ces scénarios comprennent l'intrigue, la description des personnages non joueurs (PnJ), divers plans, des outils d'improvisation... C'est ensuite au MJ de s'approprier le scénario pour que les joueurs puissent l'investir et créer un nouveau récit à partir de ces données.

Tant pour les extensions officielles, pour les scénarios proposés sur les divers médias rôlistes que pour les participants à une partie, l'investissement d'un univers fictif et la création d'un récit collectif en son sein sont davantage régis par la contrainte de la cohérence que par celle du réalisme. Un excès de réalisme peut conduire à l'alourdissement d'un jeu [Caïra, 2007]. Chaque participant ne doit pas oublier que le jeu relève de la création fictive et qu'en cela, on peut choisir ce qu'il s'y passe. Créer un récit à partir d'une œuvre préexistante demande une certaine implication de la part des participants et particulièrement du MJ qui, à moins de pasticher une œuvre, doit tenter d'éviter les anachronismes, doit proposer des scénarios, des personnages et des descriptions qui ne tranchent pas avec les représentations que l'œuvre en question crée.

1.2. Les scripts fictionnels

La finalité d'un jeu de rôle n'est pas la défaite ou la victoire d'un joueur ou d'un personnage. Contrairement à la plupart des jeux de société, les jeux de rôle n'ont, dans leur structure, pas de fin de ce type. Généralement, dans les jeux de société, le joueur ayant amassé le plus d'argent, ayant acquis le plus de points ou étant arrivé le premier à la fin gagne la partie. Dans les jeux de rôle cependant, le cumul de possessions n'est pas une fin en soi. Il permet au joueur de gagner en puissance ou en notoriété, ce qui lui offre de nouvelles possibilités en jeu. De même, l'arrivée au niveau maximal – ce qui peut prendre des années, ne marque pas la fin de la partie et la victoire d'un personnage par rapport aux autres. Comme dans les jeux de rôle en ligne (MMORPG), le niveau du personnage est davantage une indication qu'une fin. Ce niveau alloue aux personnages de réaliser

49 Les classes de personnage sont les archétypes auxquels les personnages appartiennent et qui structurent leur évolution. Les plus courantes dans les univers issus du médiéval-fantastique sont le Guerrier, le Voleur, le Mage et le Prêtre.

certaines quêtes, de porter certains équipements plus puissants etc. Dans les jeux de rôle, c'est alors au maître de jeu (MJ) de gérer la difficulté des tâches à accomplir par le groupe, en fonction de leurs compétences et de leur niveau [Caïra, 2007 : 135].

Sont dès lors mis en place des scripts fictionnels [Mackay, 2001]. Ils permettent aux joueurs de considérer l'aventure comme réussie ou non mais informent aussi sur ce que l'on considère comme étant une bonne ou une mauvaise partie. Comme on le verra plus tard, notamment avec le traitement de l'humour, la mort des personnages et l'échec de leur quête ne signifient pas que l'aventure est ratée et que la partie a été ennuyeuse. Des jeux comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) confrontent par exemple souvent les personnages à la mort, mais ces morts ont leurs propres significations et souvent elles aident le groupe ou signent simplement la fin de l'aventure, comme ce peut être le cas en *one-shot*.

Différents scripts sont utilisés pour gérer le temps en jeu (ellipse, séquençage du temps) et définir un rythme, d'autres permettent de gérer les connaissances que les joueurs n'ont pas mais que leurs personnages détiennent. D'autres encore, les scripts de narration, servent à situer les personnages dans le déroulement de l'aventure.

Outre la construction du personnage qui a été approfondie dans les précédents chapitres, le script fictionnel dans lequel s'inscrivent tous les jeux de rôle est celui de la quête. L'aventure fictionnelle est définie ainsi et chaque jeu en propose de nouvelles sortes. Dans *Centaure, les Colonies*, ce sont des missions que les joueurs doivent accomplir afin de gagner leur vie et de faire plus ou moins régner l'ordre. Dans *Dungeons & Dragons* (1974) les quêtes peuvent être de diverses natures (du sauvetage d'un village à celui d'un pays, des vols, des enquêtes...). Dans *Bluebeard's Bride* (2017), les joueurs incarnent les femmes de Barbe Bleue et doivent déterminer s'il est ou non coupable du meurtre des autres épouses. La quête est alors à la fois le fil d'Arianne qui se déroule sous les pieds des joueurs qui évoluent dans un monde fictif sans repères sensoriels directs et les murs du labyrinthe. Elle est la motivation des joueurs et la structure du jeu.

Les scripts de narration font partie de ceux présents dans tous les jeux de rôle. Ils sont mis en place par les joueurs comme par le MJ pour créer une aventure dans un univers fictif. Généralement, les joueurs savent que les descriptions du MJ ne sont pas neutres. Elles sont censées les amener à l'accomplissement de leur quête :

« Dans un désert sans piste, les joueurs peuvent aller dans n'importe quelle direction, et vous penserez peut-être qu'il faut détailler chaque kilomètre carré de désert afin de couvrir toutes les possibilités. [...] Une partie de vous-même aura sans doute des velléités de réalisme en se

disant que l'oasis est à un endroit précis, mais faites un effort sur vous même. N'oubliez pas que l'oasis n'est pas réelle ; elle existe là où vous avez besoin d'elle, c'est-à-dire sur le chemin des PJ qui traversent ce fichu désert » [Dungeons & Dragons v4 « Guide du maître » in Caïra, 2016 : en ligne].

Ces scripts sont mis en place pour rendre le jeu jouable [Cover, 2010 ; Caïra, 2016 ; Périer, 2017], pour que les joueurs puissent s'inscrire dans un univers inconnu de leurs sens et continuer l'aventure.

Il existe aussi d'autres scripts moins essentiels au déroulement d'une partie de jeu de rôle, mais qui ont marqué les esprits des rôlistes et sont souvent invoqués par eux en cours de partie. L'un des plus saillants est celui de la taverne. Le script fictionnel de la taverne provient tout droit des parties de *D&D* dans lesquelles les personnages acquièrent souvent des quêtes ou des connaissances dans ce type de lieu. C'est aussi un endroit où la loi ne semble pas être respectée et de nombreuses bagarres s'y tiennent, tout comme des vols ou diverses arnaques. Ce script s'est par ailleurs étendu hors des frontières du jeu de rôle. L'écrivain Terry Pratchett dans la saga des *Annales du Disque-Monde* (1983-2015) utilise ce script dans sa description du Tambour Rafistolé. On peut aussi le retrouver dans les différents films *Star Wars* notamment *Star Wars IV : Un nouvel espoir* (1977) où les personnages principaux marchandent un voyage spatial dans une taverne, à l'autre bout de la galaxie.

