

Jouer au fil de l’histoire : l’immersion dans le jeu de rôles grandeur nature

Chapitre d’ouvrage paru dans :

Au prisme du jeu Concepts, pratiques, perspectives.

Actes du colloque *A quoi vous sert le concept de jeu ?* Ed. Hermann,
collection ‘Cerisy’ (pp.121-136)

Sébastien Kapp

Chercheur associé à l’EHESS

Jeux et fictions partagent un point commun : celui qui s’y engage doit adopter une posture d’immersion. Cette posture se caractérise d’un côté par un accord tacite ou explicite des règles du jeu et des logiques d’action dictées par le système ludique, qui demande d’adopter une certaine attitude de *faire-semblant*. De l’autre, l’immersion fictionnelle fait appel à nos capacités d’imagination, à nos perceptions, à notre sens de l’esthétique en tant que spectateurs. Selon Jean-Marie Schaeffer, qui décrit l’immersion à l’œuvre dans les supports médiatiques ou artistiques habituels (romans, films, pièces de théâtre), on s’immerge mentalement dans un texte, visuellement et auditivement dans une image, un film, un conte oral, et actantiellement dans le cadre d’un jeu d’acteur. Mais certaines fictions comme le jeu vidéo, dont l’auteur nous dit qu’elles sont susceptibles d’être « des œuvres en devenir » (Schaeffer, 1999, p. 334), permettent une combinaison de ces différents dispositifs immersifs. Comme le précise l’auteur, ces pratiques mixtes tendent à faire tomber la barrière ontologique entre les jeux et les fictions. Il s’agit de fictions interactives, qui demandent notamment aux immergés de participer au déroulement de l’histoire, et qui remettent en cause les positions d’acteurs et de spectateurs. Paradoxalement, la question du dépassement du rôle de spectateur en contexte fictionnel, qui permet notamment une approche différente de l’étude de l’attention esthétique ou de la réception des œuvres, reste largement inexplorée par les sciences sociales. Je propose ici une réflexion basée sur le jeu de rôles « grandeur nature » (le GN), qui permet d’examiner à la fois la façon dont les dispositifs d’immersion ludique ou fictionnelle se combinent au sein d’une même pratique, mais aussi de voir comment il crée sa propre façon de s’immerger.

J'ai construit mon argumentation en deux parties. Dans la première, je vais procéder à une description de cette pratique assez peu connue¹, notamment en dégagant deux grandes caractéristiques. La première est qu'il s'agit d'un loisir qui combine des éléments propres au jeu (notamment dans sa dimension interactive) et propres aux fictions (mise en intrigue). Il me semble qu'il s'agit d'une des principales originalités du GN. La seconde caractéristique, c'est sa dimension collaborative, et la façon dont les participants créent ensemble, notamment du point de vue de ce qu'ils créent, mais aussi de la façon dont ils s'y prennent.

Dans la seconde partie, je reviendrai plus précisément sur la notion d'immersion collaborative pour distinguer les GN des fictions auxquelles nous sommes plus habitués. Et ce notamment pour montrer comment le GN est avant tout une expérience collective qui demande au joueur d'adopter une certaine *posture*, mais aussi un dispositif de simulation qui mise avant tout sur la cohérence des situations proposées.

I. C'EST UN JEU, MAIS C'EST AUSSI UNE FICTION !

Les jeux de rôles grandeur nature sont apparus à la charnière des années 1970 et 1980, simultanément aux États-Unis et au Royaume-Uni. Les premières activités, notamment au château de Peckforton, près de Manchester, ont été observées dès 1982. Le but de ces activités consistait à mêler reconstitution historique et incarnation physique de personnages autrement interprétés dans un jeu de rôle sur table, dit « papier et crayons ». À l'heure actuelle, les GN sont joués essentiellement par des adultes et sur pratiquement tous les continents, dans des parties se déroulant généralement en plein air, et qui durent entre 48 et 72 heures. En Belgique, où se situe mon terrain d'enquête, une cinquantaine de parties se jouent par an, qui accueillent généralement une petite centaine de joueurs. Les plus gros événements européens, comme le jeu allemand *Conquest of Mythodea*, peuvent rassembler jusqu'à 7 000 participants. On compte environ 5 000 joueurs actifs en Belgique, contre 20 à 30 000 en France. Le plus gros jeu belge, *AVATAR*, accueille annuellement et depuis 2001 environ 1 200 joueurs.

1. Voir ma thèse de doctorat : *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*.



Figure 1. Les néhéharites (Ragnarok, 2011, Belgique).

