

# Introduction générale

## 1. Le jeu de rôle sur table, qu'est-ce à dire ?

Nés d'un croisement entre les *wargames*<sup>1</sup> et les univers fantastiques et de science-fiction, les jeux de rôle sur table (JdR<sup>2</sup>) ont été formalisés pour la première fois en 1974, lors de la publication de la première version de *Dungeons & Dragons* par Tactical Studies Rules. En 1973 Gary Gygax et Don Kaye, de jeunes amis férus de *wargames*, fondent Tactical Studies Rules (TSR), une association de joueurs qui deviendra une entreprise de création de jeux, et éditent *Chainmail*, le premier *wargame* à simuler des batailles médiévales. En développant le système de jeu, l'équipe de TSR met notamment en place un système d'arbitrage et un système de caractéristiques plus avancé. Nourrit par de nombreux emprunts au monde de la Terre du Milieu de John R. R. Tolkien, *Chainmail* se tourne peu à peu vers un système s'inscrivant dans un monde de fiction où ce ne sont plus seulement des groupes humains qui se battent entre eux mais où l'on peut jouer les conflits entre elfes, hommes et orcs que l'on trouve chez Tolkien [Partage, 1998 ; Caïra, 2007]. De plus, l'individualisation des personnages – que l'on retrouvera dans les jeux de rôle – donne à l'équipe de TSR tous les ingrédients pour créer le jeu de rôle tel qu'on le connaît aujourd'hui. Depuis 1974, les JdR ont beaucoup évolué, un nombre incalculable de titres sont publiés et sortent encore chaque année.

Dans la majeure partie des cas, les JdR sont joués par un groupe comprenant entre trois et sept participants<sup>3</sup>, constitué d'un Maître de Jeu (MJ) et de joueurs<sup>4</sup>. En résumé, le rôle du MJ consiste à préparer un scénario, à décrire l'environnement autour des personnages, à jouer des personnages-non-joueurs (PnJ) et cadrer les actions des joueurs. Les joueurs quant à eux incarnent des personnages-joueurs (PJ). Ils leur prêtent leur voix, les font agir afin de faire avancer le scénario créant ainsi un récit collectif. Cette immersion, les actions et discours qui en découlent est ce qu'on appelle le *role-*

---

1 Les *wargames* sont des jeux de simulation militaires nés au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Ils se sont démocratisés au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Ils mettent en scène un conflit entre deux armées dirigées par les joueurs qui endossent le rôle de général. Les armées sont représentées par des figurines sur un plateau.

2 Toutes les abréviations utilisées dans ce mémoire font l'objet d'un glossaire en fin de volume.

3 G. A. Fine dans son ouvrage évoque des parties menées par des groupes de plus de dix personnes, mais au cours de mon enquête, le nombre de joueurs n'a jamais dépassé sept (MJ compris), ce qui est déjà considéré comme un gros groupe.

4 Il existe des jeux « légers » aussi appelés « narratifs » dans lesquels le rôle du MJ est absent, ses obligations sont alors partagées par les joueurs. Cependant, ces jeux sont moins nombreux et moins joués que les jeux « classiques » où les actions du groupe de joueurs se distinguent de celles du MJ.

*play*<sup>5</sup>. Au cours de la partie est créé un récit dialogique improvisé à partir de données diégétiques et de règles – le MJ qui prépare le scénario doit lui aussi improviser la plupart des descriptions, des interactions et, bien souvent, la tournure inattendue que prennent les événements.

Les jeux de rôle sont des jeux durant lesquels les participants, joueurs comme MJ, travaillent, investissent et créent des univers diégétiques dont certains sont issus d'œuvres fictionnelles. Pour ce faire, ces jeux sont dotés d'un panel de règles qui peut être particulièrement conséquent. Ces règles ont le rôle de réguler les actions des joueurs en jeu comme hors-jeu, mais mettent aussi à disposition des composantes facilitant l'inscription des joueurs dans la fiction. Ainsi les règles et la nature du jeu induisent des manières de jouer particulières, c'est ce qu'on appelle le *gameplay*.

Le hasard – matérialisé par des dés à multiples faces (4, 6, 8, 10, 12, 20, 100<sup>6</sup>), est une composante essentielle du JdR. En effet, au cours de la partie, les joueurs et le maître du jeu tirent aux dés les actions que l'on appelle « tests » ou « actions problématiques ». Il s'agit d'actions que les personnages-joueurs (PJ) ou les personnages-non-joueurs (PnJ) ont des chances de ne pas réussir. Ces chances sont tirées aux dés en fonction des caractéristiques des personnages.

Les parties de JdR durent généralement entre trois et une dizaine d'heures. Elles sont jouées dans deux cadres principaux : les *one-shot* et les campagnes. Un *one-shot* est le nom donné aux parties non-reconductibles, qui comportent un début et une fin au sein d'une même session. Les joueurs jouent généralement à un *one-shot* avec des personnages-joueurs pré-crées par le MJ. Les campagnes sont constituées de parties reconduites d'une session à l'autre. Le plus souvent les joueurs créent leurs personnages au début et les voient évoluer au fil des scénarii et des intrigues auxquels ils sont confrontés. Les campagnes peuvent n'être constituées que de quelques scénarii ou s'étendre sur des dizaines de séances et des années. Une campagne courte – c'est-à-dire composée de deux à cinq ou six scénarii est appelé un *burst*.