Ce type de script est bien sûr accessoire mais il permet aux joueurs de savoir où aller lorsqu'ils n'ont plus de pistes ou qu'ils s'ennuient. Dans un jeu de science-fiction futuriste qui tient du *space opera*⁵⁰ comme *Centaure, les Colonies*, les joueurs sont parfois démunis par le manque de connaissance qu'ils ont de l'environnement de leurs personnages. Parfois des enquêtes s'éternisent, on ne sait pas où trouver une mission à effectuer ou un personnage ne sait pas quoi faire d'un moment de latence entre deux missions. C'est pour cela que les tavernes existent, dans la plupart des jeux d'aventure, tant sur papier que sur jeu vidéo. Elles sont un élément connu au milieu d'un univers qui ne l'est pas et que les joueurs n'ont aucun moyen de connaître par eux-mêmes.

1.3. Récit et agentivité

Beaucoup d'auteurs qui travaillent la création d'un récit dans les jeux de rôle sont issus de la littérature et s'inscrivent dans un paradigme narrativiste. Ils prennent ainsi le jeu de rôle non seulement comme un jeu mais aussi comme un espace de création de récit fictionnel artistique qui remet en question l'accaparement d'un texte par un auteur. En effet, en observant les actes et les discours

50 Le *space opera* est un sous genre de la science-fiction devenu populaire grâce à *Star Trek* (1966-présent) et à *Star Wars* (1977-présent). Dans ce type de productions, l'espace est investi par les personnages. Il est riche de nouvelles planètes, races et le développement des systèmes politiques y est important.

émis lors de parties de jeux de rôle, on s'aperçoit que « l'œuvre n'est plus une œuvre mais un 'canon' » [Cristofari, 2010 : 2]. Les rôlistes inventent des « personnages-substituts » [idem : 3] pour les investir et entrer dans la fiction. Une fois inscrits dans ce canon, les participants créent un récit interactif, ce qu'Olivier Caïra appelle la « création diégétique » [Caïra, 2016].

Dans son article « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire interactive de la fiction ? » [David, 2016], Coralie David met à jour trois étapes fondatrices du jeu et de l'intercréativité. La première est la disruption du bloc fictionnel. Il s'agit ici d'identifier les codes et mécanismes de la fiction afin de les désolidariser. Ceci permet aux créateurs des jeux de mettre à disposition des joueurs différents outils qui rendent les données diégétiques utilisables pour pouvoir être maniées et aider à la création de nouveaux éléments fictionnels [Caïra et Larré, 2009]. C'est ce que C. David appelle la systématisation. La dernière étape est celle de la réorganisation des matériaux fictionnels que les joueurs créent ensemble : « les joueurs intègrent certains éléments déjà connus et en créent de nouveaux, qu'ils réagencent pour créer une nouvelle unité, un nouveau bloc fictionnel qui est leur création » [David, 2016 : 3].

En s'inscrivant dans une perspective littéraire, ces blocs fictionnels qui s'organisent en un récit sont, comme toute œuvre, chargés d'une profondeur esthétique [Mackay, 2001 ; Cover, 2010] :

« The structural dynamics of these three forces [cultural, formal and social] come together and create something that remains, an aesthetic residue or virtual phenomenon constituted of something in addition to the friendships, game mechanics, and cultural allusion » [Mackay, 2001 : 121].

Cette esthétique est en effet quelque chose de recherché par les participants à un jeu de rôle. Un MJ confronte ses joueurs à diverses situations qui, grâce à leurs structures narratives, créent des atmosphères particulières. Il retire un certain plaisir à voir les joueurs agir, composer avec les indices qu'il a semé ou réagir aux différentes atmosphères. Partant, les joueurs complimentent souvent leur MJ lorsque le scénario est bien construit, bien filé, que l'histoire est belle ou particulièrement prenante.

Comme un livre ou un film, certains moments plongent les joueurs dans la stupeur, la peur ou la joie. Cependant, le fait que ce récit, cette création littéraire artistique⁵¹, soit le produit de relations et

51 Dans une lecture narrativiste des jeux de rôle, on considère que le récit créé collectivement est une œuvre artistique éphémère, existant en et pour elle-même. En considérant l'œuvre créée par les participants qui s'inscrivent dans des diégèses comme un produit artistique, les narrativistes tentent d'approcher les jeux de rôle à partir d'un autre paradigme, celui de la littérature, afin d'en dévoiler les structures créatrices [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017]

d'interactions permet de porter un autre point de vue sur la création littéraire [Cover, 2010]. Coralie David définit ainsi l'intercréativité :

« l'intercréativité permet de *co-crée*r une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple faire de *réagir* à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. La réception devient dès lors une étape du processus créatif » [David, 2016 : 3].

Considérer le principe selon lequel le récit créé en jeu est une œuvre issue d'un processus d'intercréativité ludique et littéraire remet en cause l'*authorship* (auteurité) et change le point de vue porté sur le jeu et les joueurs [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016]. Ainsi, « au sein des parties de jeux de rôle, la place de l'auteur est tout aussi ambiguë : on la reconnaît certes, mais c'est désormais le livre de règles publié à partir de l'œuvre d'origine qui sert de référence » [Cristofari, 2010 : 2]. En effet, pour C. David le statut d'auteur n'est pas une « posture culturelle innée » [David, 2016 : 12] et le jeu de rôle, grâce à sa dimension orale et collective de la création, met en perspective son efficience.

Néanmoins, il semble important de rappeler le fait qu'en jeu, les participants ne construisent pas un récit littéraire collectif dans le but de mettre à mal l'idée d'*authorship*. Un récit esthétique est aussi « a cathartic structure that encourages identification with its content and that persists after the performance has disappeared » [Mackay, 2001 : 122].

2. S'inscrire dans un personnage

Le personnage est au cœur des intérêts scientifiques pour le jeu de rôle. La plupart des questionnements, notamment en termes psychologiques, tentent d'appréhender la distance et le rapport du joueur à son personnage. Parfois vu comme une fuite de la réalité ou un investissement émotionnel démesuré dans une fiction invisible et impalpable, le personnage de jeu de rôle est cependant davantage. Il fait lien entre le joueur et la fiction, entre les participants mais aussi entre les différents personnages au sein même du récit. Il est autant co-construit que le récit, et lui-même participe à la construction du groupe de personnages et, de fait, de joueurs. Il s'inscrit dans l'aventure et y agit, traçant différentes trajectoires qui mettent en exergue différents rapports au jeu, au groupe, à la fiction. Le personnage de jeu de rôle apparaît alors comme une personne relationnelle, qui existe en et par ses statuts, et participe à la définition des autres personnes l'entourant par le biais des relations qu'ils entretiennent [Williams *et al.*, 2006].