Les jeux de rôles grandeur nature ressemblent à s'y méprendre à des reconstitutions historiques dans lesquelles on aurait introduit des éléments fantastiques, un peu à la manière dont certains fans de littérature reconstituent les épisodes célèbres des romans de J.R.R. Tolkien². Mais à la différence des reconstitutions, dont le but principal est la reproduction et la recherche de conformité historique, le GN n'est pas destiné à prendre la forme d'un spectacle ou d'un événement ouvert au public. D'une part, les événements qui s'y déroulent ne correspondent que rarement à une période donnée. Ils s'inspirent plus volontiers de récits fictionnels, que ceux-ci se situent dans des cadres futuristes, contemporains ou médiévaux-fantastiques. Ensuite, la mise en intrigue de l'événement tourne essentiellement autour de l'improvisation des joueurs. Ceux-ci créent un personnage de leur propre initiative, qui prendra place au sein d'un univers original créé par les organisateurs. Ces personnages jouissent d'une grande autonomie pendant la partie. Contrairement à la version « sur table » du jeu de rôles, le personnage de GN ne rend pas compte de ses actions à un maître du jeu. Il évolue librement dans la partie en s'efforçant de respecter les règles du jeu, en étant parfois soumis au contrôle d'un arbitre. Le personnage est costumé et doté d'une personnalité

2. Voir notamment la Compagnie du Dragon Vert, [<http://www.dragon-vert.net>].

complexe, qui va lui permettre de réagir à la plupart des situations qui se présenteront à lui pendant le jeu.

Ainsi, au début d'une partie, les participants ne savent pas ce qui les attend. Ils devront faire preuve d'esprit d'à-propos, prendre des initiatives et collaborer librement en fonction des personnalités dont ils auront doté leurs personnages. Le principe du jeu repose donc sur l'improvisation, la négociation, la convention plus que sur la reproduction conforme d'un existant ou la volonté de produire un spectacle. Si la composante fantastique est le plus souvent présente, il existe également des jeux qui s'orientent davantage vers une vision réaliste de leurs univers de référence, dans lesquels, par exemple, la magie n'existe pas.

Les univers où se situent les parties sont très variés. Les mondes futuristes et post-apocalyptiques, inspirés des westerns, des films de zombies, peuplés de vampires côtoient essentiellement des univers du genre médiéval-fantastique, inspirés en droite ligne du *Seigneur des anneaux*, ou des jeux sur table comme *Donjons et Dragons*. Pour pénétrer dans ces univers, les joueurs devront avant tout faire œuvre d'imagination, car les conditions économiques de cette activité de loisir ne permettent pas toujours de créer l'environnement visuel adéquat. Ainsi, puisque les contraintes visuelles pèsent souvent lourd sur la capacité des joueurs à s'immerger dans l'univers idoine, on joue de préférence dans des lieux intemporels comme des forêts, des forts militaires du XIX^e siècle ou des parcelles agricoles où l'on viendra planter tentes et chapiteaux médiévaux. Les jeux les plus modestes se contenteront de centres de vacances et de terrains de scoutisme, faisant abstraction des décors non conformes. C'est avant tout au joueur que reviendra la charge de contribuer à l'immersion visuelle : il prendra toujours le plus grand soin à se costumer, à se maquiller ou à se doter d'accessoires. Ainsi plus qu'un jeu de rôles, le GN est avant tout un jeu de personnalités et un jeu d'acteurs, immergés dans des univers fictionnels dont la matérialité reste souvent assez discrète et qui n'ayant pas la volonté de se conformer à un univers donné, font le plus souvent preuve de débrouillardise.

L'univers du jeu existe donc essentiellement du fait que les personnages y sont impliqués dans des intrigues. Ils fonctionnent sous le régime d'amorces narratives auxquelles les joueurs choisissent de participer ou pas. La partie est scénarisée par une équipe d'organisateur(e)s (généralement une demi-douzaine), qui propose aux joueurs de se lancer dans des quêtes, soit en résolvant des énigmes ou en accomplissant



Figure 2. Bateau et taverne des insulaires (AVATAR, 2010, Belgique).

des missions, soit en improvisant de trouver un dénouement qui leur semblera logique. Il n'existe que rarement de schéma de résolution préconçu, et tout l'attrait du jeu consiste justement à créer, en tant que son personnage et en collaborant avec les autres joueurs, une façon de résoudre l'intrigue. Pour cette raison, les objectifs des scénarios proposés sont souvent assez vagues et inscrits dans de grandes intrigues dont le résultat final devra contribuer, par exemple, à sauver le monde. Les GN constituent donc un genre particulier de fiction ludique qui, contrairement aux fictions habituelles, n'est pas mis en images ou en récit, mais plutôt mis en jeu. L'intrigue qui s'y déroule ne l'est pas du point de vue unique d'un narrateur, mais nourrie d'autant de foyers qu'il existe d'interactions entre les joueurs.

