

# Chapitre 1 : construire et habiter les univers fictionnels à travers l'exercice du JdR

## 1. Introduction

Afin d'analyser le jeu de rôle sur table (JdR) et les façons dont il est joué comme autant de réponses à la « formule d'engagement<sup>28</sup> » d'Olivier Caïra [Caïra, 2007 : 9], je propose ici un détour par les principaux concepts utilisés dans ce mémoire ainsi que par les rôlistes avec qui j'ai pu jouer et discuter au cours de mon enquête. En mettant en parallèle ces concepts et leurs applications ludiques, il s'agit de donner au lecteur les clés nécessaires à la compréhension de ce texte. Ici, je m'attacherai à présenter les façons dont sont construits les JdR et les univers fictionnels et ludiques qui accueillent le jeu et à définir l'immersion dans les jeux de rôle en privilégiant un aspect ludique et collectif de la fiction, du jeu et de l'imaginaire [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

Dans ce chapitre, je décris d'abord les notions utiles pour saisir les façons dont se construit un JdR, puis celles permettant de comprendre pourquoi et comment les rôlistes habitent les univers de fictions dans lesquels ils évoluent en jeu. Enfin, je montrerai comment une approche anthropologique pluridisciplinaire m'a aidé à construire cette recherche qui m'a demandé beaucoup d'emprunts à la littérature et à la linguistique. Au cours de ce chapitre les notions présentées sont illustrées par des données recueillies sur mon terrain mais qui restent toutefois anecdotiques. Dans les prochains chapitres, j'approfondirai davantage ces données à l'aide des notions présentées ci-après.

## 2. Construire un JdR

Le JdR est un jeu structuré – même dans ses formes moins rigides – par des codes narratifs, des règles inhérentes à l'univers de jeu et au groupe de joueurs. Les récits produits en jeu ne sont pas des productions créées *ex nihilo*. En effet, le JdR est un dispositif ludique et interactif qui déploie « un univers fictionnel sur plusieurs supports médiatiques sans redondances de récit (au contraire de l'adaptation qui reprend la même histoire sur un autre support) » [Peyron, 2016 : en ligne]. Il s'insère dans un processus transmédiateur [Jenkins, 2006] en donnant aux joueurs la possibilité d'in-

---

28 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 gravite d'autres pratiques fictionnelles.

vestir une diégèse pour y créer des récits originaux [Caïra, 2016]. Le JdR de *L'Anneau Unique* (2011) par exemple s'appuie sur l'univers de la Terre du Milieu créé par J. R. R. Tolkien autour du récit du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955). Cet univers est travaillé à travers de nombreux médias : fanfictions<sup>29</sup>, jeux vidéo, films et séries télévisées, qui ne sont pas des adaptations du récit original mais des productions transmédiatiques qui enrichissent l'univers [Dor, 2016]. Ces productions permettent aux fans et aux joueurs d'investir l'univers fictif pour y passer du temps, s'y balader et sans cesse découvrir de nouveaux éléments<sup>30</sup>.

## 2.1. Univers fictionnels

L'univers fictionnel dans lequel se déroule la partie constitue le cadre du jeu de rôle. La plupart des jeux de plateau ou de cartes ont un univers matériel fourni accompagné d'une imagerie qui donnent du corps aux règles et aux éléments matériels sans avoir besoin de créer un récit construit. Par exemple, le jeu *Mission Planète Rouge* (2006) utilise des cartes, des figurines et une image de Mars et de fusées comme support de jeu. L'univers *steampunk*<sup>31</sup> présent dans le jeu n'est pas essentiel pour les joueurs mais constitue un enrobage dont l'esthétique participe à la ludicité.

Dans le JdR, l'univers fictionnel est fondamental. Les imageries développées dans le livre de règles et les extensions, tout comme dans les différentes productions diégétiques, ne sont pas nécessaires à la tenue du jeu mais sont des références utilisées pour nourrir l'imagination, les descriptions et les détails [Jara, 2013]. Cependant, ces imageries empruntent à un univers fictionnel qui constitue le terreau dans lequel le JdR se développe [Montola, 2009].

---

29 Les fanfictions sont des productions diégétiques créées par des fans. Terme anglais qui recoupe les notions d'amatuer, de supporteur et d'admirateur en français. Ces productions peuvent prendre de nombreuses formes. Certaines sont écrites, d'autres sont en format vidéo ou audio [Cristofari, 2010]. On en trouve de nombreuses dans les univers connus et appréciés comme le montre ce site regroupant plus de 8 500 fanfictions de la série *Harry Potter* (1997-2007) : <https://www.fanfiction.net/communities/book/Harry-Potter/> (consulté le 03/05/2019).

30 S. Chalvon-Demersy travaille par exemple les façons dont les adaptations de récits sont appréhendés par leurs publics [Chalvon-Demersy, 2005]. V. Berry propose une sociologie des mondes virtuels des jeux de rôle en ligne, il y montre les manières dont les joueurs créent au sein du jeu [Berry, 2012]. C. Combes propose lui aussi une approche sociologique de la réception des séries télévisées qui jonglent avec différents codes et différents récits [Combes, 2013]. Isabelle Périer quant à elle propose différents outils pour adapter des œuvres en scénario de JdR, mettant en exergue les structures inhérentes au jeu et au récit partagé [Périer, 2016]

31 Le *steampunk* est un courant littéraire qui situe les intrigues au XIX<sup>e</sup> siècle. L'importance de la première révolution industrielle et l'omniprésence de la machine à vapeur donne son nom au mouvement. Il s'agit d'une uchronie (voir glossaire) historique. C'est un courant très développé par le mouvement « Do It Yourself » dont les membres créent de nombreuses productions artisanales notamment des costumes et accessoires.

L'univers fictionnel est constitué à la fois par le genre dans lequel il s'inscrit (science-fiction, horreur, fantastique...), par une esthétique, une temporalité et une spatialité. Par exemple, les romans et le JdR *Les Lames du Cardinal* (2007-2010) s'inscrivent dans un genre historique fantastique, situant l'intrigue dans la France du XVI<sup>e</sup> siècle autour d'un groupe de mousquetaires au service du Cardinal de Richelieu. Pour exister, un univers fictionnel doit posséder une cohérence qui le structure, souvent incarnée par les règles. Il doit pouvoir être habité et performé par les joueurs<sup>32</sup>.

Pour son jeu *Centaure, les Colonies* auquel j'ai joué au cours d'une campagne<sup>33</sup>, Sylvain a utilisé et agencé différents codes relatifs à la science-fiction notamment ceux du *space opera*<sup>34</sup> et de la science-fiction d'anticipation<sup>35</sup>. Il a agrémenté les livrets de règles d'une histoire qui contextualise l'intrigue, la situant environ deux cents ans dans le futur. Dans ce futur, une nouvelle source d'énergie a été découverte et est utilisée dans la création de « stations de pont » permettant de traverser rapidement l'espace. L'humanité a ainsi colonisé trois planètes dans le système d'Alpha du Centaure. S'en sont suivis plusieurs conflits qui marquent fortement la situation des personnages en jeu. L'action des joueurs prend place dans cet espace et leur donne la possibilité de voguer entre les trois planètes colonisées qui ont chacune leurs spécificités, fonctionnements et systèmes internes.

L'univers fictionnel donne naissance à la diégèse qui est « l'univers spatio-temporel désigné par le récit » [Genette in Klauber, 2019]. C'est la diégèse qui est le plus souvent adaptée via différents médias afin que le public puisse créer ou investir l'univers hors du récit lui-même, portant des t-shirts ou des sacs arborant une image ou un blason, jouant à un jeu vidéo ou regardant un film [Caïra, 2016]. L'utilisation de la diégèse permet soit de créer de nouveaux récits – comme dans le cadre du JdR, soit d'investir l'univers fictionnel avec passion et plaisir [Cristofari, 2010].

Les jeux de rôle dérivés d'œuvres existantes utilisent ainsi le récit originel comme une contextualisation et l'univers diégétique comme un espace dans lequel peut naître le jeu. On y retrouve toute

---

32 Je reviens plus loin sur le caractère fondamental de l'habitabilité et de la performance.

33 La campagne en question s'est tenue entre le mois de novembre 2017 et mai 2018. Nous avons joué plus d'une dizaine de scénarii durant entre quatre et dix heures. Le groupe est constitué de cinq membres : Sylvain, créateur du jeu et MJ, Balthazar, Octavius, Nicolas et moi-même.

34 Le *space-opera* est un sous-genre de la science-fiction apparu dans les années 1940 qui est devenu très populaire à partir de la diffusion des films *Star Wars* (1977-présent) et de la série *Star Trek* (1966-présent) [Illustration 23]. C'est un genre qui met en scène des voyages interstellaires et parfois des combats spatiaux ainsi que des intrigues politiques à grande échelle.

35 Les œuvres d'anticipation sont souvent liées à la science-fiction. Ces œuvres décrivent le monde tel qu'il pourrait être dans un futur probable – proche ou lointain. On retrouve dans ce courant les romans *1984* (1948) d'Orwell, *Ravage* (1943) de Barjavel, *La planète des singes* (1963) de Pierre Boulle. Au cinéma, on trouve par exemple *Terminator* (1984) de Cameron, *Soleil Vert* (1973) de Fleisher ou encore *Blade runner* (1982) de Scott [Illustration 23].

l'esthétique fictionnelle mise en place dans le récit d'origine, parfois approfondi afin de résoudre des problèmes que les joueurs pourraient rencontrer. Cette esthétique est caractérisée non seulement par la réutilisation de matériaux présents dans l'œuvre originelle mais aussi par la création de nouveaux outils cohérents avec l'univers [Bouillet, 2013 ; Legrand, 2013 ; Périer, 2016].

Dans le JdR *L'Anneau Unique* (2011) tiré des œuvres de Tolkien, l'intrigue se situe en Terre du Milieu mais n'est pas une répétition de la quête de la Communauté de l'Anneau<sup>36</sup>. La trilogie de films de Peter Jackson (2001-2003), est pour sa part à la fois une adaptation du récit écrit par Tolkien et une création diégétique. Les films suivent en effet la trame narrative principale de Frodon et de la Communauté de l'Anneau, sans toutefois coller exactement au texte. De plus, proposer à l'image un univers complet et construit a demandé à l'équipe du film de concevoir de nombreuses créations originales tout en respectant au mieux la cohérence des livres [Jackson, 2001, 2002]. Ces films ont ainsi profondément marqué le regard que les fans portent sur la Terre du Milieu, transformant les descriptions écrites en images [Dor, 2016]. En JdR, l'immersion des personnages dans un tel univers suit le même schéma. Il s'agit en effet de composer et de créer tout en respectant la cohérence d'un monde déjà existant, sur lequel les joueurs n'ont pas les pleins pouvoirs.

L'œuvre d'origine donne ainsi, dans le cinéma comme dans le jeu de rôle, une esthétique fictionnelle particulière que les joueurs vont tenter de respecter. Il s'agit alors autant de codes liés au genre du récit que de son contexte diégétique [Erman, 2006 ; Langlet, 2006]. Dans un jeu comme *Centaure, les Colonies* ceci correspond à honorer les règles de la *hard science-fiction*<sup>37</sup>, respectant par exemple les lois fondamentales de la physique et les faits matériellement possibles, cohérents à la réalité et aux connaissances scientifiques du moment. De plus, il s'agit de respecter les codes du *space opera*, qui mettent en scène des voyages interstellaires et parfois des combats spatiaux ainsi que des intrigues politiques à grande échelle. Dans le jeu *L'Anneau Unique* (2011), il faut tenter d'appréhender les éléments mis en place par Tolkien pour les rendre jouables, permettant aux joueurs de s'immerger dans la diégèse tout en y créant un récit différent du récit d'origine.

## 2.2. L'attitude et l'interprétation ludique

Les jeux se distinguent des autres activités quotidiennes en particulier par la mise en avant d'une attitude ludique [Henriot *in* Peyron, 2016]. C'est cette attitude qui transforme un objet en

---

36 Ce propos est notamment approfondi dans le chapitre 4 de ce mémoire.

37 La *hard science-fiction* plus couramment appelée *hard SF* est un courant littéraire né avec « l'âge d'or de la science-fiction » qui se situe entre les années 1930 et les années 1950. On trouve dans ce courant certains auteurs de science-fiction les plus connus et les plus lus encore aujourd'hui comme Isaac Asimov, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke ou Philip K. Dick [Illustration 23].

jouet ou une occupation en jeu. Un jeu n'est alors pas uniquement constitué d'une structure de règles, ce que l'on appelle le *game* [Aarseth, 2003 ; Montola, 2007], mais aussi de ce que les joueurs désirent y apporter. Dans cette situation, un simple livre ou un bout de tissu peut constituer un jeu, et, à l'inverse, un jeu de plateau ou un jeu vidéo – que l'on s'accorde pourtant à appeler jeu, peut n'avoir aucun aspect ludique pour un joueur qui refuse le jeu. Sans l'attitude ludique il n'y a donc pas de jeu.

C'est cette attitude, propre à chaque joueur, qui colore le jeu joué d'une manière unique et qui en fait une performance que l'on ne pourra reproduire à l'identique [David et Larré, 2017a]. Une même partie de *Monopoly* (1935), de *League of Legend* (2009) ou de *L'Appel de Cthulhu* (1981) sera différente selon les personnes avec lesquelles on joue ainsi que l'état d'esprit dans lequel elles se trouvent.

Au cours de ma recherche, lors de discussions avec des personnes étrangères au jeu de rôle, on m'a souvent demandé si le jeu *Les Loups-garous de Thiercelieux* (2001) est un jeu de rôle. *Les Loups-garous de Thiercelieux* est un jeu de plateau au cours duquel chaque joueur reçoit une carte qui sera son personnage. Selon leur appartenance au groupe des villageois ou des loups-garous, les joueurs devront tenter, tout en gardant leur identité secrète, d'éliminer l'autre parti en préservant le leur. Dans cet exemple, au-delà de la structure qui diffère des JdR sur table ainsi que de la manière dont le jeu doit être joué – les joueurs sont censés garder secrètes leurs identités – *Les Loups-garous de Thiercelieux* peut s'apparenter à un JdR si les joueurs sont dans une attitude adéquate. Au lieu de simplement agir normalement et de n'effectuer que les actions que sa carte propose, un joueur du *Loups-garous de Thiercelieux* peut donner à son personnage un caractère, une voix propre et le faire corroborer avec son but selon qu'il est du côté des villageois ou des loups-garous.

