

Réalités éphémères et jeu de rôles grandeur nature

Sébastien Kapp



Édition électronique

URL : <http://socio-anthropologie.revues.org/2040>
ISSN : 1773-018X

Éditeur

Publications de la Sorbonne

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2016
Pagination : 113-125
ISBN : 978-2-85944-963-6
ISSN : 1276-8707

Référence électronique

Sébastien Kapp, « Réalités éphémères et jeu de rôles grandeur nature », *Socio-anthropologie* [En ligne], 33 | 2016, mis en ligne le 02 novembre 2016, consulté le 07 juin 2017. URL : <http://socio-anthropologie.revues.org/2040>

Réalités éphémères et jeu de rôles grandeur nature

SÉBASTIEN KAPP

Résumé

Les jeux de rôles grandeur nature sont de grands jeux costumés pratiqués par des adultes. Ils consistent à incarner un personnage pour s'immerger dans des mondes fantastiques et interactifs. Les collectifs qui se forment à cette occasion sont éphémères, puisque les participants ne se fréquentent physiquement que quelques jours par an. Ainsi, malgré le temps de préparation qui occupe les organisateurs presque toute l'année, lorsqu'ils se rencontrent, les joueurs n'ont que très peu de temps pour entrer dans la peau de leur personnage et s'immerger dans la partie. Cette contribution étudie la façon dont ils collaborent dans des rassemblements qui peuvent atteindre 8 000 participants, sans forcément se connaître au préalable ni connaître en détail l'univers du jeu. L'hypothèse est que le jeu crée ses propres cadres d'action, notamment en agissant sur la temporalité et génère ainsi des modes de socialisation accélérée.

Mots-clés : jeu de rôles, immersion, construction sociale de la réalité, fiction

Abstract

Live action role-playing games are played by adults who dress up to embody a fictional character and immerse in fictional interactive worlds. The groups that form on these occasions are short-term collectives, as participants are only physically gathered a few days per year. Despite a very long preparation time, that keeps organizers busy for most of the year, players have a very short time to get into their roles and into the game. This paper considers the way players collaborate in massive gatherings that can reach up to 8,000 although they may not have met before, or been aware of game rules. The main idea is that the game creates its own space and time frames, which result in accelerated socialization.

Keywords: Role-Playing Games, Immersion, Social Construction of Reality, Fiction

Les jeux de rôles grandeur nature (GN) existent depuis le tournant des années 1970 et viennent des États-Unis. Ils se sont implantés en Europe vers le milieu des années 1980 et sont généralement de deux types. Alors que la majorité des parties regroupent une centaine de personnes, d'immenses rassemblements, les mass-LARP¹, attirent jusqu'à 8 000 joueurs (comme le jeu allemand *Conquest of Mythodea*) qui s'immergent pendant plusieurs jours dans des univers fantastiques tout droit inspirés du *Seigneur des anneaux*, des films de zombies, ou des légendes arthuriennes. Le principe est d'y incarner un personnage fictionnel, costumé, équipé et maquillé pour l'occasion, qui vivra ses propres aventures *live* dans un contexte caractérisé par une grande autonomie personnelle. En Belgique, lieu principal du terrain d'enquête, on compte environ 3 000 GNistes réguliers (contre 30 000 en France), regroupés au sein d'une trentaine d'associations qui organisent en moyenne une partie par an. La majorité des parties est organisée en série, certaines sur une période qui peut dépasser quinze ans (comme le jeu *Avatar*). Aussi, si le personnage est susceptible de durer, il n'est pas rare de l'incarner une seule fois par an, et pendant quelques jours seulement, alors qu'on l'a pourtant imaginé et préparé de longue date grâce à un costume, un récit de vie personnel (le *background*) et des accessoires collectés ou fabriqués. Mais le GN implique également des équipes d'organisateur·rices qui travaillent souvent toute l'année pour organiser leur jeu, créant les règles, décrivant les caractéristiques de l'univers fictionnel, prenant en charge la logistique de la partie (réservation des lieux, réalisation des effets spéciaux, gestion de l'intendance, des budgets, des assurances). Dans les événements belges de grande envergure (environ 1 000 participants), il n'est pas rare de compter une centaine de bénévoles impliqués (scénaristes, graphistes, informaticiens, cuisiniers, secouristes, etc.). Pour le noyau dur de l'organisation, les réunions de préparation peuvent avoir lieu plusieurs fois par semaine et constituer, pour citer les personnes concernées, un véritable « second travail à temps plein ».