2.1. Trajectoires

Les jeux de rôle permettent aux participants de se projeter dans un personnage, quelqu'un d'autre qui évolue autre part, dans une fiction différente du monde prosaïque connu. En jeu, les joueurs donnent leurs voix à des personnages qui agissent dans ces mondes fictifs. Ils s'inscrivent dans des trajectoires distinctes, que William White met en exergue dans son analyse discursive d'une partie, durant laquelle se construisent certaines représentations du genre :

« The masculine ideologies displayed by the players via their characters were...enacted in play dynamically, in response to the exigences of the fiction and in a recursive or reflexive fashion such that the character was the medium as well the instrument of that enactment, changing in response to each player's play » [White, 2011 : 29].

Cependant, si pour certains chercheurs l'immersion du joueur dans un personnage fictif permet de révéler des structures sociales ou mentales sous-jacentes [Bowman, 2010 ; Curran, 2011 ; White, 2011 ; Meriläinen, 2012], d'autres portent la focale sur les façons dont les joueurs s'adonnent au *roleplay* et sur la valorisation de celui-ci dans le temps du jeu :

« Plus que l'aspect dramaturgique (style direct, accent, mimiques) qui vise à créer l'atmosphère, c'est la démarche du joueur d'entrer dans une logique de comportement propre au personnage, d'opérer des choix différents de ceux qu'il aurait lui-même fait, qui sera valorisée » [Caïra, 2007 : 235].

Le *roleplay* se construit alors comme une marque de la relation entre le joueur et son personnage. Parfois, la cohérence n'est pas respectée, par exemple par un joueur qui ne s'exprime pas comme son personnage est sensé le faire, et que l'interprétation du rôle est limitée par la structure du jeu, le rythme, le nombre de joueurs etc. Le *roleplay* apparaît alors avant tout comme un « objectif » partagé par le joueur et son personnage et un « challenge », celui de réaliser des actions en fonction des capacités du personnage fictif [David et Larré, 2016b].

« This implies that the character may do things that the player would not himself have done » [Fine, 1983 : 212].

En effet, un personnage est parfois amené à voyager dans l'espace, à porter des armes, à tuer, à voler, à marchander. Sans bouger ni se battre, les rôlistes prêtent leurs voix à des personnages qui se livrent à de telles pratiques, qui voyagent dans un univers fictif et y sont sans cesse mis à l'épreuve.

Tous les jeux de rôle sont fondés sur la mise à l'épreuve des personnages et, par extension, des joueurs [Caïra, 2007 : 130]. Face aux difficultés, les joueurs doivent composer avec les capacités de

leurs personnages et évoluer en groupe vers un but commun. Il leur incombe de faire preuve d'ingéniosité et d'un maximum de cohérence avec leurs personnages. À chaque confrontation, les personnages risquent la mort, même si de manière générale la réussite est au bout du chemin. Comme je l'ai montré dans divers exemples, lorsqu'une opération est mal préparée ou que les joueurs réalisent de mauvais jets de dés, les PJ peuvent rapidement se trouver dans des situations difficiles.

La réussite n'est néanmoins pas systématiquement la fin vers laquelle se dirigent les PJ. De nombreux jeux comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) mettent en scène des ennemis particulièrement puissants tandis que dans d'autres comme *Mantoïde* (2016) la vie des personnages ne tient qu'à un fil. La mort des personnages, notamment lorsque la focale est portée sur la question de l'identification du joueur au personnage est, surtout à propos des jeunes joueurs, souvent dramatiquement perçue et est montrée comme étant la source de problèmes psychologiques pouvant conduire à des fins funestes [Coslin, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016]. Cependant,

« Si la question des relations entre un joueur et ses personnages ne se résout pas en quelques lignes, notons qu'un rôliste peut perdre une dizaine de personnages par an, qu'il est possible de sortir son personnage d'une campagne sans le tuer – il quitte simplement le groupe – et qu'un personnage est un être éminemment remplaçable, puisqu'il tient en une feuille et à la manière de l'interpréter. C'est la relation que le joueur établit avec son environnement *via* le personnage qui mérite toute notre attention » [Caïra, 2007 : 65].

En effet, chaque joueur ayant une approche du jeu de rôle qui lui est propre, les stéréotypes⁵² sur les personnages comme sur les joueurs ne sont pas vraiment représentatifs de la diversité des manières de jouer, d'être en jeu et de faire groupe. Même si les joueurs sont amenés à prêter leur voix à un archétype du mage ou du guerrier, leurs façons de se représenter le monde diégétique que le MJ construit et les choix qu'ils vont effectuer les amènent à dépasser les stéréotypes que le jeu propose. À partir de ces archétypes, les joueurs façonnent leurs personnages, changent leurs identités, font évoluer leurs comportements et leurs émotions :

« The nature of the game is such that it invites players to interrogate their conception of their characters : will they stay true to their initial conception, or will they change in some ways as a result of the narrative co-constructed by the players ? It is clear, by the way, that at this stage of the game, the players are *authoring* their characters, and in so doing striving for a kind of authorial detachment or ironic distance from the character » [White, 2011 : 23].

52 Pour une présentation des stéréotypes de classe et de race dans *D&D* voir [Bowman, 2010 : 147-153].

Ce particularisme, découlant directement des représentations et de l'agentivité des joueurs, fait d'eux et de leurs personnages des individus originaux, qui créent un récit original à partir de données diégétiques.

2.2. *Engrossment*

« A key concept is the *engrossment* of players in the game. For the game to work as an aesthetic experience players must be willing to 'bracket' their 'natural' selves and enact a fantasy self. They must lose themselves to the game. This engrossment is not total or continuous, but it is what provides for the 'fun' within the game » [Fine, 1983 : 4].

L'*engrossment*, regroupe les notions françaises d'immersion et d'identification. Ici, je n'approcherai pas l'identification de l'individu à un jeu ou à un personnage fictif sous l'égide du bénéfice [Curran, 2011] ou du danger [Maniscalco, 1995 ; Coslin, 2012], qu'il soit psychologique ou social. De nombreuses études sur ces cas existent en effet d'ores et déjà et je n'ai pour ma part pas rencontré ce type de discours et de préoccupation ni n'ai pu observer un quelconque changement chez les rôlistes avec qui j'ai joué lors de mon travail de terrain.

Dès lors, je travaillerai le concept d'*engrossment* avant tout comme un processus [Fine, 1983], un lien tissé entre le joueur et le personnage. L'appréhender ainsi nécessite de la part du joueur comme du chercheur un travail réflexif sur la relation existante entre l'individu prosaïque et le personnage fictif et sur la distance qui les sépare.