La nature de cette attitude ludique, voire sa présence ou son absence, conditionne pour beaucoup la tenue et le déroulement d'un jeu, le JdR ne faisant pas exception. J'ai par exemple à plusieurs reprises eu l'occasion d'apercevoir des démonstrations de l'importance de cette attitude et de sa nature. J'ai notamment vu, lors d'une partie à la MJC, un joueur quitter sa table par manque d'intérêt pour la partie<sup>38</sup> – ce qui constitue pour G. A. Fine le dernier et plus grand pouvoir que le joueur détient : celui de refuser le jeu [Fine, 1983]. J'ai également eu plusieurs fois l'occasion de surprendre des joueurs somnolents ou complètement endormis au cours d'une partie. L'un de mes coéquipiers dans la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé avait notamment du mal à quitter son téléphone et à s'investir dans les parties, ce qui créait un décalage notable entre ce que le jeu et le groupe attendaient de lui et son implication. Comme le raconte Anne Richard-Davoust : « pour

---

38 Observation à la MJC Jacques Prévert du 25 novembre 2017.

rester ‘connecté’ dans la partie, il faut se déconnecter du reste... J’ai trop de souvenirs de camarades qui finissaient par ne plus participer à force de plonger dans leur écran en attendant ‘leur tour de jouer’ à la table... » [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017 : 24].

Si l’attitude ludique des joueurs permet au jeu d’exister, elle permet aussi aux joueurs d’investir le « potentiel ludique » [Peyron, 2016 : en ligne] des univers fictionnels physiquement ou temporellement lointains voire invisibles et inconnus. Découlant de l’attitude ludique, les joueurs possèdent un regard qui vient activer le « potentiel ludique » de ces univers. L’interprétation ludique, développée par et pour le jeu, correspond alors à « une manière située de donner sens à [un] objet » [Peyron, 2016 : en ligne]. Un jeu n’étant jamais joué deux fois de la même façon, il ne constitue en effet pas une reproduction fidèle d’une œuvre, pas plus qu’il ne répond précisément aux codes fictionnels liés aux genres dans lequel il peut s’inscrire.

Un jeu comme *Centaure, les Colonies* donne un exemple d’interprétation ludique de genres – la science-fiction d’anticipation et le *space opera* – tandis que *L’Anneau Unique* (2011) quant à lui demande au joueur un effort d’interprétation ludique d’un univers et de récits, ceux du *Hobbit* (1937) et du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955). Dans le premier cas, les joueurs viennent se saisir d’un genre qui a fait ses premières armes dans la littérature avec par exemple *Dune* (1965) de Frank Herbert, à la télévision avec la série *Star Trek* (1966-présent) et au cinéma notamment avec *Star Wars : Un nouvel espoir* (1977) pour y construire un récit et un jeu. Dans le second, les joueurs doivent appréhender un univers déjà créé, qui a déjà accueilli des récits. Il leur faut l’investir de leurs propres personnages, s’approprier le récit qui se tisse lors du jeu et, peut-être, changer le cours de l’histoire elle-même. Ici, le « potentiel ludique » inhérent au genre ou à l’œuvre fictionnelle est investi par les joueurs qui y introduisent du jeu et du récit, par le biais de scénarii, de personnages, de *back-grounds*, de relations sociales en jeu. Ceci s’est traduit, dans une campagne de *L’Anneau Unique*, par des quêtes liées à la recherche de l’anneau perdu des nains, utilisant des données diégétiques de l’œuvre de base pour créer en jeu un récit parallèle au récit original. Sylvain, auteur et MJ de *Centaure, les Colonies* nous a quant à lui permis de jouer avec les codes de la science-fiction et du *space opera* en nous proposant, dans ses scénarii, de grands combats spatiaux, l’infiltration de bases spatiales et des voyages stellaires.

### **2.3. Les références : une source, un outil et un jeu**

Le JdR sur table est une forme de jeu qui a besoin de se nourrir de références diverses pour exister. Dès son apparition en 1974, *Dungeons & Dragons* s’est construit en mêlant le système des *wargames* et un univers fantastique empruntant fortement à l’univers de la Terre du Milieu de J. R.

R. Tolkien [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Or, la plupart des JdR ne disposent que de fiches de personnages, parfois de *battle maps*, des illustrations présentes dans les livres de règles et bien sûr des croquis, plans, dessins et descriptions créés par les joueurs. Les rôlistes jouent en effet à un jeu dont l'action, l'environnement, les personnages, sont invisibles à l'œil.

Comme on l'a vu avec le concept d'interprétation ludique, le JdR, pour exister, se nourrit de codes, de références diverses, allant des connaissances scientifiques<sup>39</sup> et religieuses à une culture générale portant sur les productions médiatiques fictionnelles (romans, films, séries, BD, mangas, etc.) [Lhomme, 2016 ; David, 2017]. Les joueurs, avant, pendant et après la partie utilisent ces références pour assimiler l'univers ludique dans lequel ils jouent afin de pouvoir s'y inscrire individuellement et en groupe [Bombayl, 2017 ; Gharbi, 2017].

Ces références constituent alors un outil important qui permet au jeu d'exister en faisant confluer les imaginaires<sup>40</sup> des joueurs, leur permettant de jouer ensemble à un même jeu [Gharbi, 2017]. Ces outils ont de nombreux aspects et de nombreuses utilités : partager une référence commune peut créer du lien au sein du groupe, peut permettre aux joueurs de visualiser clairement un élément du jeu, peut servir à justifier l'existence d'une règle ou au contraire discuter de sa cohérence [Fine, 1983 ; Caïra, 2007 ; Gharbi, 2017]. Ainsi, lors d'une partie de *Star Wars* (1987), si le MJ annonce « Vous vous approchez de l'Étoile de la Mort dans vos X-Wing », et que les joueurs ont connaissance des films, ils n'ont pas besoin d'une description poussée, ni de l'Étoile de la Mort ni des X-Wing. Ils peuvent alors se concentrer sur des éléments plus tactiques : sous quel angle approcher ? Quelle formation privilégier ? Comment réagissent les troupes de l'Empire ? De même, si un joueur annonce qu'il tente de sortir dans l'espace effectuer une réparation, le MJ ou les autres membres du groupe pourront lui conseiller de ne pas le faire étant donné qu'il n'a pas de gants ou de vêtements adaptés, et que disposer d'une bonne constitution ne suffit pas dans le vide intersidéral.

Les diverses références constituent aussi un outil qui nourrit et guide l'imagination des joueurs [Montola, 2009 ; Bergström, 2012 ; Jara, 2013]. Ainsi, lors de la campagne de *Centaure, les Colonies* menée par Sylvain, j'ai demandé à ce dernier si l'univers du jeu ressemblait à celui de la série *Cowboy Bebop* (1998). Il m'a répondu qu'en effet, il s'était surtout basé sur cette série ainsi que des jeux *Mass Effect* (2007, 2010, 2012) pour construire son jeu. Cette information, si elle peut paraître anecdotique ou peu importante dans le cadre du jeu – les intrigues scénaristiques ou le *gameplay*<sup>41</sup>

39 Ce point est notamment visible dans les jeux de rôle historiques, lors desquels les joueurs se basent sur leurs connaissances de l'histoire pour s'immerger et créer en jeu [Caïra et Larré, 2009].

40 Je définis plus bas le concept d'imaginaire.

41 Le *gameplay* est le terme utilisé pour évoquer la manière de jouer – à la fois l'aspect que les règles donnent à un jeu et les manières dont les joueurs composent avec. Il est plus couramment utilisé dans les jeux vidéo dans lesquels,

ne rappellent pas spécialement ni *Cowboy Bebop* ni *Mass Effect* – nous a permis de construire nos personnages et nos *roleplay* en respectant le ton et la coloration de l'univers que Sylvain a voulu donner à *Centaure, les Colonies*. En jeu, cela nous permet par exemple de visualiser plus facilement ce que sont les « stations de ponts » [voir Illustration 21] qui permettent de voyager rapidement entre les planètes et les systèmes et, en somme, d'appréhender la richesse et la complexité des univers ludiques pour y jouer [Delfino, 2016].

Avant d'être un outil à disposition des joueurs pour se saisir des univers ludiques lors de leurs parties, les références et codes sont des sources dont le MJ dispose pour construire un scénario ou une campagne [Lhomme, 2016 ; Périer, 2016]. Ainsi, pour créer et construire une campagne dans *Centaure, les Colonies*, Sylvain a utilisé les codes de la science-fiction et plus particulièrement du *space opera*. Pour construire des campagnes de *L'Anneau Unique* (2011) ou du JdR que j'ai créé, *Les Pas Supers-Normaux*, j'ai dû m'investir au-delà de la simple création. Il m'a fallu, dans le premier cas, parcourir les différents médias déclinant les récits du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* afin d'avoir une connaissance solide des situations et événements [cf chapitre 4]. Dans le second cas, j'ai construit deux campagnes différentes, chacune longue de dix scénarii chacune et j'ai, pour cela, dû lire et regarder de nombreuses productions (romans, mangas, comics, séries télévisées, films) non seulement pour bâtir l'univers et le rendre vivant, mais aussi pour créer des intrigues correspondantes au genre dans lequel je place ce JdR [cf chapitre 2 & 3].

Piocher, se nourrir, transformer voire déformer les codes d'un genre ou d'un récit donne aux joueurs le pouvoir de décider de leur pratique, de donner une couleur originale à leur jeu [David et Larré, 2016a, 2017a]. Être rôliste consiste alors en grande partie à apprendre à composer avec ces différents apports pour situer son jeu, son *roleplay*, les actions que l'on souhaite entreprendre avec les personnages [Cover, 2010 ; Jeannette, 2016 ; D'Huissier, 2017]. Ici, « l'énorme force d'un genre, c'est la possibilité qu'il a d'être transcendé, c'est-à-dire d'aborder certaines thématiques au travers de ses codes (et de les faire émerger en cours de jeu) alors qu'elles sont peu ou pas traitées habituellement » [Gharbi, 2017 : 135] Cet aspect de transformation des codes, des genres et des récits participe au plaisir du jeu. Les joueurs conçoivent du plaisir à jouer dans un récit ou un genre qui leur plaît, et autant de plaisir à transformer ces codes [Fine, 1983 ; Cristofari, 2010 ; Dor, 2016]. Lors d'une campagne que j'ai menée sur *Les Pas Supers-Normaux*, j'ai proposé à Morgane et Tilda (mes deux joueuses) un scénario onirique déformant les codes de la quête dans un univers médiéval-fantastique au cœur d'une campagne située dans le monde contemporain en déclin. Outre le fait de

---

plus que la manière dont on colle au personnage et à son histoire dans les choix, dialogues et actions (*roleplay*) on cherche à effectuer un bon et un beau jeu et à se démarquer des autres joueurs par un bon *gameplay* et de bonnes performances [Berry, 2012].



changer pour un temps le ton et la couleur du jeu, cet épisode a beaucoup plu à Morgane et Tilda qui ont pris du plaisir à découvrir de nouveaux aspects et de nouveaux codes. Elles ont ainsi pu rencontrer des spectres, des sorcières, des animaux magiques et des créatures tirées directement des contes folkloriques bretons.

Les systèmes de règles comme les histoires dans lesquelles s'inscrivent les personnages peuvent être complexes, laborieuses à assimiler. Le *game*, qui correspond généralement à l'aspect structurel des jeux, peut en effet être très dense, surtout dans les jeux disponibles dans le commerce, ce qui peut, dans certains cas, empêcher le développement du *play* qui renvoie au travail d'imagination individuel, au plaisir de créer et de jouer [Cristofari, 2010 ; Périer, 2017].

Selon leurs préférences, les créateurs de jeux favorisent en effet une structure dense, complète ou plus lâche, donnant davantage de place à l'interprétation du MJ et des joueurs. Ainsi, Sylvain, créateur de *Centaure, les Colonies*, qui souhaite par ailleurs proposer son jeu à des éditeurs, a créé des règles de jeu qui se déroulent sur plus de trente pages, donnant aux joueurs toutes les informations nécessaires pour jouer. Si l'importante dose de règles a été difficile à assimiler au cours de la campagne que nous avons réalisée<sup>42</sup>, le groupe a fini par y trouver du plaisir. Ainsi, au début de chaque session de jeu, nous partageons un temps d'amélioration des personnages, des équipements, du vaisseau, etc. qui nécessite une bonne connaissance des règles. Ces moments peuvent durer entre une et deux heures et font partie intégrante du temps de jeu, on y retrouve notamment beaucoup de traits d'humour.

Christopher, quant à lui, a préféré créer pour son « jeu maison » des règles très simples, utilisant le système D100<sup>43</sup> pour les caractéristiques des personnages et limitant ces derniers à une histoire de *background*, un métier et un certain nombre de points à disposer dans les caractéristiques. Est alors privilégiée la simplicité de la prise en main du jeu, afin de ne pas perdre de temps sur des explications et de pouvoir passer un maximum de temps à jouer les personnages.

---

42 Il a en effet fallu environ quatre ou cinq scénarii pour que chacun commence à utiliser des règles précisément sans demander conseil à Sylvain.

43 Le système D100 propose de chiffrer les caractéristiques des personnages entre 0 et 100. Les joueurs tirent ainsi deux dés à dix faces (D10), l'un relatif aux dizaines et l'autre aux unités. Afin de réussir une action, le joueur doit effectuer un résultat inférieur ou égal à son niveau dans la caractéristique donnée. Ainsi, plus le personnage est d'un niveau élevé, moins le joueur a de chance d'échouer lors de ses jets de dés.

### 3. Habiter un JdR

Les univers fictionnels, qu'ils soient sous forme de BD, de comics ou de manga, de roman, de film, de série ou de jeux vidéo ou de société sont investis par leur public [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009]. Le JdR lui aussi propose aux joueurs de s'immerger dans un univers fictionnel. Ils peuvent dès lors l'explorer, le parcourir, en découvrir les secrets et tisser des relations en son sein. Ceci renvoie alors à la notion « d'habitabilité des mondes fictionnels » [Peyron, 2016]. Cette partie sera consacrée à démontrer comment le JdR est investi par les joueurs. Je présenterai d'abord la notion d'imaginaire, indispensable pour appréhender les relations entre la fiction et les joueurs pour ensuite approfondir les notions d'immersion et d'habitabilité tout en développant différentes applications de ces concepts. Enfin, je montrerai que l'immersion dans un univers fictionnel demande de la part des joueurs de nombreux apprentissages, qui participent à l'aspect ludique de la fiction.