Le jeu de rôle sur table se distingue d'autres productions ludiques (jeux vidéo, livres-dont-vous-êtes-le-héros) par l'importance du *roleplay*, par la nature du *gameplay* et le caractère collectif du jeu. Ces éléments font de lui un loisir non seulement immersif mais aussi collectif dont le produit est un récit co-créé [David, 2016]. De plus, dans le jeu de rôle sur table, outre les règles du jeu et de respect de la cohérence diégétique<sup>7</sup> de l'univers de fiction, seule l'imagination des joueurs est une limite. Tout y est théoriquement possible.

5 Tous les termes endogènes et spécifiques au jeu de rôle sur table font l'objet d'un glossaire situé à la fin de l'ouvrage.

6 Par convention, chaque dé, en fonction du nombre de faces dont il est composé, est appelé D\*. Par exemple, un dé à 4 faces est nommé D4. Un jet de D100 s'effectue avec deux D10, l'un symbolisant les dizaines, l'autre les unités.

7 La diégèse correspond à l'univers fictionnel créé autour du récit.

En jeu, les participants improvisent leurs discours et actions, dialoguant et voguant entre leurs personnages, les règles, les structures du jeu et la trame narrative. La nature du groupe de jeu de rôle et de l'activité des participants, le rapport à la fiction, aux règles, au hasard, aux autres joueurs et personnages marquent non seulement le ton du récit et participent à sa création, mais constituent aussi la particularité du jeu de rôle sur table par rapport aux pratiques ludiques qui lui sont apparentées (jeux vidéo, jeux de rôle grandeur nature, jeux de société). Il apparaît alors non seulement comme une forme d'écriture originale mais aussi comme une manière particulière de faire groupe et de pratiquer un loisir.

## 2. État de la recherche

Le champ des études portant sur les jeux de rôle sur table est restreint. Au sein de sciences sociales, peu de chercheurs ont porté leur intérêt sur cette pratique et ont échangé au cours de séminaires et, lorsque ce fut le cas, ces groupes d'études ont eu une durée de vie relativement courte et ne sont aujourd'hui plus en activité<sup>8</sup>.

L'étude des JdR a commencé par le travail ethnographique réalisé par Gary Alan Fine, chercheur en sociologie à l'université de Chicago. Son ouvrage *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* [Fine, 1983] appréhende les jeux de rôle tels qu'ils étaient pratiqués dans les années 1980 à partir du corpus de la sociologie interactionniste de l'école de Chicago.

Peu d'études ont suivi cette publication. Ce n'est qu'à partir des années 2000 que des chercheurs en littérature ou inscrits dans les *game studies* se sont appropriés le JdR en façonnant deux courants majeurs qui sont la Théorie de la Fiction et l'approche ludologique [Cover, 2010]. Le premier courant, créé à partir de l'apport de la littérature, appréhende le JdR comme un exercice de création collective. Au cours du jeu est alors construit un récit (*narrative*) dont la nature permet de remettre en question la notion d'auteurité (*authorship*) [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016]. Les chercheurs prônant une approche ludologique tendent davantage à travailler les notions de groupe, de jeu et de jeu collectif [Aarseth, 2003 ; Montola, 2007]. À partir de comparaisons avec les jeux vidéo et les jeux de rôle grandeur nature (GN) ils décrivent et analysent les manières d'être et de jouer ensemble. Sont alors pris en compte la nature des jeux eux-mêmes qui modélise les interactions, le *gameplay* et le *roleplay* des joueurs [Montola, 2009 ; Jara, 2013].

---

8 Ces groupes ont existé quelques années avant de disparaître notamment à l'université de Tampere (Finlande) entre 2002 et 2018, à celle de Paris XIII (France) entre 2015 et 2017.

En France, Olivier Caïra est le seul sociologue à avoir proposé une étude poussée du JdR sur table. Dans son ouvrage *Les Forges de la fiction* [Caïra, 2007] il décrit et analyse la façon dont sont montées et jouées des parties de JdR. Il propose une ethnographie « au ras de la table » en utilisant des données de parties auxquelles il a participé ou qu'il a lui-même mené au cours de son enquête et plus largement de sa vie de joueur.

En effet, tous les chercheurs travaillant sur les jeux de rôle s'avèrent être rôlistes, ayant dans la plupart des cas un important passif de joueur. Ceci les aide à appréhender cette pratique ludique dans sa complexité notamment en fournissant à toutes les études des données ethnographiques de première main<sup>9</sup> [Bowman, 2010 ; Cover, 2010 ; White, 2011].

Outre les universitaires, le champ des JdR est en majeure partie construit par des amateurs, des professionnels du JdR<sup>10</sup> et des productions associées, notamment l'écriture romanesque, la création et l'édition de jeux de plateaux ou de jeux vidéo<sup>11</sup>. De nombreuses contributions notamment les deux collectifs coordonnés par l'équipe de Lapin Marteau<sup>12</sup> *Mener des parties de jeu de rôle* [Caïra et al., 2016] et *Jouer des parties de jeu de rôle* [Caïra et al., 2017] dispensent des conseils et des outils aux joueurs comme aux meneurs et construisent une réflexion sur le JdR avec le but principal d'améliorer l'expérience ludique et sociale des joueurs. On retrouve sur Internet d'autres contributions semblables. Il existe des podcasts audios<sup>13</sup>, des blogs, des forums et des chaînes de vidéos YouTube<sup>14</sup> qui partagent le même but.

