

Leïla TETEAU-SUREL

**Les spécificités du jeu de rôle grandeur nature comme mode d'engagement
avec la fiction**

Mémoire réalisé sous la direction d'Antoine DAUPHRAGNE

Soutenu le 17 octobre 2013

Master 2 EFIS – Spécialité Loisir – Jeu – Éducation – Parcours professionnel

UFR LSH

Université Paris13

Année universitaire 2012/2013

Titre : Les spécificités du jeu de rôle grandeur nature comme mode d'engagement avec la fiction.

Résumé :

Le jeu de rôle grandeur nature (GN) est une forme de loisir peu connue qui met ses participants en position de jouer un rôle dans un univers fictionnel.

Cette recherche s'attache à comprendre les raisons qui poussent les participants à des jeux de rôle grandeur nature à choisir un tel mode d'engagement avec la fiction et explicite les spécificités de la pratique, en introduisant des éléments de comparaison avec des activités connexes, telles que le jeu de rôle sur table et le théâtre. Elle s'appuie sur l'observation participante, nécessaire pour étudier l'engagement en GN, sur l'étude de discours communautaires et de discours de joueurs issus d'entretiens.

Elle passe en revue diverses approches du GN, en utilisant des travaux sur le GN, le jeu, la fiction mais aussi sur l'art.

Les attraits du jeu de rôle grandeur nature y sont développés : effet de communauté, aspect ludique, intérêt pour les univers de fiction proposés, participation et création. On explore les spécificités de cette forme de jeu relativement exigeante et les modalités et enjeux des expériences qu'elle produit, en s'attachant également aux limites du jeu. Une attention particulière est prêtée à ce que cela implique d'incarner un personnage et à la question de l'immersion et des émotions en GN.

Mots-clés : jeu, rôle, jeu de rôle, grandeur nature, fiction, engagement, immersion, théâtre

Table des matières

I – Introduction	7
1. Liens personnels avec le sujet.....	8
2. De l'engagement avec la fiction en GN	8
3. Questions de vocabulaire et aides de lecture.....	9
4. Premiers éléments de définition.....	9
5. Structure du mémoire.....	11
II – Une démarche compréhensive et participative	12
1. Recueillir la parole des joueurs.....	12
2. Une implication dans la recherche	12
3. Études de discours communautaires	14
III – Différentes approches du GN	16
1. Un travail de cadrage.....	16
2. Pratiques connexes et théories de la fiction	19
a. Jeu de rôle sur table et jeu de rôle grandeur nature.....	19
b. GN et théories de la fiction.....	21
3. Au-delà du jeu : vers une vision artistique du GN.....	22
IV – Accès au GN et attraits de la pratique	25
1. Aspect social.....	25
a. L'aspect communautaire.....	25
b. Un « loisir sérieux ».....	27
2. Aspect fictionnel.....	28
a. L'univers de fiction comme accroche.....	28

b. La fidélité à l'univers de jeu.....	30
3. Aspect ludique	32
4. Aspect créatif.....	33
5. Pratiques connexes.....	35
a. Le jeu de rôle sur table.....	35
b. Le théâtre.....	37
V. Expérience en jeu et enjeux de l'expérience.....	40
1. Costumes, décors : périphériques ou primordiaux ?.....	40
a. De l'importance du costume.....	40
b. La question des décors.....	41
2. La préparation au jeu.....	43
a. Inspiration et recherches.....	43
b. Préparation physique : l'incorporation du personnage	45
3. De l'incarnation d'un personnage.....	46
a. Le « choix » du personnage et l'exercice d'incarnation.....	46
b. Le dépassement des limites.....	49
4. Immersion et émotions	50
a. Définir l'immersion ?.....	50
b. Émotions, bleed, cercle magique.....	52
c. Au-delà de de l'immersion.....	54
d. Limites de l'immersion, limites du jeu.....	55
VI – Conclusion.....	58
VII – Bibliographie.....	59
VIII – Annexes.....	61

« In any art form you have to like it to do well with it; in fact you have to be a fan of it to do well at it.[...]. If there's something I love, I want it to be bigger than just a two hours in the movie theater or a one hour a week experience on TV. I want a deepening of the universe...I want to participate in it. I've just been introduced to the world in the film and I want to get there, to explore it. You need that connection to the world to make participation exciting. » ¹

1. Danny Bilson (vice-président pour le développement de la propriété intellectuelle chez EA) cité par Jenkins (2006) in *Convergence Culture* (p.105-106)

I – Introduction

Stars Wars is a universe beloved by many. And I think many of you are like me. You want to be there. You want to feel what it is like. Even before we think about skill trees and about Jedi advancement, before we consider the stats on a weapon or the distance to Mos Eisley and where you have to go to pick up power converters – you want to just *be* there. Inhale the sharp air off the desert. Watch a few Jawas haggle over a droid. Feel the sun beat down on a body that isn't your own, in a world that is strange to you. You don't want to know about the stage craft in those first few moments. You want to feel like you are offered a passport to a universe of limitless possibility²

Et si c'était possible ? Si vous pouviez vous retrouver sous ce soleil, au milieu du désert, haletant, peut-être, après avoir échappé à l'attaque d'un droïde ? Ou pourquoi pas au milieu d'un salon de thé anglais, essayant de tirer les vers du nez de votre voisine que vous soupçonnez de meurtre ? Ou encore dans un camp de vacances tout droit sorti des années 60, dans lequel vous apprendrez à danser tout en vivant une passion adolescente ? C'est ce que peut virtuellement vous proposer le jeu de rôle grandeur nature (GN) : incarner n'importe quel rôle, dans n'importe quel univers.

Ce qu'évoque Raph Koster dans la citation ci-dessus, cette sensation, *just be there*, fait référence au sentiment qu'il veut faire naître chez les joueurs du jeu vidéo *Star Wars* qu'il a développé : le GN a comme potentialité de permettre cela, non par le biais d'un avatar contrôlé derrière un écran, mais bel et bien en revêtant une tenue de Jedi et en jouant, soi-même, dans un décor grandeur nature. Il y a des limites à ce que le GN peut proposer par rapport au jeu vidéo - l'inverse est vrai aussi ; ces limites ne sont pas rédhibitoires puisque plusieurs GN *Star Wars* ont été organisés avec succès.

2. Jenkins, 2006, p. 161-162 : cite Raph Koster, en charge du développement de *Star wars galaxies*

1. Liens personnels avec le sujet

Portant à la fois un vif intérêt aux fictions de tous types et au jeu de rôle grandeur nature, j'ai souhaité me pencher sur cette pratique dans le cadre d'une recherche. Mon entrée dans cet univers est relativement récente : connaissance de la pratique depuis cinq ans, premier jeu il y a trois ans, véritable investissement datant d'un an et demi. D'abord joueuse, les potentialités du GN se sont également mises à m'intéresser dans une optique de création : j'ai conçu et mis en place deux jeux cette année, seule et en groupe, mais aussi organisé des jeux écrits par d'autres.

Avant de venir au GN, j'ai d'abord participé à diverses formes de jeu de rôle connexes : du jeu de rôle sur table (jdr), que je pratique régulièrement depuis cinq ans, et du jeu de rôle par écriture sur des forums à l'époque du lycée. Par ailleurs, je me rends régulièrement à des conventions : à certaines conçues autour du GN, mais également à d'autres qui ont traités aux cultures de l'imaginaire et au jeu de manière plus générale.

Je consacre beaucoup de temps au GN (en terme de jeu, de création, de lecture, de traduction, de discussion) et j'ai donc une relation particulière à mon sujet.³

2. De l'engagement avec la fiction en GN

Je veux faire mienne, en l'appliquant au GN plutôt qu'au jeu de rôle sur table, la question posée par Caïra dans *Les forges de la fiction* (2007) :

Mon interrogation sera la suivante : Pourquoi choisit-on le jeu de rôle comme mode particulier de l'engagement dans la fiction ? . Les mondes de l'imaginaire sont aujourd'hui disponibles sous bien des formes : roman, film, bande dessinée, jeu vidéo, jeu de cartes, jeu de plateau, etc. Alors pourquoi le jeu de rôle plutôt qu'un autre mode d'engagement ? [...] (p.10).

Quelles sont, donc, les modalités d'engagement spécifiques au GN ? Qu'est-ce qui en fait l'attrait ?

La question de l'engagement peut se poser en terme d'expérience : quelle est l'expérience souhaitée, quelle est l'expérience vécue ; pour quel type d'expérience s'engage-t-on ? Qu'est-ce qui amène les gens à choisir une forme d'engagement plus exigeante qu'une autre ? Elle permet également de s'interroger plus largement sur la participation et

³ Je reviendrais sur la question de l'implication quand je discuterai de l'observation participante dans la partie suivante.

l'appropriation des contenus, quand celles et ceux qui se saisissent des fictions ne sont plus seulement spectateurs mais peuvent devenir co-créateurs.

3. Questions de vocabulaire et aides de lecture

Dans le corps du mémoire, j'utiliserais la plupart du temps l'abréviation GN pour jeu de rôle grandeur nature, sans ajouter de s au pluriel à l'abréviation, pour éviter la lourdeur graphique. Pour la même raison, je parlerais des joueurs et des participants : bien que je ne souhaite pas invisibiliser les joueuses, le masculin générique reste la solution la moins pesante à la lecture. Je prie donc le lecteur (la lectrice) de rétablir la mixité en pensée quand ce sera chose possible.

Les termes spécifiques au monde du jeu de rôle seront définis dans un glossaire (annexe I) s'ils sont récurrents ou apparaissent dans les entretiens, ceux qui le nécessitent seront définis lors d'un développement approprié dans le corps du texte. Vous retrouverez également dans ce glossaire les abréviations.

Si mention est faite d'un GN spécifique, vous en trouverez une brève description dans l'annexe II.

4. Premiers éléments de définition

L'exercice de définition s'avère souvent limité sinon vain. S'il paraît nécessaire de proposer des éléments qui permettent d'appréhender ce qu'est le GN, il semble toutefois impossible d'en donner « la » définition. L'utilisation d'exemples peut être éclairante mais une énumération de jeux risquerait d'aboutir à une plus grande confusion tant la variété de ce que l'on peut qualifier de jeu de rôle grandeur nature est importante, ainsi que la variété de termes pour qualifier ce qui n'est souvent qu'une seule et même activité. On trouve ainsi les termes : semi-réel, *murder party*, huis clos, *jeepform...* : ils qualifient parfois une différence de format, mais pas d'essence, ou peuvent simplement être dus à des différences régionales. De plus, on court le risque d'aboutir à une définition excluante, comme l'explique bien Morton (2007, p. 245, cité par Harviainen 2012, p. 18) :

Defining live-action role-playing is not easy, and any definition is in danger of favoring some forms and styles of larp over others. Larps vary on exactly how “live” the “action” is: a genuine

sword-fight is more “live” than a scripted one, which is still more “live” than a game of rock-paper-scissors or a roll of the dice. Larps vary on exactly how “roles” are “played.” A water rescue training larp may involve players taking the roles of lifeguard and victim, without any real characterization, whereas a vampire larp may involve players immersing themselves into detailed characters, with little emphasis on the characters’ roles in the game.

Puisque réinventer la roue est coûteux en terme de temps et peu productif, je m’appuierais sur un certain nombre de prémisses, à commencer par celle-ci : le jeu de rôle grandeur nature est un jeu. C'est ainsi qu'en parlent les joueurs : il s'agit pour eux d'une pratique de loisir, à laquelle ils peuvent ensuite attacher des significations plus ou moins profondes. On pourrait certes arguer que le jeu de rôle a des applications autres, ne serait-ce qu'à travers la pratique parente du psychodrame⁴, mais ce n'est pas l'angle sous lequel sera ici abordé le sujet ; cela n'empêchera pas, par ailleurs, d'aborder plus tard la question des limites du jeu. Commençons donc par quelques généralités qui serviront de base au développement.

Le jeu de rôle grandeur nature est une pratique de loisir, largement encadrée par des associations⁵, qui met ses participants en position de jouer un rôle via l'incarnation d'un personnage dans un contexte fictionnel. Harviainen, un universitaire finlandais, définit le jeu de rôle comme étant « the intentional evocation of artificial experiences through the use of fictional characters as masks, identities or personas » (2012, p.24). À la croisée du théâtre d'improvisation et du jeu de rôle sur table⁶ en parallèle duquel il se développe à partir des années 80, le GN recouvre des formes très variées, qu'il s'agisse du format de jeu (de quelques heures à plusieurs semaines), du nombre de joueurs (d'un à plusieurs milliers), des univers proposés (du contemporain au fantastique, en passant par toutes la gamme des littératures dites de l'imaginaire : fantasy, science-fiction, steampunk, horreur...), du style de jeu, des règles proposées, des méthodes de conceptions : tout est envisageable.

Harviainen établit également trois critères nécessaires à ce qu'une activité puisse être qualifiée de jeu de rôle grandeur nature :

- Le jeu de rôle doit être joué par l'intermédiaire d'un personnage, et non d'un simple rôle social.

4 Forme de jeu de rôle thérapeutique qui se déroule sous la direction d'un thérapeute et utilise l'improvisation de scènes vécues ou imaginaires pour extérioriser des souvenirs ou des émotions.

5 Du moins en France.

6 Lire *Les forges de la fiction* (Caïra, 2007) pour une exploration des enjeux du jdr.

- L'activité doit se dérouler dans une réalité fictionnelle partagée avec les autres participants. Sortir de cette réalité fictionnelle est considéré comme une infraction au jeu.
- La présence physique d'au moins une partie des joueurs incarnants leurs personnages est requise.

Cette définition, comme toute définition, produit des cas limites, mais est une base satisfaisante sur laquelle s'appuyer. Le personnage est posé comme la pierre d'angle du GN, il doit être suffisamment complexe, incarné, et évoluer dans une réalité fictionnelle et consensuelle. Sortir de cette réalité fictionnelle est communément appelé faire du hors-jeu, ou du HRP. Enfin, par présence physique, on entend une véritable incarnation : agir et parler comme le ferait son personnage durant toute la durée du jeu, contrairement au jeu de rôle sur table où les joueurs sont présents physiquement, mais interprètent leur personnage de façon intermittente et partielle.

5. Structure du mémoire

Après cette phase d'introduction, j'aborderais dans une deuxième partie les aspects méthodologiques de ce mémoire : comment ais-je recueilli mes données, de quels types de discours vais-je faire usage.

La troisième partie dressera un tableau des principaux discours sur le GN et s'arrêtera sur des travaux et des concepts utiles pour la suite du développement.

La quatrième partie abordera les principaux attraits du GN et introduira des éléments de comparaison avec les pratiques connexes que sont le jeu de rôle sur table et le théâtre.

La cinquième partie traitera plus précisément de l'expérience de jeu en GN et des enjeux qui y sont liés, en particulier l'incarnation d'un personnage et la question de l'immersion.

II – Une démarche compréhensive et participative

1. Recueillir la parole des joueurs

J'ai conduit quatre entretiens semi-directifs pour recueillir la parole de GNistes. Il me semblait en effet indispensable, pour pouvoir prétendre parler de l'expérience du GN et de ses spécificités, de consulter les principaux concernés. Étant donné le faible nombre d'entretiens, ils n'ont bien sûr pas vocation à être représentatifs des différentes cultures de jeux mais à dégager des grandes lignes. Pour des éléments de description des joueurs et de contextualisation des entretiens, consulter l'annexe IV. Le guide d'entretien utilisé est également consultable en annexe (annexe III).