#### 3.1. Le JdR et l'imaginaire

La notion d'imaginaire est omniprésente sur mon terrain. Elle est à la fois invoquée par les rôlistes avec qui j'ai joué et travaillé, lue à travers les médias qu'ils mobilisent – constitués notamment par le genre de la littérature de l'imaginaire – mais aussi omniprésente dans le sens où elle anime l'envie de construire et de jouer des scénarii de JdR. De fait, l'imaginaire semble être la première composante du JdR, les seules composantes sociale et ludique ne suffisant pas à créer du jeu [Balzer, 2011]. Le travail d'imagination des joueurs constitue donc le liant qui permet de créer et d'investir le JdR.

La notion d'imaginaire est définie dans le dictionnaire en opposition à celle de réel. Le réel est « ce qui existe d'une manière autonome, qui n'est pas un produit de la pensée<sup>44</sup> ». Selon cette acception, l'imaginaire n'a donc d'existence que dans l'imagination. Or, la sociologie de l'imaginaire, guidée par les travaux de Gilbert Durand, ainsi que mon travail ethnographique sur les JdR sur table tendent à proposer une autre définition de l'imaginaire. Gilbert Durand définit l'imaginaire comme l'acte de (se) représenter et de symboliser [Durand, 1994]. L'imagination est donc « le processus à travers lequel la représentation-transfiguration symbolique est accomplie » [Grassi, 2005 : 11]. Dans le cadre du JdR, l'imaginaire est comme le souligne Henry Corbin « une force créatrice » qui anime les participants [Corbin in Grassi, 2005].

L'analyse des JdR montre que la frontière entre le réel et l'imaginaire est poreuse, que la fiction se fond dans le réel, et qu'ils se nourrissent l'un l'autre pour exister. J'ai relevé trois « passages » prin-

---

<sup>44</sup> Définitions recueillies sur le site Internet du Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales : [cnrtl.fr](http://cnrtl.fr) (consulté le 4 mai 2019).

cupaux qui permettent d'exemplifier cet entremêlement : les règles et les produits diégétiques, les interactions entre joueurs et les émotions et sensations ressenties par les participants. Appréhender ces « passages » permet de voir et d'analyser les manières dont l'imaginaire est mis en acte dans le jeu.

Les règles et les produits diégétiques sont formés par les éléments matériels qui entraînent les joueurs vers le jeu et la fiction. Ces éléments peuvent être des livres, des jouets, des cartes, des jeux vidéo... Ils proposent aux joueurs de s'immerger dans un univers qui n'existe pas prosaïquement et les accompagnent dans la formation d'un imaginaire [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009]. Les joueurs font vivre le récit fictif hors du seul temps de jeu, en lisant, en regardant des films ou des séries, en dessinant, en transposant dans le monde prosaïque via des productions souvent artistiques les univers, personnages, lieux imaginés [Caïra, 2007]. C'est ainsi que Nicolas et Sylvain, lors d'un repas commun pris pendant une partie de la campagne de *Centaures, les Colonies*, ont présenté en détail les éléments présents dans les jeux vidéo *Baldur's gate* (1998 pour le premier opus), les films et les nombreux romans tirés de l'univers de *Donjons et Dragons* (1974). Ces productions diégétiques annexes sont complémentaires au JdR car elles permettent d'investir l'univers fictif de *Donjons et Dragons* hors du seul temps du jeu collectif, tout en l'enrichissant de nouvelles intrigues, de nouveaux lieux et de nouveaux personnages [Dor, 2016].

Dans la même idée, les fiches de personnage constituent un passage vers la fiction qui permet au joueur d'entrer dans le monde du jeu et matérialise son imaginaire à travers le personnage qu'il va incarner [Jara, 2013 ; David, 2017]. La fiche personnage est donc la base matérielle de l'imaginaire qui va être créée en et par le jeu. Elle représente le personnage, le constitue à partir de données méta chiffrées et donne la base de son existence fictive [David et Larré, 2016b].

Dans le monde contemporain, « Les images sont omniprésentes : elles peuvent être ludiques et nous conduire, par exemple, dans l'univers des jeux et des parcs d'attraction [...]. Ce sont des prothèses fascinantes de notre perception qui nous font entrer dans l'univers de la réalité virtuelle » [Grassi, 2005 : 12]. Elles guident les joueurs dans leurs parcours fictionnels mais les poussent aussi à échanger, tant par Internet, les forums et les réseaux sociaux que « IRL » (*In Real Life*) [Berry, 2012].

Lors des nombreuses discussions auxquelles j'ai pu participer ou prêter l'oreille, j'ai notamment noté le fait qu'à aucun moment les joueurs ne remettent en question le caractère fictif du jeu et de ses composantes – particulièrement les personnages, qui ont été, au cours des années 1990 montrés comme des vecteurs de problèmes psychologiques comme la perte de la notion de réalité [Byers, 2016]. Cependant, même si tout le monde s'accorde à considérer que le jeu n'est pas « réel », on

discute des événements, des personnages, des lieux comme s'ils existaient prosaïquement, hors de la seule imagination partagée par les membres du groupe ou de l'interaction. On peut par exemple entendre qu'un endroit visité par les personnages au cours de la partie était très beau, ou angoissant, que la peur ou l'émerveillement qu'il a engendré chez le personnage comme chez le joueur a été un moment intense au cours de la session de jeu. La légitimité des personnages à ressentir, à agir et discourir n'est pas remise en cause, pas plus que l'existence de la magie dans des jeux comme *PSN* ou *Ryuutama* (2013). Ce sont au contraire des engrais interactifs, qui font naître des discussions, et des interactions de toutes sortes (physiques, verbales, médiatiques<sup>45</sup>). Ce phénomène est par ailleurs observable dans d'autres pratiques fictionnelles comme la lecture ou le visionnage de films et de séries [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009 ; Vincent, 2009, 2011 ; Combes, 2013].

Dans le JdR, la puissance du phénomène imaginé est aussi perceptible à travers les démonstrations émotives et sensibles des joueurs [Bowman, 2010 ; Balzer, 2011]. Ces ressentis constituent un important point de porosité entre le réel et l'imaginaire. En effet, au cours d'un JdR, le joueur ressent des émotions et a des sensations bien réelles même si celles-ci naissent à partir de données fictionnelles [Le Mignot, 2017]. Ainsi, après une partie de *Ryuutama* que j'ai menée, Charlotte et Julie m'ont partagé l'intensité de leur malaise et de leur tension lorsque leurs personnages arpentaient les couloirs sombres d'un château la nuit, en tentant de ne pas être découverts par les gardes. Cette sensation s'est poursuivie après le jeu, comme une image persistante de la partie<sup>46</sup>. Les émotions et sensations ressenties notamment par le *bleed* [Illustration 13] dépassent le temps et le cadre de la partie [Le Mignot, 2017]. Après une partie de *Centaure, les Colonies* lors de laquelle mon personnage a assisté à des scènes particulièrement difficiles, j'ai moi-même conservé pendant un long moment la sensation éprouvée lors des scènes de jeu et les émotions qu'elles ont engendrées, tant chez mon personnage que chez moi.

Ainsi, « loin d'être une substance simplement éthérée, intangible ou abstraite, lorsqu'il excède la vie individuelle, l'imaginaire est surtout une force matérielle, une ambiance sensible, la source du réel à venir » [Susca, 2019 : 5]. L'imaginaire a alors une existence tant chez l'individu que dans le groupe. Il est constitué d'images, de textes, de nombreuses ressources que chacun collecte tout au long de sa vie. « En employant des métaphores chères à la phénoménologie et à la sociologie de la vie quotidienne, on peut suggérer qu'il [l'imaginaire] s'agit d'une puissance en acte : ce qui tend à s'incarner, à s'actualiser dans et par la vie collective » [*ibid*].

---

45 Pour plus d'informations sur ces interactions notamment médiatiques voir [Fine, 1983 ; Berry, 2012]

46 Propos recueillis lors de la discussion post-partie du 26 février 2019.

### 3.2. L'immersion dans des univers fictifs et ludiques dans le cadre du JdR

Au cours de mon travail d'enquête, j'ai rencontré de nombreuses personnes qui ressentent et partagent beaucoup d'enthousiasme lorsqu'elles investissent certains univers fictionnels qu'elles connaissent et apprécient. Victor, passionné notamment par les récits de *Star Wars* (1977-présent) et du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955) a, lors de la partie de *L'Anneau Unique* (2011) que j'ai menée, été si enthousiaste à l'idée d'arpenter la Terre du Milieu qu'il m'a fallu le recadrer pour que le scénario ait lieu. Hugo a développé quant à lui un intérêt très fort pour le monde antique et a créé un JdR dont le contexte est l'invasion des peuplades celtes par l'empire romain. Christopher a créé lui aussi un « JdR *dark medieval*<sup>47</sup> » qui emprunte beaucoup au film *Kingdom of Heaven* (2005) et aux récits de croisade, tant au niveau des personnages, de l'intrigue que de la situation géographique et politique.

Cependant, pour pouvoir investir un univers fictif, il faut le rendre habitable. En effet, ce n'est pas parce qu'un JdR propose un contexte purement historique ou imaginaire que l'univers est appréhendable par les joueurs dans le contexte d'un JdR [Caïra et Larré, 2009]. La notion d'habitabilité est entendue comme le « pouvoir [de] soi-même peupler les mondes » [Peyron, 2016 : en ligne]. De nombreux éléments participent à rendre un jeu habitable, ce que je m'attache à développer dans ce mémoire. Parmi ceux-ci on retrouve l'importance d'une dimension spatiale qui permet aux joueurs d'arpenter, à l'instar des jeux vidéo, le monde fictif et ludique [Berry, 2012 ; Peyron, 2016].

Cette dimension apparaît par exemple lorsque Victor insiste, lors d'un premier scénario de *L'Anneau Unique* (2011) pour se rendre à *Dol Guldur*, la Tour de la Sorcellerie, l'une des principales retraites de Sauron en Terre du Milieu. Ici, outrepassant la dangerosité du voyage et le scénario préparé, Victor souhaite par-dessus tout arpenter la Terre du Milieu qu'il a imaginé en lisant les romans de Tolkien ou visionné en regardant la trilogie de Peter Jackson.

Semblablement, lors de la campagne de *Centaure, les Colonies* notre groupe a beaucoup apprécié les phases de voyage et d'exploration, tant lors de voyages interplanétaires que lors de l'exploration de territoires inconnus ou de stations spatiales. Ces moments, très descriptifs, nous ont permis non seulement d'apprendre de nombreuses données diégétiques nourrissant nos *roleplay* et nos relations à l'environnement ludique mais ont également été une source importante d'immersion. Comprendre

---

47 Christopher situe lui-même son jeu dans le genre « *dark medieval* », qui n'est pas un genre à proprement parler mais est un mélange entre le « médiéval-fantastique » et la « *dark fantasy* ». Le premier genre situe l'action dans le Moyen Âge et y incorpore des éléments fantastiques et bien souvent de la magie. Le second correspond à un genre pessimiste, où sont présents des éléments d'horreur, dans lequel le Mal est généralement vainqueur – il s'oppose ainsi aux genres de « *light* » et de « *high fantasy* ».

l'univers original dans lequel évoluent nos personnages et le visualiser mentalement grâce aux descriptions nous permet, en tant que joueur, de l'imaginer et de s'y immerger.

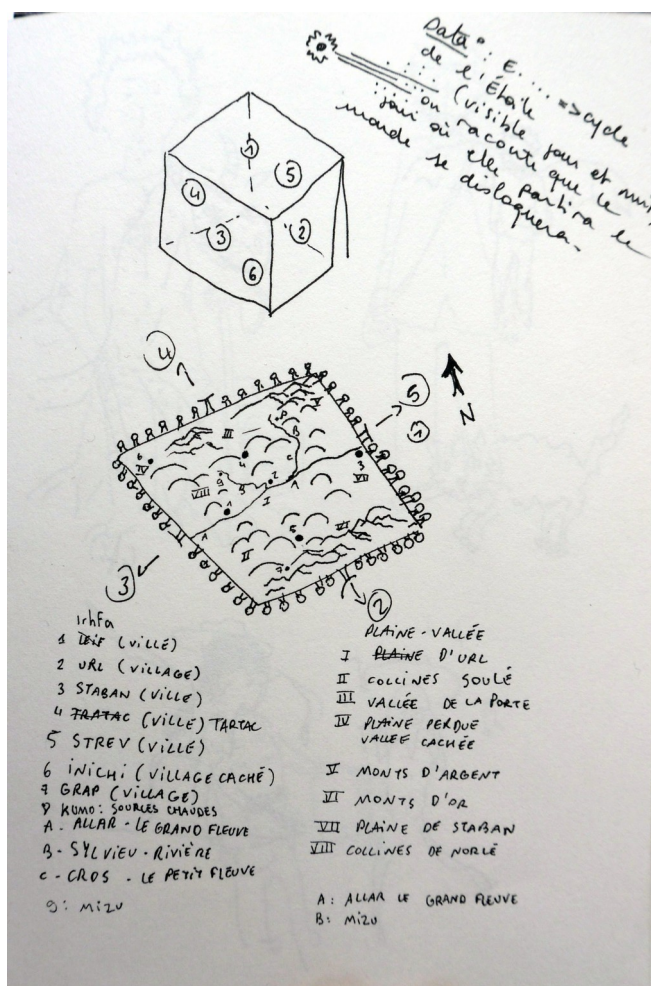


Illustration 1: Schéma du monde cubique et carte de la face n°1 de ce monde créés pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].

Lors de la campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée auprès de Marjolaine, Hugo, Agathe et Julie, j'ai réalisé plusieurs cartes, plans et croquis [Illustration 1, 2, 3, 4], que les joueurs ont beaucoup appréciés, non seulement pour leur aspect esthétique mais aussi pour l'invitation au voyage qu'ils représentent [Berry, 2012]. En cours de parties, ils s'y réfèrent souvent, pour situer les villes, les routes et éléments du paysage, collectant ainsi des données matérielles nécessaires au jeu, mais aussi pour l'arpenter librement via leur imagination.