---

9 Ceci est vrai quelque soit l'origine académique des chercheurs. Ici par exemple, S-L. Bowman est issue d'une formation de psychologie, J. Cover de la littérature et W. White de la communication.

10 On retrouve notamment des personnes issues de l'édition de jeu de rôle et de magazines spécialisés, de scénaristes, de créateurs de jeux.

11 Ces personnes sont toutefois généralement issues d'un cursus universitaire, comme c'est par exemple le cas de Coralie David qui a réalisé une thèse en littérature portant sur le JdR sur table avant de travailler à l'édition Lapin Marteau [David, 2015].

12 Lapin Marteau est un éditeur de JdR qui propose dans son édition « Sortir de l'Auberge » des écrits de conseils et de réflexion à l'usage des joueurs. Il est dirigé par Jérôme Larré et Coralie David.

13 Je pense par exemple aux podcasts réalisés par La Cellule, disponibles sur leur site : <http://www.lacellule.net/> (consulté le 18/05/2019).

14 Parmi les nombreuses chaînes existantes nous pouvons en retenir une très prolifique : « How to be a great Game Master » dont les vidéos traitent de sujets variés dans le but d'aider les Maître du Jeu (MJ) à créer, organiser et faire vivre leurs univers et scénario : <https://www.youtube.com/user/Bon3zmann> (consulté le 18/05/2019).

### **3. *Trolls de Provence* : retour sur les analyses présentées dans le M1**

Dans mon précédent mémoire de recherche portant sur l'exercice des jeux de rôle sur table (JdR), j'ai proposé une analyse des jeux de rôle davantage portée sur le groupe, la création de récit et de liens sociaux par le jeu [Presson, 2018]. J'ai ainsi étudié les façons dont le récit est créé au cours de la partie de JdR à partir de données extérieures au contenu du jeu – en travaillant notamment les règles, le hasard, les relations sociales entretenues par les joueurs mais aussi les archétypes de personnages et la nature du *roleplay*. L'exercice du JdR permet en effet de construire ou de diversifier la nature des liens entre les joueurs. La nature de ces liens façonne en retour la partie et le récit collectif qui en est le produit. Dans mon travail, j'ai pu souligner l'existence de liens entre les joueurs ainsi qu'entre les joueurs et le jeu – qui transitent généralement par les personnages-joueurs (PJ). La manière dont se tissent ces liens et dont se déroulent les parties de JdR met en exergue le processus d'influence réciproque dans lequel ils sont pris. Cependant, si j'ai présenté les aspects structurels, sociaux, ludiques et linguistiques du jeu de rôle, une dimension reste absente – celle de la nature et du contenu des récits.

Au terme de mon précédent ouvrage, je constate que le JdR est un espace de création. Création de liens affectifs mais aussi création d'un récit fictionnel. Cet espace est soumis à certain nombre de codes et de normes qui agissent à la fois à partir du joueur et du personnage et qui permettent l'émergence du récit et son existence à long terme.

J'ai en effet pu observer que si la fiction investie par les participants n'existe pas vraiment prosaïquement parlant, qu'elle n'est pas sensiblement perceptible autrement qu'à travers les manuels de règles, les fiches de personnages, et les éléments préparés par le MJ (cartes, croquis), elle est rendue assez réelle et palpable aux joueurs pour qu'ils s'y immergent, y agissent et interagissent. Des stratégies sont alors mises en place pour permettre aux participants de partager la fiction. L'utilisation d'images, de musiques [Roux, 2016], de plans et d'illustrations [Caïra, 2007 : 154-164], de scripts fictionnels, et de méthodes orales de description<sup>15</sup> permet aux participants de partager une représentation de l'univers investi pour pouvoir jouer ensemble.

J'ai ainsi montré que dans le cadre du JdR, où l'immersion dans un univers fictionnel est réalisée via les PJ, les joueurs tissent des liens entre eux mais aussi avec l'univers du jeu et les personnages qui l'arparent. Cet engagement émotionnel créé avec la fiction, s'il a notamment été travaillé sous l'angle du danger [Byers et Crocco, 2016], marque selon moi la familiarité qui se construit peu à

---

<sup>15</sup> Parmi lesquelles les conventions temporelles, d'action et narrative présentées par Caïra dans son cinquième chapitre [Caïra, 2007 ].

peu entre les participants et l'univers du jeu. En effet, au fur et à mesure qu'une table de joueurs joue et crée un récit à long terme, on assiste à une modification des manières de jouer et à la prise d'importance du changement des rapports que chacun entretient avec la fiction et avec les autres membres du groupe. Les liens entre personnages et joueurs ainsi qu'entre joueurs apparaissent alors comme un marqueur de la relation que les rôlistes entretiennent avec la fiction, avec le jeu et avec leur groupe.