Le GN n'est donc pas une fiction au sens canonique du terme, dans la mesure où les intrigues qui y sont placées ne sont pas livrées à des spectateurs qui s'immergent dans des univers où tout ou presque est déjà décidé par l'auteur, même lorsque, par exemple dans le cas du jeu vidéo, ils incarnent un personnage auquel on laisse le choix des modalités de la résolution. Au contraire, la pratique du GN a plutôt tendance à redéfinir les rôles traditionnels d'auteur et de spectateur ou, pour reprendre la terminologie de Schaeffer au sujet des fictions canoniques, la division du travail immersif entre « producteurs » et « récepteurs ». Le GN est donc avant toute chose un jeu, et c'est

en jouant que le participant pénètre dans le contenu narratif de l'intrigue, en interagissant avec ses congénères plus qu'en modulant des éléments préprogrammés.

Le GN serait donc une fiction de type collaboratif, par opposition aux fictions contemporaines comme les livres, les films, les bandes dessinées, qui prennent le plus souvent la forme d'œuvres d'art et la fonction de récipients d'un contenu à transmettre. Ce contenu opère comme un corpus fini, et bien souvent il s'agit d'un récit transmis de manière unilatérale. Ainsi, comme le remarque Olivier Caïra (2011), rares sont les occasions où l'on peut observer la fiction « en train de se faire », et où celle-ci se donne à voir sous la forme d'un processus collaboratif plutôt que sous la forme d'une œuvre à transmettre.

L'occasion est ainsi opportune de revenir, à travers cet objet original, sur les relations qu'entretiennent jeux et fictions. D'une part, les jeux sont souvent absents des études consacrées aux fictions (notamment Schaeffer, 1999), celles-ci étant essentiellement centrées sur une approche narratologique. En second lieu, les pratiques ludiques, champ assez peu cultivé par les sciences sociales, souffrent de l'absence d'un renouvellement de leurs cadres théoriques. Depuis les travaux de Brian Sutton-Smith, largement ignorés en France, sur les jeux folkloriques et les jeux enfantins, et celles de Roger Caillois, qui s'est servi du jeu pour étayer une entreprise de relativisme culturel, la théorie sur les activités ludiques n'a pas été renouvelée, malgré le dynamisme remarquable des *games studies*, cependant trop souvent cantonné aux seuls jeux vidéo.

Or l'analyse de Caillois, essentiellement dans *Les jeux et les hommes*, pose un problème théorique assez patent. Si le philosophe est connu pour sa catégorisation quadripartite des jeux (à savoir le hasard, l'imitation, le vertige et la compétition), il l'est moins pour l'opposition qu'il effectue entre « jeux à règles » et « jeux fictifs », et qui repose sur le principe de libre improvisation, les règles apparaissant comme impérieuses. À l'instar de Mary-Laure Ryan (2007), on peut analyser cette opposition sous la forme d'un paradoxe, celui des « drames interactifs ». Ce qui est en jeu serait moins l'opposition entre la règle et le récit que la concurrence entre le joueur et le concepteur quant au déroulement de l'intrigue, ou l'appropriation du sens d'une œuvre par le spectateur, que lui contesterait son auteur.

En somme, et pour revenir à l'argument développé par Schaeffer, comment les différents acteurs impliqués dans la création et la diffusion d'un jeu ou d'une fiction se répartissent-ils les tâches ?

Dans *Les mondes de l'art*, Howard Becker a attiré notre attention sur les phénomènes de circulation des œuvres dans des circuits où chaque acteur-relai attribuait à l'œuvre un sens nouveau (galeristes, critiques, amateurs,...), laissant entendre que les œuvres étaient moins créées par leurs auteurs que par les *mondes* dans lesquels elles circulent. Puis, dans *Comment parler de la société*, il a étendu l'idée au travail des *fabricants* et des *usagers* de représentations en tous genres, des cartes routières aux tableaux statistiques, en passant par les pièces de théâtre ou les romans (Jane Austen, Italo Calvino, George Pérec) :

Les usagers recomposent complètement ce que les fabricants avaient conçu comme une communication à sens unique, pour en faire la matière brute de leurs propres créations, selon leurs buts et leurs usages à eux. Les utilisateurs ont toujours la possibilité de prendre ainsi les choses en main. (Becker, 2006, p. 42.)