Pour certains chercheurs, les personnages de jeux de rôle correspondent à un désir de contentement et de réussite (*wish-fulfillment*) : « The player's unconscious desires are allowed to become manifest in the role taken, since the persona of the character allows the player a disguise behind which to hide » [Nephew in Bowman, 2010 : 164]. Pour d'autres, les personnages sont des médias de l'expression des participants qui peuvent, à travers eux, exprimer leurs envies, leurs rêves ou leurs émotions. Sans prendre part à ce débat souvent émotionnellement chargé, il est possible de souligner le principe selon lequel l'*engrossment* des rôlistes dans des personnages fictifs leur permet d'essayer plusieurs chapeaux, plusieurs statuts sociaux, ce au travers d'une pratique ludique créative [Bowman, 2010 : 127 ; Meriläinen, 2012].

Plusieurs auteurs tentent de proposer une typologie des rapports entre joueurs et personnages et d'en déduire des comportements et des distances entre ces protagonistes [Caïra, 2007 ; Bowman, 2010 ; Cover, 2010]. Chaque approche se fait au prisme d'un paradigme sociologique, psychologique ou littéraire, qui est souligné par un basculement sémantique : les sociologues parlent en termes d'identification [Fine, 1983 ; Caïra, 2007], ceux issus de la psychologie en termes d'*ego* (*self*) et de *perso-*

na [Bowman, 2010 ; Blackstock, 2016], en termes freudiens de « désirs » et de « rêves » [Nephew, 2006] ou d'incorporation (*embodiment*) cognitive [Lankoski et Järvelä, 2012], et les littéraires évoquent l'*engrossment* en termes d'immersion [Cover, 2010].

Sarah Lynne Bowman, à partir de son expérience de joueuse et des types de rôlistes qu'elle a rencontré, propose neuf catégories qui tentent de regrouper les différents rapports qu'entretiennent joueurs et personnages. Il s'agit pour elle de dresser des portraits assez larges pour englober les différentes manières de jouer un personnage et de gérer la distance à ce dernier. Les plus importants d'entre eux sont le « Doppelganger Self », construit sur une conception du même, et qui par conséquent, réduit la distance entre le joueur et le personnage. Les « Devoid Self » et « Augmented Self » sont des mêmes respectivement diminués, par des malus ou des problèmes physiques, ou augmentés, par des pouvoirs par exemple. Les « Repressed Self », « Oppositionnal Self » et « Taboo Self » enfin sont respectivement construits à partir des parts sombres et cachées du joueurs, en opposition totale à celui-ci ou comme des archétypes pouvant explorer les tabous dans l'espace préservé (*safe space*) du jeu de rôle [Bowman, 2010 : 164-176].

Olivier Caïra quant à lui, souligne le fait que

« Si l'on affirme que les personnages de jeux de rôle sont les fruits des fantasmes des joueurs parce qu'ils sont plus forts, plus beaux, plus compétents et plus courageux que la moyenne, on réédite l'éternel procès fait au récit épique, de l'*Illiade* à Hollywood. Oui, les héros sont des êtres plus grands que nature ; oui, leur vie est plus intense que la nôtre, mais personne n'a attendu le jeu de rôle pour qu'il en soit ainsi » [Caïra, 2007 : 261].

Il propose des modèles d'identification tels que « l'identification associative », qui ne fait pas de distinction entre l'acteur et le spectateur, ici entre joueur et personnage, ou « l'identification admirative » où l'exemplarité du héros crée une distance avec le joueur. « L'identification par sympathie » abolit quant à elle la distance, notamment émotionnelle, entre le monde prosaïque et celui de la fiction mais est rarement présente ou montrée en jeu de rôle, du fait du rythme de l'aventure et du climat social suscitant davantage la dérision que l'épanchement sentimental [Caïra, 2007 : 262-268 ; Cover, 2010].

Pour Jennifer Cover, « tabletop role-playing games can be extremely immersive for the players involved, and this immersion can bring together a group of people through their common reaction to the role-playing game text being created » [Cover, 2010 : 106]. Les jeux de rôle, notamment les campagnes qui peuvent durer des années, doivent maintenir éveillé l'intérêt du joueur. Le *roleplay* concentre le suspense et l'intérêt du joueur pour son personnage et l'aventure en général et l'en-

grossment, comme le souligne Fine, crée le « fun » [Cover, 2010 : 108]. Cover utilise alors trois modes d'immersion proposés par Marie-Laure Ryan : l'immersion spatiale, qui est relative aux règles et au montage (*settings*), temporelle, qui correspond à la nature du récit (*plot*) et émotionnelle qui lie le joueur et le personnage. À ces modes elle en ajoute un quatrième, l'immersion sociale : « while spatial, temporal, and emotional immersion are connected to both the storyworld and the game world, none of them hold up if social immersion is not present » [Cover, 2010 : 116].

Si ces typologies mettent en lumière les différentes formes d'*engrossment* et permettent de travailler les distances qui existent entre le personnage et le joueur, il me semble que l'investissement d'un personnage passe par ces différents stades qui ne sont pas des structures monolithiques figées mais des pièces agencées différemment pour chaque participant. Elles communiquent entre elles, permettant de passer de l'une à l'autre rapidement. Avant d'être des catégories, l'*engrossment* des joueurs est une composante nécessaire au déroulement d'une partie de jeu de rôle : « Players must identify with their characters in order for the game to be a success. Put differently, players must invest their characters with meaning » [Fine, 1983 : 214].

2.3. Tisser des liens avec un personnage fictif

Gérer la distance avec un personnage fictif n'est pas facile. Il arrive souvent qu'un individu se reconnaisse et se projette dans un personnage de roman, de film, de jeu vidéo ou de rôle. C'est cette projection qui fait l'objet d'une analyse critique, moralisatrice. Dans le contexte du jeu de rôle, les suicides de jeunes joueurs et les présumées pratiques sataniques auxquelles se livrent les groupes de rôlistes ont créé un certain engouement pour une lecture distanciée et critique de ces jeux dans lesquels le « jeune⁵³ » investit un personnage fictif au détriment de sa santé mentale, physique et de son univers social.

Malgré cette approche distanciée et engagée de l'*engrossment* des joueurs dans la fiction, la majorité des chercheurs contemporains qui travaillent le jeu de rôle, tout en pratiquant l'ethnographie, tentent de mettre en avant une idée différente de la distance existante entre le joueur et le personnage. Pour William White par exemple, « the reflexive distance between player and character may be sufficient to allow role-playing games to serve an aesthetic or artistic as well as expressive or playful function » [White, 2011 : 18].