L'exercice du jeu dépend de relations existantes et les façonne en retour. Se forme ainsi le cercle vertueux du jeu de création fictionnel en groupe [Caïra, 2007]. À partir de ce travail, je peux réaliser une réflexion autour du récit de fiction produit en jeu, de son aspect performatif, des représentations que l'on en a et la manière dont elles sont utilisées.

#### **4. Présentation de la démarche actuelle**

Suite à l'ouverture proposée au terme de mon précédent travail, je propose ici d'appréhender le contenu des parties de JdR, d'analyser les façons dont elles sont construites et jouées, en focalisant l'analyse sur la nature du récit créé par les participants. En effet, depuis l'ethnographie de Gary Alan Fine [Fine, 1983], de très bons travaux ont été produits sur les rôlistes en tant que groupe social [Mackay, 2001 ; Trémel, 2001 ; Caïra, 2007 ; Byers et Crocco, 2016]. Appréhender les jeux de rôles par des problématiques ciblées me permet de ne pas revenir sur des données déjà établies mais d'approfondir des hypothèses, des approches esquissées dans les travaux de mes prédécesseurs.

Afin de jouer, les participants créent et s'immergent dans des univers de fiction au sein desquels sont présents des systèmes sociaux, linguistiques, religieux, politiques, économiques, de perception du monde différents. En jouant, les participants s'y ouvrent et participent à l'élaboration de ces univers de fiction et apprennent, peu à peu à s'y reconnaître et à s'y référer [Fine, 1983].

Au cours de ce mémoire je tente ainsi d'appréhender les JdR « de l'intérieur », en portant mon attention sur les structures narratives et ludiques qui guident l'exercice du jeu. Il s'agit ainsi d'analyser la création de scénarii de JdR et des façons dont ils sont joués pour comprendre ce qu'il se passe au cours de la partie, la nature du récit et des relations créées, les manières dont les différents joueurs conçoivent et s'immergent dans le jeu pour y créer un récit fictionnel.

Les joueurs ne sont pas uniquement rôlistes. Ils s'inscrivent dans des parcours fictionnels uniques qui modèlent leur imagination et leurs rapports au groupe et à la fiction. Ces parcours ont une influence sur la partie de JdR. Appréhender les différents rapports à la fiction me permet d'analyser les façons dont les joueurs utilisent leurs connaissances et leur imagination pour créer des récits par-

tagés, les rendre réels, pour s’y immerger via la fiction mais aussi via leurs corps, leurs émotions et leurs relations.

## 5. Présentation du corpus ethnographique

Cette ethnographie des jeux de rôle sur table s’est effectuée au cours de deux années, entre 2017 et 2019. Au début de mon travail d’enquête, j’ai participé à une vingtaine de séances de JdR via une association locale de jeux de rôle qui propose des jeux en *one-shot*<sup>16</sup> dans une MJC de la ville d’Aix-en-Provence – j’ai ainsi pu jouer jusqu’à deux parties par rencontre, entre 14 heures et 22 heures.

Ces après-midis m’ont permis de rencontrer d’autres joueurs et j’ai rapidement été invité dans un groupe de campagne<sup>17</sup> par Sylvain, créateur du jeu *Centaure, les Colonies*<sup>18</sup>. Cette campagne s’est tenue sur huit mois, entre décembre et juillet 2018. Nous avons joué une dizaine de scénarii, chaque partie durant entre quatre et onze heures.

Parallèlement, j’ai moi-même créé un jeu (*Les Pas Super-Normaux*) et mené deux campagnes en tant que Maître de Jeu (MJ) auprès de deux groupes différents<sup>19</sup>. Ces campagnes, longues de dix scénarii durant entre trois et sept heures se sont respectivement tenues entre janvier et juin 2018 et septembre 2018 et mai 2019.

J’ai aussi acquis et mené quelques scénarii de *L’Anneau Unique* (2011), JdR tiré des écrits de J. R. R. Tolkien<sup>20</sup>, au cours de 2018 et 2019. En 2019 j’ai aussi acquis et mené une courte campagne de *Ryuutama* (2013), composée de sept scénarii durant entre trois et six heures.

Dans le même temps, j’ai participé à un *burst*<sup>21</sup> en tant que joueur auprès de Christopher qui a créé un jeu et l’a mené. Ce *burst* s’est tenu entre janvier et mars 2019 et est composé de cinq scénarii, durant entre cinq et huit heures.

---

16 Les *one-shot* sont des parties non reproductibles, qui se tiennent sur une session de jeu et se jouent le plus souvent avec des personnages pré-crés. Les parties durent généralement entre quatre et six heures.

17 Les campagnes sont constituées de parties reconduites, qui se suivent, où les joueurs créent le plus souvent leurs propres personnages et s’inscrivent dans une aventure au temps long. Les parties durent entre cinq et dix heures et ont lieu plus ou moins régulièrement selon la disponibilité des joueurs.

18 *Centaure, les Colonies* est un jeu de science-fiction que Sylvain a créé et qu’il tente d’éditer.