Le GN offre un nouvel éclairage sur cette idée, car le contexte dans lequel il se déroule ne livre pas d'œuvre à proprement parler, mais fonctionne plutôt sur le régime de la *performance*, au sens de Turner et Schechner. Non seulement la présence d'un public de spectateurs n'est pas requise, mais encore l'acte performatif lui-même possède un effet sur la réalité concrète : il présente l'univers fictionnel qui jusque-là n'existait que dans l'imagination des participants.

Performer, s'approprier le déroulement de l'intrigue, passer d'un statut de spectateur à celui d'acteur ou d'auteur sont autant de pistes qui semblent rendre possible une réconciliation entre les activités ludiques et les activités fictionnelles. Rappelons que Marcel Mauss, dès les années 1930, explorait déjà cette voie, puisque l'anthropologue traitait le jeu au même titre que l'art, dans une réflexion générale sur l'esthétique (voir notamment le *Manuel d'ethnographie*).

Le cas spécifique du GN permet d'explorer la combinaison, au sein d'une même pratique, de la sollicitation de l'attention esthétique et de la collaboration ludique. Or, qu'est-ce que le GN permet justement de combiner, si ce n'est une intrigue à base fictionnelle présentée sous la forme d'un jeu interactif et mise en scène grâce à des costumes, des décors, des effets spéciaux et des accessoires en tous genres ? Pour reprendre l'argument de départ, si l'on s'immerge à la fois dans une fiction et dans un jeu, le GN, puisqu'il combine ces deux caractéristiques, devrait présenter une posture d'immersion originale, faisant à la fois appel à nos capacités d'immersion mentale,

à notre imagination, à notre empathie et à notre sens de l'esthétique tout autant qu'à notre capacité d'interagir.

II. L'IMMERSION FICTIONNELLE COLLABORATIVE

Dans cette seconde partie, je vais m'intéresser à trois caractéristiques de la posture d'immersion originale que permet d'adopter le GN, posture qui fait le lien entre les dispositifs fictionnels ayant tendance à placer le récepteur dans la position d'un spectateur, et les activités ludiques qui, bien qu'elles attribuent un rôle actif au participant, ne donnent pas toujours à l'intrigue une place déterminante.

1. Anticiper pour adopter une posture d'immersion active

D'un point de vue narrativiste, et pour reprendre la terminologie de Schaeffer (1999), le GN demande aux joueurs de s'immerger sur le mode actantiel, à la façon dont procéderait un acteur de théâtre. Le joueur doit incarner un personnage physiquement. Ainsi, un grand nombre d'actions qu'il réalisera pendant la partie seront simulées à l'identique du monde ordinaire : courir, c'est courir pour de vrai, se battre à l'épée (en mousse), c'est vraiment se battre, mentir, trahir, charmer, négocier, tout cela est simulé pour de bon. Autrement dit, pour se glisser dans la peau d'un personnage et s'immerger dans un monde fictionnel, il faut vraiment en avoir l'air, et non simplement recourir, comme c'est le cas dans un jeu vidéo, à un avatar numérique.

Ainsi, le personnage costumé et équipé de pieds en cape va constituer le premier maillon de la chaîne d'interactions avec les autres participants, lui donnant *de facto* plusieurs renseignements, comme la race fantastique (ork, elfe, zombie) à laquelle il appartient, son rang social, le groupe auquel il appartient (uniformes et symboles divers). L'apparence du joueur présente une histoire en elle-même, elle reflète déjà ses intentions dans la partie, tout autant qu'elle témoigne de son histoire, en montrant blessures ou décorations. Adopter une posture active, c'est prendre conscience de l'image que l'on renvoie, et des réactions que notre apparence est susceptible de provoquer.