L'habitabilité est un concept au cœur de la problématique qui guide les pratiques de tous les rôlistes que j'ai rencontrés. Chacun, à son niveau et selon son rôle de joueurs ou de MJ, participe à rendre les univers habitables et les habite de différentes manières. Lors de notre campagne de *Ryuutama*

(2013), Marjolaine s'est par exemple intéressée à la poésie écrite dans la ville d'Irhfa. Cela l'a amené à proposer elle-même des formes poétiques originales, écrites à partir d'éléments diégétiques. Ces éléments ont non seulement participé à donner du corps à l'univers mais certains vers sont devenus des références que le groupe réutilise en jeu comme hors-jeu. Lorsque le Mistral souffle, il arrive par exemple d'entendre « Le vent souffle fort à Irhfa » – qui est une citation d'une poésie écrite par Marjolaine en jeu.

Les livres de règles fournissent des indices pour rendre les univers ludiques habitables par les joueurs et de nombreux médias proposent des approfondissements pour améliorer l'expérience partagée du jeu<sup>48</sup>. Lors de la création de jeux et de scénarii, les MJ mettent en place des techniques transmédiatiques empruntant à différents processus d'écriture que j'aurai l'occasion de présenter et d'analyser dans les différents chapitres de ce mémoire. Ainsi, j'ai pu remarquer que plus un univers est habitable, plus il est habité avec enthousiasme – nécessitant toutefois l'attitude adéquate de la part des joueurs – ce qui améliore pour de nombreux rôlistes l'expérience ludique.

L'immersion est ici appréhendée comme le principe esthétique et ludique d'investir par différents moyens un univers fictionnel [Fine, 1983 ; Hendricks, 2006 ; Montola, 2007 ; Balzer, 2011 ; Peyron, 2016]. Dans certains cas, l'immersion peut permettre à une partie de « réussir » ou « d'échouer » dans la mesure où elle permet aux joueurs d'évoluer dans un système de cohérence et de communication partagées. En effet, lorsqu'un fossé se crée entre des joueurs trop peu investis dans la partie et d'autres plus impliqués, il y a de fortes chances pour que le groupe mette de côté l'un des membres ou encore que la partie se termine momentanément [voir chapitre 3 & 4].

Ainsi, dans la campagne de *Centaure, les Colonies*, Balthazar est souvent peu investi à la fois dans son *roleplay* et dans les actions du groupe et montre peu d'intérêt pour l'univers et l'intrigue de la campagne. Ceci l'amène souvent à effectuer des actions en décalage avec le ton du récit mais aussi à s'exclure et à être mis de côté par le groupe – on le voit notamment souvent jouer à des jeux sur son téléphone, ce qui rend encore moins aisé l'immersion dans la fiction [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

L'immersion dans la fiction peut s'effectuer à différentes échelles, en tout moment et en tout lieu. À partir du moment où un univers fictionnel, issu d'une œuvre ou de l'imagination s'incruste dans la perception du réel et dans les activités des individus (écriture, dessin, rêveries, jeux, lecture...) on

---

48 D'autres médias approfondissent cet aspect. Par exemple, la chaîne YouTube « How To Be a Great Game Master » propose des aides et conseils pour rendre un jeu immersif et habitable. Ceci passe notamment par l'approfondissement des Personnages-non-Joueurs comme on le voit dans ses vidéos thématiques : <https://www.youtube.com/watch?v=DF81M9ZCEW4> (consulté le 03/05/2019).

peut considérer la frontière entre la fiction et la réalité comme poreuse [Fouillet, 2009 ; Peyron, 2016]. Dans un contexte de jeu de rôle sur table, l'immersion est d'abord liée au PJ et au *roleplay* [Balzer, 2011]. Le PJ est alors, davantage que l'instrument, un compagnon d'immersion, une clé vers l'univers que le groupe investit. C'est grâce et à travers lui que le joueur crée des interactions avec l'univers fictif. Le *roleplay* est le moyen propre au JdR de s'immerger dans la fiction, comme jouer son personnage en jeu vidéo, imaginer un décor décrit dans la littérature, visionner un film, ce qu'Olivier Caïra appelle la « formule d'engagement » [Caïra, 2007 : 9]. Cette immersion est, comme dans la plupart des exercices fictionnels et ludiques, nécessaire au déroulement du JdR.

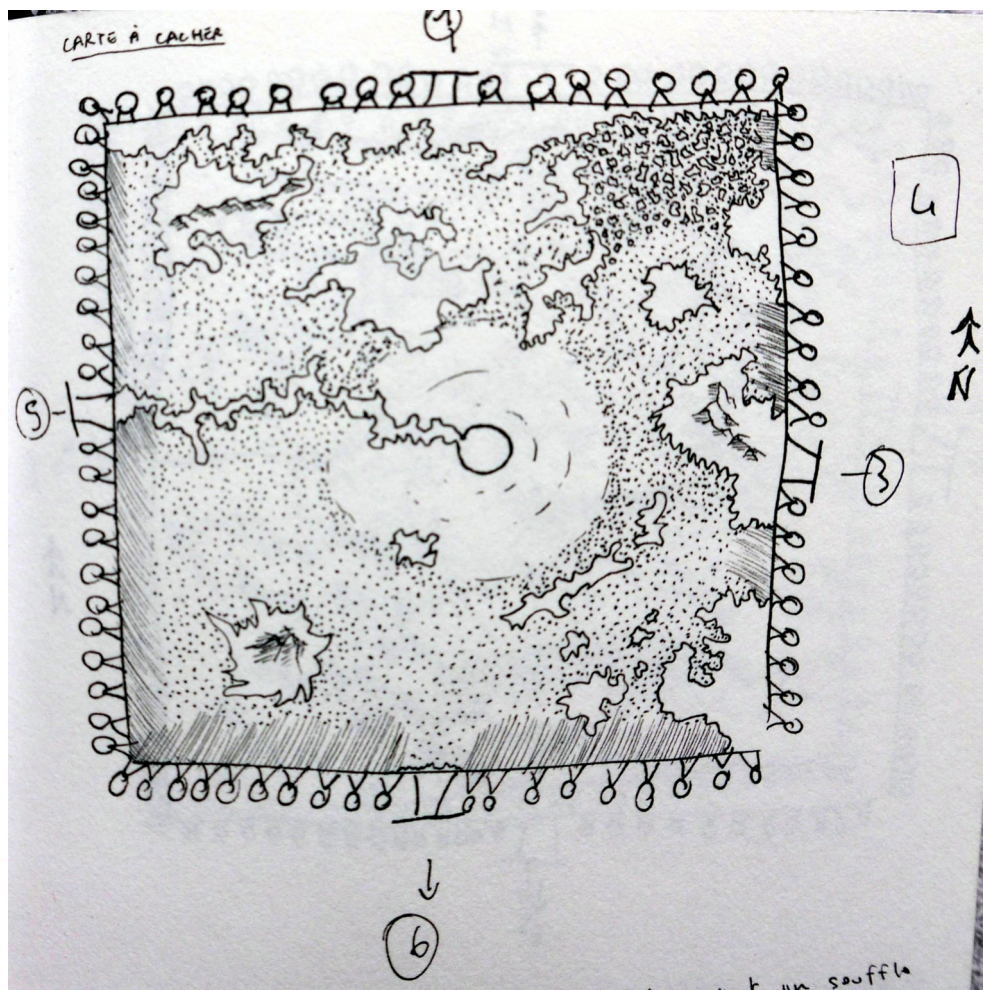


Illustration 2: Carte de la face n°4 du monde cubique créée pour la campagne de Ryutama [dessin de l'auteur].

### 3.3. De la cohérence au détail : apprendre dans un JdR

Les jeux de rôle sur table proposent aux joueurs, dans la plupart des cas, des univers riches et complexes. Nombreux sont ceux qui possèdent leurs propres structures sociales, leurs propres



codes, éléments matériels et systèmes langagiers. On découvre ainsi en jeu différentes classes sociales, castes, systèmes religieux, monétaires, symboliques, de valeurs. Dans des jeux comme *Centtaure*, *les Colonies*, chaque planète du système est politiquement et socialement unique. Elles possèdent également des paysages qui leur sont propres. Centauri I est recouverte d'océans et d'une jungle où vivent de gigantesques monstres ainsi qu'une race civilisée indigène que les humains ont appelée « centauriens ». Centauri II est un grand roc rouge qui a été terraformé et sur lequel ont été construites de grandes cités où les hommes vivent selon un système hiérarchique précis. Centauri III est un roc entouré d'une atmosphère toxique à l'homme et n'a pas été terraformée. Les humains y ont construit de grandes cités fermées, et y vivent plus ou moins près de la lumière du jour en fonction de leur statut social. Ces informations, qui nous ont été présentées lors de notre première partie de campagne, précèdent la construction de nos personnages, fourmillent de détails. Elles nous permettent de connaître le contexte dans lequel s'inscrit la campagne mais donne aussi le ton du jeu. Avoir connaissance de ces éléments nous a permis de proposer un *roleplay* cohérent avec l'univers et le genre du jeu.

Dans le contexte du JdR sur table, comme dans la plupart des productions fictionnelles, la cohérence au récit, au genre, aux événements et aux personnages est privilégiée par rapport au réalisme [Caïra, 2007]. Au départ, les joueurs doivent apprendre cette cohérence, qui peu à peu, à force de jouer, devient acquise et automatique. Chaque jeu a son propre système de cohérence et sa propre gestion de celui-ci. Il s'agit alors pour les joueurs de les différencier et de les comprendre pour pouvoir habiter et s'immerger dans les univers fictifs [Bombayl, 2017].

Dans des jeux fantastiques réalistes comme *PSN*, *C.O.P.S.* (2003) ou encore *L'Appel de Chtulhu* (1981), un personnage ne pourra pas courir à la vitesse de l'éclair, pas plus qu'il ne pourra survivre à des tirs d'armes à feu ou à une rencontre avec une voiture lancée à pleine vitesse. Dans d'autres jeux, la magie est monnaie courante, d'autres races que les humains parcourent la terre et les rues des villes, les systèmes de pensée et de perception du réel et des événements sont différents. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk* (2009, 2016), il est possible de survivre à la mort. Dans *Mantoïde* (2016), l'ingestion de « pétrole magique » a octroyé à certains personnages des pouvoirs particuliers, entraînant des modifications corporelles.

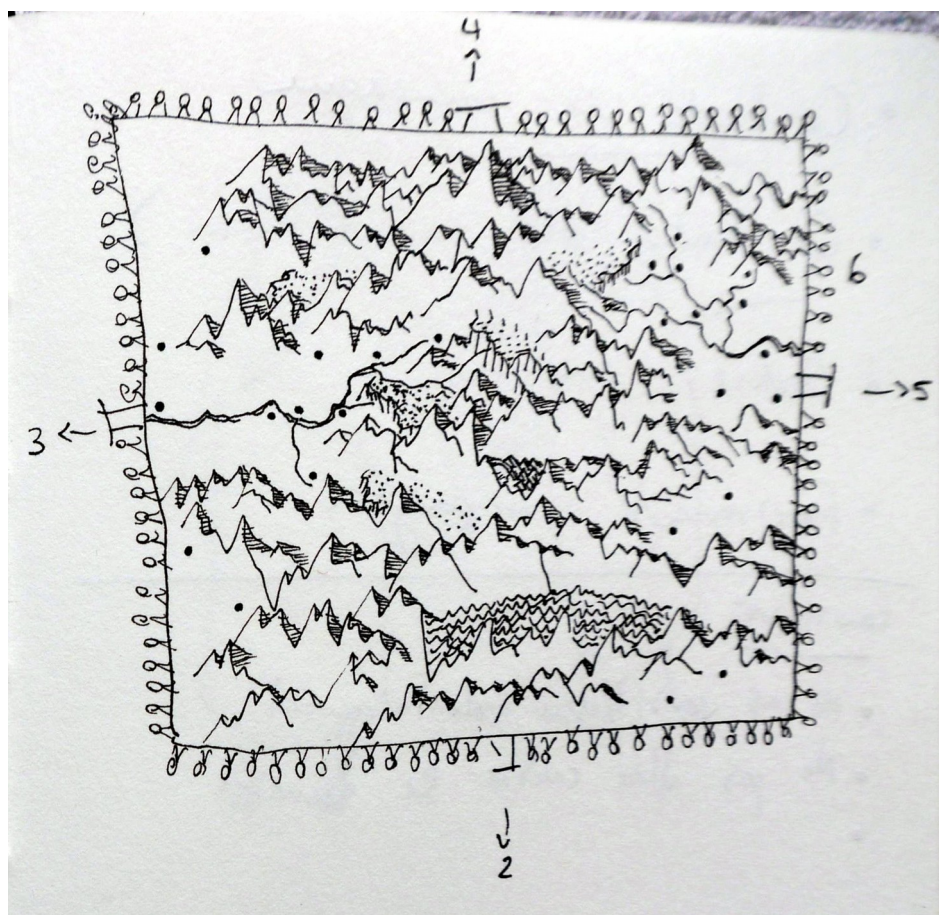


Illustration 3: Carte de la face n°6 du monde cubique créée pour la campagne de Ryutama [dessin de l'auteur].

Les univers fictifs, qu'ils soient cinématographiques, vidéo-ludiques, romanesques, amateurs<sup>49</sup>, regorgent de détails. Ils participent à ce que Cuvelier appelle « l'esthétique du fragment » [Cuvelier, 2011]. Il s'agit ici pour les joueurs ou amateurs de fiction de s'immerger dans le récit et l'univers diégétique, d'en tirer certains voire tous les détails possibles pour le plaisir de les découvrir, de les lister ou de les utiliser<sup>50</sup>. Dans le contexte du JdR, les détails sont à la fois un élément rendant le jeu

49 Le terme d'amateur n'est ici pas péjoratif mais se rapproche davantage du concept du faire et du mouvement « Do It Yourself » [Berrebi-Hoffmann *et al.*, 2018]. Les amateurs sont ici des personnes qui créent hors des circuits « officiels » de l'édition par exemple et œuvrent de leur côté ou dans des communautés, notamment en ligne, en jonglant avec leurs propres apports, références, sources et systèmes de valeurs [Odin, 1999 ; Cristofari, 2010].