19 Ce point est approfondi dans les chapitres 2 & 3 de ce mémoire.

20 Ce point est approfondi dans le chapitre 4 de ce mémoire.

21 Un *burst* est le nom donné aux campagnes courtes, ne comprenant qu’entre deux et cinq scénarii.

Au cours de cette enquête j'ai aussi recueilli un nombre incalculable d'informations lors de discussions informelles réalisées avec des rôlistes avec lesquels j'ai joué et que je côtoie quotidiennement – je compte en effet des rôlistes parmi mes proches. J'ai tout de même mené deux entretiens non enregistrés auprès de joueurs et MJ de longue date ainsi qu'un entretien collectif enregistré réalisé avec deux joueuses.

Outre les interactions et les temps de jeu, cette enquête est constituée d'une importante collecte d'informations médiatiques demandant un investissement de la littérature, du cinéma, des jeux vidéo et de plateau, d'Internet et des réseaux sociaux. Ces éléments font en effet partie de la vie quotidienne des rôlistes et constituent d'importantes références<sup>22</sup>. Toutefois, pour des raisons d'affinités, mon enquête reste lacunaire quant aux différentes ressources disponibles en ligne (plateformes vidéo, blogs, forums, sites internet) – cela demanderait au demeurant une enquête à part entière du fait de leur nombre et de leur richesse.

## 6. Présentation de la méthode d'enquête et point réflexif

Lorsque j'ai commencé mon travail de master en 2017, j'ai pris le parti de réaliser une enquête ethnographique portant sur les jeux de rôle sur table tout en étant déjà rôliste depuis peu<sup>23</sup>. Ma familiarisation avec la « culture rôliste » m'a permis d'entrer sur mon terrain armé de plusieurs éléments importants à mon intégration et à ma compréhension du milieu observé : j'étais doté d'un vocabulaire, d'un ethos et d'un savoir encyclopédique.

Cela m'a aussi épargné les « épreuves » auxquels les terrains confrontent si souvent les chercheurs [Gallenga, 2005 ; Armanet, 2011] et que l'on réserve parfois au néophyte [Fine, 1983 ; Bowman, 2013]. Tous ces éléments favorisent les interactions avec mes enquêtés, et ce, bien au-delà du cadre du temps de jeu. Il m'est par exemple arrivé de rencontrer un groupe de rôlistes au cours d'une soirée festive et aussitôt s'est engagée une conversation portant sur nos parties respectives. Mes interlocuteurs parlaient à grands renforts de sigles, d'allusions à des règles, à leurs expériences en jeu, à leurs *roleplay* respectifs, embrayant à toute allure sur différents thèmes allant de la description de leurs personnages – jusque dans les détails de leurs caractéristiques chiffrées, d'anecdotes amusantes issues de parties, à la construction narrative de leur campagne. Si je n'ai eu aucun mal à soutenir le rythme de la conversation, je le dois aux connaissances que j'ai emmagasinées en tant que

---

22 Ces références peuvent apparaître en jeu mais aussi au cours de conversations hors-jeu. Elles m'ont ainsi prosaïquement permis de comprendre mes interlocuteurs et de pouvoir échanger avec eux.

23 Ma pratique du jeu de rôle sur table a commencé en 2015. J'ai commencé à travailler divers manuels de règles pour y jouer avec des amis sans toutefois prendre part à aux rendez-vous proposés par les associations de jeu.



joueur. Une amie non rôliste présente elle-aussi à cette soirée m'a d'ailleurs exprimé son incompréhension de ce qui s'était échangé pendant tout le temps de la conversation.

Ce que l'on peut appeler la « culture rôliste » ne s'arrête en outre pas au seul jeu de rôle mais est nourrie par d'autres sources comme la littérature, les jeux vidéo, la musique, le cinéma, donnant aux rôlistes leurs propres références et façons de parler [Priego-Valverde, 1999 ; Trémel, 2001 ; Berry, 2012]. Ce ne sont pas des connaissances aisément assimilables en peu de temps, et le faire en deux ans de recherche aurait été impossible, et m'aurait caché une importante clé de compréhension de mon terrain d'enquête.

Au début de mon terrain, en 2017, j'ai rejoint une association de jeux de rôle qui organisait des après-midis consacrés au JdR dans une MJC de la ville d'Aix-en-Provence. Par ce biais, j'ai participé à de nombreuses parties et ai rencontré des rôlistes qui m'ont ensuite invité à partager des parties à leurs domiciles, constituant pour moi des groupes de jeux fixes et à long terme. J'ai par ailleurs moi-même créé mon propre jeu de rôle<sup>24</sup> et scénarisé de nombreuses parties. S'il m'arrivait de prendre quelques notes au cours de ces parties, je me suis efforcé d'être un joueur comme les autres ou, lorsque je scénarisais et menais des scénarii, un bon maître du jeu – dans la mesure de mes facultés.

Si au cours de mon précédent mémoire, j'ai travaillé les données récoltées durant les parties du jeu que j'ai créé et mené comme des compléments d'informations, j'en fais cette année le cœur de ma recherche. D'une ethnographie d'un groupe social et d'un type de jeu, je désire passer à une ethnographie plus expérimentale [Müller *et al.*, 2017]. Il ne s'agit pas de m'ethnographier moi-même mais plutôt de m'investir dans une logique de création (référencement, scénarisation, création de règles...) afin de proposer aux personnes qui jouent avec moi un terrain fertile à leurs manières de jouer et d'investir les univers de fictions. Ce sont ces informations que j'entends analyser.