Ce qui étonne de prime abord, c'est cette capacité à canaliser des énergies monumentales par comparaison à leur « courte » durée des GN. Les parties sont en effet organisées sur le temps d'un week-end, du vendredi soir au dimanche après-midi, durée pourtant longue par comparaison à d'autres jeux, comme le jeu de rôles sur table qui n'occupe les joueurs que quelques heures d'affilée, et qui demande beaucoup moins de moyens logistiques (souvent, on se contente d'une feuille, d'un crayon et de quelques dés).

¹ LARP étant l'acronyme anglais équivalent à GN : *live action role-playing games*. En Belgique, on emploie les deux termes sans distinction.

En outre, lorsqu'une partie de GN démarre, et quelle que soit sa taille (d'une vingtaine de joueurs à plusieurs milliers), une étrange alchimie sociale s'opère. Des gens qui ne se connaissent pas, voire qui ne se sont jamais rencontrés, s'immergent très rapidement dans un univers pour y collaborer de manière presque naturelle, et par l'intermédiaire de leurs personnages. Pourtant, les enquêtes montrent que les règles sont souvent peu connues et que les univers, plus ou moins décrits à l'avance, sont découverts pendant la partie (Kapp, 2013).

Ainsi, cette contribution aura pour objectif d'élucider la question suivante : comment des gens qui se rencontrent de façon tellement éphémère (deux jours par an) parviennent-ils à participer ensemble à de grands rassemblements dont les développements, de par leur nature ludique, sont largement improvisés ? L'hypothèse est la suivante : la collaboration est rendue possible car le jeu crée ses propres cadres temporels, induit une posture d'engagement spécifique et génère des modes de socialisation accélérée.

Temporalités et réalités ludiques

Au moment où le jeu commence, les organisateurs auront pris soin de transformer un ancien fort militaire en donjon peuplé de morts-vivants et autres créatures fantastiques, un corps de ferme ou un centre d'accueil pour mouvements de jeunesse en taverne médiévale. Dans les cas des événements de masse, des pâtures qui peuvent avoisiner les 30 hectares sont entièrement aménagées. On y trace des rues au cordeau, on bâtit palissades et chalets en bois, on y apporte par camion-grue des blocs de douches et des toilettes de chantiers, on y plante des centaines de tentes chapitrales. Une véritable ville sort de terre en quelques jours, organisée autour de places commerçantes, d'institutions comme les geôles, la banque, la milice ou la forge, où l'on peut manger, boire, prier, se distraire, faire des affaires ou passer en justice. Dans les mass-LARP, les joueurs bâtissent leurs propres campements, en fonction de leurs affinités politiques, religieuses ou raciales : les partisans de l'ordre, conservateurs et hostiles à toute forme de magie, s'accommodent mal de la présence des orks, violents et braillards, alors que le petit peuple des créatures féeriques passe son temps à festoyer.

En plus des réunions hebdomadaires tout au long de l'année, les mass-LARP nécessitent souvent, comme les festivals de musique, plusieurs semaines de montage et de démontage. Ce que chacun a préparé de son côté, dans des petits cercles d'amis, se trouve rassemblé sur une période aussi courte qu'intense. Du point de vue des organisateurs, mais aussi de beaucoup de joueurs qui préparent costumes et maquillages ou écrivent leurs *backgrounds*, le temps de préparation du jeu excède largement celui de la partie.

De fait, la partie apparaît toujours trop courte en regard des attentes. Son chronotope (autrement dit le rapport entre l'espace et le temps) est similaire à celui du monde réel et chaque minute est une minute qui se passe réellement. Ainsi, dans le GN, on utilise fort peu les procédés narratifs qui jouent avec le temps et l'espace dans les fictions habituelles, comme les incises, les retours en arrière ou les ellipses. Le temps s'y décline plutôt en durées standard : les effets des sorts magiques, le temps qu'on doit passer à performer une cérémonie religieuse, combien de temps le personnage reste mort avant de revenir en jeu. Pour le reste, le temps n'est pas véritablement contraint par une force extérieure comme celle qui agit dans les sports (*rounds* de boxe) ou dans les jeux vidéo (décompte pour passer un niveau).