50 Cet « esthétique du fragment » [Cuvelier, 2011] est présente et visible sur de nombreux supports. Les fans, en plus d'en parler et de les rechercher seuls ou entre amis, échangent via l'Internet de nombreuses informations. Ainsi, de nombreux sites ou wiki, des encyclopédies créées et gérées par les fans, regroupent toutes les informations recueillies jusqu'alors. Relatif à l'univers de *Harry Potter* on trouvera par exemple le site Pottermore : <https://www.pottermore.com/>, pour l'univers de Tolkien on remarquera un wiki très fourni : <https://jrrtolkien.fandom.com/fr/wiki/Accueil> et un site, Tolkiendil, qui regroupe toutes les informations présentes dans les différents médias sur lequel *Le Seigneur des Anneaux* a été décliné : <https://www.tolkiendil.com/bienvenue>. (consultés le 07/05/2019).

habitable, l'approfondissant au-delà de sa simple façade, mais constituent aussi des éléments pour lesquels les joueurs s'adonnent au JdR.

Lors de la campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée entre 2018 et 2019, j'ai effectué quelques croquis et plans. Ces dessins, montrés en jeu aux joueurs, « ont donné envie d'en savoir plus et d'avancer dans le récit<sup>51</sup> ». Les détails qu'ils contiennent renvoient à une imagerie que l'on retrouve dans le livre de règles mais aussi à l'esthétique créée par et pour la campagne [Illustration 4, 5, 6].

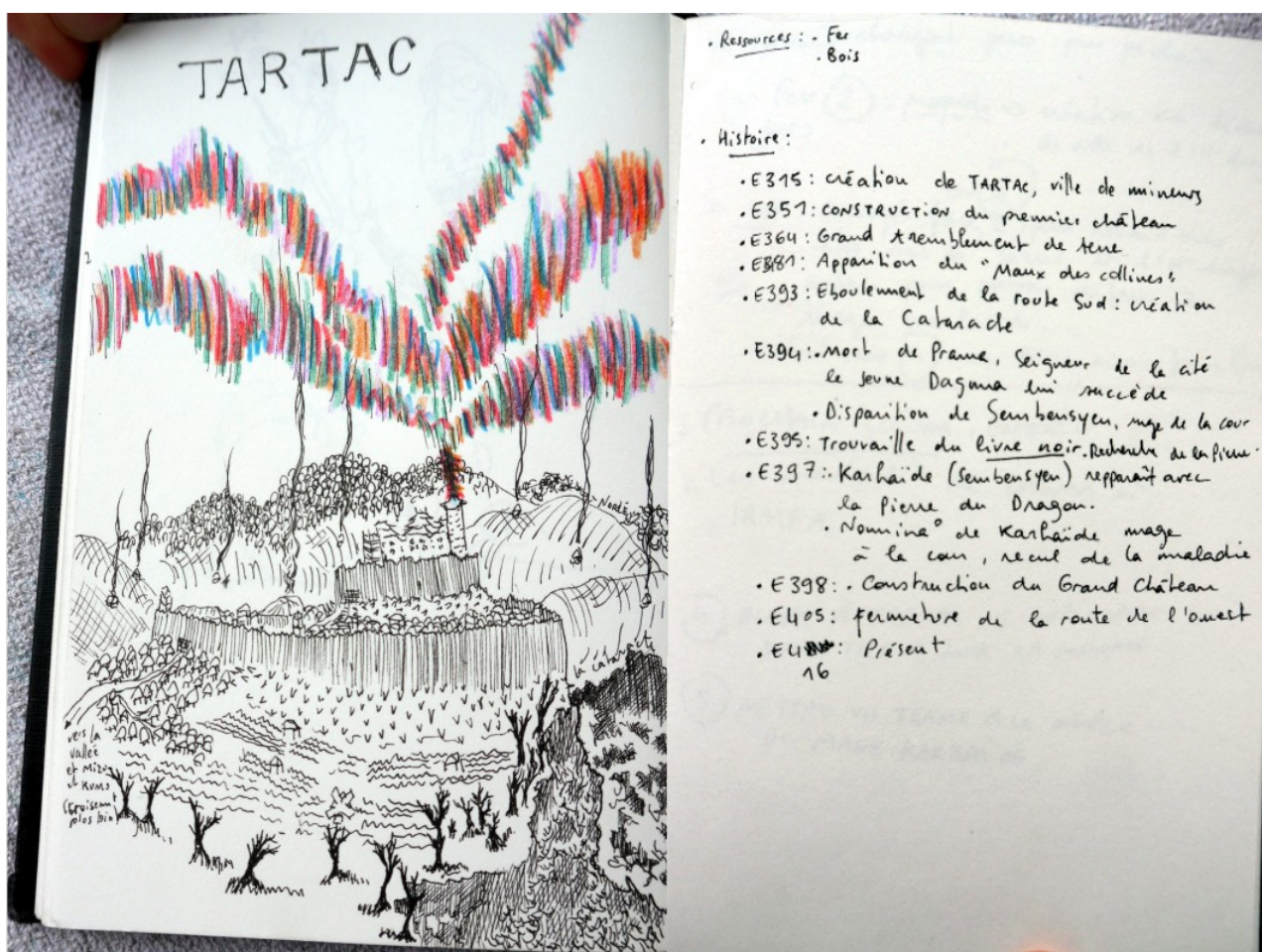


Illustration 4: Dessin et histoire de la ville de Tartac "aux sombres secrets", cité où l'intrigue de la campagne de *Ryuutama* attire les personnages [dessin de l'auteur].

Dans le jeu de *dark medieval* sans nom de Christopher, ce dernier a semé devant nos pas de nombreux détails. Il s'est exclamé être très fier du « *lore*<sup>52</sup> » développé dans son jeu, de sa profondeur et

51 Propos recueillis lors d'une discussion après une partie, le 19/02/2019.

52 Le *lore* (terme anglais traduit par tradition à transmission souvent orale), notamment utilisé par Christopher, correspond, dans le vocabulaire technique du jeu de rôle sur table, aux informations constitutives de l'univers et des intrigues scénaristiques. C'est un terme endogène peu repris dans la littérature scientifique mais que l'on retrouve autour de la plupart des tables de JdR [Caïra *et al.*, 2016 ; Périer, 2016].

de nos réactions face à notre apprentissage des éléments qui le composent. En effet, son univers regorge de détails, mêlant informations historiques, religieuses, diégétiques avec lesquelles nous avons dû jongler pour parvenir à dérouler le mystère auquel Christopher nous a confronté.

Vincent Berry, dans son ouvrage *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, insiste sur l'importance que les joueurs de jeux vidéo accordent aux détails. Ces détails peuvent être liés au *lore*, comme dans le cas du JdR de Christopher. Ainsi, dans des jeux particulièrement riches, comme la série de *The Elder Scrolls*, les joueurs en quête de *lore* lisent les centaines de livres à disposition en jeu relatant l'histoire de l'univers, de tel ou tel héros, le déroulé détaillé d'un événement ou le procédé de fabrication d'un objet particulier. Ces informations sont souvent recueillies et présentées dans des sites Internets, des encyclopédies en lignes créées par les joueurs et les fans<sup>53</sup>.

Vincent Berry souligne la joie et l'importance que les joueurs accordent à découvrir de nouveaux lieux cachés en jeu, à trouver et créer des objets uniques, à les arborer souvent en public dans le cadre des jeux en ligne comme le soulignent certains joueurs : « Me promener et dégriser les zones floues pour voir ce qu'il y a dedans, avancer dans une zone inconnue, je crois que c'est ça que j'aime le plus » [Berry, 2012 : 80] ou « Quand ça *loot*<sup>54</sup>, c'est un vrai bonheur. Surtout quand tu sais que c'est un objet rare [...]. Non, la plupart du temps je ne revends pas mes objets, je les garde, juste pour le plaisir de les avoir » [Berry, 2012 : 78].

Les détails, comme la cohérence d'un jeu, demandent de la part des joueurs un apprentissage parfois long et laborieux. Ils participent tous deux d'une esthétique propre à chaque jeu, que les joueurs cherchent à explorer, à comprendre, à capturer via des dessins ou des récits post-parties dans le cadre du JdR, des captures d'écrans, des vidéos ou des discussions sur des forums Internet dans les jeux vidéo. Dans tous les cas cependant, les joueurs ne réalisent pas cet apprentissage seuls. Dans les jeux vidéo notamment en ligne, les connaissances naissent des interactions avec le jeu et les autres joueurs [Berry, 2012]. Dans les JdR sur table, elles naissent des interactions avec le groupe et le jeu tout comme de l'imaginaire déployé par le joueur, de sa capacité et de sa volonté à s'immerger dans la fiction pour y découvrir de nouvelles choses. Les connaissances diégétiques permettent alors au joueur d'approcher l'univers fictif et de se l'approprier via des processus ludiques et fictionnels originaux mis en place par chaque jeu et chaque joueur.

---

53 Pour le cas des jeux *The Elder Scrolls*, voir par exemple <https://lagbt.wiwiland.net/index.php?title=Accueil> (consulté le 07/05/2019).

54 Le *loot* est un terme anglais utilisé dans le cadre des jeux de rôle papier et numérique. Il signifie récolter les différents biens (équipement, argent) sur un ennemi mort, dans une pièce ou tout simplement donné comme récompense à la fin du scénario. Il est l'objet d'une francisation et se conjugue comme un verbe du premier groupe : looter.

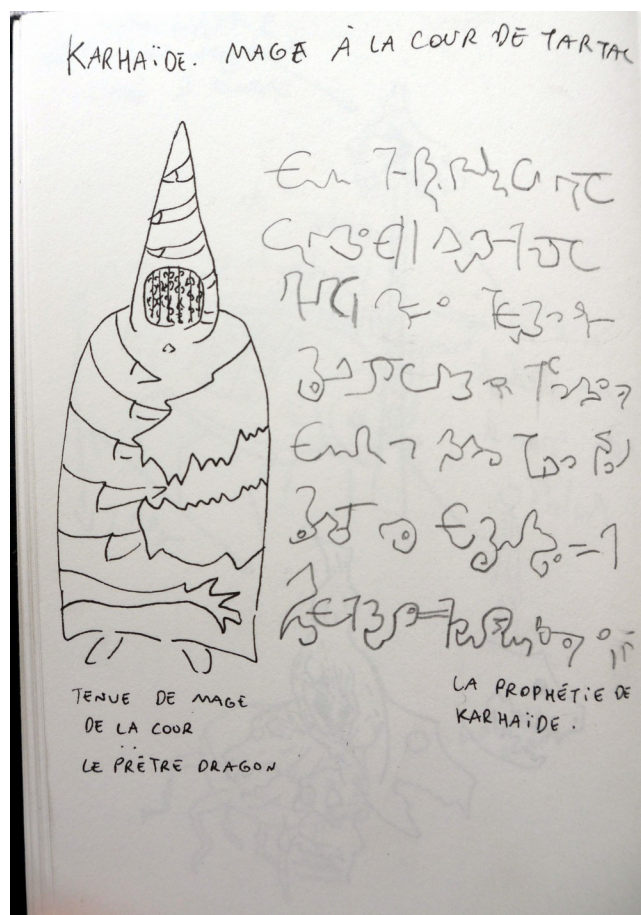


Illustration 5: Dessin de Karhaïde, principal source du mystère dans la campagne de Ryutama [dessin de l'auteur].

## 4. L'anthropologie, la littérature et la linguistique

Dans les analyses qui précèdent, il est à noter que le JdR développe son propre vocabulaire et ses propres concepts permettant de décrire et déconstruire le déroulement d'une partie. Ainsi, après avoir décrit les concepts développés par et pour les rôlistes, je vais maintenant me pencher sur les notions proposées par les universitaires qui peuvent être utilisées dans l'analyse du jeu de rôle et de son exercice.

### 4.1. L'impact du JdR sur la narratologie

Les études portant sur le jeu de rôle sur table sont fortement marquées par une approche du récit, proposée notamment par des chercheurs en littérature qui en ont tiré une « théorie de la fiction ». Le JdR semble tout à fait se prêter à une étude littéraire étant donné que la création d'univers ludiques et de scénarii rappelle le travail des écrivains et nouvellistes. Certains mettent cependant

en exergue une certaine différence entre les deux travaux. La préparation de JdR ayant pour but d'être joué par un groupe, le créateur de jeu et/ou de scénarii utilise des outils et des modèles différents de ceux mobilisés par l'écrivain [Ange *et al.*, 2013].

Malgré ce point et le caractère collectif et ludique du JdR, le produit d'une partie de JdR est un récit. En jeu, à l'oral et en maniant de nombreuses références et informations diégétiques, les joueurs créent un récit dialogique – c'est-à-dire formé par le dialogue entre participants [Presson, 2018]. Cette caractéristique est notamment abordée sous l'angle de la « co-création » [Cristofari, 2010 ; David, 2016]

La littérature constitue, en outre, une importante ressource pour le JdR, non seulement en termes de structures narratives, mais aussi en termes d'univers fictionnels. En effet, de nombreuses adaptations de romans ou d'univers sont disponibles en JdR<sup>55</sup>. Analyser les JdR en tant qu'adaptations permet alors d'observer quelles structures littéraires survivent à la jouabilité, comment le récit est transformé pour être jouable, et comment se traduisent des procédés littéraires en termes ludiques et collectifs [Cover, 2010].

Au-delà de ces aspects, la pratique du JdR propose un nouveau regard sur le récit. Le canon du scénario de JdR, né avec les jeux *old school*<sup>56</sup>, regroupe une compagnie de héros, les situe dans une aventure assez linéaire durant laquelle ils se confronteront souvent violemment à des adversaires pour finalement l'emporter, résoudre l'enquête ou le problème [Fine, 1983]. Ce canon est toujours utilisé, notamment parce qu'il fournit certaines structures nécessaires à la tenue du jeu et à son rythme. Les combats et les enquêtes permettent de créer ou de maintenir une tension autour de la table, le regroupement des joueurs en compagnie de PJ permet de les faire travailler en coopération avec efficacité et le système de récompense permet aux joueurs d'apprécier leur réussite. De plus, ce schéma narratif est présent dans une grande partie des médias de références (notamment romans, films et séries télévisées). On y retrouve un ou plusieurs héros, qui se confrontent à un schéma récurrent. Dans le canon Hollywoodien, celui-ci correspond à la perte du mentor, au départ à l'aven-

---

55 Je pense par exemple au jeu *L'Appel de Chtulhu* (1981) qui se base sur les écrits de Lovecraft, à *L'Anneau Unique* (2011) qui situe l'intrigue dans la Terre du Milieu de Tolkien ou *Ambre* (1991) qui propose aux joueurs de s'inscrire dans des intrigues similaires à celles écrites par Roger Zelazny dans les cycles *Les Princes D'Ambre* (1972-1991).