S'immerger dans un GN c'est donc également une affaire d'attitude. Pour faciliter la simulation de différentes actions auxquelles ne correspond aucun acte de simulation précis, les joueurs peuvent lancer des annonces à haute voix, notamment lorsqu'ils pratiquent la magie. Ces annonces permettent à la cible du sort de simuler les effets prévus par les règles. Mettons qu'un personnage magicien puisse



Figure 3. Un shaman ork (AVATAR, 2010, Belgique).

pétrifier un autre personnage. Il lance un sort et annonce « pétrification ». L'autre doit alors simuler le fait d'être pétrifié en se figeant sur place. Cela permet de savoir que le sort fonctionne, et cela montre aux autres participants ce qu'il se passe entre les deux personnages. De la même façon, un personnage malade devra interpréter les conséquences de sa maladie en toussant, en perdant connaissance, en ayant des convulsions. Cela permettra à un autre personnage médecin de lui venir en aide. Avoir une posture d'immersion active, ce n'est pas uniquement interpréter les effets de jeu et les actions de simulation que permettent les règles. C'est entrer dans l'histoire en donnant du relief à ces effets prévus par les règles, comme crier de douleur lorsqu'on reçoit un coup d'épée en mousse.

Cela veut également dire que si le joueur veut pouvoir interagir avec d'autres joueurs en utilisant son personnage, il doit improviser les réactions de ce dernier, mais surtout participer à sa manière au développement de l'histoire en prenant parti, en s'impliquant, en créant lui-même de petites intrigues basées par exemple sur sa propre personnalité (s'il aime tricher aux dés ou s'il est un combattant loyal). Par exemple, le personnage est souvent introduit en jeu avec un récit de vie, qu'on appelle le *background*. Dans ce texte d'une longueur très variable (de quelques lignes à plusieurs pages), le joueur dote son personnage d'un lieu d'origine, d'alliés ou d'ennemis, d'un parent

disparu qu'il souhaite retrouver. Le personnage possède donc un passé, pour ne pas dire un *passif*, au moment où le jeu commence. Il a des origines sociales, une enfance, des récits d'aventures déjà vécues, en réalité uniquement racontée par le joueur lui-même.

Comment entrer dans l'intrigue, et de quelle intrigue parle-t-on ?

La plupart des scénaristes de GN écrivent des histoires non sous la forme d'une trame, mais plutôt comme des cadres incluant des points de repères (tâche à accomplir, secret à découvrir, enquête à mener). Tous ces éléments ne sont pas nécessairement connectés, comme c'est le cas dans un récit classique. Leur accomplissement n'est pas obligatoire, et ne s'inscrit pas dans un ordre chronologique ou prédéterminé. Au contraire, le joueur doit avoir le sentiment de pouvoir faire comme bon lui semble, en allant d'une étape à l'autre sans suivre une histoire « sur des rails ». C'est là l'une des clés de l'immersion fictionnelle dans les univers de GN : on plonge dans un univers en incarnant un personnage doté de projets et d'une histoire, d'une grande autonomie, capable de naviguer dans l'intrigue selon sa propre inspiration.

2. L'immersion dans un univers de GN est une affaire de cohérence

Plusieurs théories récentes sur la fiction reprennent l'idée selon laquelle celle-ci n'est pas considérée dans un rapport du vrai ou du faux, mais plutôt dans la logique d'une conformité à elle-même. Les univers fictionnels *efficaces* seraient ceux dans lesquels on prendrait simplement plaisir à s'immerger (Schaeffer, 2005), susceptibles de s'affranchir d'un rapport au réel organisé selon le régime de la preuve (Caïra, 2011) ou encore qui n'auraient que les contraintes de fidélité qu'ils se donnent eux-mêmes (Chalvon-Demersay, 2012). Ainsi, sans devoir s'affranchir d'un rapport à l'expérience esthétique qui passe notamment par le soin apporté au costume, le GN est également une expérience collective qui se caractérise par l'interaction des joueurs, non seulement au sein de cet univers, mais aussi avec lui. Dans une partie de GN, chaque participant est à la fois un peu auteur, un peu acteur et un peu spectateur de l'action à l'œuvre. Les points de vue des participants, les différents sens donnés à l'histoire, les initiatives personnelles pour infléchir la trame de l'intrigue se confrontent en permanence et pourraient laisser songer à un ensemble déstructuré.

En réalité, la mécanique à l'œuvre repose avant tout sur le principe du consensus entre les immergés, consensus toujours orienté vers un désir de cohérence.