Cette démarche expérimentaliste n'est, dans le domaine de l'étude du JdR, pas nouvelle. G. A. Fine le premier annonce créer et mener des scénarii et même confronter ses joueurs à des situations choisies pour observer et analyser leurs réactions [Fine, 1983]. O. Caïra dans son ethnographie propose pour sa part une démarche similaire à celle que j'utilise. Il crée lui-même un scénario qu'il fait jouer à plusieurs tables, analysant les différences qui apparaissent dans les différentes parties [Caïra, 2007]. W. White quant à lui créé un jeu et le fait jouer à un groupe de joueurs afin d'observer spécifiquement les performances genrées que le jeu induit [White, 2011].

---

24 Il s'agit là d'une pratique assez courante chez les rôlistes, notamment pour ceux qui veulent s'inscrire dans des univers spécifiques, tentant d'échapper à la complexité des livres de règles.

La démarche expérimentaliste n'est alors pas en rupture avec les pratiques de recherche mises en œuvre dans le champ du JdR. Elle permet en effet aux chercheurs de cibler des points précis sur lesquels travailler. Dans ce cadre, proposer à plusieurs reprises un même scénario permet d'analyser les changements apportés par les différents groupes. Ceci montre aussi que le JdR est souvent pratiqué comme une passion et un loisir, tant par les chercheurs que par les joueurs et que la démarche scientifique doit s'immerger et participer activement pour obtenir des résultats et réussir à capter les aspects passionnels, narratifs, ludiques et sociaux qui sont présents dans l'exercice du JdR. La démarche de recherche se rapproche alors de la dynamique de jeu :

« Comme toutes les joueuses, MJ compris, collaborent à l'élaboration d'un récit, avec sa part de conflits internes et de coopération, de bagarres et de négociations, de découvertes et de transformations, de curiosité et d'entêtement toutes doivent s'aider et s'épauler, d'une certaine manière. Ce n'est pas forcément se placer en dehors du jeu pour contempler nos propres attitudes comme si on se tenait derrière notre propre épaule, mais c'est tout bêtement mettre du sien, oublier son égo dans le fond de sa poche et partager un bon moment avec des amis » [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017 : 26].

Ce terrain prend ses racines au-delà de ces deux années d'ethnographie, m'amenant à mobiliser des connaissances acquises de longue date. En effet, j'ai au cours de ma vie emmagasiné un volume conséquent de connaissances relatives à la culture du jeu et de la fiction – littérature, cinéma, séries télévisées, jeux vidéo, bandes dessinées et mangas. Ces connaissances m'ont permis d'accéder à une compréhension rapide du jeu de rôle et de ses structures ainsi que du fonctionnement du groupe social formé par les rôlistes – langage, systèmes relationnels, organisation en association, références, lieux de rencontre. J'ai alors pu cibler des problématiques précises, préférant à l'étude holiste d'un groupe social trop dispersé pour en avoir une vision globale une approche microscopique du jeu, des relations entre joueurs et des manières de s'engager personnellement dans des univers fictionnels.

Dans cette optique, je propose une approche pluridisciplinaire liant l'analyse anthropologique à une approche littéraire, ludique et linguistique de la fiction. De fait, les chercheurs en littérature ont mis en place des méthodologies, des concepts et des modes d'appréhension de la fiction me permettant de repérer et d'analyser les structures des récits créés dans les jeux de rôle [Erman, 2006 ; Bensa et Pouillon, 2012]. Il s'agit de « mieux connaître un sujet – la littérature – autour duquel se sont développées des approches variées et parfois très sophistiquées (narratologie, poétique, critique génétique, sociologie des champs littéraires, etc.). Cette diversité des approches invite tout autant à travailler sur les expressions du littéraire dans la société, de la production à la réception, que sur la

culture des textes et leurs univers symboliques et rhétoriques propres » [Fournier et Privat, 2014 : 581].

Cette démarche transdisciplinaire s'inscrit aussi dans une optique d'ouverture de l'anthropologie à des pratiques et méthodologies d'enquêtes peu usitées au sein de la discipline. « En effet, loin de tout repliement sur d'illusoires valeurs spécifiques à l'anthropologie, en s'arrêtant sur des objets aux marges, on se donne les moyens de participer au renouvellement de l'anthropologie, mais avec d'autres conceptions du dialogue entre disciplines » [Leservoisier et Vidal, 2007 : 12].