53 La catégorie « jeune » est en effet mise en avant non seulement par les détracteurs du jeu de rôle mais aussi par certains chercheurs, notamment ceux qui voient dans l'exercice du jeu de rôle un moyen pour ces « jeunes » de créer des espaces d'expression leur permettant d'échanger hors des structures en ruine de la famille et de l'école [Maniscalco, 1995 ; Trémel, 2001 ; Coslin, 2012 ; Byers, 2016]. Or, s'il apparaît que certains rôlistes ont bel et bien entre 13 et 20 ans, ils ne constituent qu'une part minime des rôlistes. Comme le montre l'enquête réalisée par Casus Belli auprès de 4143 rôlistes qui a pour but de recenser les joueur.e.s de jeu de rôle, la majorité des joueurs enquêtés (91 %) a en effet entre 22 et 45 ans, ce qui, je pense, les place hors de la catégorie indéfinie de « jeune » [Pascal, 2016].

Cette distance peut être créée par des différences entre le joueur et le personnage, tant dans les représentations physiques que comportementales que les participants ont de ce dernier. Elle peut aussi être mise en évidence par des décalages plus effectifs, par exemple au niveau des savoirs différents que le joueur et son personnage ont [Fine, 1983]. C'est notamment ce qui rend les caractéristiques « érudition » et « sociabilité » particulièrement difficiles à jouer. Ce n'est pas parce qu'un personnage a une forte capacité d'adaptation sociale (étiquette) ou a emmagasiné une grande quantité de savoirs que le joueur les connaît d'emblée et sait comment réagir dans les différentes situations [Caïra, 2007].

S'il arrive que des émotions fortes soient exprimées par des joueurs autour de la table, elles sont souvent liées à un niveau d'*engrossment* élevé, soit parce que le lien entre joueur et personnage s'est solidifié avec le temps, dans le cadre d'une campagne, soit parce que l'atmosphère créée par le MJ est émotionnellement chargée [Cover, 2010 : 115].

Le scénario du jour est une enquête lors de laquelle notre groupe recherche des enfants mystérieusement disparus d'un orphelinat, dans la banlieue d'Espéra, la capitale de Centauri II. La semaine précédente, Barnabé nous avait demandé de remplir une fiche où nous devons inscrire les centres d'intérêts et les choses qui importaient particulièrement pour nos personnages. Compte tenu de l'historique de Tessy, mon personnage, j'avais écrit à Barnabé que les enfants constituent son « point faible ». Elle ne peut leur faire du mal. Si elle ne rechigne pas à heurter physiquement quelqu'un, épargner les enfants, même des autres membres du groupe, passe avant tout.

Or, au terme de notre recherche, nous localisons un entrepôt tenu par l'armée d'occupation solarienne, que nous prenons d'assaut et neutralisons rapidement. Alors que je me rends dans les sous-sols en compagnie de Lucie, je découvre, dans une ambiance verdâtre et sale de laboratoire, des cellules dans lesquelles sont enfermés certains enfants que nous cherchions. Ils ont été enfermés ici afin d'être exposés à diverses drogues pour finalement être « loués » à des gradés de l'armée solarienne. Certains avaient perdu la vie ou la raison et un seul enfant était encore en bonne santé. À la fin du scénario je m'avérais être touché par la situation dans laquelle nous avons mis les pieds, ce, je pense, autant à cause de l'ambiance globale du scénario que par empathie envers mon personnage et ses préoccupations.

[Journal de terrain, 18 mars 2018, partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

Cette gestion de la distance peut paraître paradoxale étant donné le manque d'investissement émotionnel des participants dans des actions très dures, comme les meurtres ou les interrogatoires musclés, qui sont commis couramment en jeu [Fine, 1983 : 224].

Le travail réflexif du rôliste s'inscrit alors dans une double démarche de recherche d'identification et de distanciation. Si l'identification permet aux joueurs de connaître leur personnage, elle n'est pas totale. Il n'est pas attendu des joueurs qu'ils se fondent entièrement dans leur personnage. Une

gestion de la distance est alors nécessaire pour combattre la sur-implication (*overinvolvement*) [Fine, 1983 : 217] : « As one player recognized : ‘To be a good player-character you have to be mellow’. In other words, you must not become too involved in protecting your character and must be able to respond to the total situation » [Fine, 1983 : 222].

Créer des liens avec un personnage fictif permet au joueur une expérimentation, de statuts, de perceptions, d’imagination [Meriläinen, 2012]. S’il est parfois difficile de jouer un personnage trop éloigné de soi⁵⁴ [Fine, 1983 : 215], l’*engrossment* du joueur dans le récit et dans son personnage met en branle des représentations de ce qu’est l’investissement d’un univers fictionnel par un individu ou un groupe de joueurs. Fine rapporte ainsi les paroles d’un joueur de *D&D* :

« If you played enough in *Dungeons & Dragons*, you do identify enough with your character, you don’t want him to be killed out of hand. If you realize it was a mistake, he shouldn’t’ve gotten killed, you say something. I mean, you don’t sit there and just sit back, ‘So what, he’s just a fake character’. [...] You’re considering all with yourself. You’re thinking, ‘this is me down there’ » [Fine, 1983 : 219].

Cependant, une implication trop forte amène souvent le joueur à prendre trop à cœur les événements qui surviennent en jeu. C’est ce que parodie le court métrage *La Bataille de Farador*⁵⁵, que m’a conseillé Barnabé lors d’une discussion, dans le but de rappeler notamment aux *hard-core gamers* que les jeux de rôle sont avant tout des jeux. Dans *La Bataille de Farador*, un ancien joueur rejoint un groupe d’ami qui a continué à jouer sans lui pendant plusieurs années et dépeint humoristiquement la confrontation entre une appréhension sérieuse et une appréhension ludique du jeu.

Plus généralement, il est important pour les rôlistes de créer un *background* au personnage : « Family background and personal experience are crucial for building self, and many players create a personal history for their characters. This identity construction – grounded in the game interaction – may appear trivial, but is important for a player in giving himself an identity » [Fine, 1983 : 216]. Donner du corps à ces personnages fictifs, qui s’approfondissent avec le temps, permet aux participants d’investir émotionnellement leurs personnages, de tisser des liens avec eux, autant en jeu, c’est-à-dire en le faisant agir et parler, que hors-jeu, en le dessinant, en l’imaginant pour lui donnant davantage de profondeur.

54 J’ai par exemple eu l’occasion de mener une partie lors de laquelle une joueuse a tiré aux dés un personnage elfe, particulièrement hautain et imbu de lui-même. Ces caractéristiques ont empêché la joueuse d’investir pleinement la partie. Elle me confia son embarras de ne pas savoir comment jouer de telles caractéristiques et sa préférence pour les personnages nains ou semi-hommes (*halfings*) qui sont généralement plus bourrus.

55 <https://www.youtube.com/watch?v=AoXdRMoh6HE> (consulté le 11 avril 2018).