2. Une implication dans la recherche

Étant moi-même joueuse et conceptrice de jeux de rôle grandeur nature, je procède par empirisme et m'appuie également sur mes observations. La plupart des chercheurs qui se sont penchés sur le jeu de rôle, qu'il soit sur table ou grandeur nature, ont opté pour l'observation participante (Fine, Trémel, Caïra, Mackay, Harviainen, Montola...). Mackay (2001) déclare à propos du jeu de rôle sur table que « the internal feeling of the role, the organic sense of acting out an imagined theater of events - is why it is so necessary that an analysis of a role-playing game performance be participatory » (p. 80). Lors d'une partie de jdr, les participants, peu nombreux, sont réunis autour d'une table et il est possible pour le chercheur de produire un texte à partir d'un enregistrement de la partie, d'avoir accès sinon à ce qui se passe dans la tête des joueurs, du moins à tout ce qui se produit autour de la table. Si on applique ce que dit Mackay au GN (la différence notable étant que les événements ne sont plus imaginés et décrits oralement, mais actés), cela semble plus évident encore. De par la nature même du GN - points de vues multiples, action éclatée, non conçu pour être regardé par un public - il est difficile d'approcher l'expérience de l'extérieur, d'avoir accès à une documentation de qualité ou encore d'obtenir des retours sur expérience satisfaisants, puisque, comme le fait remarquer Harviainen (2012), « asking players [...] about their state of mind and identity during role-play is as difficult as inquiring about religious experiences: The situation may be very real to the believer, but describing to others is next to impossible » (p.42).

il s'agit d'étudier la fiction non seulement en tant que *résultat*, mais surtout en tant que *pratique* sociale, en tant qu'expérience vécue, que ce soit sur le mode de la création, de la contemplation ou de l'interaction. La constitution d'un corpus d'œuvres n'est, du coup, plus un passage obligé, et l'observation – participante ou non – vient compléter les analyses de contenu. Les domaines les plus féconds deviennent ceux où l'interactivité prime, qu'il s'agisse d'aventures verbales dans un jeu de rôle sur table, de navigation dans l'environnement numérique d'un jeu vidéo, ou de mise en scène collective d'une consigne lors d'une rencontre d'improvisation théâtrale.

(Caïra, 2011, p. 22)

Pour étudier le GN en effet, impossible de se passer de l'expérience puisqu'il n'y a pas de résultat à proprement parler : le résultat est éphémère, impossible à capturer : c'est le jeu qui se construit entre son début et sa fin et dont on ne peut ensuite véritablement rendre compte. Les histoires sont réécrites à posteriori, des livres ou des dvd du GN sont parfois produits, des photos sont échangées, mais à travers ces éléments disparates, on ne trouve jamais le *résultat* d'un GN. Constituer un corpus de documents serait possible mais ne donne pas accès à ce qu'est la pratique, et c'est pourquoi l'observation est si nécessaire.

Ayant joué en France, Finlande, Suède, Norvège et Suisse, et ayant échangé avec des GNistes de biens d'autres pays, j'ai eu l'occasion d'approcher différentes cultures de jeu et en conséquence, de prendre des précautions vis-à-vis de toute forme de généralisation sur ce qu'est le GN. Si certains auteurs ont une approche réductrice (voir Caïra, III, 1, a) ; on peut supposer qu'ils n'ont eu accès qu'à une certaine culture de jeu, ou pire, à une représentation d'une culture de jeu : le plus souvent il s'agit de la culture *mainstream* des jeux médiéval-fantastique, qui représentent la majorité des GN quel que soit le pays. C'est souvent des images issues de ces jeux qu'ont en tête tous ceux qui ont déjà entendu parler du GN mais n'ont qu'une vague idée de ce dont il s'agit (des elfes, une forêt, des épées en latex...). Je ne cherche pas à nier l'importance du nombre, mais s'arrêter à ce type de jeux, c'est passer à côté de la diversité de GN existants, et plus encore, des potentialités du GN.

3. Études de discours communautaires

Je m'appuie également sur des discours que je qualifie de communautaires : discours officiel de la fédération française de jeu de rôle grandeur nature (fédéGN), ou non-officiel venant de forums ou de blogs. Ces discours sont intéressants pour étudier la manière dont la fédéGN communique sur le GN et celle dont les joueurs parlent de leur loisir dans des espaces d'entre-soi.

Une grande partie des discours sur le GN est issue de la communauté GNiste elle-même. En France, le plus gros site ressource centré uniquement sur le GN est le blog Electro-GN, qui se veut tribune ouverte à tous - même si on a essentiellement à faire à un petit groupe de contributeurs réguliers. Tout peut être publié, qu'il s'agisse de création de modèles et de concepts, d'annonces et de critiques de jeux, de méthodes d'écriture, de conseils pour débiter ou encore de billets d'humeur.

On peut noter la circulation des jeux et des concepts via la traduction d'articles écrits en anglais (et provenant en majeure partie des pays scandinaves), en particulier sur la version française du site Places to Go, People to Be, qui permet ensuite une réappropriation dans d'autres cultures de jeux. Tentative est faite de faire circuler l'information dans l'autre sens avec la version internationale du blog, Electro-larp.

Des «bibliothèques» de GN sont disponibles en ligne, en particulier des documents pour l'organisation de jeux de format courts. On peut trouver des scénarios sur le site murder-party.org, principalement français, mais aussi quelques uns traduits de l'anglais.

Il existe une fédération française de jeu de rôle grandeur nature, agréée Jeunesse et Education Populaire, qui regroupe de nombreuses associations sur tout le territoire. Il est intéressant de regarder le type de discours que véhicule la fédération : un discours valorisant, destiné à la communication et à donner une bonne image du loisir et non un discours théorique. Un rapport de 2007 de la FédéGN, *Jeux de rôle grandeur nature et éducation populaire*⁷, explicite des liens entre GN et éducation populaire. Le GN est présenté comme universel, accessible à tous, contribuant à la sociabilité, à l'ouverture au monde, à l'apprentissage du respect de soi des autres, favorisant la coopération ainsi que l'initiative et permettant la construction de soi par l'imaginaire.

7. Jeux de rôle grandeur nature et éducation populaire, Concepts et pratiques de l'éducation populaire appliqués au jeu de rôles Grandeur Nature », Julian Pondaven, rapport pour la FédéGN, 2007

Au niveau international, il faut signaler la communauté du *nordic larp*, d'où sont issus la majorité des discours sur le GN. LARP est l'acronyme anglais pour GN et signifie Live Action Role Playing. Le terme *nordic larp* réfère à une « école » de design qui a émergé dans les pays nordiques mais s'est répandue hors des frontières scandinaves. Le *nordic larp* se caractérise, entre autres, par une exploration de thèmes « sérieux », de sujets de société contemporains, par la revendication d'une vision artistique ainsi que par un style de jeu collaboratif et l'usage de techniques de jeux spécifiques. Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'existe pas une scène de GN plus classique dans les pays scandinaves : les *nordic larps* ne sont pas majoritaires, mais la communauté qui s'est construite autour de ce mouvement a pour spécificité de compter un certain nombre d'artistes, d'universitaires, de journalistes, ce qui a pour implication, notamment : un attachement à la documentation des GN, la production de théories, et une très bonne représentation sur le web, au travers d'un site dédié⁸ avec wiki et forum ainsi que de nombreux blogs d'associations, de joueurs, d'organiseurs.

Depuis, 2003, chaque année, à l'occasion de la convention Knutepunkt⁹ (qui existe depuis 1997), un « knutebook » est édité. Il ne s'agit cependant pas d'une conclusion de la convention, comme pourrait l'être la publication d'un livre à l'issue d'un colloque. Un appel à articles est lancé durant l'année qui précède la convention puis un travail d'édition consistant est fait par des habitants du pays organisateur (si les articles sont parfois relus par d'autres que les éditeurs, il ne sont pas revus par des pairs au sens le plus académique du terme). Ces livres consistent en des recueils d'articles et d'essais, certains semi-académiques, d'autres plus idéologiques, dont la qualité est très variable. Quoiqu'il en soit, ces livres constituent le corpus le plus conséquent de données sur le jeu de rôle grandeur nature, tant en terme de documentation que d'apport théorique. Il faut distinguer les articles théoriques qui ont pour but l'analyse, une meilleure compréhension de ce qu'est le GN, et des articles de théorie appliquée, qui se concentrent sur le design des jeux. Pour la liste complète et une brève description des knutebooks, reportez-vous à l'annexe V. J'ai sélectionné un certain nombre d'article qui me semblent pertinents pour mon développement et que j'utiliserais par la suite.

8 <http://www.nordiclarp.org>

9 Appelée Knutepunkt, Knutpunkt, Knudepunkt et Solmukohta, elle est tour à tour organisée en Norvège, Suède, Danemark et Finlande.

III – Différentes approches du GN

Il y a peu de littérature disponible sur le jeu de rôle grandeur nature, et encore moins en langue française. Elle est un peu plus abondante en anglais, mais surtout produites par des GNistes pour des GNistes, quoiqu'une partie de la production soit universitaire et ait une audience plus large au niveau des *game studies*. Il va donc s'avérer nécessaire de transposer des réflexions, des concepts, venant de travaux sur les fictions, sur d'autres formes de jeux de rôle ou encore sur le transmédia.

1. Un travail de cadrage

On peut noter des contributions universitaires, et en particulier les deux thèses récentes d'Harviainen et de Montola, qui sont également éditeurs de certains knutebooks¹⁰, auteurs réguliers d'articles pour ceux-ci et également éditeurs du livre *Nordic Larp* (2010), un ouvrage de documentation consacrés à des GN de la tradition du *nordic larp*. Ces deux thèses sont l'occasion d'un travail de définition et de cadrage du jeu de rôle grandeur nature, mais également d'autres formes de jeux de rôle (Montola en particulier) et posent des bases pour des travaux futurs.

Dans sa thèse, *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play* (2012), Harviainen prend le parti d'approcher les jeux de rôle grandeur nature comme des systèmes d'informations en utilisant une méthode issue de l'étude de textes religieux. Il a par ailleurs une approche pluridisciplinaire, cherchant ainsi à réduire un biais méthodologique qu'il estime courant dans les *game studies*, trop auto-référentielles (ce qui est d'ailleurs souvent le cas des articles, de la théorie sur le GN). Les sciences de l'information restent cependant le champ principal.

Harviainen se concentre sur la problématique “What are the essential information systems traits of live-action role-playing situations, and how do those traits affect information behavior during play?”. La thèse est accompagnée de plusieurs articles écrits dans les années précédentes qui répondent aux divers aspects de la question. L'article un traite de la structure du système d'information des jeux de rôle grandeur nature et l'article deux de l'appropriation de l'information pendant le jeu de rôle. Dans les articles trois et six

¹⁰ voir II, 3

Harviainen se demande à travers quels processus sociaux et d'information se maintient la réalité illusoire du jeu de rôle ; les articles quatre et cinq portent sur ce qui doit être considéré comme du GN, pourquoi, et de là, sur ce qu'on peut comprendre sur ses propriétés systémiques.

Au cours de son travail de définition, il explore des pratiques apparentées au GN: le psychodrame, les jeux de rôle BDSM¹¹, la reconstitution historique, et la magie postmoderne. Malgré ces parallèles, le sujet de la thèse reste bien le jeu de rôle grandeur nature et cela est rare. Il met d'ailleurs en garde contre la difficulté de fournir une définition de ce qu'est le jeu de rôle sans en favoriser une facette (p.20-21) :

definitions of role-playing and role-playing games have a tendency to reflect their authors' viewpoints, occasionally even play preferences. They also contain their discursive limits. For example, definitions concentrating on the aspects of "game" face problems due to the fact that some role-playing games lack clear goals, a defining characteristic of most definitions of "game" (Salen & Zimmerman, 2004 [...]). Definitions and descriptions favoring the aspect of storytelling and/or performance, such as Lancaster (1999) or Mackay (2001), in turn, have difficulties with the immersive aspects of play, which cannot be counted as "performance" except under the very widest definition of the term.

Plutôt que résumer la thèse, je tiens à souligner quelques points qui méritent que l'on s'y arrête. Harviainen revient sur le parallèle entre jeux de rôle enfantins et GN, en refusant de s'arrêter aux similitudes :

larp really may be just an adult version of child's play. I personally do not think so. I believe larping to partially consist of the same processes, but to be much more. It is not *just* an adult form of how children pretend, but rather an expanded application of the same mental propensities to act-as-if. To define it as just adult play is in my opinion a dismissal of its actual scope and value. (p. 19)

Même si, selon les catégories définies par Caillois (1958)¹², on aurait tendance à placer le GN du côté de la *mimicry*, le GN peut en fait convoquer chacune de ces catégories. En effet, si dans un même jeu ou d'un jeu à l'autre on peut trouver des éléments compétitifs et des éléments qui font appel au hasard, il semble par contre moins évident de rencontrer des éléments qui provoquent le vertige. Or, Harviainen, en reprenant ces catégories, place curieusement les jeux de rôle du côté de l'*ilinx* :

11 Initiales de Bondage et Discipline, Domination et Soumission, Sadomasochisme.

12 C'est à dire la compétition (*agôn*), la chance (*alea*), le simulacre (*mimicry*) et le vertige (*ilinx*)

my studies seem to point very strongly towards the direction that at the base of all role-playing activities lies *ilinx*. This is not the vertigo, however, gained by attending some fairground attraction and being dizzy, but rather the sense of “becoming-other”, by taking over a fictional persona. It is the loss of one's sense of mundane self, induced through experiencing a perception altered by the adoption of a distinctive role, a mentally rather than physically-based vertigo, even as it in larp may affect also physical reactions. (p. 30-31)

Le choix de l'*ilinx* face à la *mimicry* est sans doute justifié par un focus interne plutôt que sur les actes : le vertige est une sensation intérieure, tout comme l'est l'immersion. Il s'agit en tout cas d'une acception qui dépasse celle donnée par Caillois et qui semble avoir peu de portée, puisque le GN n'est pas enfermé dans ces catégories. Cela met cependant en lumière l'importance de l'expérience intérieure en GN.

Son approche par l'information donne une autre idée du cercle magique : « the essence of understanding larps as information systems : they pretend isolation, yet are indeed very much connected to the reality they, by their illusory realities, supposedly have left behind. » (p.62). Plus qu'au concept de cercle magique, Harviainen fait d'ailleurs appel à celui de « zone tribale temporaire »¹³, pour parler de l'espace-temps d'un GN qui est transformé par la tenue du jeu. Les règles, les conventions de la vie quotidienne ne s'appliquent pas forcément puisque le jeu, avec ses propres règles, devient le cadre de référence primaire. Il rapproche également les GN des rituels, en affirmant qu'ils ont des systèmes d'information, de fonctionnement similaires.

La thèse de Montola, *On the Edge of the Magic Circle, Understanding Role-Playing and Pervasive Games* (2012), s'attache à la fois à la notion de jeux de rôle et aux jeux pervasifs. Au cours de son travail, il discute des concepts centraux des *games studies*, tel que le fait de jouer un rôle, l'aspect éphémère des jeux, la notion de cercle magique, l'absence de public ou plus précisément le concept de « first-person audience », la question de la narration. Ce qu'il présente comme portée de ses recherches est d'établir un cadre conceptuel basique pour l'étude des jeux pervasifs¹⁴ et des jeux de rôle, mais aussi de mieux comprendre ces types de jeux (du point de vue de leur fonctionnement, de leur design, etc.) et de manière plus générale, les jeux éphémères.

13 TTZ pour Temporary Tribal Zone dans le texte.

14 Les jeux pervasifs sont intrusifs, ils combinent des éléments de jeu avec des éléments de la vie courante, cherchent à brouiller les limites.