Ce désir de cohérence agit essentiellement pour faire le lien entre la chose imaginée et la chose physiquement représentée. En effet, les parties de GN sont peuplées d'incompréhensions et de malentendus divers, souvent davantage liés à une interprétation discordante des événements qu'à un désaccord de nature esthétique. Sur le terrain, on peut fréquemment observer une certaine tolérance envers le costume peu sophistiqué, ou envers le joueur incarnant un personnage dont le physique ne lui correspond pas. C'est le cas lorsque des joueurs incarnent des créatures fantastiques comme les elfes, dont la représentation idéale est l'individu jeune, élancé et gracieux ou, au contraire, lorsqu'il s'agit d'incarner un nain, petit, trapu et barbu. Plusieurs stratégies existent pour régler ce genre de problème et garantir une bonne immersion. Certaines agissent *a priori*, quand par exemple les règles imposent des critères de taille : « un joueur souhaitant incarner un nain ne pourra mesurer plus de 1,70 mètre et devra porter la barbe. » D'autres, au contraire, incitent les joueurs à revêtir des costumes encombrants pour incarner des créatures fantastiques qui donneront plus de cachet au jeu (échasses, masques intégraux ou armures complètes).

Quand une incohérence constatée menace de déclencher un conflit, elle est le plus souvent provoquée par le non-respect du principe d'autonomie des joueurs dans la partie, notamment lorsque les scénaristes souhaitent tirer l'histoire dans une direction qui déplaît aux joueurs et qui les prive notamment de leur capacité de se l'approprier pour l'infléchir. La cohérence de l'univers est alors mise à mal quand le joueur reprend la parole aux dépens du personnage, par exemple pour contester l'application d'une règle de simulation. C'est le cas lorsqu'un joueur estime qu'un autre triche. Ce qui gêne ici, ce n'est pas tant le non-respect de la règle que la mise en péril de la capacité du joueur à interagir dans et avec l'univers fictionnel. Si les capacités de son personnage sont contestées, il perd son autonomie.

D'autres stratégies agissent à un niveau plus large, en tentant de faire coïncider le cadre temporel du jeu avec celui de l'univers où il se situe. Dans la plupart des GN, on considère que le personnage est en jeu de manière continue, y compris quand il prend ses repas ou quand il dort. Ce qui l'oblige à pendre certaines dispositions, et notamment à organiser des tours de garde. Un des « grands classiques »

d'une partie, c'est notamment l'attaque nocturne (ou très matinale) des dortoirs. Ici l'idée est de mettre les joueurs sous tension en permanence, afin de donner plus de cohérence à un univers dans lequel tout peut arriver.

3. Quel dispositif permet d'articuler posture active de l'immérgé et recherche de cohérence ?

Nous avons vu à ce stade que l'immersion dans un GN dépend à la fois de la posture active du joueur mais aussi de la capacité du monde à être appréhété pour que le personnage puisse y naviguer de manière cohérente. Il est donc possible de revenir sur l'idée du paradoxe des drames interactifs présenté plus haut, mais surtout sur l'inférence de Caillois concernant le caractère soit réglé soit fictif (comprendre « fictionnel ») des activités ludiques. Le GN propose des règles complexes, souvent développées sur des dizaines de pages, et au caractère impérieux. Mais il permet tout de même au participant de s'appropriier l'univers fictionnel, et notamment l'intrigue, pour en modifier les contours. Il s'agit donc d'entrer, plus que dans un rapport d'exclusion mutuelle de la règle et du récit, dans une logique de l'articulation entre la liberté d'action du personnage et la contrainte de cohérence interne de l'univers fictionnel. Dans le cas spécifique du GN, cette articulation prend la forme d'une simulation qui permet d'ajouter du contenu narratif à un acte de feintise, tout en mettant en scène une portion d'histoire.

Par exemple, dans une partie de GN on se bat assez fréquemment. Cependant on se bat avec des armes en mousse, recouvertes de couches de latex. On se bat donc « pour de vrai » mais avec des techniques et des outils qui comptent « pour de faux » au sens où il ne s'agit évidemment pas de se blesser véritablement. Pourtant le combat doit avoir l'air bien réel. Aussi, les combattants se portent de vrais coups, en prenant soin d'éviter les zones sensibles du corps comme la tête ou l'entrejambe. Le corps est ainsi découpé en zones de touches (généralement au nombre de cinq : le torse et les quatre membres). Chaque zone possède des points, que l'on décompte lorsqu'on est atteint. Quand ces « points de vie » atteignent zéro, le personnage est considéré comme inconscient, blessé ou mort. Mais il s'agit également de simuler ces blessures, dans le double but de conférer du réalisme au combat, tout en manifestant le fait que le coup ait porté. Recevoir un coup peut être simulé par un cri, ou par le fait d'être jeté à terre. Un bras blessé sera laissé ballant, une jambe atteinte



Figure 4. Bataille rangée à l'arme en mousse (Ragnarok, 2011, Belgique).

et on devra poser le genou à terre. De nombreux jeux proposent en outre des systèmes de séquences et tous des manières de se faire soigner. On trouvera dans ce cas des joueurs incarnant des médecins, des chirurgiens ou des rebouteux en tous genres.