L'*engrossment* dans un personnage et dans une fiction n'est pas une action individuelle, menée par un joueur solitaire. C'est une action à la fois collective et personnelle, qui s'inscrit généralement sur un temps long : le groupe et sa façon de jouer ont une influence sur la manière de jouer de chaque joueur, et ces derniers construisent des représentations de leurs personnages, tant dans les temps collectifs qu'individuels.

« The emotional immersion of the group setting also seems to increase over time and is thus more prevalent in long-term campaigns than in games that last for only one session. [...] Likewise, the longer the group stayed together the more common experiences they had to relate to each other. Thus, emotional immersion exists both because of players' relations to characters within the story and in response to the social connections among players as they respond to the story » [Cover, 2010 : 117].

3. S'inscrire dans un groupe

Pour analyser les manières de faire groupe à travers la pratique du jeu de rôle, j'utiliserai principalement le travail de Gary Alan Fine qui met à disposition une grande masse de données analysées. En effet, il est le seul à approcher ethnographiquement le jeu de rôle en termes de sociologie du groupe et non en termes de sociologie de la fiction. Avant de commencer, « we should not ignore the players' rational-that they play because they like playing » [Fine, 1983 : 53]. À travers l'analyse des termes employés par les auteurs pour qualifier les groupes de jeux de rôle, des manières de faire groupe et de la mise en œuvre des pouvoirs détenus par chacun, je souhaite montrer que les groupes de jeux de rôle ne sont pas foncièrement différents d'autres types de groupes qui se constituent autour d'un loisir [Bromberger, 1998 ; Williams *et al.*, 2006]. Si les conflits ne sont pas absents, ces moments sont l'occasion de rencontrer d'autres personnes et d'instaurer des moments de partage avec elles. Ainsi, les rencontres avec le groupe de jeu constituent des moments importants dans la vie des participants.

3.1. Modalités de construction du groupe

Gary Alan Fine, qui s'inscrit dans la démarche sociologique de l'École de Chicago, tente de catégoriser les groupes de jeux de rôle dans les termes utilisés jusqu'alors. Selon lui, les jeux de rôle de fantasy disposent de plusieurs critères de la *subculture* (sous-culture) sans pourtant en être tout à fait une. En effet, si l'on appréhende les jeux de rôle en tant que *subculture*, on remarque qu'ils correspondent à des activités communes, une culture partagée, et constituent un segment important et distinct du reste de la société. À cela, Fine ajoute trois points qu'il juge essentiels pour qu'une *subculture* existe : la présence de réseaux de communications par lesquels les informations transitent,

l'identification des joueurs à un groupe et à une *subculture* partagée et, enfin, cette *subculture* doit être reconnue comme telle par des individus qui en sont extérieurs, favorisant l'identification et la solidarité au sein du groupe [Fine, 1983 : 25-26].

Dans son ouvrage, si Fine utilise le terme de *subculture* pour évoquer les groupes de joueurs à une échelle plus large, il n'est pas pour autant tout à fait convaincu par l'utilisation de ce terme. Il approfondit ainsi le concept « d'idioculture⁵⁶ » qui comble certaines zones d'ombres de la *subculture* :

« An idioculture is a system of knowledge, beliefs, behaviors, and customs peculiar to an interacting group which members refer and employ as the basis of further interaction. Members recognize that they share experiences and that these experiences can be referred to with the expectation that they will be understood by other members, and can be employed to construct a shared universe of discourse » [Fine, 1983 : 136].

Une autre notion utilisée pour parler des jeux de rôle est celle de communauté. Laurent Trémel, sociologue français, les appréhende en termes de structure de socialisation. Il définit une « carrière » de joueur dans laquelle les participants doivent s'inscrire pour avoir une place dans la communauté. Celle-ci est alors un espace de socialisation dans lequel les individus s'initiant aux jeux de rôle s'inscrivent. Cette affiliation à une communauté est vue comme permettant aux « jeunes » de créer des espaces d'expression, espaces où pourraient se développer l'individu ainsi qu'une critique sociale [Trémel, 2001]. Pour Trémel, la communauté des rôlistes « ne constitue pas une 'jeunesse comme les autres', mais un microcosme d'adolescents et de jeunes adultes en quête de schémas de constructions identitaires clairs dans une société qui n'en fournit plus » [Caïra, 2007 : 273]. Cependant, comme Olivier Caïra le souligne :

« Il est difficile de parler d'une 'communauté' des rôlistes, tant du fait du relatif éclatement de ce milieu (pratique à dominante privée, faible organisation du milieu associatif, étroitesse du marché) que des clivages importants qui le traversent sur les 'bons' jeux et surtout les 'bonnes' manières de jouer. Brosser un portrait du jeu de rôle aujourd'hui revient donc à décrire un ensemble sociologique morcelé et des processus erratiques » [Caïra, 2007 : 32].

Au-delà des divergences théoriques, ce qui est important pour appréhender les jeux de rôle est l'inscription des rôlistes dans une démarche de loisir [Caïra, 2007 : 13], perçue comme sérieuse, apportant des compétences tant au niveau imaginatif que social [Fine, 1983 ; Bowman, 2010]. La façon dont le groupe appréhende le loisir donne une certaine teinte à la manière de jouer et organise les actions et comportements personnels. Il est alors impossible pour le sociologue de généraliser. Il

56 Le préfixe *idio* provient du terme grec signifiant spécifique, particulier.

existe des groupes aux multiples formes, notamment depuis l'apparition de plateformes de jeu dématérialisées sur Internet [Roux, 2016]. Chaque groupe appréhende le jeu et s'y livre d'une façon qui lui est propre et chaque joueur joue à sa manière et pour ses raisons.

Les groupes de rôlistes évoluent à côté et avec d'autres groupes qui lui sont proches ou affiliés, comme les groupes de science-fiction, de *war-game* ou de médiéval⁵⁷. Ces groupes partagent entre eux des références qui viennent nourrir la pratique des rôlistes. Ils partagent par ailleurs un répertoire⁵⁸, qui leur permet de se rencontrer et d'échanger sans sortir de leurs univers sociaux respectifs [Gumperz, 1964].

Les rôlistes ont par ailleurs mis en place divers réseaux (*networks*) qui lient les individus et les groupes de jeux [Fine, 1983 : 31]. Aujourd'hui, il n'est pas rare que des groupes se constituent via les réseaux sociaux [Roux, 2016], grâce à des appels lancés sur des pages Facebook consacrées au jeu de rôle. De plus, les magazines proposent, notamment via leurs sites internet, des espaces d'échange et de discussion. L'existence de boutiques de jeux et de conventions⁵⁹, fréquentées par les joueurs est importante, car elle constitue un espace dans lequel les joueurs se rencontrent, échangent et s'informent sur l'actualité du jeu de rôle [Caïra, 2007 : 36].