56 Les jeux *old school* sont caractérisés par leur simplicité et sont souvent joués « avec une bonne dose de nostalgie » [Dessaux, 2016 : 365]. Le système de règles permet de créer des scénarii plus ou moins aléatoirement, en tirant aux dés les rencontres et les événements. On y trouve souvent des donjons, des boss de fin. Une grande importance est donnée à l'exploration, à la découverte de nouveaux lieux fantastiques et de trésors. Dans les jeux *old school*, il n'est pas nécessaire de fournir un *background* à son personnage, le but étant davantage de lui faire parcourir l'univers [*idem*].

ture, à la rencontre d'alliés et/ou au renforcement du héros, à la confrontation et à la victoire contre l'ennemi<sup>57</sup>. Finalement, ces structures narratives sont intégrées et normalisées, et sont souvent réutilisées dans les cadres créatifs, y compris lors des parties de JdR [Caïra, 2007 ; Bombayl, 2017 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

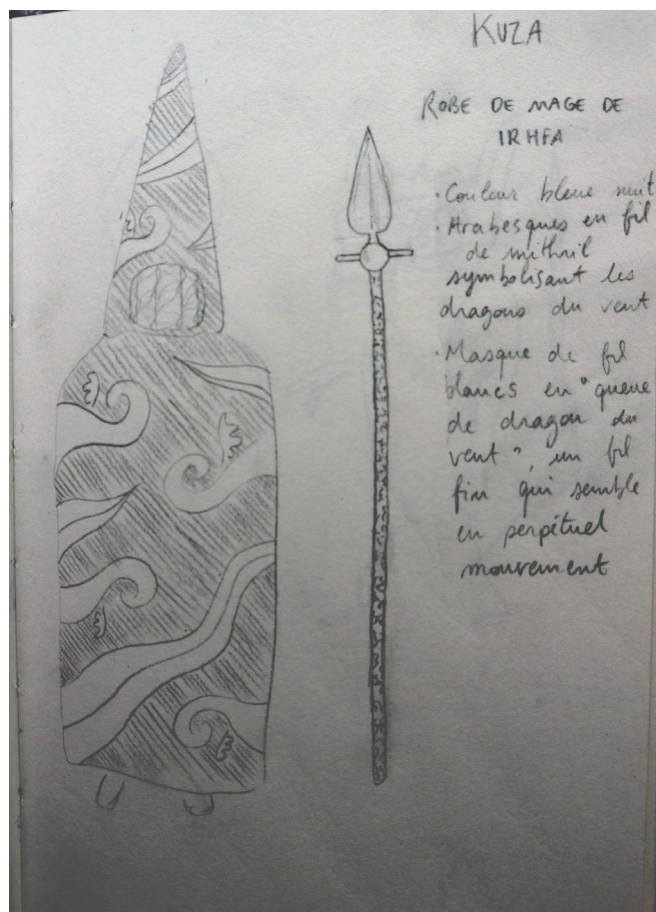


Illustration 6 : Dessin de Kuza, une PnJ de la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].

Cependant, une lecture strictement structurelle et narrative du JdR a des limites. En effet, elle ne montre pas que chaque joueur et chaque groupe appréhende le jeu d'une façon qui lui est propre, créant, au sein d'un canon, un jeu qui lui correspond et qui contient ce qu'il recherche (de l'action, de la tension, de l'humour...). Cette approche ne prend pas non plus en compte les interactions méta<sup>58</sup>, qui sont indispensables pour saisir l'approche d'un jeu par un groupe. Par exemple, un groupe

57 Schéma recueilli lors d'une masterclass de cinéma effectuée en avril 2015. Ce schéma est présent dans de nombreuses productions. Les classiques comme *Le Magicien d'Oz* (1939), ou les films plus récents comme les séries de films Marvel ne font pas exception.

58 Le méta-discours, abrégé en « méta » par les profanes notamment sur mon terrain d'enquête, correspond au discours qui parle de l'analyse du discours [Osthus, 2018]. En termes de JdR, il s'agit du discours qui parle du discours sur le jeu, et est à l'origine d'un humour propre aux participants à chaque partie de JdR [Priego-Valverde,

peut décider de jouer à un jeu particulièrement violemment, en détruisant tout sur son passage, simplement pour rigoler ou pour varier la façon de jouer, les scénarii proposés et les personnages qu'ils ont l'habitude d'incarner [David et Larré, 2017b].

Une approche littéraire du jeu de rôle sur table permet toutefois de mettre en évidence certains points essentiels. En effet, même en s'inscrivant dans des canons narratifs, certains aspects du JdR permettent de poser un regard différent des autres médias sur ce que sont un héros et une aventure. Il existe des JdR ou des groupes de JdR dans lesquels les PJ ne sont pas des héros, et de nombreux personnages ne sont construits ni comme des héros, ni comme des anti-héros, mais comme des personnages auxquels il arrive des mésaventures. La place centrale du héros dans le récit est mise à mal : ici il ne s'agit pas toujours d'un personnage qui effectue des actes héroïques pour les narrer ensuite et gagner de la notoriété et des biens matériels mais bien souvent d'un groupe qui surmonte les difficultés qui se dressent sur son chemin [Vincent, 2009 ; Le Guin, 2018].

Un mouvement littéraire, notamment initié par la romancière Ursula K. Le Guin (1929-2018) porte un regard critique sur la littérature et particulièrement sur les façons de construire le récit. Ursula Le Guin souligne en effet que, le plus souvent, une histoire digne d'être racontée doit contenir de l'action, du suspense et par-dessus tout doit mettre un personnage en avant. Elle remet en question l'hégémonie de ce schéma narratif et de ce type de personnage. À partir de sa théorie de la fiction panier<sup>59</sup>, elle écrit des récits qui se distinguent par l'absence en leur sein de héros et de schémas narratifs basés sur la conquête, la violence ou la domination d'un personnage sur les autres<sup>60</sup> [Le Guin, 2018]. Un héros est un personnage qui a quelque chose de plus que les autres. Il se transforme au

---

1999].

59 La théorie de la fiction panier est définie par Ursula Le Guin dans son texte « La théorie de la Fiction-Panier » [Le Guin, 2018]. L'auteure propose une réflexion autour de la manière dont sont produites les histoires grâce à une analogie avec une société de chasseurs-cueilleurs. Elle avance l'idée selon laquelle il est de prime abord plus facile de raconter une histoire à partir d'une scène de chasse que d'une scène de cueillette. En effet, dans le premier cas, un groupe de personnages fait face à un danger qu'ils surmontent. L'histoire met alors en scène de l'action et offre aux chasseurs un butin à ramener. De plus, l'action et la dangerosité de l'acte de chasse permet à un ou plusieurs personnages de s'élever au-dessus des autres, notamment des cueilleurs. La cueillette serait donc moins riche en éléments narratifs. Elle déplore cet état de fait, en affirmant que la façon dont l'avoine sauvage est récoltée est aussi riche, en termes d'histoires, que la chasse au mammouth. Dès lors, elle poursuit l'analogie en portant sur les outils employés. Les chasseurs utilisent la lance, qui pointe et perce les proies qu'elle oppose aux paniers des cueilleuses qui accueillent et protègent. C'est ainsi qu'elle prône, dans le contexte de la littérature de l'imaginaire des années 1980 une théorie de la fiction-panier en engageant les auteur.es à s'attarder davantage sur les histoires de cueillettes et les paniers plutôt que sur le conflit, l'action, l'adversité menant des personnages à obtenir un statut extraordinaire. Métaphoriquement, elle appelle à un changement du schéma narratif de la quête et de l'aventure qui met en scène un héros qui parvient à la gloire grâce à une action dangereuse contée comme héroïque.



cours d'un voyage ou d'une épreuve, et le récit est souvent l'histoire de ce changement. C'est alors sa supériorité ou sa particularité par rapport aux autres qui lui permet d'agir et de se distinguer [Bourguenolle *et al.*, 2012], lui permettant par là même d'être un véhicule de valeurs morales [Fouillet, 2009].

Le héros et les récits qui le mettent en scène se reposent sur un canon esthétique qui nécessite, pour exister, un socle commun de références [Bourguenolle *et al.*, 2012]. Le JdR participe à ces interrogations en proposant des formes de récits ludiques et partagées moins cadrées que celles que l'on trouve dans la littérature. De plus, dans la plupart des parties de JdR – du moins celles auxquelles j'ai participé, si l'action des PJ est souvent centrale, la focale est davantage portée sur le groupe que sur un personnage qui se distinguerait des autres. Dans de nombreux jeux, le récit prend même la forme d'événements qui surviennent aux dépens des PJ et, particulièrement dans les jeux d'horreur comme *L'Appel de Chtulhu* (1981), la mort les guette.

Dans les deux campagnes des *Pas Supers-Normaux* que j'ai créées et menées, les PJ se sont avérés devoir faire face à des forces qui les dépassent. Des PnJ trop puissants pour eux, des mystères insolubles, des plans extérieurs les contrôlant, les PJ de *PSN* ne sont pas à proprement parler des héros. Le format du JdR cependant nous force à porter la focale sur leurs actions, leurs choix, leurs difficultés. Toutefois, comme c'est quelques fois arrivé, notamment au cours de la première campagne menée auprès de Morgane et de Tilda [cf chapitre 3], les personnages n'effectuent aucune action héroïque et surtout ne se considèrent pas comme tel. Ils sont en effet davantage des fugitifs recherchés, qui cherchent à résoudre le mystère qui plane sur leur identité.

## 4.2. Le jeu de rôle comme jeu de langage

Le JdR sur table est un jeu au sein duquel l'oralité et les interactions entre participants ont une place centrale. Au cours de la partie, les joueurs se rassemblent autour d'une table, décrivent et jouent les actions et discours de leurs personnages à l'oral. Ils contribuent ainsi à créer et à faire évoluer un récit dialogique. Les concepts travaillés par la sociolinguistique et l'anthropologie de la communication sont utiles pour appréhender ces interactions<sup>61</sup>.

---

60 C'est un schéma que l'on peut retrouver par exemple dans le JdR *Ganakagok* créé par Bill White, dans lequel les joueurs incarnent des membres d'un village qui se prépare à la venue du soleil après une longue période de nuit. Dans ce contexte, les personnages ne sont pas construits comme des héros [White, 2011].

61 Pour une présentation détaillée des concepts utiles dans le cadre d'une étude du JdR voir [Presson, 2018].

Appréhender la partie de JdR comme une situation, à la manière de Garfinkel [Garfinkel, 2007], elle-même constituée d'un contexte, d'un co-texte et d'un texte<sup>62</sup> permet de prendre en compte à la fois le produit du jeu, le récit co-créé, mais aussi les aspects ludiques, relationnels et toutes les préparations et les apprentissages ludiques et culturels nécessaires pour jouer. De plus, analyser les échanges à partir des concepts de polyphonie et de dialogisme tels qu'ils sont développés par la linguistique permet de noter que le JdR, s'il est un jeu souvent pratiqué entre amis, n'est pas pour autant un temps d'harmonie sociale. En effet, « toute production, fût-elle *monologique*, est dialogique en son principe dans la mesure où elle est déterminée par un ensemble de productions antérieures, se présente nécessairement comme une parole adressée, répond à des attentes, implique des efforts d'adaptation et d'anticipation » [Vion, 2000 : 31]. Ainsi, autour d'une table, les joueurs peuvent avoir des buts, des façons de jouer différentes voire être clairement en désaccord [Fine, 1983 ; Bowman, 2013].

Le jeu demande aussi de la part de chaque joueur un travail polyphonique que l'on entend comme « la diversité des voix (personnages, auteurs), voire la diversité des langues, variétés de langues et de styles, qui se manifestent dans les énoncés successifs d'un discours [...] » [Roulet in Priego-Valverde, 1999 : 239]. Il s'agit en effet de jongler entre les registres de langue, la source de locution et les interlocuteurs ciblés par le discours (joueur ou personnage). Un jeu collectif comme le JdR qui place les joueurs dans un système de co-création orale nécessite alors de la part des joueurs l'apprentissage de techniques et de modèles discursifs [Ilieva, 2013].

Au sein de la plupart des parties de JdR auxquelles j'ai eu accès, les interactions entre le MJ et les joueurs ne se situent pas sur une échelle verticale. On y trouve plutôt une horizontalité assez chaotique où improvisation, rebondissements, niveaux de discours et conflits créent des situations d'interaction propres à chaque table, voire à chaque partie [Arjoranta, 2011 ; White, 2011]. Ainsi, il m'a le plus souvent été difficile de retranscrire les enregistrements de parties. En effet, il n'y a pas de tour parole marqué, chacun renchérisant ou coupant les propositions des autres. Il est en outre difficile de rendre compte des niveaux de discours présents à l'oral.

Chaque moment partagé par les participants contribue à la création d'histoires conversationnelles et sociales qui orientent les interactions et les relations entretenues par le groupe de jeu [Vion, 2000]. Les manières de jouer elles-mêmes, notamment les stratégies discursives mises en place et la profondeur de l'immersion dans la fiction sont profondément impactées par les histoires partagées

---

62 Le contexte correspond à l'environnement dans lequel l'événement prend place, le co-texte renvoie aux interactions paraverbales qui sont conditionnées par le contexte et enfin le texte qui est constitué de tous les échanges verbaux, dans lesquels j'inclus ici également les interactions entre les participants – échanges *roleplay* inclus.

[Balzer, 2011]. Dans certains cas, partager une histoire, qui s'est créée au fil des séances de jeu et du temps passé ensemble contribue à marquer l'appartenance au groupe notamment grâce à la création d'un humour qui lui est spécifique [Priego-Valverde, 1999]. Au cours d'une campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée, le groupe de joueurs devait mener une enquête à propos d'une ville « aux sombres secrets » nommée Tartac [Illustration 4]. Au fil des aventures, ils rencontrent des PnJ provenant de cette ville, dont certains sont fourbes ou mystérieux. C'est ainsi qu'ils créent la formule « se faire tartaquiner » pour désigner l'action de « se faire avoir ». Cette expression est utilisée en jeu comme hors-jeu, souvent avec beaucoup d'humour. Ces rapprochements permettent aussi aux joueurs de baisser parfois leurs gardes, de se livrer davantage, notamment en jeu où les émotions ressenties sont parfois fortes [Gharbi, 2017 ; Le Mignot, 2017].