Si la partie est longuement préparée, et qu'elle passe toujours trop vite, elle s'organise également sur un régime de la ponctualité. Priorité est donnée à l'action telle qu'elle est jouée, même si ce n'est pas au bon endroit, au bon moment, ou que les règles de simulation ne sont pas exactement respectées. Par exemple, si l'intrigue prévoit que des marchands arrivent en ville pour vendre leur produit, mais que, manque de chance, ils sont attaqués en chemin, les ressources perdues ne seront pas réinjectées. Il n'existe en somme aucune possibilité de rejouer une scène, et là réside tout le problème de lancer les joueurs sur des pistes scénaristiques. Les rendez-vous fixés avec des personnages adjuvants, censés donner des informations ou remettre des objets, sont parfois manqués et la communication, qui se fait essentiellement par voie de coursiers, est souvent trop lente.

Pour autant, il existe un canevas souvent très complexe de scénarios, essentiellement construits comme des quêtes. Il s'agit de découvrir des informations (duplicité d'un personnage public) ou de recueillir un objet, et bien souvent les deux, suite à une séquence d'événements qui prend la forme d'une aventure : combat, énigme à résoudre, voire enquête qui se prolonge sur plusieurs épisodes (comme la quête des origines d'un groupe de joueurs, proposée dans leur *background*). Les responsables des scénarios doivent donc jongler en permanence avec des impératifs de nature temporelle : occupation des différentes zones de jeu (attaque en forêt, siège d'un campement), sollicitation des figurants (qu'il faut costumer, maquiller, équiper et surtout, faire attendre), adaptation face aux réactions des joueurs (qui peuvent refuser une quête, la reporter ou au contraire avancer plus vite que prévu).

Bien qu'ils possèdent une esthétique à connotation historique (Bartholeyns et Bonvoisin, 2010), la plupart des univers de GN n'entretiennent avec l'histoire que des rapports extrêmement ténus. Si la majorité des univers puise dans des références littéraires médiévales-fantastiques, la place d'un Moyen Âge historique reste faible. Le temps créé du GN est un temps qui ne partage pas la linéarité des

fictions dont il s'inspire. Si l'on y trouve des scénarios, des déclencheurs et certains éléments du schéma narratif occidental classique (modèle de la quête), les événements se déroulent d'une façon plus improvisée que linéaire, au gré des évolutions et des décisions des joueurs (Lindley et Eladhari, 2005 ; Kapp, 2015b).

En règle générale, les jeux ont tendance à créer leurs propres régimes de temporalité (Tychsen et Hitchens, 2009), souvent décrites comme une séparation entre le temps *du* jeu (partie) et le temps *dans* le jeu (l'immersion dans l'univers).

Dans le cas du GN, je distinguerai trois types de temps : le temps de la partie (temps de jeu, en général 48 heures) ; le temps qui passe dans l'univers de jeu (y compris quand les joueurs n'y sont pas, notamment le temps passé entre deux parties, qui n'est pas représenté) ; le temps extérieur au jeu (le temps ordinaire).

Cette capacité des jeux à créer des temporalités qui leur sont propres a souvent été considérée plus largement comme une rupture avec la réalité ordinaire. Cette voie a été ouverte par l'historien néerlandais Johan Huizinga, père fondateur des études ludiques, dès 1938, à travers le concept de *cercle magique*. Chez Huizinga, cette notion sous-entend une suspension des conditions de la vie ordinaire. Mais elle doit être prise avec précaution. Dans un jeu comme le GN, on ne blesse et on n'insulte que par l'intermédiaire de son personnage, jamais véritablement. Le cercle magique du jeu, plus que de substituer au régime de la réalité ordinaire, aurait plutôt tendance à s'y superposer de façon éphémère (Consalvo, 2009). C'est en somme l'idée plus générale de *La construction sociale de la réalité* (Berger et Luckmann, 1966). Les sociologues y parlent d'autres réalités comme des « espaces de sens » (*provinces of meaning*) et des « modes d'expérience » très circonscrits, toujours entourés de la réalité ordinaire et souveraine (*paramount reality*), vers lesquels on « commute temporairement », et remarquent qu'il s'agit d'une pratique courante dans les activités ludiques des adultes et des enfants. Cette autre réalité existe par exemple sur une scène de théâtre et paraît « ténue et éphémère » lorsque le rideau retombe, « quelle qu'elle ait été la vivacité des scènes qui s'y sont déroulées l'instant précédent² ».