Une ethnographie des médias et de la littérature se compose de la lecture et de l'analyse de textes et de sources de référence, qui servent à la construction des imaginaires et, plus prosaïquement, des jeux et scénarii. « L'ethnologie du littéraire, c'est aussi considérer les textes littéraires comme des univers culturels spécifiques, des mondes verbaux polyphoniques, des bricolages symboliques plus ou moins singuliers » [Fournier et Privat, 2014 : 582]. Parmi ces sources on retrouve les jeux de rôles, les jeux vidéo, les séries télévisées, les films, la littérature, les textes religieux. Je cherche ainsi à mettre en exergue les structures des récits et les sources qui nourrissent l'imagination des joueurs et leur permettent de créer un récit à plusieurs voix [David, 2016]

Appréhender la littérature comme un terrain ethnographique, en et pour lui-même, m'invite à considérer l'impact de ma biographie (histoire et goûts personnels) sur les résultats de mon enquête. Effectivement, la plupart des textes communément utilisés comme des références par les rôlistes, ou ayant donné lieu à des adaptations en jeux de rôle, sont des œuvres que j'ai connues avant d'effectuer mon enquête et ce parfois dès mon très jeune âge. Cela m'amène à avoir une connaissance pointue de ces textes et des univers qu'ils dépeignent, des œuvres familières au grand public comme celles de J. R. R. Tolkien, de J. K. Rowling aux références plus vieilles mais tout aussi importantes dans le champ de la science-fiction et de la *fantasy* comme les écrits d'Isaac Asimov, de Frank Herbert ou de Roger Zelazny. Je m'inscris dans un rapport particulier, affectif, à ces œuvres et à ces mondes que j'ai investis et explorés tout au long de ma vie. Comme le montre F. Flahault en s'appuyant sur ses travaux d'enquête sur les contes :

« Cette forme de transmission, essentielle au récit de fiction, est cause d'une difficulté pour le chercheur. En effet, plus celui-ci s'identifie à la position scientifique (détachement, maîtrise, savoir, méthode), plus il s'éloigne de la position du lecteur naïf qui se laisse emporter par le récit. Et plus, du coup, il perd de vue l'essentiel (ce qui est au cœur du plaisir, de l'intérêt, de la fascination que le récit exerce sur ses lecteurs). On pourrait dire, par analogie avec la fameuse relation d'incertitude de Werner Heisenberg, que plus le chercheur s'arme pour étudier le phénomène récit de fiction, plus il altère celui-ci » [Flahault, 2005 : 54].

Mon enquête des JdR s'est ainsi effectuée sur plusieurs plans. Un plan que j'appellerai « de référence », qui consiste à parcourir la littérature et les œuvres cinématographiques, à être au fait de la publication et du contenu des jeux vidéo et des séries télévisées. Un second plan est celui de l'enquête en tant que telle, où j'exerce mes statuts de joueur et de chercheur. Un troisième plan enfin « de création » ou « d'expérimentation », qui a consisté à créer mon propre JdR et à mener des parties afin d'appréhender les manières dont se construisent un jeu et un scénario et les manières dont il est joué. Cet engagement sur mon terrain d'enquête a induit un positionnement proche de mon objet d'étude et des personnes avec lesquelles j'ai travaillé, me poussant à abandonner la méthode de l'observation participante [Floux et Schinz, 2003].

Cette position de proximité m'oblige à participer activement aux échanges avec mes enquêtés. Dans cette perspective, le fruit de mes recherches fait office de contre-don. Ma place dans cet échange donne à ma recherche un caractère impliqué : Hugo<sup>25</sup> est par exemple un ami qui est MJ et qui a créé son propre jeu et qui, connaissant la nature mon travail, requiert mon avis pour tenter d'améliorer sa manière de scénariser et de mener des parties. Il m'expose sa façon de maîtriser et la manière dont son groupe a l'habitude de s'adonner au jeu de rôle. Il me parle notamment de certaines difficultés qu'il rencontre, il me présente des pratiques qu'il aime peu ou qu'il aimerait changer et demande souvent mon avis pour réfléchir à l'amélioration de sa pratique.

Après deux ans de terrain, certains me considèrent comme ayant une certaine expertise du JdR et de son fonctionnement, et attendent de moi, non pas que je garde ces données uniquement pour ma recherche, mais que je les partage, leur permettant d'améliorer leurs expériences ludiques. Cette approche m'ouvre aux questionnements endogènes des rôlistes et me permet de toujours coller aux problématiques qui guident leurs pratiques sans projeter mes propres hypothèses sur eux.

Ainsi, la proximité que j'ai avec les rôlistes avec lesquels j'ai travaillé et mon implication active sur mon terrain me permettent d'accéder à des résultats originaux, qu'un autre positionnement ne m'aurait pas permis de collecter. Le fait que je puisse discuter de mes propres expériences de JdR avec les autres rôlistes permet aux échanges d'avoir lieu et d'évoluer. J'ai par exemple rencontré Benedict<sup>26</sup> pour la première dans un café où l'on a échangé sur nos pratiques de jeux de rôle et de scénarisation. La plupart des rôlistes que j'ai rencontrés situent nos interactions dans un échange<sup>27</sup> au sein

---

25 Hugo a 22 ans, il est étudiant en histoire et en philosophie. Il est MJ depuis plusieurs années auprès d'un groupe avec lesquels il a notamment beaucoup joué au JdR tiré de *Star Wars*. Au cours de mon enquête, il a décidé de faire drastiquement évoluer sa pratique de MJ et il a lui-même créé un jeu.

26 Benedict a 20 ans. Il a découvert le JdR durant ses années de collège. Il maîtrise des campagnes et crée ses propres jeux de rôle.