Les stratégies discursives font aussi l'objet d'un apprentissage. Il s'agit de savoir situer sa parole et celle des autres membres du groupe, d'apprendre à décrire ou à faire parler des personnages, à improviser, à gérer les interactions méta et saisir les références évoquées ou directement citées [Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013].

Une approche intertextuelle enfin est indispensable pour comprendre et être en mesure de manier les concepts, les informations nécessaires au jeu et à l'inscription dans un groupe de jeu [Priego-Valverde, 1999]. En effet, les joueurs échangent beaucoup en utilisant des concepts et du vocabulaire issu des milieux *geek*, de la littérature et du cinéma, de l'Internet, qu'ils accompagnent de nombreuses citations et références. En plus de modeler les interactions du groupe, ces concepts et références sont utilisés lors de la création de jeux et de scénarii et ont une grande influence sur les imaginaires à la fois personnels et collectifs [Lhomme, 2016 ; Bombay, 2017].

Utiliser ces concepts pour appréhender le terrain du JdR sur table m'a permis de souligner les ancrages sociaux auxquels cette pratique est attachée, sans toutefois négliger l'importance de l'imaginaire et du rapport personnel au jeu et à la fiction. Le JdR est en effet une pratique collective donc éminemment sociale. Les manières d'être et de jouer avec les autres membres du groupe dépendent d'un certain habitus ludique<sup>63</sup> défini non seulement par le profil sociologique du joueur mais aussi par la nature des relations qu'il entretient avec les autres, le jeu et la fiction [Trémel, 2001 ; Berry, 2012].

---

63 L'habitus tel que l'a défini Pierre Bourdieu est constitué d'un ensemble de manières d'être, de parler, de se conduire acquises au cours de l'éducation et également influencées par le milieu social et la société de l'individu. L'habitus ludique tel que le développe Vincent Berry reprend ce concept et l'applique au cadre du jeu vidéo. Ainsi, les façons de jouer, de se comporter en jeu, d'échanger entre joueurs ou avec le jeu sont conditionnées par les différentes manières dont l'individu a été socialisé au jeu [Berry, 2012].

De plus, une approche sociolinguistique permet de souligner la transformation des procédés narratifs ludiques dans le cadre du JdR. En jouant, les rôlistes utilisent et transforment de nombreuses ressources référentielles, discursives et narratives pour les rendre ludiques et collectives [Cover, 2010 ; Arjoranta, 2011]. Cette transformation fait l'objet d'exercices ludiques mis en place notamment par les MJ lorsqu'ils créent des jeux ou des scénarii et cherchent à s'améliorer ou à explorer de nouveaux horizons ludiques.

Approcher le JdR par les interactions qu'il crée et qui le composent (en jeu, méta, hors-jeu) permet enfin d'observer les manières dont ces niveaux de discours naissent et sont gérés. On voit alors que le JdR est une activité ludique « normale », qu'il constitue une occasion de se voir entre amis pour jouer, qu'il prend place dans un schéma plus grand mêlant les histoires personnelles de chaque joueur – à la fois les histoires relationnelles entre joueurs ainsi que les relations au jeu et à la fiction. Ceci permet alors de replacer le JdR dans le quotidien des joueurs et de souligner ses caractéristiques sociales et ludiques – comme cela pourrait être le cas dans d'autres terrains d'enquête portant sur des activités ludiques exercées en groupe.

### **4.3. JdR et rituels**

Au cours de mon travail d'enquête, j'ai eu l'occasion d'échanger avec plusieurs personnes, notamment des chercheurs en sciences sociales qui m'ont questionné quant à la nature rituelle des jeux de rôle sur table. La plupart d'entre eux imaginent le temps de la partie comme spécial et ritualisé. Cependant, ce n'est pas ce que j'ai pu observer au cours de mon travail ethnographique. Dans une lecture goffmanienne, on peut considérer que le JdR dispose de temps ritualisés, comme la plupart des interactions sociales, sans qu'il ne devienne pour autant un rituel [Goffman, 1974].

Le rituel, tel qu'il est défini par Victor Turner qui lui-même se base sur les travaux d'A. Van Gennep, s'appuie sur un protocole cérémoniel qui est composé de symboles attachés à une structure interne. L'individu prenant part au rituel joue des symboles protocolaires en fonction de son rôle social [Turner, 1990]. S'il peut sembler correspondre à la définition du rituel, le jeu de rôle n'est cependant pas un temps extra-ordinaire, pas plus qu'il ne crée une bulle autour des participants qui entrent dans le jeu par des rites préliminaires et en sortent par des rites post-liminaires [Van Gennep, 1981]. En effet, le jeu de rôle est une pratique ludique qui prend place dans un espace connecté [Roux, 2016]. L'espace de la maison ou de la MJC d'abord, qui est arpenté par les joueurs, les spectateurs ou les habitants du lieu. L'espace communicationnel ensuite, les joueurs étant connectés via leurs téléphones au monde extérieur. Ces espaces ne sont d'ailleurs pas utilisés que pour la partie. Les participants peuvent par exemple partager des repas, des discussions annexes et personnelles,

peuvent surfer sur Internet, envoyer des SMS ou encore appeler des personnes extérieures, sortant momentanément de la partie et s'excluant du groupe, en changeant de pièce ou en sortant sur le balcon. De plus, le seul caractère régulier, ancré dans le quotidien tout en permettant d'en sortir, d'une activité ludique et collective ne permet pas de la qualifier de rituelle. En effet, une habitude régulière composée d'actes et de discours répétés et inscrits dans une situation précise diffère en de nombreux points d'une cérémonie religieuse rituelle [Gallenga, 2011].

Le jeu de rôle n'est pas uniquement constitué du moment de la partie. Il se réalise aussi en amont par la construction et/ou l'apprentissage du jeu, par la création du scénario et l'emmagasinement de références. Il se construit également en aval à travers des discussions, approfondissements, mise en récit et suite du scénario [Caïra, 2007]. Ces temps précédant ou suivant la partie ont autant, voire parfois davantage, d'importance que la partie elle-même. Maël, MJ depuis quelques années, m'a expliqué qu'il retire souvent plus de plaisir à créer des univers et des scénarii, à adapter les règles, et à approfondir les méthodes de narration, de description et d'improvisation qu'à mener des parties. Ces temps, qui sont solitaires ou collectifs (il lui arrive souvent de demander de l'aide à ses proches) sont alors aussi importants que la partie elle-même qui parfois ne satisfait pas les attentes ludiques des joueurs<sup>64</sup>.

La partie de JdR constitue donc un moment collectif qui se situe au milieu du processus ludique et social. Cependant, le fait qu'elle soit collective et centrale ne permet pas d'affirmer qu'il s'agisse bel et bien d'un rituel. En JdR, comme dans la plupart des interactions sociales, les participants répètent souvent des actes et des discours d'une séance sur l'autre. Ces reproductions ont plusieurs raisons d'être – elles permettent de sécuriser les échanges verbaux, de souligner quelque chose que l'on aime bien, voire même de créer de petites redondances sur lesquelles on porte souvent un regard ritualisé [Priego-Valverde, 1999]. Par exemple, durant la deuxième campagne de *PSN*, chaque séance est accompagnée d'un houmous, toujours préparé par la même personne et dégusté de la même façon. Ce plat devient alors un emblème du groupe de joueurs et sa préparation une action répétée qui ouvre le temps de jeu. S'il y a bien ici une pratique itérative, elle ne suffit pas à faire du jeu un rituel [Fine, 1983]. Cette remarque est valable pour l'ensemble du JdR.

Au cours de la première campagne des *Pas Supers-Normaux (PSN)* que j'ai menée, le groupe a créé des habitudes qui ont été répétées à chaque séance. La partie est suivie d'un temps de décompression où l'on joue au « patinage artistique<sup>65</sup> ». Il s'agit de joutes orales et de jeux de langages durant

---

64 Propos issus d'une discussion du 13/12/2018.

65 Ce jeu a été nommé ainsi à cause du fait qu'il ait vu le jour lorsque nous regardions à la télévision le patinage artistique à l'occasion des jeux Olympiques d'hiver 2017.

lesquels nous évoquons les temps forts de la partie et où nous jouons à prendre des rôles grotesques simplement pour rire. Lors de la campagne que j'ai effectuée chez Christopher, jouant sur un jeu de sa création, chaque partie débutait par une présentation des bières que Christopher, grand fêru de bières, avait achetées – souvent à partir d'un thème comme le Moyen Âge ou le JdR. Dans la seconde campagne de *PSN* que j'ai menée, nous avons pris l'habitude de nous asseoir pour discuter un moment, permettant à Paul et Charlotte, qui sortent tout juste du travail, de relâcher la pression accumulée pendant la journée.

Même dans le cadre de l'activité religieuse, la notion de rituel est critiquée. En effet, elle laisse de côté le caractère quotidien et habituel du fait religieux, de l'exercice de la foi et du contact avec le divin [Piette, 1999]. Dans mon travail sur les jeux de rôle, plutôt que d'emprunter à l'étude des faits religieux une notion peu effective je préférerai celle de performance ludique.

Dans le cadre d'une analyse du JdR, l'apport de l'anthropologie n'est pas relatif aux notions proprement anthropologiques comme le rituel mais bien à une méthode ethnographique inductive, qui propose de mettre en lumière les notions endogènes, les façons d'agir et de discourir autour de pratiques sociales [Dodier et Baszanger, 1997]. L'anthropologie offre par ailleurs, notamment via les croisements disciplinaires qui ont vu le jour – je pense par exemple à l'ethnométhodologie, à l'anthropologie de la littérature et de la communication, des approches pointues d'objets divers, qui m'ont permis de m'adapter aux concepts soulevés par mon terrain d'enquête sans le forcer dans des schémas qui ne lui correspondent pas tout à fait.

#### **4.4. Le JdR sur table : une performance ludique**

Je définis la performance comme l'action de performer. Performer, c'est rendre réel quelque chose d'invisible par des actions ou des discours [Austin, 1970]. En anthropologie, la notion de performance est utilisée dans plusieurs domaines. Les études sur le genre s'en servent notamment pour décrire l'influence des normes sexuées sur les corps et les comportements [Butler, 2006]. En anthropologie de l'esthétique, la performance renvoie à l'action exercée par les artistes et créateurs sur l'œuvre et les spectateurs. Richard Schechner la définit comme le fait de mettre en scène, en jeu, en danse, en concert [Schechner, 2006 : 28]. Ici, je m'attache à décrire le JdR comme une performance fictionnelle, ludique et sociale qui est structurée par le langage, des structures ludiques et les relations sociales entre joueurs. Les différents domaines des sciences sociales qui s'attachent à décrire et analyser des performances s'accordent à l'associer à l'action : « Le faire est un des principes premiers du performatif » [Féral, 2013 : 209].

Le JdR est un jeu dans lequel l'oralité est centrale [Arjoranta, 2011]. En effet, lors de la partie, les membres du groupe décrivent l'univers et les actions des personnages à l'oral. Ainsi, le jeu suit des codes d'interactions ludiques que l'on retrouve notamment dans le théâtre d'improvisation [Ferrand, 2017]. Ces interactions sont à l'origine de formes d'humour propres aux jeux oraux fictionnels [Priego-Valverde, 1999]. Par exemple, dans la campagne de *Centaures, les Colonies*, le capitaine Ignatius, joué par Nicolas, est un personnage charismatique, particulièrement porté sur le sexe. Dans certaines parties, cet aspect a été source de rigolade pour le groupe car la performance de Nicolas se traduit en jeu par des situations cocasses. Le capitaine a par exemple dû draguer une secrétaire pour obtenir des faveurs dans le QG des *reiters*<sup>66</sup> et s'est retrouvé à coucher avec elle et son actuel compagnon, le mécanicien du vaisseau au cours d'une fête<sup>67</sup>.

De plus, les joueurs participent à une performance descriptive poussée. Autour de la table, les joueurs décrivent les actions et les discours de leur personnage à partir de leurs connaissances diégétiques, des événements et du caractère de leur personnage. Ces descriptions sont la matière première dont est composé le jeu. Elles permettent également aux joueurs de partager un univers imaginaire. Il s'agit alors d'une performance dite et entendue comme peuvent en créer les conteurs qui invitent leur public dans le monde de la fiction grâce aux mots et à l'histoire racontée. En parlant et en tentant de faire résonner l'histoire et les descriptions avec des images et des références, ils font émerger et exister un univers et des personnages fictifs [Flahault, 2005 ; Coquet et Macherel, 2013].

Au cours de cette performance le corps est engagé à travers les pratiques de diction et d'écoute et, dans une moindre mesure, à travers les gestes, dessins et croquis réalisés pour illustrer le discours. Ces pratiques sont d'ailleurs gourmandes en énergie. Comme le souligne G. A. Fine, le travail d'écoute et de participation des joueurs est difficile durant le jeu tandis que celui du MJ qui reste actif la plupart du temps induit une grande descente d'énergie après la partie [Fine, 1983].

Le MJ, en effet, doit décrire oralement l'environnement aux joueurs tout comme les actions et discours des PnJ. Il est très difficile de traduire une image en mots qui soient assez clairs et intelligibles pour que d'autres puissent l'investir en jeu. Le JdR est composé uniquement de ce genre de joute orale. Les participants décrivent l'environnement, leurs actions et émotions avec des mots ou des gestes. Dans l'extrait présenté en annexe [Illustration 21], Sylvain accompagne sa longue description de nombreux gestes. Il mime la façon dont les vaisseaux sont attrapés et transportés jusque

66 Les *reiters* sont des mercenaires travaillant pour les gouvernements des Colonies. Ils reçoivent des demandes d'action par contrat. Il existe une hiérarchie entre les *reiters*, de bronze à platine. Les QG traitent et filtrent les demandes de contrats et accueillent les *reiters* leur permettant notamment de profiter d'un spatioport gratuit.

67 Évènement survenu lors de la partie du 16 février 2018 lors d'une partie de campagne de *Centaure, les Colonies*, chez Sylvain.

dans le wagon. Il accompagne son discours avec ses mains, ses bras et son visage. Il mime ainsi l'accélération et l'entrée dans le tunnel, l'envoi par le canon et la plupart des éléments décrits.