Cette idée sera reprise par Roberte Hamayon (2012) qui repartira elle aussi des cadres d'interaction chez Bateson et du sens secondaire accordé à nos actions quand nous jouons (un coup d'épée en mousse simule une agression sans son caractère véritable). Elle décrit le jeu comme un système de sens où il est question de « faire autre chose, ailleurs, autrement », idée déjà présente chez Huizinga grâce au

² Berger P. et Luckmann T. (1991), *The social construction of reality. A treatise in sociology of knowledge*, Londres, Penguin Books, p. 39.

concept de cercle magique³. Évitant le piège qui consiste à opposer jeu et réalité, Hamayon propose plutôt de considérer les recouvrements, les incursions, les articulations entre la réalité du jeu et la réalité ordinaire.

Il est ainsi nécessaire de revenir sur certains constats, largement repris tels quels dans les études sur le ludique, notamment chez Roger Caillois qui présente le jeu selon deux axes (séparé de la vie courante ou imitation de la vie courante⁴), mais aussi chez Salen et Zimmerman qui écrivaient : « le cercle magique cadre un espace de sens différent séparé du monde réel, mais qui y fait référence⁵ ». Dans la lignée de travaux sur la fiction (Caïra, 2011 ; Schaeffer, 2005), il est intéressant, comme le suggère encore Hamayon, de ne pas considérer le jeu comme la simple référence à une réalité qu'il aurait la capacité de suspendre. Si le jeu crée des écarts avec la réalité ordinaire, il apparaît surtout comme une modalité de l'action, une façon de faire non identique à l'originale.

Collaborer en improvisant dans des univers inconnus n'apparaît donc pas comme une activité spécialement difficile, puisqu'il s'agit essentiellement d'agir « en décalage » et non « en référence ».

S'immerger dans des univers fictionnels

Reprenons l'idée de Berger et Luckmann : le jeu est une sorte d'excursion temporaire dans une autre réalité, incluse dans la réalité souveraine (*paramount reality*) et bâtie comme un domaine de sens (*province of meaning*). Nous sommes proches ici des cadres de l'expérience de Goffman, et de l'idée selon laquelle ces cadres se superposent à la réalité ordinaire, sans forcément la modifier, en créant des strates de sens (Cefaï et Gardella, 2012). Jouer peut être considéré, de ce point de vue, comme une sorte de navigation entre ces strates, hypothèse exploitée par G. A. Fine au sujet des jeux de rôles sur table. Cet engagement dans le jeu, je le nomme *immersion*, afin d'insister sur la dimension fictionnelle des univers qui créent leurs propres réalités.

Dans le cas du GN, ces excursions peuvent sembler cruellement courtes, eu égard au temps consacré à les préparer. Mais si les parties sont si denses, pourquoi ne pas penser à les allonger ? Comment lutter contre l'éphémère ? La réponse est simple : la durée d'une partie est proportionnelle au temps nécessaire pour la préparer⁶. Pour

3 Huizinga J. (1988), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 15.

4 Caillois R. (1967), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, p. 40-41.

5 Salen K. et Zimmerman E. (2004), *Rules of play. Game Design Fundamentals*, MIT Press, chap. 9 (trad. libre).

6 Sans compter la hausse des dépenses liée à la location du matériel, qu'on peut difficilement répercuter sur le prix d'entrée (autour de 100 euros) ou le

prolonger leur temps d'immersion, les GNistes ont plutôt recours à une stratégie qui vise à étendre les frontières de l'univers fictionnel, pour le faire exister au-delà des 48 heures habituelles.

Ainsi, bien que créé à l'origine par les organisateurs du jeu, l'univers dans lequel s'immergent les joueurs prend également forme de leur propre initiative, et se décline dans diverses configurations : forums internet, discussions par e-mails ou sur Facebook au nom du personnage, bases documentaires en ligne, censées représenter les archives du groupe, mais aussi interface vidéoludique (jeu de simulation par tour). L'étanchéité du cercle magique du jeu serait ici remise en cause à deux points de vue. D'une part, on pourrait accéder à l'univers partout, et tout le temps, *via* l'internet mobile. D'autre part, il ne serait plus possible de délimiter le périmètre exact du cercle.

En effet, les mondes de GN ne sont pas des corpus finis. Ils correspondent plutôt à des « œuvres-matrices » (Schaeffer, 1999), autrement dit des univers où c'est ce qu'on fait qui devient l'histoire, sans qu'il existe d'auteur clairement identifié. Ces univers sont en constante évolution, sous l'influence des joueurs qui les font exister de leur côté, souvent sans en informer les organisateurs, dont l'aval ou la contribution n'est d'ailleurs pas toujours requis. Les joueurs créent par exemple des bestiaires ou le récit des aventures de leur groupe, qu'ils placent dans des archives numériques dont l'accès est soumis à un code. Il est alors très difficile pour les organisateurs de réintégrer à l'activité principale tout ce que les joueurs imaginent (notamment les créatures, difficile à créer avec des costumes ou des maquillages). Ainsi, le temps *de* jeu n'est pas limité au temps *du* jeu, c'est-à-dire le temps passé à jouer effectivement, arme en latex à la main et armure de cuir sur le dos.