Ce fonctionnement en réseaux constitue l'une des modalités de construction des groupes de jeu. Dès lors, s'inscrire dans la pratique ludique du jeu de rôle permet le maintien de rapports sociaux. En effet, même lorsqu'ils sont éloignés les uns des autres, les joueurs peuvent poursuivre leurs parties par divers moyens (par mails, via les réseaux sociaux, via les plateformes de jeu en ligne) [Fine, 1983 ; Roux, 2016]. Semblablement, un rôliste qui ne joue pas, par manque de temps ou à défaut d'un groupe, peut, via ces réseaux, rester connecté à l'univers des rôlistes [Caïra, 2007].

3.2. L'esthétique du groupe

Ces réseaux sont maintenus par l'existence d'intérêts communs [Fine, 1983 : 49] pour le jeu, les univers de fictions, les livres et systèmes de règles. Ainsi, « Gaming [...] provides a structure for making friends and finding a sense of community » [Fine, 1983 : 59]. Au demeurant, la structure du jeu de rôle met en exergue l'existence d'objectifs communs aux joueurs, qui, dans la plupart des

57 Les groupes dits de médiéval mettent en place des pratiques extra-ludiques au sens propre du jeu. Ces groupes travaillent par exemple diverses formes d'artisanat, de costumes et de musiques qu'ils partagent lors d'événements comme les foires médiévales.

58 Pour un approfondissement du concept de répertoire, voir chapitre quatre.

59 Les conventions de jeux de rôle sont des événements ouverts à tous, lors desquels sont présentés et mis en libre accès des jeux pour la durée du festival et où il est possible de rencontrer les créateurs ainsi que d'autres joueurs [Fine, 1983 ; Mackay, 2001 ; Caïra, 2007]. Une analyse des conventions constitue un objet de recherche en soi, et ne sera par conséquent pas approfondi dans ce texte où la focale est portée sur les groupes informels et la pratique du jeu en club ou association.

jeux, les oblige à jouer en coopération. Se crée un groupe au sein duquel les joueurs s'investissent personnellement pour créer un récit esthétique [Fine, 1983 : 240 ; Mackay, 2001 ; Cover, 2010].

Cet investissement personnel est une composante essentielle des groupes de jeu. Il est à la source d'une distinction indigène entre les loisirs passifs, véhiculés par les médias de masse, et les loisirs actifs et intelligents, parmi lesquels le jeu de rôle [Fine, 1983 : 54-55]. Dans ce cadre, certains traits sociologiques sont valorisés. Le jeu de rôle met souvent en scène des rôles stéréotypés notamment sexués. Les rôles masculins sont souvent travaillés de manière à construire un personnage plutôt misogyne que féministe militant : « games do not promote sex-role socialization, but reflect sex roles » [Fine, 1983 : 64].

L'âge est également un facteur structurant la création collective et donne à l'observateur des indices sur ce qui est valorisé dans le cadre du jeu de rôle. Les comportements associés à la puérilité et au concept du *noob*⁶⁰ (nouveau) qui pourraient parasiter le jeu tels que la pleurnicherie, la bouderie, un attachement excessif au personnage et à sa réussite sont souvent proscrits [Fine, 1983 : 162]. Il est cependant possible, par *roleplay* de jouer l'enfant, le *noob*, même si cela s'inscrit généralement dans une démarche humoristique. L'âge fait également l'objet de restrictions, qui sont plus ou moins suivies par les rôlistes. Le jeu *Mantoïde* (2016) est par exemple déconseillé aux joueurs de moins de dix-huit ans. Lors d'une partie de *Mantoïde* à la MJC, un père et son fils sont arrivés pour nous demander s'il nous restait des places, mais compte tenu de l'âge du jeune homme, jugé à vue d'environ douze ou treize ans, nous les avons refusés à notre table. Le principal argument mit en avant a été qu'un joueur de cet âge modifierait nos façons de jouer et le récit construit, étant donné que les aventures de *Mantoïdes* sont parsemées de sexe et de sang.

Toutefois, la valorisation de certaines caractéristiques reste contextuelle. Dans le cadre des jeux de rôle, notamment en club ou en association, des pratiques considérées comme déviantes sont incorporées dans la pratique du jeu. Cela ne veut cependant pas dire que ces pratiques sont acceptées : des MJ dont le scénario et la manière de raconter sont jugés trop violents, peuvent voir leurs joueurs tuer leurs personnages en signe de contestation, ou quitter la partie.

De même, des joueurs considérés comme *noob* ou envahissants, trouvent par exemple à la Golden Brigade, le club de jeu de rôle dans lequel jouait Fine, les tables remplies [Fine, 1983 : 158-162].

Les groupes de jeux, surtout lorsqu'ils passent beaucoup de temps ensemble dans une campagne, construisent une manière de jouer qui leur est propre. Le ton, les prises de parole, les méthodes de

60 Le concept de *noob* est omniprésent dans les jeux de rôle en ligne (MMORPG) et est utilisé au-delà de la pratique de ces jeux. Il qualifie des joueurs jeunes et/ou inexpérimentés qui ont des comportements jugés inadaptés en jeu. Ils sont vus comme jouant mal, rancuniers, attachant à la défaite une trop grande importance.

description et d'action, le rythme de la partie, chaque groupe les construit continuellement. Un joueur explique ainsi à Fine : « We had a small but friendly circle of play. Besides, we got nervous when mixing with people who played radically different rule variation than we did » [Fine, 1983 : 32].

Pourtant, chaque joueur, tout déviant qu'il puisse être, est quand même rôliste. Il partage des histoires avec les autres joueurs, des connaissances et des intérêts qui le différencient des personnes extérieures (*outsiders*) [Fine, 1983 : 139].

Néanmoins, les rôlistes s'inscrivent dans une société plus large et utilisent pour jouer des structures de règles et de jeu [Montola, 2009]. Ces éléments influencent le groupe et le récit qu'il crée. Semblablement, les liens tissés par les joueurs affectent le groupe de jeu et la fiction qu'il investit [Cover, 2010]. Le jeu n'apparaît alors pas comme une île, mais comme une activité ludique influencée et influençant les mondes fictif et prosaïque autour [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

Ainsi, comme le montre Caïra dans l'ethnographie de séances de jeu⁶¹, avec un même scénario et un même montage, différents groupes créent différents récits [Caïra, 2007]. Les liens créés dans et par le récit influencent le déroulement du scénario, et bientôt les joueurs disposent de références partagées et d'histoires vécues en commun, qui feront l'objet de blagues ou de discussions même lorsque le temps du jeu sera fini : « Gaming groups develop a culture for members within the game itself, and simultaneously as a friendship group they develop traditions. These two levels are not isolated from each other – the within-game cultural content can affect the friendship culture and vice et versa » [Fine, 1983 : 136]. Dès lors, observer les carrières et trajectoires de chaque joueur et personnage, permet de mettre en exergue les façons de faire groupe [White, 2011].