27 Ceci notamment du fait que je réalise un travail académique sur le JdR.

duquel je dois participer. Ainsi, si je n'avais moi-même aucune expérience à partager, l'entretien aurait été écourté et je n'aurais eu accès qu'à des informations de surface. De plus, lors de nos échanges, j'ai constaté que mes interlocuteurs avaient besoin de savoir que j'étais moi-même engagé dans le jeu de rôle – tant par ma démarche de recherche que par ma pratique de jeu – pour qu'un partage ait lieu.

Le fait de travailler avec des personnes avec qui j'ai pu nouer des liens est un émulateur de la parole. J'ai pu ainsi récolter de nombreuses données lors de simples moments d'échanges amicaux, sans formalisation particulière. C'est pour cela que j'ai favorisé une enquête immersive sur le long terme. Cette méthodologie est plus pertinente pour travailler le milieu rôliste : beaucoup plus d'informations me parviennent au cours de parties ou au détour d'une conversation que dans un entretien formel de plusieurs heures. Comme d'autres groupes déjà ethnographiés au sein desquels règne un entre-soi assez fort, les rôlistes sont généralement des gens peu bavards à propos de leurs pratiques et assez réservés vis-à-vis des non-joueurs [Hérault, 2007]. En travaillant sur le long terme, j'ai eu accès à des données diffuses dans le temps, qui m'évitent notamment de récolter formellement des récits de vie et des rapports à la pratique du jeu de rôle.

## **7. Question de recherche**

Après avoir exploré les interactions en jeu et hors-jeu comme créatrices de fiction et de liens sociaux, je me penche davantage dans ce mémoire sur les processus de co-création des récits fictionnels dans le JdR. Il s'agit en effet de porter la focale sur le contenu du jeu, sur les façons dont il est construit et joué. Je travaille ainsi l'aspect ludique et social du JdR à travers l'importance de son caractère intertextuel, créatif et imaginaire.

Cette démarche s'inscrit dans une recherche de « la formule d'engagement » proposée par Olivier Caïra [Caïra, 2007 : 9]. La formule d'engagement correspond aux façons dont les individus s'engagent dans la fiction (création, écriture, visionnage, lecture, jeu, etc.). Je considère ici l'exercice du JdR comme un engagement dans une pratique fictionnelle collective, autour duquel gravitent d'autres pratiques fictionnelles.

Au cours de ce mémoire je décris et analyse les façons dont le récit évolue et est adapté, de sa création sous forme de scénario à son déroulement au cours de la partie. Je montre aussi que la pratique du JdR déborde du seul temps de la partie, s'insinue dans les autres pratiques ludiques et fictionnelles qui deviennent des sources et des références permettant au jeu collectif d'avoir lieu.

Cette démarche ne me permettra pas, au cours de ce mémoire, d'évoquer et d'analyser toutes les campagnes et toutes les parties de JdR auxquelles j'ai participé au cours de mon enquête. Je préfère ainsi à une large démonstration une analyse ciblée, construite à partir de parties que j'ai moi-même montées et menées – en m'appuyant toutefois sur les discours et expériences d'autres joueurs. Ceci afin notamment d'analyser les relations de causalités directes entre la façon dont le scénario est créé et les façons dont il est joué. Je base mon analyse sur des scénarii que j'ai moi-même créés afin de maîtriser l'intégralité du processus. De plus, j'utilise des parties d'un jeu de ma création ainsi que des parties de JdR déjà existants afin de pouvoir établir des comparaisons. Enfin, être soi-même MJ des parties analysées autorise une plus grande marge de manœuvre dans l'expérimentation en comparant par exemple une même campagne jouée par deux groupes différents.

## **8. Annonce de plan**

Ce mémoire est composé de quatre chapitres. Le premier chapitre est consacré à la présentation des concepts narratifs, linguistiques et anthropologiques utilisés dans l'analyse de la construction des récits fictionnels ludiques créés lors de parties de JdR. Je propose ainsi de travailler ce qu'est un univers fictionnel et les façons dont il est créé, ce qui le rend habitable, permettant aux joueurs de s'y immerger. Pour ce faire, il me faudra définir le JdR comme une performance ludique qui met à profits les imaginaires des joueurs pour exister et évoluer.

Le second chapitre décrit et analyse la création d'un scénario de JdR. J'y mets en exergue les structures narratives et ludiques qui sont le terreau dans lequel s'enracine le jeu collectif lors de la partie. Ce chapitre appréhende le travail fourni par le MJ qui doit maîtriser les règles ainsi que diverses compétences pour créer et mener un scénario.

Dans le troisième chapitre, je présente de quelles façons le scénario présenté dans le chapitre précédent a été joué par deux groupes de joueuses différents. Je présenterai la composition des tables de jeu et questionnerai les éléments qui permettent à une partie de fonctionner ou non et pourquoi. Ce chapitre a pour but de mettre en exergue ce qu'il se passe au cours d'une partie de JdR et de répondre aux questions à quoi et comment on joue.

Le quatrième et dernier chapitre est une étude de cas d'un JdR adapté d'une œuvre bien connue des joueurs qui me permet de montrer l'influence des connaissances et de l'imaginaire lié à un univers particulier sur les façons de jouer. Il s'agit ici d'explorer la diégèse et les différentes façons qu'ont les joueurs de l'investir. Je montre comment des joueurs investissent un univers fictionnel déjà saturé de productions, de savoirs, d'images et d'émotions.