L'existence de l'univers fictionnel en dehors du jeu n'est cependant pas uniquement virtuelle. Les joueurs organisent fréquemment ce qu'ils appellent des « soirées auberge », des « journées de groupe » ou des « inter-événements » qui regroupent rarement plus de 150 personnes et sollicitent une logistique réduite. Il s'agit de parties courtes (une journée) où l'on peut incarner son personnage et régler les affaires qu'on n'a pas toujours le temps de régler pendant l'événement principal (essentiellement du commerce ou de la diplomatie).

Ainsi, malgré leur dimension éphémère, les univers de GN peuvent s'étendre, sur le plan physique ou sur le plan virtuel, dans le temps et dans l'espace, preuve qu'ils n'existent pas dans un régime de réalité coupé du réel. Au contraire, chaque occasion de se rencontrer est utilisée non seulement pour parler du jeu, mais aussi pour y réaliser

débordement du jeu sur un vendredi soir un lundi matin, qui demanderait aux joueurs de prendre des jours de congé supplémentaires.

des tractations (notamment convenir d'alliances qui seront scellées publiquement pendant la partie). De plus, ces extensions ne sont pas uniquement référentielles, à la manière des rencontres de fans qui font vivre des univers littéraires ou cinématographiques en se costumant ou en organisant des conférences. Il s'agit plutôt d'interagir au sein du monde ou avec le monde, même lorsqu'on n'est pas en train de jouer.

Pour naviguer entre la réalité temporaire et la réalité souveraine, il s'agit surtout d'adopter une posture d'engagement particulière, une « immersion fictionnelle collaborative » (Kapp, 2013), et qui n'est pas directement liée à la situation dans laquelle on se trouve. Dans le cadre du GN, on peut adopter cette posture en dehors de la partie, tout comme on peut ne pas l'adopter pendant la partie. Elle est appelée localement *time-in* et *time-out*.

C'est en effet à partir du temps et de l'espace (*time in* et *out*) que les joueurs ont créé deux catégories de pensée qui structurent toute leur activité. Mais plus qu'un rapport intérieur/extérieur, il s'agit surtout de déterminer l'agencement d'éléments à l'articulation entre ces deux réalités. Malgré l'emprunt à l'activité sportive⁷, *time-in* et *time-out* ne servent pas uniquement à marquer le début et la fin de la partie. On évoque par exemple une attitude *time-in* (lorsque le joueur réagit comme son personnage le ferait), le débordement du *time-in* vers le *time-out* (lorsqu'une querelle entre personnages vient à affecter les joueurs qui les incarnent) ou les connaissances acquises par le joueur que le personnage devrait feindre d'ignorer. Certaines choses ne transigent pas d'une réalité à l'autre : les lunettes, portées par le joueur même quand il est costumé, restent *time-out*. L'argent factice, bien que représenté par des jetons en plastique, reste *time-in* (on ne peut pas l'échanger contre des euros⁸).

Collaborer sans se connaître au préalable, ou sans connaître l'univers est facilité par des activités périphériques qui rendent ces univers plus accessibles et plus préhensibles.

Sociabilités et socialisations éphémères

Reprenons l'idée selon laquelle le cercle magique du jeu ne se substitue pas à la réalité, mais s'y inclut dans une logique de superposition à la fois temporaire et poreuse. Il s'instaure bel et bien un cadre d'interaction spécifique à la pratique du GN, lié à son caractère éphémère. Le sort de pétrification lancé par le magicien pendant la partie

⁷ Dans les sports collectifs, *time-in* et *time-out* servent à articuler les phases de jeu, notamment quand il s'agit d'arrêter le chronomètre, par exemple en cas de blessure.

⁸ Sauf dans le cas du jeu allemand *Conquest of Mythodea* qui frappe plusieurs monnaies, dont certaines à l'effigie des personnages les plus influents. Cette opération coutueuse est compensée par une vente de l'argent factice.

ne fonctionne nulle part ailleurs. Et il ne s'agit pas d'abolir les règles habituelles, mais d'en ajouter d'autres : posséder suffisamment d'énergie magique, être à la distance réglementaire, prononcer distinctement l'injonction associée.