3.3. Jeux de rôle, jeux de statuts : conflits et pouvoirs

« Thus far I have discussed gaming groups as though they were remarkably cohesive. Yet, like most social worlds, this one is fragmented – cliques, subgroups, rivalries, and hatreds develop. Within a gaming party characters have different goals. Even if this were not so, there would still be a need for a structure to allow the group to organize itself rather than having each player make decision for the entire party » [Fine, 1983 : 153].

En jeu, il arrive que des conflits surviennent pour diverses raisons – untel ne joue pas comme le groupe s'y attend, conduit les autres dans des situations difficiles, a un comportement inadapté. Les jeux de rôle sont en effet, comme le souligne Fine, des groupes sociaux comme les autres dans la

61 Voir [Caïra, 2007] chapitres III et IV.

mesure où s’y tiennent des conflits, dans lesquels les participants peuvent avoir des intérêts personnels et où, en somme, les politiques du faire-groupe sont souvent remises en jeu.

Les différents joueurs n’ont en effet pas tous les mêmes statuts hiérarchiques. Des joueurs plus expérimentés et généralement plus vieux ont souvent un statut plus élevé que des plus jeunes et des débutants. Ces statuts ne s’affirment pas toujours par une domination explicite et violente, mais sont caractérisés par la détention des valeurs et des connaissances par certains participants, qui les partagent à d’autres pour lesquels ces données sont inconnues. Cette différence de statut entre les joueurs, elle aussi, a une influence sur le jeu en train de se faire [Fine, 1983 : 156]. Elle peut déterminer la composition d’une table, la répartition de la parole, le rythme, le ton du jeu et ce qui est faisable ou non dans l’univers investi.

Le MJ a quant à lui plusieurs rôles. Il doit s’assurer que le scénario se déroule bien, doit contrôler les actions des personnages et les événements qui surviennent dans la fiction et doit gérer le groupe de joueurs. Les groupes de joueurs se composant généralement de trois à une dizaine de personnes, le MJ doit se montrer convainquant et capable de brider les personnages pour les amener doucement vers la fin de l’aventure. Il arrive parfois qu’un ou plusieurs joueurs tentent de donner à la partie une teinte non désirée, font n’importe quoi en jeu par le biais de leur personnage, mettent le groupe en danger pour le plaisir. Le MJ peut alors utiliser son pouvoir de détenteur de la fiction, souvent assimilé aux pouvoirs d’un Dieu, pour punir ou remettre le personnage dans le droit chemin. Il peut pour cela utiliser des éléments structuraux du jeu, prévus à cet effet, ou les manipuler pour asseoir son pouvoir sur les joueurs turbulents [Fine, 1983 : 114]. Cependant, pour un MJ, céder face à un joueur turbulent montre sa faiblesse et l’empêche de contrôler le flux de la partie [Fine, 1983 : 109]. Ainsi, « social structure operates through game structure » [Fine, 1983 : 239].

La plupart des manuels de jeu conseillent aux joueurs d’accepter les décisions du MJ, qui, même lorsqu’il a tort, n’a pas tort dans le sens où les joueurs investissent un scénario qu’il a préparé à partir de données diégétiques qu’il met à leur disposition.

« Although theoretically the referee is in charge, most referees are not totally domineering and disputes do occur. In disputes the players, usually selfishly out for their characters, try to convince the referee that they are correct – by means of references to history, the rules, or ‘common-sense’ » [Fine, 1983 : 106-107].

En effet, si le MJ a en théorie le droit de changer les règles pour les faire correspondre à son scénario, il n’est généralement pas le seul à les connaître. Il peut ainsi être contesté dans ses choix, même si souvent les joueurs ont confiance dans le MJ et le suivent même lorsqu’il se trompe. Il me faut

bien rappeler ici que le MJ et les joueurs ne correspondent pas à deux parties opposées qui jouent l'une contre l'autre. Le MJ doit avant tout faire apprécier le moment du jeu aux joueurs : « Although in theory the referee has absolute control, in practice his power is modified by his need to have players enjoy the game and esteem him » [Fine, 1983 : 112].

Dans les jeux de rôle, l'investissement émotionnel des participants peut les conduire au conflit [Cover, 2010 ; Bowman, 2013], certains joueurs luttant, par exemple, pour ne pas perdre un personnage. Lorsque les joueurs sont malgré tout mécontents ou insatisfaits, ils peuvent faire appel aux règles, à la compassion du MJ ou à la colère. Si la fiction proposée ne plaît pas, il est possible de la changer : « To provide a meaningful basis for gaming the referee's fantasy must be shared, and when players are not interested in his world and what is happening to their personae, the shared world will be disestablished or altered radically » [Fine, 1983 : 114].

Si les MJ sont caractérisés comme ayant l'équivalent des pouvoirs d'un Dieu dans le monde de la fiction, le plus grand et dernier pouvoir appartient au joueur : c'est le pouvoir de quitter la partie, de refuser la fiction que propose le MJ [Fine, 1983]. Avant d'en arriver à de telles extrémités, il est important d'essayer de trouver un consensus qui permette aux joueurs et au MJ de partager un moment plaisant, même si cela implique quelques concessions [Crapous et Guisérrix, 2016].

4. Conclusion

À travers l'analyse de la construction d'un univers diégétique fictionnel à des fins ludiques, passant par la création et l'appropriation d'un personnage et certaines manières de faire groupe, j'ai tenté de mettre en évidence le fait que les jeux de rôle constituent des groupes sociaux à la fois génériques et originaux, qui ont leurs politiques, leurs conflits et leurs statuts. Cependant, ces groupes existent dans le but de créer des récits dans des univers fictifs, d'investir imaginativement la fiction, émotionnellement le récit et physiquement l'espace de jeu, ce qui fait d'eux des groupes de loisirs originaux. De plus, les jeux de rôle offrent des espaces privilégiés à la création de liens amicaux, qui en retour, influencent le jeu, la fiction et les manières de faire groupe [Fine, 1983 ; Cover, 2010].

Chaque groupe et chaque rôliste ayant son propre rapport à la fiction, aux personnages et au groupe de joueurs, une appréhension des jeux de rôle de termes de communauté soudée n'est pas possible. On peut cependant approcher les façons de faire groupe et d'être en groupe, notamment par le biais du langage. En effet, les groupes de jeu de rôle se construisent par l'utilisation d'un langage et de codes sociaux particuliers [Goffman, 1981 ; Ilieva, 2013], créent des univers fictifs et s'y inscrivent en utilisant divers procédés communicationnels, dont le plus important est le dialogue