L'aspect le plus intéressant de sa thèse pour ce mémoire est sans doute la façon dont il aborde la question du cercle magique dans les jeux de rôle : il le traite comme un contrat tacite, dont les qualités transformatrices et protectrices peuvent servir d'alibi – au sens où ce contrat établit que ce n'est pas le joueur mais son personnage qui agit. Le cercle magique fonctionne donc comme règle constitutive et est particulièrement important dans le cadre d'un GN. Le cercle magique serait :

an illusion, making players think that they play with something dangerous, even though they really only play on a layer of meaning constituted on the idea of danger. When characters suffer tragedies and players are “shielded” from harm [...], they are only shielded in the sense of never having been in the harm's way in the first place. (p. 53-52)

2. Pratiques connexes et théories de la fiction

a. Jeu de rôle sur table et jeu de rôle grandeur nature

On trouve plus de littérature du côté du jeu de rôle sur table que du jeu de rôle grandeur nature, et s'il est parfois fait mention du GN dans ces ouvrages, cela ne va guère plus loin que quelques remarques. Il est cependant intéressant de voir quels sont les points saillants. Dans *Les forges de la fiction*, la vision que Caïra (2007, p. 40-41) propose du GN n'est pas fautive en soi, mais étiquée ; lorsqu'il écrit que le GN « est [...] très exigeant.[...] il suppose une importante préparation de costumes, d'armes factices et autres accessoires », il exclut une partie des jeux proposés, plus minimalistes et sans recherche d'illusion totale. Le GN est selon lui plus limité que le jeu de rôle sur table ¹⁵:

[le GN] demeure [...] moins riche de possibilités narratives que le jeu sur table, comme le théâtre face au roman : rien n'empêchera un meneur de jeu de décrire l'abordage d'un croiseur interstellaire, la charge d'une armée de gobelins ou l'envol d'un dragon, tandis que le principe de grandeur nature suppose de recourir au minimum à des descriptions verbales. La possibilité de jouer des personnages d'un autre sexe ou d'un âge très différent du sien est également réduite.

On peut encore une fois relativiser cette déclaration. Cela varie selon les cultures de jeu, même si, bien sûr, lorsque l'on veut véritablement une scène telle que celles décrites, les moyens à mettre en œuvre ne sont pas des moindres - en contrepartie, les joueurs n'en

¹⁵ Voir V, 1, b pour pousser plus loin la comparaison jdr/GN.

retirent pas la même chose que s'ils étaient assis autour d'une table. Certains jeux sont très orientés vers l'aspect narratif et peuvent même fonctionner par scènes, éventuellement avec des ellipses, des *flash-backs*, etc. : tout un panel de techniques au service de la narration. Une majorité des jeux offrira un scénario ouvert, qui s'orientera en fonction des actions des joueurs, d'autres seront extrêmement scénarisés, tandis que d'autres proposeront plutôt un cadre de jeu, aussi appelé « bac-à-sable ». Ce dernier cas se retrouve dans ce qu'écrit Caïra dans un autre ouvrage (2011) :

Il faut aussi tenir compte des jeux conçus pour laisser les joueurs inventer leurs propres objectifs, comme certains jeux de rôle sur table et certains simulateurs informatiques. Le jeu devient alors *jouet* – au sens de dispositif ludique non prescriptif – et rien ne nous oblige à établir un rapport narratif au jouet. (p.32)

Les GN de masse, qui réunissent de plusieurs centaines à plusieurs milliers de joueurs, sont de bons exemples de GN-jouets : les organisateurs posent un cadre, un scénario fil rouge, des événementiels, mais ce sont aux joueurs de constituer des groupes et de créer leurs propres personnages – comme il est classique de le faire pour du jeu de rôle sur table. À partir de là, il est possible « d'établir un rapport narratif au jouet », qui reviendrait à se concentrer sur l'histoire de l'évolution du personnage et de son groupe, mais l'on peut aussi prendre d'autres angles d'approche, qui correspondent à des différences d'attentes chez les joueurs. Un joueur pourrait par exemple se fixer une série d'objectifs à remplir sans que celle-ci ne dessine un arc narratif pour autant, ou encore chercher à s'immerger dans la vie quotidienne de son personnage. Ces exemples illustrent une théorie des attentes chez les GNistes, appelée GNS, pour Gamisme (ou parfois Ludisme), Narrativisme et Simulationnisme : si les trois aspects ne sont pas incompatibles, les joueurs auraient tendance à en privilégier un, et donc à rechercher des jeux qui peuvent lui offrir le type d'expérience qu'il souhaite.

Il faut ajouter que les possibilités narratives du GN sont par essence très différentes de celles offertes par le jdr. Le GN est plus participatif que le jdr, et le maître de jeu à une table de jdr a bien plus de maîtrise sur le jeu et donc sur l'histoire que ne peut le faire un concepteur/organisateur de GN. On peut, à posteriori, recréer une partie de jdr sous forme d'un texte, d'une histoire qui serait partagée par tous les participants, ce qui est la plupart du temps impossible en GN¹⁶ (Castellani, 2012).

16 Il existe cependant des GN avec peu de joueurs, très scénarisés, où les organisateurs ont une grande

Enfin, ce qu'a le GN de caractéristique pour Caïra , c'est qu'il « offre l'avantage d'une expérience forte et mémorable, d'une *incarnation* du personnage que l'on ne fait pas qu'*interpréter* autour d'une table. » (*ibid*) – affirmation qu'on peut valider, du moins dans des cas d'expériences optimales. L'incarnation est bien une des différences principale du GN face au jdr, puisque l'interaction avec l'univers fictionnel se fait toujours à travers un personnage mais à la première personne, sans aller-retours de soi au personnage comme on le fait dans le jdr où le hors-jeu est très commun et beaucoup plus toléré.

b. GN et théories de la fiction

Les théories de la fiction amène une catégorisation des objets étudiés. Il est donc intéressant d'y faire appel pour voir où est situé le GN par rapport à d'autres formes de fictions, mais aussi pour mieux comprendre certaines de ses propriétés.

Caïra, dans son ouvrage *Définir la fiction* (2011), sépare trois grands types de fictions : les mondes alternatifs (fictions mimétiques), les jeux de simulation (substrat mathématique et vocation mimétique, comme le jeu de rôle sur table, qui fait intervenir des règles mathématiques pour la résolution des actions) et les axiomatiques autonomes (fictions logico-mathématiques, par exemple les échecs). Un schéma typologique (p. 87) place ces trois grands types de fictions en fonction d'un axe dont les pôles sont le mimétique et l'axiomatique. Il donne un certain nombre d'exemples pour illustrer son schéma. Il place le jeu de rôle sur table dans les jeux de simulation, et les *murder parties* à l'intersection entre mondes alternatifs et jeux de simulation, aux côtés du théâtre d'improvisation et des cadavres exquis. Les *murders parties* ou soirées enquêtes sont un format de GN : canoniquement, il s'agit de jeux plutôt courts (une soirée), dont l'intrigue tourne autour d'un meurtre, ou plus largement, d'un mystère (une disparition, par exemple). Ces trois exemples ont pour caractéristique commune d'avoir des règles relativement simples et d'être des fictions improvisées.

Schaeffer (1999) pose la fiction comme état mental, comme compétence psychologique issue d'un apprentissage. Il définit l'immersion fictionnelle en établissant différents vecteurs d'immersion qui correspondent à des postures d'immersion. À partir de là, il isole sept dispositifs fictionnels¹⁷ et c'est dans la septième catégorie que rentre à première vue le jeu de rôle grandeur nature, puisque Schaeffer y fait rentrer les jeux

maîtrise

17 Voir annexe IV, pour un tableau récapitulatif.

fictionnels. Cette septième catégorie de dispositifs fictionnels :

implique une identification personnifiante et une mimesis actancielle [...] qui dit substitution d'identité *physique* dit extériorisation : elle ne peut donc qu'être actancielle (même si la majorité de ces actes sont éventuellement des actes de langage). Personnification et mimesis actancielle vont donc ensemble : le caractère ne peut devenir publiquement accessible qu'à travers les actions (fussent-elles purement verbales) ; les événements de leur côté ne peuvent être constitués en actions que pour autant qu'ils sont rapportés à un sujet doté d'intentionnalité (et donc d'intériorité) (p.249)

En GN on peut se retrouver face à des changements de vecteur d'immersion au cours du jeu, et donc de posture, j'affirme même que ce jonglage entre différentes postures est un élément courant, voire constitutif de l'expérience de GN. En général, c'est la septième posture qui est la plus pertinente pour rendre compte de l'expérience du GN, mais on se retrouve toujours aussi en situation de spectateur (du fait de la non-division actif/passif) pendant le jeu, voire en situation de narration (voire jeux qui font appelle à des techniques *meta* : monologues, *flashbacks*, etc. et permettent des enclaves plus ou moins narratives). La première posture, que Schaeffer appelle « intériorité subjective verbale », est également accessible bien qu'invisible en jeu : essayer de penser comme son personnage, c'est bien simuler des actes mentaux verbaux et il est fréquent que les GNistes jouent leur personnage non seulement en représentation, c'est à dire pour les autres ou pour l'histoire, mais également pour eux, puisque « much of what happens during a role-playing session happens only in the minds of the players. The characters' intentions, plans and regrets are diegetic for the player of that character, but also internal, and as such they are not necessarily ever voiced to other participants » (Montola, 2012, p. 90).

3. Au-delà du jeu : vers une vision artistique du GN

Un aspect important du jeu de rôle est celui de la performance : l'idée que « les rôlistes « créent et performent constamment des identités variées » (Taylor 2006). »¹⁸ (p. 53). Daniel Mackay (2001) prône une esthétisation du jeu de rôle et va dans le sens d'une telle définition en affirmant que les règles ont essentiellement une fonction de cadre pour faciliter la performance des joueurs et du maître de jeu. Si Mackay traite du jeu de rôle sur

18. Cité par WHITE W. & ALTOONA P, 2011.

table dans son ouvrage, ce qui implique un certain nombre de différences, ce qu'il dit sur l'aspect performatif du jdr reste largement applicable au GN, puisque cet aspect y est plus important encore.

Un certain nombre d'articles ou d'ouvrages proposent de considérer le jeu de rôle comme une forme d'art. James P. Carse (1988), théoricien du jeu, écrit que « l'art n'est art que s'il conduit à une créativité productrice chez ses spectateurs. » (p. 73). Or, dans un GN, les participants sont à la fois acteurs et spectateurs, d'où le concept de *first-person audience*, de co-création. En raison de ces caractéristiques, Montola (2012) propose de considérer les GN -entre autres- comme des jeux créatifs :

Because of unlimited affordances, performativity and co-creativity, we can discuss pervasive games and games involving role-playing as *creative games* – games that are not entirely based on repetition, imitation, learning motoric and mental tasks, or achieving technical virtuosity, but games that require imaginative, inventive, expressive or unique play instead (p. 81)

Les GN sont des activités éphémères (plus difficile à documenter encore que des performances artistiques). Dans son article « Kaprow's scions » (2008), Harviainen revoit les liens entre performance et GN, en partant en particulier des happenings et des règles que leur fixait Kaprow, en plaçant le GN comme une descendance émancipée des happenings. Cependant, la performance reste créée dans le but d'être vue alors qu'en GN, la question de la représentation est se pose très différemment : le jeu est tourné vers l'intérieur (les autres joueurs) et non vers l'extérieur (un public). On pourrait dire du GN qu'il s'agit d'une forme dramatique (plutôt que théâtrale) en ce qui concerne « l'action » d'un GN : nombre de GN cherchent à construire une structure et un intérêt dramatique, par le biais des relations entre les personnages et de leurs possibles évolutions ainsi que d'événementiels qui rythment le jeu.

larp is an emergent form of play (in the theatrical, gaming and pretence senses of the word) that builds upon potential seeds of events. Some of those seeds are pre-planned, others emerge on their own during play. The results can be anticipated to a certain extent, but not reliably predicted, as there is no way to ascertain in advance which pieces of information will lead to action (Harviainen, 2008, p.224)

La scène du GN nordique met particulièrement en avant des visions artistiques

dans les GN proposés et les concepteurs de GN communiquent aux joueurs leurs intentions. Jenkins (2006) affirme que les « amateur artists do best when they operate within supportive communities, struggling with the same creative problems and building on another's successes. » (p. 152), ce qui est effectivement l'un des enjeux de la communauté du *nordic larp*. Un passage de l'article « Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: A crash course » de Fatland (2005, pp. 17-18) constitue un bon résumé des intentions de nombreux GN du *nordic larp* et de l'approche de thématiques sérieuses qui peuvent sembler à la limite du jeu (bien que l'article dans son ensemble soit un peu daté). Fatland donne plusieurs caractéristiques de ces GN, entre autres l'aspect expérimental, des principes de design avec des bases théoriques et idéologiques, le brouillage des barrières entre GN, art et théâtre, l'introduction de thématiques morales et politiques dans les jeux, la plupart du temps situés dans des univers qui n'appartiennent pas à la littérature et au cinéma de genre. L'approche du GN qu'il décrit va donc au-delà du jeu, du simple divertissement. Dans les articles « We have created a monster » (2012), partie I et II, deux artistes, Johanna Macdonald et Aarni Korpela parlent de leur projet, *Walkabout*, à la limite du GN et de la performance, mais aussi des liens entre GN, théâtre et art de manière plus large. Dans la partie I, Macdonald explique ce qu'elle recherche à travers le GN, et on voit bien ici une approche « sérieuse » :

Fiction is not a dirty word but escapism is. I'm not interested in escaping into any kind of fictional reality unless it's going to have an effect on my usual one [...]. Larp is a better artistic tool for this than theater in many ways [...] we have a different kind of understanding of a thing we have actually done rather than just seen. [...] Over a three-day larp, let's say, there are moments where you are so engaged that you don't perceive what you are doing is play at all. (p. 90)

À relever également, un article qui traite du débat sur l'aspect artistique du GN *Just a little lovin'* qui a eu lieu au printemps 2011 dans un grand journal suédois : « Larp and aesthetic responsibility, When Just a little lovin' became an art debate », de Gerge (2012). Avec l'intervention d'un critique d'art, puis d'un autre journaliste, on a ici un exemple de débat qui sort du cercle de la communauté.

On retiendra ici une approche du GN comme médium (au sens artistique du terme) participatif, potentiellement porteur de modes de narrations spécifiques et cadre de performances.

IV – Accès au GN et attrait de la pratique

J'explorerais ici les principales raisons d'engagement dans le GN ; si certains points sont abordés de manière superficielle ou semblent manquer, c'est parce que je creuserais les points propres à l'expérience de jeu dans la partie suivante.

1. Aspect social

a. L'aspect communautaire

Commencer ou continuer seul le GN est exceptionnel, cela passe par une relation ou par un groupe : les initiations se font souvent par le biais d'amis qui convainquent leurs proches d'essayer, ou qui sont tentés après des récits de jeu.

j'avais fait du baby-sitting c'était le frère d'une copine et lui il faisait un ou deux GN par an et ils avaient organisé ça et c'était un truc de fou, moi j'étais la baby-sitter ça durait trois jours, enfin voilà c'était assez marrant (Camille)

Le milieu associatif joue un rôle primordial dans l'accès au GN en France, c'est en effet grâce à ce réseau que beaucoup ont commencé puis continué le GN. Il existe des événements associatifs ayant l'initiation pour vocation, tels que Les Nuits du Huis Clos, dans plusieurs villes de France. C'est lors d'une Nuit du Huis clos parisienne que Jean-François a vécu sa première expérience de jeu marquante, qui lui a donné envie de s'investir. Lise qui avait d'abord essayé des *murders parties*, via une association, est passée ensuite à d'autres formats parce que des joueurs l'ont convaincue :

ensuite j'ai rencontré des gens qui m'ont dit d'essayer et j'ai essayé. Comme c'est un petit milieu tu finis toujours par rencontrer des gens qui te disent mais pourquoi pas tester et si t'es un peu curieux tu testes assez vite de toute façon.