Ces règles implémentées dans le cadre du jeu sont aussi éphémères que les relations qu'elles induisent entre les joueurs. D'une part, les personnages n'existent physiquement que le temps de la partie, et d'autre part, surtout dans les mass-LARP, les GNistes ne se côtoient souvent que pendant le jeu, s'ils ne sont pas déjà amis, membres d'un club ou collègues de travail⁹. Certains ne se connaissent d'ailleurs que sous le nom de leur personnage, qu'ils emploient également le reste du temps (le vrai prénom de la personne étant dans bien des cas inconnu).

La temporalité du GN est donc marquée à la fois par sa ponctualité et par sa récurrence, caractéristique déjà donnée par Huizinga (bien qu'éphémère, le jeu s'institue au travers de clubs). Ainsi, si la majorité des parties s'étalent sur plusieurs années à raison d'un épisode par an, d'autres se jouent six fois dans la même année, mais ne se renouvèlent pas l'année suivante. En outre, les mass-LARP européens se déroulent pendant la période estivale, parfois de manière trop rapprochée pour qu'un passionné puisse en profiter pleinement, par exemple en effectuant un tour d'Europe entre la Grande-Bretagne, l'Allemagne et la Belgique (les trois destinations les plus courues). On peut donc jouer au même jeu pendant quinze ans, mais une seule fois par an, ou dans quinze jeux différents la même année, en fonction de ses disponibilités, de ses envies et de ses moyens financiers. Chaque jeu draine donc son propre public sans qu'on puisse véritablement parler d'une communauté d'interconnaissance basée sur la pratique. On assiste plutôt à une logique de noyaux, constitués par de petits groupes de joueurs qui ne se mélangent pas souvent avec d'autres, mais vont plutôt de jeux en jeux, en fusionnant parfois groupe de joueurs et groupe de personnages. Les joueurs nous confient qu'ils aiment avant tout jouer avec leurs amis, quitte à intégrer de plus larges ensembles. Il est beaucoup plus rare en revanche qu'un même groupe de personnages passe de jeu en jeu, les univers ne le permettant pas (on ne peut pas incarner le même personnage dans un jeu d'inspiration médiévale et dans un jeu qui fait référence aux westerns).

En revanche, surtout dans les jeux de petite taille, certains groupes récurrents, du fait de la longue sérialité des parties, parviennent à tirer presque toutes les ficelles, ou possèdent des ennemis ou des alliés traditionnels. Ces groupes tissent un dialogue étroit avec les scénaristes, et s'impliquent ainsi dans des intrigues personnalisées

⁹ Phénomène renforcé par le côté rassembleur des grands événements estivaux, les joueurs habitants aux quatre coins du pays.

qui durent également plusieurs années. Il arrive que ces groupes bien implantés dans un univers se préparent pour un jeu en particulier de la même façon que les organisateurs. Cela crée une différence d'approche entre le nouveau joueur qui arrive seul, et celui qui connaît bien le jeu, puisque découvrir l'univers fait partie intégrante de la mission du personnage. Ainsi la dynamique du collectif des joueurs ne sera pas la même s'il est constitué de nouveaux joueurs ou de vieux routards.

Ceci étant dit, la dimension éphémère induit bien la question d'une socialisation accélérée, car c'est uniquement au cours d'une partie qu'on apprend à jouer au GN¹⁰. Il existe certes des règles que chacun peut consulter chez lui tout au long de l'année, et qui sont abondamment discutées sur les forums internet des associations, mais des éléments essentiels manquent, notamment les façons de se comporter, les règles de savoir-vivre ou de savoir-jouer, ainsi que l'ambiance générale attendue lors de la pratique. Or, celle-ci peut grandement varier, de l'atmosphère feutrée d'un jeu contemporain peuplé de vampires (*La camarilla bruxelloise*) à celle plus anarchique d'un monde envahi par les zombies et dans lequel prévaut la loi du plus fort (*Zombilles*). Spécifiquement dans le cas des mass-LARP, qui cherchent à accueillir un public à la fois divers et nombreux, l'ambiance est bon enfant, familiale et très respectueuse des biens et des personnes. En outre, les jeux se dotent d'éléments de style plus tacites propres au projet des organisateurs. Certains jeux sont plus ou moins compétitifs ou collaboratifs, plus ou moins fantaisistes ou réalistes, et accordent une place relative à la magie, à l'héroïsme, ou aux rapports de prévalence entre simulation théâtrale et respect des règles (est-il par exemple permis de ne pas subir une blessure quand la beauté du combat l'exige ?). Ces éléments de style qui font la patte d'un GN, très recherchés par les joueurs, sont souvent mal anticipés par les débutants. Il n'est pas rare de voir des comportements jugés puérils (devenir le chef ou tuer le plus d'ennemis possible) de la part de joueurs en recherche de gloire personnelle. On pourrait parler ici de l'expression encouragée d'un égotisme ou d'un fantasme de toute-puissance propre à la pratique¹¹, mais mes enquêtes ont plutôt montré que ces joueurs inexpérimentés étaient pris en main par des plus anciens. Ceux-ci ont à cœur de remettre les débutants au diapason de l'ambiance générale, comme lorsqu'ils constatent que ces derniers n'arrivent pas à s'intégrer à des groupes d'aventuriers plus aguerris. Dans d'autres cas, un décalage du même ordre s'observe