En outre, les cas sont rares où les combats, surtout s'ils impliquent un grand nombre de joueurs, ne répondent pas à un objectif scénaristique, ou ne contribuent pas à résoudre un élément de l'intrigue. Si des escarmouches ponctuelles éclatent fréquemment, ce qu'on nomme les « combats de masse » sont organisés selon un plan. Une observation récente³ m'a permis d'étudier une expédition militaire dont le but était d'explorer un cimetière réputé hanté. Effectivement, arrivés sur les lieux (une pâture qu'on avait décorée de tombes factices), les joueurs ont fait face à un nécromancien (un magicien qui relève les morts pour les mettre à son service) occupé à mener des expériences morbides. Ce « scénario » consistait en réalité à résoudre une enquête préalable sur les pratiques occultes du magicien. Une équipe d'archéologues qui accompagnait la troupe a donc pu procéder à la fouille du cimetière, et notamment trouver des parchemins cachés par avance à cet effet. Pendant ce temps, la troupe de soldats s'est chargée de combattre le nécromancien et son escorte de morts-vivants, constituée de figurants

3. Jeu *Ragnarok*, organisé dans l'Est de la Belgique par l'association éponyme.

qu'on appelle des PNJ (personnages non-joueurs). La scène a donc été organisée dans une optique quasi cinématographique, avec ses figurants, ses décors, son scénario mais avec également la possibilité laissée aux joueurs d'en choisir la résolution. Doit-on capturer le nécromancien, ou simplement le tuer, peut-on discuter avec lui pour avoir des informations, autant de décisions que les joueurs impliqués ont dû prendre, tout en étant cadrés par le système des règles qui accordait un nombre donné de points de vie au magicien ainsi qu'à ses sbires.

L'articulation des logiques ludiques et narratives à l'œuvre dans le GN n'est pas uniquement visible dans ces phases d'actions collectives orientées autour du combat et la résolution d'éléments de l'intrigue. Elle intervient également dans le cadre de temporalités plus longues, qui correspondent souvent à l'intégralité d'une partie donnée.

Quasiment tous les GN permettent aux personnages d'apprendre de nouvelles compétences. Ce système d'apprentissage est régulé par un système de points, qui revient à la situation ordinaire dans laquelle le joueur peut apprendre une compétence par partie jouée. Mais cette progression n'est pas systématique. Elle repose également sur une véritable démarche active de la part du joueur qui devra, pendant le temps de la partie, trouver un maître et consacrer du temps à simuler la transmission du savoir ou de la technique qu'il souhaite développer. Ainsi, s'il est rare d'apprendre véritablement quelque chose pendant une partie, étant donné que les compétences ou connaissances ne font référence à rien d'existant, il n'en demeure pas moins qu'on doit tout de même le simuler. Si un personnage souhaite devenir archer, et même si le joueur qui l'incarne sait par ailleurs manier l'arc en dehors du jeu, il devra faire semblant d'en être incapable. Si par ailleurs il veut apprendre l'alchimie, l'enseignement sera par exemple matérialisé par le fait de manipuler des fioles, de rechercher des composants, de les mélanger dans un creuset, ou simplement d'observer silencieusement son maître à l'ouvrage. On peut souvent observer de véritables cours être professés, agrémentés de stages de terrain, d'exams ou de remises de diplômes. La réussite du processus ne dépend donc pas uniquement de la bonne manipulation des règles. L'apprentissage résulte aussi des capacités de simulation de l'impétrant, de son sérieux ou de sa motivation, dont l'évaluation est laissée à la discrétion du maître.