Ces dialogues et descriptions faites en jeu constituent des micro-performances orales qui forment la performance ludique du JdR. En effet, en jouant, les participants créent un récit et traduisent leurs imaginaires respectifs dans une situation réelle et partagée par le biais du dialogue oral. S'il y a une quasi-absence de mise en scène des corps, ces derniers sont actifs et participent à une performance orale et écoutée [Vion, 2000].

Le JdR sur table est aussi composé de performances proprement ludiques et fictionnelles. Les joueurs, en participant au JdR, performent par le jeu la fiction dans laquelle ils s'inscrivent. L'immersion est l'un des marqueurs visibles de cette performance. Elle nécessite de la part des joueurs divers apprentissages – relatifs à l'univers mais aussi aux façons de jouer au JdR – beaucoup de concentration ainsi que l'attitude adéquate [Berry, 2012 ; David et Larré, 2017a ; Gharbi, 2017]. En jouant, les rôlistes rendent pour un moment l'univers fictif du jeu assez réel et palpable pour l'investir de manière créative, discursive, émotionnelle et y jouer via leurs personnages. Le JdR est alors un temps lors duquel un groupe de joueurs avec un but particulier va œuvrer de concert pour jouer et créer un récit. C'est dans cet ouvrage que se situe la performance.

Les participants au jeu de rôle sur table prennent enfin part à une performance sociale. En effet, le JdR est un jeu collectif, nécessitant de la part de chacun une attitude adéquate, une certaine quantité de connaissances et plus généralement un certain habitus ludique [Berry, 2012]. Pour faire groupe et investir à plusieurs l'univers fictif du jeu, les joueurs doivent adhérer au même but et agir de concert via leurs personnages en jouant parfois à partir de différents imaginaires, imageries fictionnelles et rapports à la cohérence et au récit [Jeannette, 2016 ; Roux, 2016 ; Gharbi, 2017].

En tant que jeux collectifs, les JdR sont aussi composés d'enjeux sociaux qui parfois émergent au cours de la partie. J'ai pu observer – assez rarement toutefois – l'émergence de « conflits » [Bowman, 2013] tant relatifs à l'âge, au genre, à la difficulté des prises de paroles qu'à la qualité de néophyte ou de vétéran d'un joueur [Fine, 1983 ; White, 2011]. Au cours d'une partie particulièrement animée de la campagne menée par Christopher, Amine, l'un des joueurs ne parvenait pas à décrire ses actions à Christopher, étant systématiquement coupé notamment par Zack, qui, plus près du MJ, avait moins de difficulté à se faire entendre. Amine, a fini par s'énerver, s'est levé et approché de Zack pour lui crier au visage de se taire pour qu'il puisse parler. L'action d'Amine a eu l'effet escompté, il a pu librement parler à Christopher<sup>68</sup>.

---

68 Événement survenu lors de la partie menée le 21 novembre 2018, chez Christopher.



Le JdR constitue donc un jeu lors duquel sont performés la fiction, le jeu lui-même mais aussi le groupe qui s’y livre. En jouant, s’immergeant dans la fiction, les joueurs participent à une performance ludique collective – d’où le conflit n’est pas absent – qui leur permet de co-créditer un récit et de faire groupe [Fine, 1983 ; David, 2016].

Considérer la partie de JdR comme une performance ludique permet enfin de la situer dans le quotidien des joueurs et de souligner son caractère original et unique, créé par toutes les micro-performances qui la composent et sont en même temps créés par elle. Ainsi, « si l’expérience compte, ce n’est qu’une des raisons pour lesquelles on ne joue pas exactement de la même façon d’une partie sur l’autre. Il peut se passer une infinité de choses qui vont faire que l’on va plus ou moins bien se débrouiller : motivation, fatigue, maladie, inspiration, mécanismes de peur, etc. Par conséquent, lors de chaque partie, les joueuses réalisent une performance » [David et Larré, 2017 : 12].

## 5. Conclusion

En croisant les discours des rôlistes et des sciences sociales à propos du JdR, plusieurs éléments sont mis en exergue et permettent d’éclairer à la fois la construction et la pratique du JdR. En effet, les JdR sont à la fois composés et constructeurs d’univers fictionnels ludiques [Peyron, 2016]. Ils situent l’action dans des diégèses qu’ils alimentent en retour, les groupes de joueurs créant autour des personnages et des intrigues, des univers invisibles mais construits et cohérents [Caïra, 2007, 2016].

Ces univers ainsi que les récits créés lors des parties de JdR sont des produits sociaux et intertextuels [Fine, 1983 ; Vion, 2000]. En effet, les joueurs forment un groupe relié par le jeu, par des liens sociaux et des références qui servent de base commune. Au sein de ce groupe chaque joueur dispose aussi de références qui lui sont propres, qui le guident dans son parcours fictionnel et qui modélisent son imagination [Caïra, 2007]. Les joueurs sont aussi des lecteurs, des cinéphiles, des collectionneurs, des créateurs.

Afin que les joueurs puissent s’immerger dans les univers ludiques, ceux-ci doivent être habitables [Berry, 2012 ; Peyron, 2016]. Pour ce faire, ils doivent être dotés d’une structure, d’une cohérence qui déterminent ce qui est faisable ou non dans la fiction [Peyron, 2016]. L’habitabilité des univers ludiques permet alors aux joueurs de les investir de leur propre imagination, de les parcourir, d’y agir et d’y interagir [Balzer, 2011]. Certains jeux cependant nécessitent de la part des joueurs un long et laborieux processus d’assimilation et d’apprentissage des règles. Néanmoins, comme on l’a vu à partir de l’exemple tiré de la campagne de *Centaure, les Colonies*, le *game* (structure ludique)

peut créer du *play* (jeu, création, travail imaginaire) [Cristofari, 2010]. L'univers fictionnel et les règles qui le régissent permettent alors l'appropriation de celui-ci par le groupe de joueurs [Jara, 2013 ; Bombayl, 2017]. Ces différentes composantes sont à l'origine du caractère ludique du JdR, qui n'est pas systématiquement un jeu amusant mais qui est stimulant en termes sociaux et imaginatifs [Caïra, 2007].

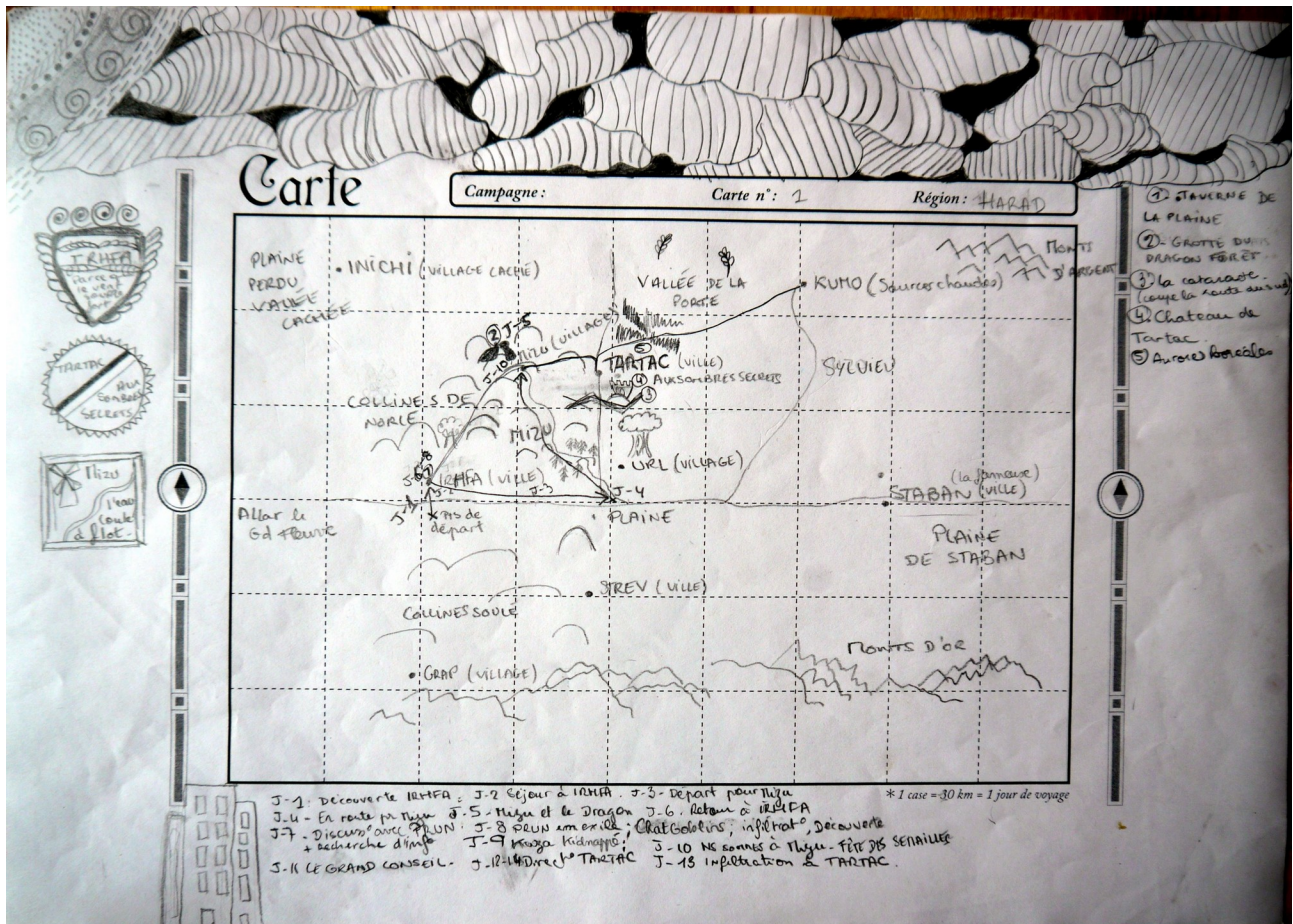


Illustration 7: Carte réalisée par Agathe lors de la campagne de Ryutama à partir des cartes et illustrations déjà existantes ainsi que du parcours du groupe [photo de l'auteur].

À partir de trois exemples de zones de « passages » qui sont respectivement les règles et produits diégétiques, les interactions entre joueurs et les émotions et sensations ressenties au contact de la fiction, je mets en exergue la porosité entre les mondes prosaïque et de fiction. Cette porosité est elle aussi l'une des composantes de base du JdR, permettant aux joueurs de s'immerger collectivement dans des univers invisibles.

L'imagination cependant ne suffit pas. Elle a besoin d'être guidée pour qu'un jeu collectif ait lieu [Caïra, 2007]. Le MJ et/ou le créateur de jeu doivent rendre l'univers ludique habitable et disposent pour cela d'éléments narratifs et structurels qui viendront ensuite faire appel à l'imaginaire du

joueur. Ce processus rappelle par exemple l'écriture romanesque où des procédés d'écriture sont des éléments permettant de traduire l'imagination de l'écrivain en un récit qui se partage et qui résonne différemment chez chaque lecteur [Ange *et al.*, 2013].

Le caractère habitable d'un univers de JdR permet alors aux joueurs de l'investir à travers leur groupe et leurs personnages – ce qu'on appelle le *roleplay*. En jouant, les rôlistes créent alors quelque chose de plus construit et plus profond que le scénario préparé par le MJ. Selon les points vers lesquels se dirigent la focale des joueurs et la qualité du travail d'improvisation [Jeannette, 2016], un pan de l'univers ludique jusqu'alors laissé dans l'ombre peut émerger et prendre une nouvelle importance [Bombayl, 2017]. Ces créations nourrissent le groupe de joueurs, participent à améliorer la structure de l'univers dans lequel ils jouent, son habitabilité et, par extension l'expérience ludique [David et Larré, 2017a].

Le processus d'immersion demande des joueurs une participation et un investissement actif qui, en plus de jouer en coopération, construisent un univers fictionnel complexe. Ceci demande alors un certain nombre d'apprentissages afin de comprendre la cohérence du-dit univers et d'en saisir les détails [Berry, 2012].

Comme on l'a vu avec l'importance donnée au *lore* par exemple, ces détails sont notamment des éléments pour lesquels les joueurs se passionnent. Leur création, recherche et collecte sont autant d'occasions de créer de nouvelles histoires, alimentant encore l'univers fictionnel [*idem*]. Ces apprentissages sont rendus possibles non seulement par le contact au jeu, à ses règles et structures, mais aussi par la dimension collective et partagée des univers de fiction, au sein desquels les participants échangent et interagissent [Arjoranta, 2011].

L'importance des structures narratives dans l'exercice du JdR justifie l'analyse littéraire que j'emploie dans ce travail. Le JdR offre en outre un espace de réflexions et d'innovations en termes de structures narratives et de codes littéraires et fictionnels [David, 2015]. L'aspect à la fois oral et collectif du JdR, de sa construction et de son exercice justifient une analyse sociolinguistique qui permet d'approcher les multiples interactions entre joueurs avec des outils adaptés [Priego-Valverde, 1999 ; Ilieva, 2013]. Au sein de ce mémoire, le JdR est considéré comme une performance ludique constitué d'un avant, un pendant et un après la partie, qui souligne l'importance de la situation dans laquelle se tient le jeu ainsi que des interactions et liens entre les participants et avec la fiction et le jeu. Ces éléments rendent chaque partie unique, nous permettant de considérer le JdR comme une performance de création originale et collective [David, 2016 ; David et Larré, 2017a].

Afin de mettre en situation les concepts présentés au cours de ce chapitre, je développe dans la suite du mémoire des études de cas sous forme d'analyse de scénarii que j'ai créé et mené. Pour ne pas être gêné dans les analyses qui vont suivre qui emploient un langage spécifique aux JdR, il m'était nécessaire ici de présenter les différents concepts également utilisés par les rôlistes pour parler de leurs pratiques et les améliorer. Dans les prochains chapitres, je vais aborder la création et l'investissement du récit dans un ordre chronologique (création du jeu, écriture du scénario, partie). À partir de l'exemple de parties de *L'Anneau Unique* (2011), JdR tiré du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955) de Tolkien, je m'attarderai ensuite sur les manières dont les éléments diégétiques et les rapports personnels des joueurs avec les univers de fictions influencent l'exercice des jeux de rôle.

MCours.com