¹⁰ Il existe bien des séances d'entraînement au maniement des armes en mousse, dans des parcs ou des gymnases, mais on n'y apprend pas véritablement à « jouer » au sens de la performance théâtrale.

¹¹ Une critique souvent adressée aux GNistes, voir Hoback (2007) ou Gilsdorf (2009).

lorsque des joueurs essayent de copier dans un GN des personnages bien connus du cinéma, avec plus ou moins de succès. On citera le cas d'un jeune joueur, décrit comme « un gringalet », ayant choisi de porter la même armure que celle de Brad Pitt dans le film *Troy*, mais aussi le cas de personnages elfes moins élancés et moins majestueux que ceux du *Seigneur des anneaux*. L'imitation flagrante qui vire au ridicule provoque souvent l'hilarité discrète, mais s'accompagne surtout d'une grande tolérance. C'est à l'écart du jeu qu'on se permet de faire des remarques, qui ne prennent jamais la forme d'une exclusion. Dans le cas des mass-LARP, il n'est pas rare de voir des chefs de groupe prendre le temps d'aider personnellement les plus inexpérimentés à se costumer avec les moyens du bord (des chutes de tissu pour cacher des baskets).

Au-delà de ces dissonances esthétiques perçues comme autant d'atteintes au sentiment d'immersion (un recouvrement non souhaité du *in* et du *out*), c'est surtout l'attitude non conforme qui fait l'objet de réprobations beaucoup plus patentées. Le temps est court, et il s'agit de ramener dans le droit chemin le mauvais joueur, le tricheur, le malpoli ou celui qui ne retient pas ses coups, par des moyens plus contraignants qui peuvent aller jusqu'à l'exclusion du jeu et l'impossibilité de s'inscrire au prochain épisode. Les grands événements recrutent ainsi des arbitres qui veillent à la sécurité des joueurs mais aussi au respect de la convivialité.

Le personnage est également soumis à un processus de socialisation pendant la partie. Au départ, chaque joueur doit choisir les compétences de son personnage dans une liste, chacune correspondant à un nombre de points qui est le même pour tous (on ne peut pas toutes les obtenir). Mais au cours de la partie, le personnage peut se développer en trouvant un maître ou en adhérant à une corporation professionnelle (une guilde) qui lui permettra d'apprendre ou d'améliorer ses compétences. La possibilité de faire carrière est aussi laissée à la liberté du joueur et à ses ambitions. Il peut par exemple se faire élire chef de son groupe ou prendre le pouvoir par la force. Plus sans doute que dans d'autres formes de jeu, il est nécessaire dans le GN de faire valoir ses compétences sociales (persuasion, roublardise, éloquence), car tout comme dans le monde ordinaire, il existe moins de places chez les riches et les puissants qu'il n'y a de candidats.

Collaborer en improvisant est là encore facilité par des socialisations expresses, qui compensent le manque d'informations initial par un système d'accompagnement. C'est en jouant qu'on apprend à jouer.