Le GN est un loisir qui semble avoir un fort taux de rétention : si l'on joue deux ou trois fois, il est rare de s'arrêter en si bon chemin et l'aspect communautaire a un poids énorme dans cette dynamique :

le premier GN de *Cent balles et un mars*, *Open the doors*, était vraiment très très bien, et c'était

avec mes potes, donc t'as vraiment un truc, de la communauté, qui fait que t'as envie de rejouer avec ces gens-là et de jouer avec eux quoi. (Lise)

Il est donc plus facile d'intégrer le milieu du GN si on connaît déjà quelqu'un qui puisse avoir une fonction de guide, ou tout simplement de débiter avec une autre personne car il n'est pas évident d'être seul face à des groupes déjà constitués ou de savoir par quel bout prendre le jeu. C'est aussi ce dont fait état Camille, qui n'a joué qu'une fois, sur le GN *Tournée* organisé par Arte :

je sais pas si c'est du à la première fois, si c'est du au personnage, mais je me dis, je me sentirais plus *safe* d'aller avec quelqu'un que je connais, d'avoir un référent débrief¹⁹ quoi, tu peux créer du jeu, tu t'entraides, c'est plus motivant d'aller vers les gens.

En effet, l'absence de contacts peut poser problème ; Camille qui connaissait des amis faisant des jeux de rôle avant sa première expérience, rapporte qu'ils faisaient du GN « plus rarement [que du jeu de rôle sur table] pour des questions de budgets, pour des questions d'occas' aussi parce que c'est pas des, des gens qu'avaient un réseau, entre guillemets très...développé ». Il existe un calendrier des jeux sur le site de la FédéGN mais il est loin de comporter tous les GN organisés, d'autant que certains ne sont accessibles que sur invitation. Jean-François, bien intégré à la communauté GNiste parisienne, a conscience que ce loisir n'est pas facile d'accès et que l'effet de communauté est en cause :

je pense que la communauté est ouverte mais vu de l'extérieur, de prime abord, bon déjà les gens se connaissent et pour participer à un GN, on te dit comment on fait, par qui on passe, tu vois qu'il y a plein de GN où l'inscription se fait par casting donc les gens ont l'impression de jamais y avoir accès. [...] c'est pas comme un autre loisir où tu dis quand est-ce que je peux commencer à jouer.

Quant à Isabelle, si elle a continué à jouer après son premier GN (*Tournée* également), elle a conscience que c'est une rencontre lors de cet événement qui lui a servi de porte d'entrée :

c'est grâce à lui que j'ai été intégrée dans l'actu des autres GN parce que sinon, si je manifestais pas mon envie, fin' y a personne qui va me dire vient participer à un autre GN quoi, faut à un moment donné dire j'ai envie. Et il m'a fait jouer.

19 Débriefing, discussion et évaluation du GN à postériori.

Ce sont de véritables communautés qui se créent autour du GN, en général au niveau local, quoique la communauté du *nordic larp* soit une exception, puisqu'elle brasse un public international - majoritairement scandinave. En général rassemblés autour d'un style de jeu commun, d'une association, les joueurs se lient mais ces liens qui vont au-delà de l'activité elle-même. Comme l'a écrit Huizinga (1951, p.30) :

la communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé.[...]le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au delà de la durée du seul jeu.

Quand on consacre des week-ends à jouer, on finit par retrouver les mêmes personnes d'un GN à l'autre, en particulier si l'on joue dans la même région et dans les mêmes associations. Cela donne donc lieu à la création de cultures de jeux locales, mais aussi à la constitution de groupes d'amis et de couples. Cet aspect social du GN, la convivialité, est un attrait en soi : passer son week-end sur un GN équivaut souvent à passer un GN avec des amis et pour certains joueurs, c'est la raison principale de leur participation.

b. Un « loisir sérieux »

La pratique du GN, quand elle est régulière, est singulièrement chronophage. Entre la préparation, le transport et le jeu lui-même, les participants y investissent un temps, une énergie et des sommes considérables, et s'y l'on y ajoute l'effet de communauté précédemment décrit, on peut en effet y voir un véritable style de vie. L'exemple de Jean-François, lorsqu'il parle du temps qu'il a consacré au GN cette année et l'année dernière, est assez éloquent :

j'ai vraiment blindé et puis j'ai choisi des supers jeux en tant que joueur. Et puis après tu te dis tiens j'ai un après-midi de libre sur un week-end, j'organise un petit huis clos et puis des fois deux à la suite, et puis des fois, dès qu'il y a des amis qui cherchent un PNJ ou une aide orga, t'y vas, de toute façon tous les week-ends il y a un événement GN quelque part.

Il existe une partie des GNistes qui sont engagés, au sens fort du terme, dans cette activité. Ils donnent au GN une place prépondérante dans leur vie, qui va au-delà du temps communément alloué à un loisir et en font un véritable enjeu personnel. Pour ces joueurs,

on peut parler du GN en tant que loisir sérieux, selon la définition reprise par Harviainen (2012) :

many people devote a lot of time to pursuits that are normally seen as pastimes, yet taken very seriously by some of their participants. Stebbins (e.g. 2007) calls this “serious leisure”. It is the “systematic pursuit of an amateur, hobbyist, or volunteer core activity that captivates the participant with its challenges and complexity” (Stebbins, 2009). Many larpers [...] commit to their hobby-lifestyle on this level, making it for them a participatory medium (as per Jenkins, 2006; see also Harviainen, 2008; 2010, on larp as a medium) rather than just a hobby. (p. 50)

On peut qualifier le GN de médium participatif et c'est cette qualité qui permet à une partie des GNistes de se réaliser en adoptant une posture active en opposition à une posture de consommateur.

Sans aller jusqu'au style de vie, cet investissement lourd que demande le GN en tant que loisir peut parfois être un obstacle malgré l'enthousiasme, par exemple pour des questions de temps, comme l'évoque Camille :

à la fin du jeu de rôle, du coup je suis allée sur les blogs de toute le monde parce que sur le mur y avait eu diffusion de...et j'ai trouvé plein de trucs...je m'étais chauffée avec une copine pour organiser une mini *murder-party*, t'sais parce qu'y avait un guide et on trouvait ça trop cool...bon puis après, j'ai cherché un stage, j'ai fini les dossiers de l'école et puis...faut avoir le temps j'ai l'impression.

L'obstacle peut aussi résider au niveau financier ; après son premier GN long, Lise n'a pas rejoué pendant un an parce qu'elle « trouvai[t] ça trop cher. Et ça me plaisait pas assez pour que je puisse payer aussi cher. Donc après du coup, l'asso *Cent balles et un mars* s'est créée, donc je me suis dit allez, pour 15€24 retente et là, je suis tombée dedans ».

2. Aspect fictionnel

a. L'univers de fiction comme accroche

Sur le site de la fédéGN, on trouve le discours qui suit :

Au delà d'un jeu, c'est une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma. à ceci près qu'ils en sont tous les acteurs, improvisant dans le cadre d'un scénario interactif qu'ils découvrent en direct et qui est

mis en scène par l'association organisatrice de l'événement. ²⁰

Dans cette définition du GN, on peut relever le passage sur les « plus forts moments du cinéma », une mise en avant du spectaculaire. On entend souvent dire qu'en GN, chaque participant est le héros de sa propre histoire et peut vivre, lui aussi, des aventures telles qu'il en voit ou en lit dans ses fictions favorites. De fait, une partie des GNistes joue « pour rêver ». Puisqu'un GN se déroule dans une réalité fictionnelle partagée par les participants, il est évident que l'univers dans lequel se déroule le jeu constitue un critère d'attraction fort. L'intérêt peut être suscité par les thématiques abordées à travers la fiction, et l'exploration d'un univers ou d'une période aimée à travers un jeu grandeur nature est une perspective alléchante pour les joueurs. On retrouve dans les choix de GN les préférences des joueurs en matière de fiction. Ainsi, Camille et Isabelle qui m'ont déclaré lors des entretiens privilégier essais et témoignages sont attirées par des GN contemporains.

Lors du débriefing (qui a donné lieu à une capture vidéo) à la fin du GN *Tournée*, la question de savoir si les participants connaissaient et aimaient le film s'est posée. Il est apparu que pour la majorité, c'était la raison de leur inscription sur le jeu. Leurs liens avec le film étaient multiples, parmi les participants se trouvaient des performeuses burlesques, des personnes qui avaient aimé le film, ou encore Camille qui avait conduit une recherche sur le sujet : « j'ai vu *Tournée*, je venais juste de terminer mon mémoire sur le burlesque, j'étais là bon, ça a l'air rigolo, je suis allée voir plusieurs fois, j'ai fini par m'inscrire ». Il peut aussi s'agir d'une véritable démarche de fan, comme dans le cas de Isabelle pour laquelle ce jeu était l'occasion de s'immerger dans un univers qu'elle adorait, et donc un événement incontournable :

surtout je me suis dit, ah c'est génial, c'est sur *Tournée*, et c'est un film que j'adore, et euh, voilà, j'avais fait ma crémaillère sur le thème de *Tournée*, j'avais invité 70 personnes qui s'étaient déguisées sur le thème de *Tournée*, j'ai vu le film à Cannes, euh, la soirée avec les filles, si tu veux le jeu de rôle c'était comme une évidence, le côté jeu m'intriguait en plus j'en avais entendu parler, mais vraiment de loin, je me suis dit, oui c'est une évidence, faut que je participe à ce truc

De manière générale, les GN qui prennent place dans des univers accessibles via d'autres médiums attirent de nombreux fans : après tout, il s'agit d'une forme de fan-fiction,

20. <http://www.fedegn.org/le-gn/qu-est-ce-que-le-gn>

mais qui engage ses participants dans leur univers favori à un niveau exceptionnel. Ainsi, les GN qui utilisent l'univers d'*Harry Potter*, ou de séries télé sont très populaires et rapidement remplis. Jean-François explique sa préférence pour des GN qui se déroulent dans un univers déjà connu, pour lui « si c'est basé sur un bouquin ou sur un film, c'est mieux » :

j'aime bien quand c'est inspiré d'un univers que je connais ou d'une période historique sur laquelle je peux m'appuyer. Il y en d'autres qui aiment bien les mondes créés de toute pièce...mais dans ce cas là, pour que le monde soit cohérent...moi ça me gave de me taper des tonnes de docs. Je pense que ça n'en vaut pas la peine. Tu peux faire un bon jeu dans le monde réel, ou prendre un univers déjà créé.

Lise explique son attrait pour certains univers de jeux, et on voit par contre que ce sont ici les thématiques qu'ils permettent d'aborder qui priment sur les univers en eux-mêmes :

J'aime bien les jeux contemporains, déjà. Parce que du coup t'as pas à aller chercher bien loin et [...] tu vas être sur des enjeux qui sont très proches de toi. [...]. C'est plus lié à un imaginaire qu'à des univers de fiction [...] déjà le western je crois que c'est vraiment le côté grandes étendues, et l'homme face à la nature, et les choc de cultures que ça engendre, parce que c'est vraiment une période particulière dans l'histoire des États-Unis, où est ce qu'y a encore des esclaves, des indiens, enfin voilà je trouve que ça offre une possibilité de jeu assez monstrueuse et assez énorme, et en plus parce qu'il y a des villes franches où tu peux créer des choses assez folles quoi. Et sur le post-apo, c'est vraiment un univers qui me séduit énormément parce que déjà tu peux choisir l'apocalypse que tu veux, tu peux choisir le dénouement que tu veux et ça offre une possibilité imaginaire colossale je trouve, et il y a toujours dans le côté post-apo – et dans le western aussi souvent- un côté hyper communautaire, c'est à dire que moi j'adore, les jeux, qui créent des communautés, je trouve ça très beau euh, euh les enjeux très simples de survie, d'être bien ensemble et de survivre ensemble, c'est quelque chose qui me touche beaucoup des enjeux de survie basique, et de découverte, et de face à l'adversité, tu vois, c'est des choses qui me touchent.

b. La fidélité à l'univers de jeu

Si on participe à un GN parce qu'on espère y retrouver un univers de fiction aimé, se pose inévitablement la question du résultat : l'ambition annoncée est-elle réussie ? A-t-

on le sentiment d'être transporté dans cet univers ?

Dans le cas du GN *Tournée*, il s'agissait de bien plus qu'une utilisation de la fiction puisque le jeu se voulait la suite directe du film. Les participants ont des avis divergents sur le succès ou non de l'initiative. Isabelle déclare qu' : « à partir du moment où je me dis ouais, on est vraiment dans *Tournée* – bon le jeu démarre, mais c'est quand on ouvre le show et que je vois la première [performeuse] passer ». Pour elle il semble que ce soit cet aspect de la performance, très présent dans le film, qui soit déclencheur. Au contraire, Camille dit ne pas du tout avoir eu l'impression de se retrouver dans l'univers de *Tournée*, mais qu'il existe certains moments qui font le pont avec le film, fonctionnent comme des rappels : « quand c'est le personnage de Joachim qui dit c'est bientôt à toi, même si t'as pas l'impression d'être dans *Tournée*, t'as pas tous les sentiments liés à ce que ça peut être, bon, t'as des images, des idées. » . Le décor non fidèle a également posé problème.²¹

Nous parlions de l'univers mais si l'on se penche sur l'histoire et la manière de jouer son personnage, les sentiments de Isabelle ne sont pas les mêmes.

Je préférais improviser, dans une direction que je m'étais fixée voilà plutôt que de prendre des histoires qui m'avaient l'air complètement abracadabrantes, de mon passé, avec des gens qu'avaient tué mon frère, c'était bizarre. Rien à voir avec le film en fait.

c'est ce point là qui te dérangeait particulièrement ?

Ben en fait je trouvais ça bizarre. Je trouvais ça bizarre à partir du moment où on disait que c'était la suite de *Tournée*, et qu'en fait on inventait complètement le passé des personnages, y a certains points ça pouvait tenir, mais y en a d'autres, c'était vraiment [...] des trucs un peu...(Je ris) mélodramatiques, on est dans une série télé, *Les feux de l'amour* ou je sais pas!

Ce qui pose problème, c'est le décalage entre le style de jeu attendu par la joueuse, c'est-à-dire un style de jeu qui colle au plus près du film, et les choix faits par les organisateurs lors de la conception, qui tendent vers le parodique voire l'absurde. Ce décalage a été visible de manière générale pendant le jeu à travers le refus de jouer de nombreuses situations proposées dans les personnages, parce qu'elles ne correspondaient pas à l'idée de ce qu'était *Tournée* pour les joueurs.

²¹ voir V, 1, b sur la question des décors.