Le cas des apprentissages, s'il est exemplaire, n'est en réalité qu'une manifestation parmi bien d'autres de la nécessité de donner à la règle un relief de simulation qui prend la forme d'une mise en scène narrativisée. Chaque occasion de solliciter une règle apparaît en fait

comme l'opportunité de lui donner une interprétation personnelle que la règle ne prévoit pas, mais qui lui donne plus de saveur. On peut ainsi se faire archer en mettant « dix flèches dans le rouge », mais on peut aussi le devenir en discutant d'empennages, de cordes et de techniques de tir qui n'ont en l'espèce que peu de réalité matérielle. Cette capacité à donner de la vie à son personnage, et qui ne repose pas uniquement sur les talents d'acteurs du joueur mais également sur sa capacité d'interpréter des éléments de jeu en sollicitant son imagination, est appelée de façon vernaculaire le *role-play*⁴. C'est sans doute le *role-play*, à en croire les principaux intéressés, qui fait le sel du GN, en ce qu'il va plus loin que la simple simulation d'éléments qui n'existent pas matériellement. Il ne s'agit pas en effet de simplement prendre une chose pour une autre (une épée en mousse pour une épée véritable), mais bien d'apporter un contenu supplémentaire à la chose à laquelle on fait référence, même, pour ne pas dire surtout, quand cette chose n'a pas d'existence concrète. Donner plus de contenu narratif à un acte de simulation en utilisant le *role-play*, c'est donc également lui donner plus de cohérence, ne serait-ce qu'en le décrivant selon les critères de l'univers dans lequel on est immergé.

CONCLUSION

L'argument que j'ai développé ici, en résumé, consiste à dire que les rapports entre la fiction et les jeux, quand ces deux grands dispositifs se croisent au sein d'une même pratique, ne s'organisent pas nécessairement sous la forme de la concurrence ou de l'exclusion réciproque. Ainsi, le « paradoxe du drame interactif » peut donc s'envisager autrement que comme un jeu devant sacrifier à des logiques narratives aux dépens de sa dimension ludique (ce que Ryan appelle un « jeu historié », *op. cit.*) ou, au contraire, comme une histoire qu'un auteur s'évertuerait à rendre interactive, quitte à entamer sa capacité à diriger le déroulement de l'intrigue.

J'ai essayé de montrer ici que le GN est, dans une autre perspective, une pratique de loisir à la fois ludique et fortement « historiée », mais qui repose justement sur le fait que ces deux caractéristiques se nourrissent réciproquement. Immersion ludique et immersion fictionnelle sont donc entremêlées au sein d'une même pratique, elle-même

4. Issue de l'anglais, cette appellation renvoie à la traduction littérale de « jeu de rôles », le GN étant appelé dans cette langue *live action role-playing game*.

caractérisée par le mélange de dispositifs d'immersion plus habituels, tels que les décrit Schaeffer, comme le jeu d'acteur, l'immersion auditive ou visuelle. J'ai insisté dans le cas présent sur la dimension « création d'une histoire en interaction », qui passe par l'immersion active dans un univers fictionnel, une appropriation par le jeu, une mise en scène par la simulation. Notamment, l'immersion n'est pas simplement l'état de celui qui est immergé. Il s'agit d'un processus sur lequel on peut agir bien au-delà de questions de perceptions ou de jugement esthétique. Celles-ci sont une composante importante du GN, certes, mais elles ne suffisent certainement pas à expliquer la façon dont il fonctionne.

Ainsi l'immersion peut être vue comme une véritable activité consciente, voire une compétence à développer, qui rend possible une interaction dans un contexte donné. Autrement dit, un joueur de GN devrait se soucier à la fois de respecter les règles du jeu ainsi que de participer au déroulement de l'intrigue. Mais avant tout, il devrait faire les deux en même temps. Ce phénomène ne tient pas au fait que le GN soit un hybride de jeu et d'histoire, mais plutôt *une histoire qui fonctionne sur le mode du jeu*. Elle permet une configuration de création collaborative largement improvisée, bien que cadrée par des règles de simulation et des scénarios, et, surtout, dont le résultat ne prend pas la forme d'une œuvre classique qui puisse être reproduite ou transmise.

J'espère ainsi que l'étude du GN, activité largement ignorée des sciences sociales, puisse apporter une contribution à la sociologie des jeux ou de la fiction, en général, en revenant sur certaines notions trop vite oubliées, comme la capacité créative des joueurs. Certaines autres notions auraient, dans la même veine d'idée, avantage à être nuancées, telle la séparation théorique de Caillois entre les jeux « soit réglés, soit fictifs ». Enfin, plus globalement, l'étude du GN est susceptible d'apporter sa pierre aux réflexions concernant les conditions d'existence de la réalité sociale, notamment avec l'idée que ce qui sous-tend la collaboration dans une situation donnée dépend certes d'éléments que nous partageons à la base (comme la culture) mais repose également sur notre capacité à créer ensemble des systèmes de représentations à la fois cohérents et interactifs, qui permettent de communiquer dans des situations collectives où les participants ne se connaissent pas par avance.