Conclusion

La dimension éphémère des jeux de rôles grandeur nature n'implique pas qu'ils ne soient pas préparés. Bien au contraire, plus la rencontre

est courte, plus l'énergie fournie pour la préparer est importante. Au-delà de cette dimension extérieure, si les participants parviennent à collaborer aussi rapidement, c'est que leur posture d'immersion leur évite de devoir puiser dans des ressources qui n'existent pas (une connaissance préalable du monde ou l'activation d'un réseau de connaissances). Afin de prolonger cette expérience immersive, les GNistes exportent cette posture en dehors de la partie, dans les environnements virtuels d'internet ou dans des inter-événements de petite envergure. Mais le collectif constitué à l'occasion du jeu n'en reste pas moins très ponctuel. À l'issue de la partie, chacun repartira de son côté, pour reprendre sa vie d'étudiant, d'enseignant ou d'avocat, en ayant partagé quelques jours des aventures de personnages explorant des univers médiévaux-fantastiques, futuristes ou inspirés des westerns ou des films de zombie. Mais l'univers qu'ils abandonnent ne disparaît pas, comme on tournerait la dernière page d'un livre. Les parties sont organisées en campagnes et détaillées en épisodes, sur des périodes parfois très longues. Là où le collectif des joueurs est éphémère, l'univers a tendance à persister, tout comme la sociabilité perdue là où la socialisation est accélérée. En pratiquant le GN, on se fait des amis, on rencontre l'amour, on crée un club, on se lance dans l'organisation d'un nouveau jeu ou dans la création d'un groupe de personnages. Mais tout cela n'est pas nécessaire pour jouer à l'origine, puisqu'on peut se socialiser aux principes informels du jeu très rapidement, presque sans préparation. Il n'est d'ailleurs pas absurde de penser qu'on se lance dans la pratique du GN de la même façon qu'on lance son personnage dans l'aventure du jeu, dans l'espoir de vivre une expérience courte et intense, libre d'engagement, dépaysante et sans danger réel.

Bibliographie

- Bartholomé G. et Bonvoisin D. (2010), « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », dans Burle-Errecade É. et Naudet V. (éd.), *Fantasmagories au Moyen Âge*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence (Senefiance), p. 47-58.
- Berger P. et Luckmann T. (1991 [1966]), *The social construction of reality. A treatise in sociology of knowledge*, Londres, Penguin Books.
- Caillois R. (1967 [1958]), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Caïra O. (2011), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS.
- Cefaï D. et Gardella E. (2012), « Comment analyser une situation ? De *Frame Analysis* à *Forms of Talk* », dans Cefaï D. et Perreau L., *Erving Goffman et l'ordre de l'interaction*, Amiens/Paris, CURAPP-ESS/CEMS-IMM, p. 233-263.
- Consalvo M. (2009), "There is No Magic Circle", *Games and Culture*, 4/4, p. 408-417.

- Fine G. A. (1980), "Oscillating Frames: Fantasy Games and Real Reality", *Papers Presented at the Annual ASA Meeting*, American Sociological Association, New York.
- Fine G. A. (1981), "Fantasy Games and Social Worlds. Simulation as Leisure", *Simulation & Games*, 12/3, p. 251-279.
- Fine G. A. (1983), *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press.
- Gilsdorf E. (2009), *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*, Guilford, Globe Pequot Press.
- Goffman E. (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit (Le sens commun).
- Hamayon R. (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte (Bibliothèque du MAUSS).
- Hoback C. (2007), *Monster Camp*. Documentaire vidéo. 81 minutes, production Aaron Douglas Enterprises, États-Unis.
- Huizinga J. (1988 [1938]), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Kapp S. (2013), *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Catherine Neveu, EHES/ Université libre de Bruxelles.
- Kapp S. (2015a), « Jouer au fil de l'histoire. L'immersion dans le jeu de rôles grandeur nature », dans Mermet L., Zaccai-Reyners N. (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, p. 121-136.
- Kapp S. (2015b), « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient "grandeur nature" », *Sciences du jeu*, 4, *Évolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents*, en ligne : <https://sdj.revues.org/488>, consulté le 2 mai 2016.
- Kapp S. (2015c), « Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction : le jeu de rôles grandeur nature ». *Revue du MAUSS*, 45, *L'esprit du jeu. Jouer, donner, s'adonner*, p. 91-103.
- Lindley C. A. et Eladhari M. (2005), "Narrative Structure in Trans-Reality Role-Playing Games: Integrating Story Construction from Live Action, Table Top and Computer-Based Role-Playing Games", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: *Changing Views - Worlds in Play*.
- Salen K. et Zimmerman E. (2004), *Rules of play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil (Poétique).
- Schaeffer J.-M. (2005), « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, *Vérités de la fiction*, p. 19-36.
- Tychsen A. et Hitchens M. (2009), « Game time: Modeling and Analysing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games », *Games and Culture*, 4/2, p. 170-201.