3. Aspect ludique

C'est l'aspect ludique qui reste l'attrait le plus important dans un GN pour une majorité de joueurs. Quoi de plus logique, si l'on reprend le principe posé au départ : le GN est un jeu et ses participants le définissent comme tel. Il y a de multiples raisons de trouver un GN bon, d'abord parce qu'en jouant tout le monde ne recherche pas la même chose²², mais aussi parce que les attentes d'une même personne peuvent varier d'un jeu à l'autre, s'adapter à ce qui est proposé. Un point qui ressort toutefois dans les entretiens est celui du rythme. La gestion du temps est importante pour éviter les moments de creux. Jean-François explique par exemple qu'il préfère les formats de GN qui ne comportent pas de nuits en jeu, parce qu'elles sont souvent mal gérées et cassent la dynamique du jeu. Il dit qu'il « aime bien les GN pour la montée de la tension dramatique, et si t'as une nuit entre les deux, ça peut dégonfler pas mal de choses ». D'ailleurs, une des plaintes les plus fréquentes concernant les GN qui durent un week-end concerne le dimanche matin en jeu, qui manque d'énergie. Ce que Isabelle dit avoir apprécié sur le jeu *Beverly Place* c'est qu'« au niveau du scénario tu sens que c'est vraiment bien écrit, t'as un enjeu, des indices, et c'est vraiment bien rythmé, et ce que j'aime, c'est le rythme », et c'est aussi ce que Lise dit apprécier dans les *murder parties* :

J'aime bien le côté urgent de la *murder* parce qu'on joue très vite et il y a un dénouement qui va arriver, j'aime bien l'aspect compétitif où on va découvrir le, c'est comme jouer un Cluedo en fait, c'est pas très long, et ça évite le côté chiant que peut avoir le jeu compétitif sur une longue durée, c'est comme une partie de jeu de plateau en fait mais en vrai, donc du coup y a vraiment un enjeu de découvrir, il y a des pièces à aller fouiller en faux, tu vas donner des cartes d'actions pour fouiller des pièces, il y a un côté hyper jeu de rôle papier en fait dans la *murder*, que je trouve sympa.

Ces deux exemples convoquent des éléments *gamistes* (aspect compétitif, indices), mais les deux joueuses évoquent plus tard d'autres raisons d'apprécier ou non un GN. Isabelle, sur *Tournée*, regrette un manque d'histoire et de possibilités d'évolution :

il manquait plus de...peut-être de rebondissement, ouais, des interactions en fait, entre les personnages, parce que les rebondissement, y a pas vraiment de rebondissement, y a un happening avec le spectacle, l'interaction entre Joachim et le producteur, et le dilemme et puis après on clôture quoi. Mais finalement j'ai pas le sentiment qu'y a ait eu beaucoup de personnages à avoir une vraie relation évolutive. (Isabelle)

22 Voir III, 1, sur le GN-jouet et les différents types d'attentes de joueurs.

Le dernier élément important évoqué qui contribue au plaisir du jeu est la simulation, le fait de recréer un univers cohérent et crédible, de croire un moment à la réalité fictionnelle dans laquelle on joue. Isabelle déclare que « c'est vachement important d'avoir des gens qui jouent bien. [...] y a des gens, si y te disent un truc, ça sonne vrai, bah, tout de suite ça te donne une véracité de la situation et tu te poses pas la question de là il est en train de me jouer un truc ». Sonner faux, c'est d'ailleurs ce que Lise reproche aux GN médiéval-fantastique :

le med fan où ça peut très vite devenir un peu nul, parce que tu vas avoir des costumes mal faits où tu vas avoir le côté débile de se taper avec des épées en latex, où en fait t'es toujours ramené à ta pratique quand tu joues un GN med fan c'est que tu es toujours ramené à l'idée que t'es en train de t'amuser et de, et de jouer à quelque chose de pas réaliste

4. Aspect créatif

Que l'on se penche sur l'aspect fiction ou performance, avec le GN se posent complètement différemment les théories de la réception. Tout d'abord à cause de la problématique du non public : la dualité créateur-actif public-passif est inapplicable telle quelle. Si les jeux ont des créateurs/auteurs/concepteurs, ils requièrent la participation active des joueurs, qui deviennent dans la majeure partie des cas, co-créateurs. Certes, il faudrait un axe sur lequel positionner les jeux selon la liberté accordée aux joueurs, d'un jeu dirigiste scénarisé à l'extrême à un jeu bac-à-sable dans lequel seul le cadre est posé et laisse l'initiative aux joueurs. L'attrait pour l'aspect narratif du GN est un intérêt pour la création collective : l'histoire d'un GN n'existe vraiment qu'après coup, quand bien même le scénario serait minutieusement ficelé : c'est en incarnant leurs personnages que les joueurs la font vivre, la co-crésent.

La motivation première pour créer et/ou organiser des jeux semblent être un retour, l'envie de faire vivre aux autres ce qu'on a pu vivre soi-même. Pour Lise le GN « c'est quelque chose qui donne envie d'en faire, d'organiser je trouve, quand tu joues t'as envie de créer toi-même et moi c'est arrivé assez vite l'envie de créer ».

Une autre motivation forte pour la création de GN est la transposition d'un univers, d'une histoire aimée du concepteur. Réfléchir à la façon d'adapter son film préféré en un jeu, voir quelle possibilité d'exploration d'un univers cela ouvre. Lise déclare que le point de départ de la création c'est souvent « j'aime bien cette série, j'aime bien ce jeu, comment

on peut l'adapter, comment on peut faire un format ». Elle a par exemple adapté un manga, *Death Note*, en *murder*. Jean-François s'est inspiré de nombreuses fictions dont il a tiré des personnages pour le GN qu'il a écrit, qui est un rassemblement d'archétypes : on trouve ainsi Lara Croft aux côtés d'Homer Simpson, etc. ce qui permet de créer des complicités autour de références partagées.

Pour Lise qui avait « toujours eu envie de faire un GN western », c'est un lieu qui servira de point de départ à un autre GN : « on avait découvert le Fort Rainbow qui est un donc un fort western rénové du côté de Bordeaux et je m'étais dit ce lieu est trop cool il faut absolument faire un vrai GN ». Ce qui l'intéresse dans les univers western c'est que :

c'est hyper pulp comme en univers, tu peux très vite aller dans des choses très baroques et hyper cinématographiques, sans demander trop d'effort [...] alors sans aller dans quelque chose de réaliste ou d'immersif, mais aller dans quelque chose de cinématographique et de plus esthétique, je trouve, et à moindre frais.

On se rend compte que c'est ici l'esthétique qui est primordiale, mais une esthétique qui peut se traduire en terme de possibilités de jeu, et non pas de pur décor. Parler de cinéma, quand il s'agit de cinéma de genre comme le western, c'est avant tout parler de codes dans lesquels les joueurs sauront naviguer. Concevoir un GN, c'est réfléchir à quel type d'histoire on veut faire vivre à ses joueurs, quel type d'émotions on veut qu'ils expérimentent, en somme quelle type d'expérience on cherche à provoquer. À la question que veux-tu que tes joueurs expérimentent, Lise répond :

Les sentiments, les émotions, ça j'aime beaucoup, et des choses physiques, et ça c'est un truc sur lequel je réfléchis pas qu'un truc que je fais, mais j'aime bien réfléchir à comment mettre les gens dans des états physiques, réfléchir au physique en GN quoi. Ça c'est une question. Et puis j'aime bien les boucles, les boucles temporelles, les images, les choses comme ça. En fait c'est très esthétique la vision que j'ai du GN, j'aime bien les choses qui sont belles, et qui sont belles à regarder ou belles à faire. Quant tu te dis “ah, ça ce serait vraiment cool de faire ça”, des choses comme ça.

Le GN est une forme très riche parce que souple et peut donc se prêter à des intentions créatives variées.

5. Pratiques connexes

Pour saisir ce que le GN a de spécifique et pourquoi les joueurs s'y engagent, il me semble pertinent d'examiner les deux pratiques connexes que sont le jeu de rôle sur table et le théâtre, qu'il soit ou non d'improvisation. Ces deux pratiques peuvent précéder, suivre ou aller de pair avec la pratique du GN (ou, bien sûr, aucune de ces trois options) et il est intéressant de voir de quelle manière elles se complètent ou s'affrontent.

J'ouvre ici une brève parenthèse sur la reconstitution historique, pratique souvent associée en GN, comme en témoigne l'exemple de Isabelle :

Et en fait le terme jeu de rôle ça me disait rien, mais en fait en faisant des recherches, ça a fait tilt, parce que j'avais vu un film qui s'appelle *Demain dès l'aube*, je sais pas si tu l'as vu, de Denny Dercourt, c'est avec, comment il s'appelle, Jérémie Renier, et il est complètement fan de jeux de rôle, il fait de la reconstitution

Ah, il fait de la reconstitution historique !

Oui, c'est ça. Alors je sais pas si on dit que c'est du GN, mais en tout cas c'est du jeu de rôle

Harviainen (2012, p. 17) note au sujet de la reconstitution historique qu'en France, la pratique est considérée comme une forme de jeu de rôle tandis que dans d'autres pays, elle est vue comme précurseur du GN. Si la reconstitution historique revêt parfois les caractéristiques du GN, il s'agit plus souvent de prendre un rôle social plutôt qu'un personnage, ce qui la place hors de la définition d'Harviainen donnée dans l'introduction. La reconstitution historique pourrait donc être dans certains cas une forme très définie de GN, mais il me semble qu'il est plus intéressant de faire appel au jeu de rôle sur table et au théâtre dans une optique comparative. La reconstitution historique m'apparaît comme une forme fermée, quand jdr, GN et théâtre ont la *possibilité* d'être historiques, mais aussi d'être tout autre chose. Enfin, mes connaissances très superficielles de la reconstitution historique ne me permettent pas de traiter correctement de la pratique.

a. Le jeu de rôle sur table

Le jeu de rôle sur table²³ est un des points d'entrée classique et un nombre important de GNistes ont commencé par là. Lise a ainsi joué sa première *murder party* par le biais d'une association dans laquelle elle s'était engagée après avoir testé le jeu de rôle sur table.

²³ Lire *Les forges de la fiction* de Caïra pour une exploration de la question du jdr. (voir biblio)

En fait c'est dans le cadre de l'association que je fréquentais que j'ai été invitée, mais comment est-ce que j'ai rencontré ces gens là, tu parles, euh, parce que en fait j'ai commencé le jeu de rôle [sur table] l'année d'avant, euh, avec mon copain de l'époque, et c'était sa première fois aussi on a testé comme ça pour voir et il se trouve que j'ai aimé donc en arrivant sur Bordeaux, j'ai cherché une association pour rejoindre.

De même, c'est grâce à un magazine dédié au jdr que Jean-François a découvert le GN, même s'il n'y a vraiment adhéré que plus tard, par le biais d'associations :

dans *Casus Belli*, y a eu des encarts, pour le jeu de rôle grandeur nature ils ont commencé à en parler on va dire plutôt début des années 90 y a eu les premiers huis clos qui sont parus mais j'en faisais pas vraiment, j'ai du essayer une fois ou deux dans les années 90.

On trouve plusieurs cas de figure : les deux activités peuvent être menées en parallèle avec en général une dominante, mais on peut aussi assister au passage de l'une à l'autre. Jean-François, dans ce dernier cas, argue d'abord pour un manque de temps du à la vie professionnelle, ce qui peut faire sourire si on met en regard le temps qu'il consacre au GN²⁴.

Je suis un gros joueur de jeux de société, de moins en moins de jeu de rôle, parce que je faisais du jeu de rôle sur table, et puis [...] quand tu commences à entrer dans la vie active tu te récupères des contraintes et pour recoller avec un groupe de joueurs tel que t'as pu connaître quand t'étais étudiant, ça peut être difficile.

En creusant la question plus tard, on s'aperçoit que pour Jean-François, le choix du GN face au jeu de rôle sur table est du à bien autre chose que des contraintes matérielles. Il s'agit du choix motivé d'une pratique par opposition à l'autre, parce seule l'une des deux lui apporte véritablement le type d'engagement dans la fiction qu'il recherche :

en général quand t'as fait du jeu de rôle grandeur nature tu reviens peu ou pas au jeu de rôle sur table, sauf exception. [...] moi j'aime bien le *roleplay* mais c'est frustrant le jeu de rôle sur table parce que tu résous tes actions en partie par du jeu sur table, entre guillemets. C'est un peu comme quand tu fais un jeu de plateau, c'est, euh, pfou, je dis pas que c'est un peu hors de propos il manque, enfin, c'est pas qu'il manque quelque chose mais...ça me plaît moins maintenant. Enfin de temps en temps j'ai des velléités de re-mastériser mais en tant que joueur je suis souvent frustré, mais si t'as une belle histoire, faut vraiment qu'il y ait un bon meneur de jeu parce que c'est moins abouti que ce que tu peux faire en jeu de rôle grandeur

24 Voir IV, 1, b sur le GN comme loisir sérieux.

nature...enfin...en terme de *roleplay*, en terme d'émotions [...] Ces derniers temps effectivement je fais plus de, j'aime bien les GN à émotions, les émotions de tous types, la joie, la tristesse, la peur, le dégoût, c'est des choses qui sont plus artificielles ou que t'as pas dans un jeu de rôle sur table et en GN ça peut être assez poussé.

Le jeu de rôle sur table met plus de distance entre le joueur et la fiction que les GN auxquels joue Jean-François, à cause de l'intervention régulière de mécaniques de jeux extradiégétiques. Le joueur est rappelé de manière très matérielle à l'ici et maintenant du jeu, ce qui semble résulter en une expérience de jeu moins intense.

Isabelle, qui a participé à quelques GN sans jamais faire de jeu de rôle sur table, exprime des réticences : « En revanche, le jeu de rôle sur table pour le coup ça m'att – j'ai jamais essayé hein- mais ça m'intrigue pas j'ai l'impression que le côté immersif justement, j'aurais du mal » ; elle enchaîne ensuite sur l'importance des costumes et des décors à ses yeux. On voit ici que le jeu de rôle sur table semble incomplet pour ces deux joueurs, face au GN dont ils attendent un lien plus fort avec l'univers fictionnel.

b. Le théâtre

Le théâtre peut être une voie d'accès au GN aussi bien que l'inverse. Certains commencent le théâtre après avoir joué, comme Isabelle pour qui cela a été un déclencheur :

cette expérience m'a donné envie de faire du théâtre, parce que ça faisait longtemps que je voulais en faire mais j'osais pas, comme plein de gens qui à un moment donné ont envie et qui osent pas, et je me suis dit ah, c'est une bonne occasion, vu que j'ai quand même eu super la trouille avant le GN *Tournée*, mais que j'ai vu qu'en fait, ça va, je me suis pas évanouie et j'avais pas la boule au ventre pendant tout le jeu, je me suis dit bon bah c'est l'occasion de prendre des cours, donc j'ai pris des cours, et en prenant les cours je me suis dit c'est bon, j'ai trop envie de continuer à en faire.

D'autres ont fait du théâtre bien avant de commencer le GN, et pour d'autres enfin faire du théâtre après avoir fait du GN est une manière d'améliorer sa façon de jouer. Dans ce dernier cas, c'est vers le théâtre d'improvisation qu'ils se tournent plutôt puisque la capacité à improviser est une compétence très utile pendant un GN. Pour Jean-François « les ateliers d'impro [...] ça désinhibe beaucoup, d'une part et euh...ça te permet

effectivement en théorie de toujours essayer d'avoir une réponse adaptée à la situation en GN, ce que je faisais pas forcément bien avant et que je fais un peu mieux. » ; il conclut d'ailleurs en affirmant : « j'ai l'impression, non je joue mieux en GN depuis que je fais du théâtre ». Une première expérience de GN peut-être facilitée par la pratique préalable du théâtre, car cela fait une barrière de moins à dépasser, celle de devoir jouer devant d'autres, même si le jeu en GN n'est pas orienté dans une optique de représentation. Camille explique ainsi que même si elle n'avait jamais fait de performance burlesque « sérieuse » avant *Tournée*, son premier GN, elle « [avait] l'habitude d'être devant des gens » grâce au théâtre.

Lise, qui fait des études de théâtre, joue et fais de la mise en scène, souligne la différence essentielle dans la manière de concevoir pour le théâtre ou pour un GN :

La grande différence entre le théâtre et le jeu de rôle c'est le public [...] c'est-à-dire que tu écris pour que ce soit regardé, dans le GN tu écris pour que les gens à l'intérieur, euh, prennent du plaisir, et, aient quelque chose à voir et à regarder et il n'y a pas du tout une esthétique de porter la voix, tout ça c'est pas du tout intéressant sur un GN parce que de toute façon, ceux qui le voient c'est ceux qui le font.

Devoir créer non pour un public, mais pour des joueurs à qui l'on délègue une responsabilité, et qui deviennent co-créateurs change complètement la donne. Du côté du créateur, la perte de maîtrise est indéniable et il faut accepter une distribution du pouvoir différente. On peut noter que les quelques tentatives de films à partir de GN donnent des résultats peu accessibles pour quelqu'un d'extérieur au jeu et n'ont pas un très bon rendu en terme esthétique et scénaristique. De plus, on l'a déjà évoqué, l'expérience fictionnelle en GN nécessite qu'on soit partie-prenante. Un GN peut-être spectaculaire mais il n'est pas un spectacle²⁵. Concevoir un GN avec l'ambition qu'il puisse être regardé, est-ce dénaturer le médium, ou en repousser les limites ?

Lise explique également les liens qu'elle fait entre sa pratique théâtrale et sa pratique du GN, en ce qui concerne son propre jeu :

Moi je pars toujours, quand je reçois une fiche de personnage, je pars pas du tout de quelle est la psychologie de mon personnage, je pars de comment je vais pouvoir le jouer en jeu, qu'est-ce qui va être intéressant de ressortir, c'est plutôt ça que je vais ressortir et pas le côté psychologie, et ça je sais que c'est un héritage par rapport à ce que je fais au théâtre.

25 Il existe toutefois des contre-exemples : ils sont rares.

On y voit l'importance du corps, vecteur commun aux deux pratiques, quand le jeu de rôle sur table passe avant tout par la parole. Elle parle aussi des liens en ce qui concerne sa façon de travailler, de ce qui l'intéresse dans l'écriture :

tu peux créer des communautés et des complicités sur des images et des rappels, qui sont du même ordre parce que les gens qui vont au théâtre c'est une communauté aussi, comme les gens qui font du jeu de rôle donc tu peux vraiment leur faire des appels de phares qui sont de l'ordre de la communauté que eux ils vont comprendre ou des choses comme ça euh...pour moi c'est tout le côté euh ritualisé de la création pure et simple qui est la même.

On peut aussi s'intéresser au côté du spectateur, et non seulement à la pratique, car faire le passage entre assister à la fiction et participer à la fiction est plus parlant encore. C'est la participation qui fait la spécificité du GN face à tant d'autres modes d'accès à la fiction qui sont dans une logique de consommation :

c'est un des attraits du GN : je vais souvent au théâtre et en fait je me souviens de 100% des GN auxquels j'ai joué. Sur chaque GN, même les mauvais, et j'en fait pas tant que ça des mauvais, y a toujours au moins une interaction qui m'a marqué. Finalement t'es spectateur et acteur à la fois en GN puisque t'es "le héros de ta propre histoire", comme on dit, alors qu'au théâtre finalement t'es, tu peux être très attentif mais t'es plus dans une posture passive et je me souviens pas de 100% des pièces de théâtre que j'ai vu. (Jean-François)

V. Expérience en jeu et enjeux de l'expérience

1. Costumes, décors : périphériques ou primordiaux ?

Costumes et décors sont des composantes importantes, voire essentielles d'une majorité de GN, les premiers étant de la responsabilité des joueurs et les seconds des organisateurs. S'ils ne suffisent pas à créer le jeu, ils participent à l'expérience, il est donc intéressant de se pencher sur le rôle que leur confèrent les joueurs.

a. De l'importance du costume

Les costumes sont à eux seuls un des attraits du GN : l'aspect déguisement peut parfois suffire à enthousiasmer des débutants. Des passerelles se sont créées entre le GN et le monde du costume, certains joueurs s'étant professionnalisés, aussi bien sur l'aspect couture que technique (le second s'appliquant plutôt aux accessoires et aux décors). Il existe certes des GN sans costumes, mais ils ne sont pas majoritaires. Le plaisir du costume peut être une grande motivation, qu'il s'agisse de le créer soi-même ou de le trouver. Il peut s'agir d'une occasion de porter des habits qu'on ne pourrait porter sinon, parce que trop extravagants ou différents du style qu'on a dans la vie quotidienne, comme l'explique Isabelle :

j'adore le déguisement en général donc si une occasion se prête ou je peux mettre un genre d'habit que j'aime, et ben effectivement tu vois j'ai un vrai collier gothique avec comment on appelle ça avec des pointes enfin un collier machin j'adore quoi mais effectivement je peux pas le mettre en fait, je le met que pour des soirées

Cependant, elle ajoute ensuite que « c'est plus de l'ordre de revêtir une seconde peau de temps en temps » et c'est sans doute là le rôle majeur du costume dans le GN : permettre de devenir quelqu'un d'autre, aux yeux des autres joueurs mais également aux siens. Pour cela, l'apparence physique peut être aussi importante que la mise en condition mentale, voire être une condition *sine qua non*. Enfiler son costume, c'est une forme de rite de passage de soi au personnage que l'on va incarner.

Si pour Isabelle c'est « hyper important. Parce que si on jouait en habit normaux après c'est vraiment la capacité...tu vois si là je te disais on joue un jeu médiéval...(rires) faut quand même être très fan pour se dire ça y est on y va », pour d'autres comme Jean-

François, le costume « aide à la mise en condition » mais reste un plus qui n'est pas fondamental. D'autres enfin peuvent prêter moins d'attention à leurs costumes qu'ils ne le voudraient, par exemple pour des raisons financières, comme Lise : « Si j'avais beaucoup d'argent je pense que ce serait très important [le costume]. Parce que je me rends compte que j'aime beaucoup me déguiser et m'habiller. Mais comme j'ai pas beaucoup d'argent, j'en fait un enjeu mineur et je me concentre sur les autres ».

On peut trouver des costumes dans des friperies mais si l'on veut acheter ou louer des costumes historiques, cela revient très vite cher. Le costume est donc à la fois un élément important de l'engagement dans la fiction et un obstacle potentiel par l'engagement - financier cette fois - qu'il représente.

b. La question des décors

Les décors posent des enjeux similaires à ceux qui ont été énoncés à propos des costumes. Ils servent à marquer la rupture réel/fiction en posant l'univers fictionnel du jeu. Les décors apportent également des éléments de jeu et non un simple environnement statique. Pour autant, il s'agit d'un élément périphérique et certains GN s'en passent (il s'agit de formats courts). Sur le GN *Tournée*, les décors très minimalistes (une salle vide, une loge et un bar) ont surpris les joueuses :

Tu vois la scène de fin de *Tournée*, dans l'hôtel avec la piscine, je pensais que ça allait être un peu un truc comme ça, ne serait-ce que pour avoir plus d'éléments de décor, des canapés, quelque chose qui donne plus l'impression d'être dans un hôtel, comme si j'avais besoin de me raccrocher à quelque chose en fait. Mais finalement, c'est passé. Je trouvais que ça allait bien. Mais c'est vrai que le côté épuré ça m'a fait bizarre. Ah ouais dans une salle vide et il faut s'imaginer. (Isabelle)

je m'imaginai pas du tout ça dans une salle en fait et c'était vachement perturbant, enfin c'est hyper logique que ce soit dans une salle mais le fait que ce soit un espace brut tout vide et tout c'était vachement déconcertant, parce que je m'attendais à la fin de *Tournée*, du coup il y avait rien et c'était difficile pour se projeter (Camille)

Pour ces deux joueuses, *Tournée* était une première expérience du GN. Elles venaient avec une image bien précise en tête, celle de la fin du film dont nous devons jouer la suite, une attente somme toute très logique, peut-être renforcée par le fait que le

jeu soit produit par ARTE. On voit que ce qui pose finalement le plus problème dans ces deux témoignages n'est pas tant la salle vide que le décalage entre ce qui était imaginé et donc attendu avant le jeu et la réalité avec laquelle il faut composer sur place. Isabelle témoigne d'une expérience de décalage similaire lors de son deuxième jeu, *Good Vibrations* : le problème n'est cette fois-ci pas une absence totale de décor mais un environnement non adapté à celui du jeu.

On est en 2050 et moi j'étais une gameuse qui est accro aux jeux virtuels, tu te branches le truc et t'es en immersion. Enfin tu vois, quoi en 2050 je sais pas comment t'imagines ça mais moi je vois ça un peu différent de comment c'est chez nous. Et comme c'était chez Jean-François dans son salon, ben en fait après je pense que les gens sont habitués mais moi ça m'a fait super bizarre, parce que je m'étais imaginé...comme c'est un jeu qui se passe dans le futur, l'anticipation, je préférais une pièce comme dans *Tournée*, où t'as rien justement t'imagines et comme dans le jeu on est sensé arriver dans un autre niveau de jeu puisque c'est les jeux virtuels, donc ça c'est assez perturbant, j'étais un personnage qui s'appelait Gothica, donc en gothique de la tête aux pieds et j'arrive dans l'appartement de Jean-François, enfin tu vois comment ça peut être quoi (rire), du coup je me dis ah ouais on joue à un jeu de rôle dans son salon. Après ça s'est très bien passé mais ça m'a perturbé. Je me suis dit pourquoi on loue pas un décor, quitte à payer une participation, comme on va faire sur *Roméo & Juliette*, là ça m'a fait vraiment bizarre en fait. Tu vois on était chez quelqu'un, mais fallait pas se dire qu'on était chez quelqu'un.

On peut supposer qu'il y a là une véritable différence entre joueurs qui sont entrés dans le GN par le jeu de rôle sur table et les autres. Quand on pratique le jeu de rôle sur table, l'exercice d'abstraction est une habitude. On peut donc comprendre que les « périphériques » aient plus ou moins d'importance selon les joueurs. Pour Jean-François, « c'est secondaire » bien qu'il apprécie des décors soignés, mais pour Isabelle, de même que les costumes, c'est quelque chose de primordial :

l'immersion je dirais que c'est sentir aussi bien physiquement que mentalement dans le personnage et donc le mentalement c'est l'environnement qui va te le créer, donc je reviens aux décors et c'est pour ça que *Roméo & Juliette* je trouve ça génial qu'on aille dans un vrai studio, enfin je suis comme une folle, de participer au truc.

Dans les GN conçus dans la tradition du *nordic larp*, on remarque un double

standard dans les choix esthétiques. On a d'un côté des jeux minimalistes, voire abstraits, qui se déroulent par exemple dans des *blackbox*²⁶ (pièce noire ou blanche, avec utilisation de l'éclairage, du son, de manière assez théâtrale) et de l'autre des jeux qui déclarent chercher une illusion à 360°C. Pour autant, l'engagement des joueurs est toujours voulu et on ne peut pas affirmer qu'il soit moins fort dans le premier cas. Il faut sans doute en conclure que les décors, tout comme les costumes, fonctionnent comme des vecteurs non nécessaire, des aides à l'engagement dans la fiction, mais ne constituent pas le cœur de l'expérience du GN.

2. La préparation au jeu

On ne se prépare pas à la plupart des expériences de fictions. Sans doute a-t-on besoin d'une certaine culture pour comprendre tel livre ou tel film, mais rien n'est *demandé* comme préalable. Or il existe une préparation avant la majorité des GN, qui commence parfois des mois avant le jeu : elle fait pleinement partie de l'expérience de celui-ci, du plaisir du joueur, et peut avoir un fort impact sur la manière dont sera vécu le jeu lui-même. Cette préparation inclut souvent l'achat ou la confection du costume, la lecture et l'assimilation de la fiche de personnage ou des informations sur l'univers fictionnel, des recherches (entre autres historiques), etc. On commence par exemple à construire son rôle dès qu'on reçoit sa fiche de personnage, dans les mois, semaines ou jours précédants le jeu. Elle fournira au joueur toutes les informations jugées nécessaires : son histoire personnelle (*background*), ses relations avec d'autres personnages, son caractère, éventuellement ses compétences...et permet de commencer à se projeter, à réfléchir à la manière dont on va jouer, à choisir un costume, etc. Quant aux jeux qui ne demandent pas de préparation en amont, ils sont souvent précédés d'ateliers permettant de mettre les joueurs en condition, qu'il s'agisse de construire la confiance, le monde, les personnages, de préparer à certains gestes, etc.

a. Inspiration et recherches

Il est fréquent que les organisateurs d'un jeu fournisse des sources d'inspiration, une liste de films, livres et/ou musique qui collent à l'atmosphère du jeu ou dont le jeu est directement tiré. La consultation de ces sources est souvent optionnelle mais

²⁶ Ces jeux se font d'ailleurs sans costumes, quoiqu'il y ait souvent une exigence de vêtements sombres.

recommandée, au moins partiellement. En l'absence ou en sus des recommandations, les joueurs n'hésitent pas à chercher eux-mêmes à construire leur jeu à travers d'autres fictions. Isabelle, cinéphile, fait des films un véritable appui pour construire son personnage et s'acclimater à l'atmosphère d'un jeu :

je me dis que t'as un vrai travail avant et je trouve que regarder les films ça contribue à l'immersion. Si tu me disais, ce soir on va jouer à un jeu, mais tu m'en a rien dis du tout avant je pense que l'immersion serait difficile. Tu vois *Roméo & Juliette*, ils suggèrent des films, bon y en a plein que j'ai déjà vu mais je pense que je vais les revoir avec plaisir parce que je justement j'ai envie d'avoir tout l'univers en tête, d'avoir tous les trucs, de me fondre, euh, voilà, donc même si y a un vrai décor, même si les gens vont être habillés, faut quand même faire un vrai travail avant quoi.

Même si Isabelle utilise le terme travail et sert de mise en condition mentale, on se rend compte que regarder ces films fait partie de l'aspect ludique du jeu. On le voit bien dans l'exemple ci-dessous, où elle explique qu'elle a regardé des *teen movies*²⁷ pour se préparer à un jeu parodique, *Beverly Place* :

pour m'en inspirer [...] je me suis dit que j'allais me faire une petite session *teen movies*, donc j'en ai regardé trois, j'ai regardé *Clueless*, voilà et j'ai retrouvé dans ce film là un des détails de fiche de perso qui était dans ma fiche : logiciel de dressing et le logiciel va me sortir la bonne tenue, avec le bon haut, la bonne jupe, les bonnes chaussures, le bon sac qui va ensemble...histoire de pas faire de faute de goût, donc le problème qui n'existe pas mais qui existe dans les *teen movies*. Et en retrouvant ça je me suis dit, c'est énorme, parce que je savais pas que c'était inspiré de là, du coup des films comme ça ça m'a vraiment fait rigoler parce que c'est pas forcément des films que je regarde comme ça mais ça m'a beaucoup amusé.

Le GN *Tournée* avait cela de spécifique que le visionnage du film était obligatoire, le jeu devant en être la suite. Il était donc demandé aux participants de le revoir avant de s'inscrire et de réfléchir aux personnages qu'ils souhaiteraient incarner, chose que Isabelle a particulièrement apprécié : « j'ai bien aimé [...] qu'on nous propose quel rôle on voulait incarner. De revoir le film et de me dire, tiens je vais essayer de me projeter. Alors que ça aurait pu juste être, on vous a envoyé votre photo puis on vous dit après qui vous

²⁷ Films sur l'adolescence, souvent comiques, et qui ont souvent pour cadre un lycée ou une université aux États-Unis.

incarnez ».

La préparation peut bien sûr passer par d'autres moyens ; de la recherche sur le contexte historique, sur un métier, un pays...Jean-François « aime bien cette partie là, surtout sur les GN semi-historique, pour pas être complètement déconnecté et se dire c'est qui le président de la France en 1910, et puis [...] une question amène l'autre et t'as besoin de faire un peu de recherche ».

b. Préparation physique : l'incorporation du personnage

Si la partie précédente traitait d'une préparation de l'ordre de la connaissance ou de la mise en atmosphère, celle-ci se penche sur le volet physique. Que font les joueurs pour se préparer à jouer quelqu'un d'autre ? Il s'agit toujours de son propre corps, certes, mais cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de travail, d'autant que certains GN demandent une préparation plus importante que d'autres, en particulier s'il y a des performances en jeu. Ce fut par exemple le cas sur *Tournée* : il était demandé à tous les participants de préparer un show burlesque. Il est important de préciser ici que le jeu a été filmé puis monté et diffusé sur le site d'ARTE, ce qui représente une pression supplémentaire lorsqu'il s'agit de performer. Le jour même tout le monde ne fit pas de performance, mais certains personnages étant les danseuses de la troupe, il avait semblé logique pour les joueuses de préparer leur numéro. Certaines étaient de vraies performeuses de burlesque mais pour d'autres c'était une expérience nouvelle à laquelle il avait fallu se préparer à la hâte, l'information ayant été communiquée peu de temps avant le jeu. Isabelle a pris un cours dans ce but :

du coup j'ai pris un cours pour me donner un peu de confiance, où finalement, ils te, voilà, ça, ça te met vraiment dans un truc vraiment à l'aise, parce que c'est entre filles, et on dédramatise un peu, on te dit attend, c'est pas un strip-tease l'effeuillage burlesque.

Il n'est en effet pas rare de voir des joueurs faire de telles démarches d'apprentissage pour un GN, qui peuvent parfois demander un temps considérable.

je vais faire à la rentrée, *Les Noces de Cendres*, faut apprendre le tango, que j'aime bien comme danse hein mais je sais pas danser le tango et j'arrête pas d'essayer de m'y mettre. Et en fait je voulais prendre des cours de tango exprès pour ce GN mais j'ai pas eu le temps parce que j'ai

fait trop de choses à côté. Mais pour le coup, jamais j'aurais franchi le pas si j'avais pas eu ce GN. Donc on a fait, j'ai du faire une dizaine d'heures de cours. (Jean-François)

De son expérience sur *Tournée*, Camille garde avant tout la préparation, qui s'est avérée pour elle plus marquante que le GN lui-même : « toute la part de travestissement ouais, ça c'était cool, la préparation, où on se regarde, où on essaie des trucs, on essaye de mettre en place des trucs un peu plus masculins, des automatismes masculins ». Lise, elle, dit clairement qu'elle part de l'aspect physique pour construire son personnage, d'un travail sur le corps, qu'elle réfléchit « physiquement. Je recherche une posture, une démarche, je recherche une façon de me maquiller, je réfléchis à comment je vais me maquiller, comment je vais marcher, euh...et quels sont les enjeux que j'ai envie d'explorer dans mon personnage ».

On voit bien que le GN n'est pas enfermé dans les limites dictées par les débuts et fins de jeu. Ce qui se passe avant et après le jeu proprement dit, qu'il s'agisse de la préparation ou de ce que feront les participants à sa suite²⁸, est signe de la qualité productrice du GN, qui génère une palette d'activités en dehors du temps de jeu, et fait partie du plaisir que les joueurs prennent.

3. De l'incarnation d'un personnage

a. Le « choix » du personnage et l'exercice d'incarnation

Jouer son rôle, voilà qui semble constituer le cœur du jeu de rôle grandeur nature. Comment s'opère le choix du rôle ? Cela peut varier d'un GN à l'autre mais une des méthodes courantes consiste à faire remplir une fiche aux joueurs où ils expriment leurs préférences, puis les organisateurs tentent de faire un casting qui respectent les souhaits de chacun. La plupart des joueurs ne veulent pas tout jouer, qu'il s'agisse d'affaire de goût ou qu'ils considèrent ne pas être capable de jouer certains rôles. Lise a ainsi des préférences marquées, en fonction de ce qui l'intéresse et de ce dont elle se sent capable :

²⁸ La phase post-GN a tendance à générer des activités créatrices chez les participants, en particulier des productions de textes, et la recherche de contact avec d'autres joueurs, suite à ce que les GNistes appellent le « GN blues ».

je trouve qu'il y a des personnages qu'ont plus de possibilités de jeu que d'autres et c'est vrai que moi les jeux qui m'intéressent c'est les jeux très dans des relations entre personnages et dans des choses un peu magiques, parce que quand je joue compétitif j'aime bien aller me battre au contact mais je suis très mauvaise donc je préfère avoir des sorts

L'exercice d'incarnation n'est pas sans difficulté : puisque les informations sur un personnage sont toujours lacunaires, il nécessite une capacité à improviser, à rebondir sur les propositions des autres. C'est un des aspects susceptible d'effrayer des débutants et Camille avoue avoir eu des difficultés à : « construire un personnage en fait et comme tout le monde est en train de construire son personnage en même temps c'est [pause] ça paraît difficile quand t'as pas l'habitude de le faire ». De plus, tous les personnages du premier GN auquel a participé Camille, *Tournée*, étaient issus du film du même nom et le journaliste qu'elle devait incarner était un personnage de second plan, ce qui ne facilite pas la construction d'un jeu, voire donne le sentiment d'être piégée :

ce film il détermine un espace-temps qu'est vachement réduit dont tu peux projeter beaucoup moins de choses sur eux, enfin moins j'avais l'impression d'avoir assez peu de liberté puisqu'en plus mon personnage parlait à peu près quatre secondes et demie et faisait juste une blague pourrie donc tu vois c'est difficile ce mec a un humour pourri, et à part ça ? Et euh, du coup, la modalité pour ajouter ou enlever des caractéristiques c'était compliqué je trouve, construire un personnage à partir d'un d'un imaginaire, et du coup *Star Wars* j'ai l'impression que c'est vachement plus large en soi comme média de base.

Il faut également prendre en compte les autres joueurs, on ne construit pas son jeu seul « ce qu'est rassurant, [dit Isabelle], c'est d'être avec des gens qui te renvoie bien la balle, dans ce que tu proposes et dans ce qu'on te propose et tout ». S'il est certain que des joueurs auront plus de facilités que d'autres, il y a un véritable apprentissage qui s'opère avec le temps. Malgré l'absence de public extérieur, les joueurs ressentent souvent une véritable pression, ce qui peut être accentué par une mauvaise communication : les joueurs veulent bien faire mais sont perdus s'ils ne savent pas ce qui est attendu d'eux :

C'est pas facile et si t'as pas des instructions claires sur une fiche de personnage, tu te dis bon ben ok j'improvise, y a quand même un vrai stress qui est là. Évidemment même en faisant du théâtre je pense que je vais garder un peu de ce stress sur le prochain GN en me disant, ouais,

j'espère que je vais pas être à côté, tout ça. (Isabelle)

Jouer un personnage qui nous ressemble peut donc être plus simple puisque, comme le dit Lise, « t'as moins à réfléchir à comment le jouer puisque du coup, le personnage va être beaucoup plus simple, moi je me dis le personnage me ressemble donc j'ai juste à jouer comme moi je ferais. ». Camille qui a joué un personnage masculin sur le jeu *Tournée* exprime la difficulté qu'il y a à se saisir d'un personnage loin de soi, qu'il s'agisse de l'aspect physique ou psychologique. Elle dit qu'elle aimerait rejouer, « mais un personnage féminin. Parce que c'est beaucoup plus facile en fait, d'avoir des codes féminins dont on a l'habitude, meubler en fille c'est beaucoup plus facile qu'en garçon en fait ». Quoiqu'on puisse imaginer au premier abord que n'importe qui puisse jouer n'importe quoi, il faut bien constater que la plupart des joueurs ne sortent pas d'une certaine zone de confort et tournent entre plusieurs archétypes avec lesquels ils sont à l'aise. Quand Isabelle parle de ses choix sur *Tournée* ou *Roméo & Juliette*, elle dit très clairement que c'est le sentiment de proximité avec les personnages qui la guide :

[sur *Tournée*] j'ai tout de suite eu envie d'incarner Evie Lovelle, c'est la danseuse [...] je me sentais proche d'elle plus du côté du tempérament. Parce que j'adore les spectacles burlesques, sachant que j'avais vu les filles, je les avais vues à Paris l'année où le spectacle est sorti, je sus allée les voir au mois de décembre. Et donc cet univers du burlesque m'a fasciné, et donc même si je fais pas de danse, si je fais pas de spectacle parce que c'est pas mon métier du tout, c'était une évidence quoi, il fallait que je fasse une danseuse, et naturellement c'était plus elle, parce que c'est vrai que c'était le côté débutante et pudique, parce que je me suis jamais mis à poil devant des gens – sauf ce jour-là (petit rire)

[pour *Roméo & Juliette*] j'ai demandé soit Miss Sunshine, soit Miss Taylor. Sachant que c'est deux jeunes petites actrices, y a le côté un peu intrigue amoureuse, c'est vrai que ça me parlait le plus, après sur les rôles où y a des femmes plus âgées, genre la mère qui tyrannise sa fille, ben typiquement moi je, je me sens tellement à mille lieux de ce truc, le côté autoritaire, jouer l'autorité je trouve ça super dur, parce que j'ai pas ce truc en moi. Tu vois, je me dis qu'y a quand même certains traits de caractères, si t'as pas une toute petite once d'un truc, c'est dur d'aller vers le côté tyran - je dis pas qu'il faut être tyran hein - le côté d'avoir un peu d'autorité sur les autres, si tu l'as un peu...euh, ben c'est un peu plus facile à retranscrire. J'ai le sentiment de pas avoir le côté autoritaire, comme je fais du théâtre et quand je dois jouer un truc autoritaire, je vois bien que c'est difficile. En revanche, quand t'arrives à chercher dans tes vraies émotions des trucs que t'as vécu, c'est plus naturel quand même.

Pour chaque joueur, il y a un panel de rôles dans lesquels il est facile de se plonger tandis que d'autres demandent un effort : pour Isabelle, il s'agit de jouer l'autorité. Lise dit également jouer souvent le même type de « personnages dérangeants », tout comme Jean-François qui a souvent des rôles qui tiennent des mêmes archétypes et qui affirme que « pour bien interpréter il faut quand même que t'arrives un peu à ressentir, à faire remonter certaines émotions ». Ce que dit Schaeffer (1999) sur l'empathie avec les personnages de fiction explique pourquoi il est si facile de s'immerger dans un rôle, mais aussi pourquoi les joueurs se cantonnent souvent – ou sont cantonnés à un répertoire restreint :

Dans les récits de fiction, le théâtre ou le cinéma, l'importance de cette dynamique d'empathie affective avec les personnages n'est pas due au hasard : pour que le processus d'immersion puisse fonctionner, il faut que les personnages et leur destin nous intéressent, et pour ce faire ils doivent entrer en résonance avec nos investissements affectifs réels. Le fait que les affects de base mobilisés par les fictions narratives et dramatiques soient à peu près les mêmes partout et à toute époque [...] montre à la fois que les affects humains fondamentaux sont universels et que leur répertoire est plutôt restreint. (p. 186)

Que dire en effet de cette empathie quand celle-ci concerne un personnage qu'on incarne plutôt qu'un personnage que l'on suit, en tant que spectateur ? Il n'est pas étonnant que dans les cas de résonance joueur/personnage, on puisse avoir à faire à de fortes réactions émotionnelles. De nombreux joueurs ont le sentiment que pour pouvoir bien jouer leur rôle, ils doivent pouvoir comprendre leur personnage et sentir une proximité. Si l'on peut croire que faire du jeu de rôle, c'est *pouvoir jouer n'importe quel rôle*, il s'agit bel et bien d'une illusion. Même en s'efforçant de réfléchir et d'agir à tout instant au plus près de son rôle, la part d'improvisation importante qu'il y a dans le GN invite nécessairement à combler les vides du personnage avec ce que l'on tire de soi.

b. Le dépassement des limites

Jouer un personnage revient en quelque sorte à porter un masque : cela donne aux joueurs un véritable alibi pour réaliser des actions qu'ils n'auraient pas voulu, pu, ou osé faire dans leur vie quotidienne, et éventuellement d'aller au-delà du panel de rôles évoqué en dépassant des inhibitions. L'émulation est également un facteur important, en particulier quant il s'agit de performance - non au sens large tel qu'utilisé jusqu'alors, mais plutôt une

performance artistique, par exemple de la danse ou du chant. C'est ce dont témoigne Isabelle qui a fait un effeuillage burlesque à l'occasion du GN *Tournée* :

En vrai jamais mais jamais j'aurais fait un truc comme ça devant mes amis, mais jamais de la vie et pourtant j'ai pu le faire devant une vingtaine de personnes que je connaissais pas. Je pense qu'à un moment donné, quand tu fais quelque chose qui t'excite profondément, d'inédit, que t'as jamais fait, bah je pense que t'es capable vraiment de dépasser tes limites. Et c'est ça que j'ai aimé dans les jeux de rôle c'est qu'en en vrai je suis pudique et je me mettrais jamais à poil devant mes amis et tu vois là je suis capable de le faire et même si j'ai la vidéo, tu vois je l'ai montrée à mes amis proches, eux ils étaient contents, ils m'ont dit alors ton jeu c'était comment et eux ça les a fait marrer, que j'ai osé faire ça et ouais du coup je suis étonnée aussi, mais c'est parce que c'est l'adrénaline qui te, ouais, à partir du moment où t'es excitée de participer à un projet, je pense que t'as l'adrénaline et t'y vas quoi, donc euh, on est capable de bien des choses à mon avis encore.

On a ici un exemple de dépassement au delà du jeu, puisque Isabelle est ensuite capable de partager cette performance par le biais de la vidéo, avec des gens devant lesquels elle n'aurait pas osé faire une telle chose. Il y a d'autres exemples de performance en GN qui donnent lieu à des dépassements de ce genre. Cependant, il s'agit de cas extrême et donc visibles, mais le GN offre la possibilité de dépassement plus discrets, ne serait-ce qu'en favorisant l'expression de personnes habituellement en retrait.

4. Immersion et émotions

a. Définir l'immersion ?

La notion d'immersion est utilisée à outrance par les joueurs comme par les organisateurs pour décrire ce qu'ils recherchent dans un GN - on peut le remarquer dans les citations d'entretiens. Devant cet usage abondant qui ne correspond pas à une définition commune, on peut noter plusieurs protestations, telles que l'article « Stop saying immersion » d'Holter (2007), ou encore, en langue française, un article de Choupaut (2012) « Du GN immersif », sur le blog Electro-GN.

Je ne souhaite pas m'enliser dans des débats sans fin sur la question, mais toujours est-il que le terme immersion me semble trop utile pour que j'accepte de m'en débarrasser.

Pour servir mon propos, je reprendrais ici une définition extérieure au milieu du GN, celle de Jenkins (2006, p. 286) : « Immersion : A strong identification or emotional connection with a fictional environment, often described in term of 'escapism' or a sense of 'being there' ». Cette définition me semble satisfaisante en ce qu'elle ne réduit pas l'immersion à « être son personnage » : Jenkins parle aussi bien d'identification forte que de connexion émotionnelle, les deux étant reliés de façon non nécessaire.

Parler de l'environnement fictionnel permet de ne pas se centrer uniquement sur l'immersion dans le personnage. On peut définir plus précisément l'immersion grâce au concept du *flow* introduit par Csikszentmihalyi²⁹ : il définit un certain nombre de critères qui permettent d'atteindre le *flow*, c'est-à-dire l'état d'absorption dans une activité autotélique, de concentration parfaite où ce que l'on fait devient une récompense en soi, et que les jeux - entre autres - facilitent. L'immersion parfaite pourrait donc être appréhendée en terme d'expérience optimale, où l'on oublie ce qui est extérieur à l'activité.

Il existe de nombreuses raisons de participer à un GN et tous les joueurs ne cherchent pas l'immersion. S'il est difficile d'établir exactement ce qui favorise l'immersion, les variations individuelles étant grandes, on peut néanmoins partir d'une généralité : c'est ce qui permet au joueur de se croire là, ou comme le dit Harviainen (2012), il y a immersion quand le cadre du jeu devient le cadre de référence primaire du joueur. Lise déclare ainsi qu'elle « ne [se] sens jamais aussi présente au monde que lorsqu'[elle] joue »³⁰ en évoquant des moments où seul compte l'ici et maintenant du GN. Dans l'exemple suivant, Isabelle parle du début d'un GN :

le vrai point positif c'est qu'il nous a demandé d'être en personnage dès qu'on sonnait à la porte. Et je trouvais ça mieux que s'il m'ouvrait en disant : Salut Isabelle, est-ce que tu veux un verre d'eau, vient on commence le jeu dans une heure. En fait le fait de me dire j'arrive au lieu qu'était indiqué dans ma fiche de perso et on m'accueille en tant que Gothica, même si on est dans un salon en 2013

Le fait d'arriver en tant que personnage sur le lieu du jeu favorise l'adoption du cadre de jeu comme cadre primaire. Elle n'a pas eu besoin de faire beaucoup d'efforts pour opérer le passage vers son personnage.

Le rythme du jeu est cité plusieurs fois comme primordial pour l'immersion. On

29 Que reprend Heidi Hopeametsä dans son article « 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero », 2012.

30 Citation tiré du forum de murder-party.org

voit ici qu'il s'agit d'un niveau extérieur au personnage : ce qui est voulu par les joueurs, c'est le sentiment d' « être là », dans le jeu, pendant toute sa durée. Il s'agit d'un idéal et non d'un objectif réel mais plus le jeu tend vers lui et plus il peut être qualifié de réussi. Comme le formule Isabelle, « le côté immersif aussi, c'est le fait de pas s'ennuyer. De pas se dire ah ouais, je suis en train de jouer, il est quelle heure, ça finit quand ».

b. Émotions, *bleed*, cercle magique

On a déjà commencé à évoquer la question des émotions via l'incarnation du personnage. Un joueur danois fait des émotions *la* spécificité du GN :

Emotions are the life of larping, it is the special edge we have over any other medium or hobby. For many of us, the thing we want out of larp is the experience of powerful emotions. It's a safe space to experience them and we are exempt from the societal taboo on feeling in public.³¹

S'il est sans doute faut de statuer que la majorité des joueurs sont en recherche d'émotions fortes (les autres attraits du GN pouvant très bien être leur motivation principale), il est nécessaire de s'arrêter sur la question des émotions en GN ainsi que sur la notion d'espace sûr. On peut se demander pourquoi le GN serait un cadre idéal pour expérimenter des émotions. Elias et Dunning (1994) décrètent que : « de nombreuses activités de loisir fournissent un cadre imaginaire destiné à provoquer une excitation imitant celle produite par des situations de vie réelle, tout en évitant ses dangers et ses risques. » (p.54). Or, le GN *est* la représentation d'événements de la « vie réelle », au sens où les actions effectuées par les joueurs dans le jeu ne sont – en général - pas abstraites mais correspondent à de véritables actions. Autrement dit, ce que l'on prétend faire dans un GN, on le fait réellement³². Pour revenir sur la notion d'espace sûr en GN, on peut supposer que ce sentiment est du à l'effet de communauté (jouer avec des gens en qui on a confiance) et on peut convoquer le concept de cercle magique : le jeu, circonscrit par un début et une fin, serait un espace protégé au sein duquel il est autorisé, voire encouragé de ressentir et de le montrer. Le GN offre un cadre où il est permis d'être vulnérable ; plus encore, certains joueurs recherchent cette vulnérabilité. C'est sans doute pour cela que Jean-François peut pleurer en jeu sans en avoir honte :

31 Oliver Noglebaeck, article « Larpskill: Emoting », 12/11/12. Blog : <http://norper.wordpress.com>

32 Exception faite ici de techniques parfois utilisées pour des cas limites, qui symbolisent des actions non désirées par les joueurs (violence, relations sexuelles...)

un des jeux que j'ai préféré à ce niveau là, c'est l'*Expresso Connection*, parce que t'es vraiment remué et t'es, si tu t'impliques vraiment dans ton perso, c'est un jeu où j'ai...on dit que les garçons pleurent pas mais ça a été assez intense quand même. Tu vois c'était...ouais il y a vraiment des grosses émotions sur le jeu. Non pas que j'aime être triste dans la vie, mais ça me dérange pas en GN, au contraire.

Pour mieux comprendre le lien entre immersion et émotions, introduisons le concept de *bleed*, issu du *nordic larp*. Ce concept réfère au dépassement de la frontière joueur/personnage dans le cadre du jeu ou après le jeu, dans un sens où dans l'autre. C'est à dire qu'on a d'une part le *bleed-in* qui s'applique aux situations dans lesquelles le jeu est influencé par la personne du joueur, par ses émotions, ses pensées et non celles de son personnage, et d'autre part le *bleed-out*, qui s'applique aux situations dans lesquelles le joueur est impacté par des éléments du jeu au-delà du GN. Prenons un exemple simple : vous jouez une relation d'amitié avec un parfait inconnu. Une fois le jeu terminé, vous vous sentez très proche de cette personne même si vous ne la connaissez absolument pas. Vous êtes victime de *bleed*, c'est à dire que la relation et les émotions en jeu que vous avez eu avec cette personne persistent après la fin officielle du GN et influence votre relation hors-jeu. L'impact est fort parce que les émotions suscitées sont bien réelles, et ce que dit Caïra (2011, p. 193) ci-dessous est parfaitement transposable au GN :

décrire les réactions émotives d'un lecteur ou d'un spectateur en disant qu'il compatit fictionnellement, etc., donc qu'il ne ressent de quasi-émotions, ne me paraît pas convaincant du point de vue psychologique. Le spectateur "bon public" [...] ne verse pas des larmes fictionnelles, ni ne les verse fictionnellement : il verse des larmes réelles, les mêmes qu'il verserait peut-être par ailleurs lors d'un enterrement, et il les verse réellement, au sens où il est réellement triste.

Si Lise réfléchit souvent en fonction des possibilités de jeu qu'offre un rôle, elle déclare qu'en terme de psychologie, les personnages qui ont rendu son expérience plus intéressante sont « les personnages qui me ressemblait le plus, parce que c'était des personnages littéraires, très dans leur monde de littérature et très bosseurs, avec un côté un peu euh, soit autoritaire soit mystique, que je trouve assez proche de moi et qui m'avaient beaucoup plu ». En ayant moins de recul par rapport à son personnage, on ouvre plus facilement la porte aux émotions. Elle rapporte son expérience sur le jeu *Roméo &*

Juliette :

y a eu l'énorme *bleed-out*, ou plutôt *bleed-in* sur *Roméo & Juliette* par rapport à la mise en scène où j'ai complètement perdu pied, j'étais plus du tout dans mon personnage mais dans un enjeu très personnel par rapport à ce film quoi. Et euh, là c'était, là j'étais totalement dans un état, pas du tout de recul, j'avais aucun recul par rapport à mon jeu.

Isabelle rapporte une expérience du même type sur *Tournée* : c'est la proximité avec le personnage et ce qu'elle y met d'elle-même qui rend le jeu plus intense émotionnellement :

ce que j'ai trouvé intéressant, c'est que ma vraie peur ma vraie pudeur se trouvait confrontée à la réalité, comme le personnage [...] finalement mon côté mal à l'aise qu'on voit à pas savoir marcher avec talons, c'est vraiment vrai parce que j'ai galéré, mais je me suis dit c'est aussi mon personnage, elle essaie d'y aller, elle y arrive pas trop mais elle y arrive quand même.

c. Au-delà de de l'immersion

Je disais plus tôt que l'immersion ne se résume pas à l'immersion dans le personnage. Marie-Laure Ryan (p.354-355, citée par Caïra, 2011, p. 224) fait à propos de la lecture une distinction intéressante entre immersion et interactivité/autoréflexivité :

L'immersion [...] est le mode de lecture de l'esprit incorporé (*embodied mind*) ;
l'interactivité/autoréflexivité est l'expérience d'un pur esprit qui flotte au dessus de tous les mondes concrets dans l'univers éthéré des possibilités sémantiques. La littérature offre ainsi le choix entre le cérébral et le corporel.

Si le GN met les participants dans une situation plus proche de la vraie vie que ne le fait la littérature (Castellani, 2012, p.130) et qu'il semble difficile d'écarter le corporel en GN, ce n'est donc pas d'un choix exclusif qu'il s'agit mais plutôt d'une préférence. Comme le dit Caïra (2011, p.226), il ne faut pas négliger « l'attrait qu'on peut éprouver pour le caractère *construit* d'une œuvre ou d'une expérience fictionnelle », c'est-à-dire que l'aspect méta peut être plus attirant que l'incarnation du personnage, qu'il s'agisse d'analyse ou de participer à la construction de la fiction de manière réflexive. Ainsi, le design du jeu peut très bien être son attrait principal pour certains joueurs. Ce que dit Lise, à propos de *Huntsville*, est un exemple intéressant :

ce qui m'a le plus marqué c'est la perfection du jeu, c'est à dire à quel point c'était bien fait et

bien foutu quoi, et ça je sais c'est un truc par rapport au parallèle que je fais entre le théâtre et le jeu, c'est que ça me touche de la même façon c'est à dire que la virtuosité me touche vraiment intimement, du coup souvent les scènes que je trouve belles aussi c'est des scènes qui peuvent être juste belles du point de vue de la réalisation et ça ça va me toucher, y aura aucun *bleed* là dedans, c'est juste de la beauté pure pour moi.

Le courant du *nordic larp* revendique la recherche de l'émotion comme priorité mais fait un grand usage de métatechniques, c'est-à-dire d'outils de jeux intrusifs qui permettent une méta-communication entre joueurs et non entre personnages pendant le GN. Le monologue est une de ces techniques, il permet de communiquer aux autres joueurs les pensées d'un personnage ; les personnages n'en savent rien mais les joueurs peuvent utiliser l'information pour conduire le jeu vers une scène intéressante³³. On assiste à des allers-retours rapides entre différentes postures d'immersion, entre l'incarnation du personnage et un retour au joueur plus réflexif.

d. Limites de l'immersion, limites du jeu

parler d'"immersion" suppose de décrire l'engagement fictionnel à partir d'une de ses formes de limites. Nombre de théoriciens s'en satisfont, oubliant que les praticiens font de l'immersion une sorte de 'graal' qui toujours leur échappe, ou un argument de vente souvent battu en brèche par les critiques. Si l'état d'immersion était la règle et non l'exception, nous n'éprouverions pas tant de difficultés à décrire les modalités de notre engagement dans la fiction. C'est précisément le fait que nous nous engageons fréquemment dans des expériences *très faiblement immersives*, voire *contre-immersives* de la fiction qui fait problème.(Caïra, 2012, p. 223)

La formule est bien choisie, l'immersion est en effet une forme de graal. Il faut noter que cela varie selon les cultures de jeu. Si le *nordic larp*, sur la page d'accueil du wiki³⁴, en fait une des caractéristiques principale et un des buts de ce style de jeu, l'immersion peut aussi agir comme repoussoir pour un certain nombre de joueurs. Pourquoi refuser ce qui peut apparaître comme le symptôme de l'engagement le plus total avec la fiction ? Justement parce qu'elle est une forme de limite, et par là même, peut être ressentie comme le jeu poussé trop loin qui éventuellement, ne serait plus du jeu.

Si l'immersion peut se traduire par une perte de distance momentanée, par

³³ Il ne s'agit pas ici de faire du méta-jeu pour gagner, mais pour travailler collectivement sur la narration.

³⁴ http://nordiclarp.org/wiki/Main_Page "Some aims and ideals typical for this unique gaming scene include immersion, collaboration and artistic vision."

l'adoption du cadre fictionnel comme cadre primaire, n'est-ce pas se mettre en danger ? « Être à fond », n'est-ce pas prendre le jeu trop au sérieux ? Ces interrogations ne se posent sans doute pas en tel que telle pour la plupart des joueurs, mais nulle doute qu'elle sont présentes sous une forme ou une autre. L'utilisation du hors-jeu pendant un GN peut être compris comme moyen de se préserver de l'immersion (Clairence, 2013). On fait des références hors jeu pour ne pas se faire happer (ou pour d'autres raisons, certes, lorsqu'on s'ennuie par exemple), pour ne pas se mettre en danger : il faut préserver la distance soi-personnage, faire attention à ne pas être confondu, voire se confondre avec le masque que l'on porte. D'autres diront clairement qu'ils ne veulent pas participer à des GN traitants de sujets sérieux : le *bleed* fait peur. Parmi les joueurs qui acceptent de se montrer vulnérable le temps d'un GN et sont à la recherche d'émotions fortes, beaucoup font en sorte de ne pas choisir des thématiques trop proches d'eux : en France, les GN contemporains sont rares. Ils sont d'accord pour ressentir de la nostalgie à l'issu d'un GN, un sentiment de communion avec le groupe, pas forcément pour être transformé, remis en question par le jeu, ce qui est au contraire recherché dans la communauté du *nordic larp*. Il est difficile d'imaginer qu'on puisse avoir une expérience positive en ressentant des émotions négatives (ce que Montola appelle le *positive negative bleed*), et pourtant c'est ce dont de nombreux joueurs témoignent. Hopeametsä (2008), dans son article « 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero », fait un compte-rendu du jeu *Ground Zero*, qui a lieu dans un abri nucléaire, et utilise des retours de joueurs, ce qui lui sert de point de départ pour discuter de l'immersion et des expériences négatives positives. Ce qui est important, c'est que ce ne sont pas les émotions négatives en elle-mêmes qui sont recherchées, mais plutôt l'expérience dont elles s'accompagnent.

The case of fun and games ultimately boils down to the more general issues of *paradox of painful art* discussed by Aaron Smuts (2007). The paradox is based on three statements: People do not seek out painful experiences, they can have painful emotions in response to art, and they nevertheless seek out painful art. Smuts solves the paradox with a *rich experience theory*, arguing that art allows us to have rich experiences without the drawbacks of risking our life or health or going to jail. Even though watching sad, horrible or disgusting movies might appear seemingly unpleasant, people do value rich experiences. (Montola, p. 98)

Le GN peut en effet donner l'occasion d'explorer des situations, d'apporter une

expérience autrement inaccessible, parce qu'impossible, indésirable ou trop risquée.

La fiction est ce domaine qui n'est ni la réalité ni la pure affabulation. Elle est ce avec quoi on peut jouer sans s'y abîmer. Si on peut jouer avec le danger, et si tout le monde veut y jouer, c'est sans doute parce que, de cette façon-là, l'être humain peut vivre mentalement des situations soit attrayantes soit traumatisantes sans avoir à en payer le prix mais tout en pouvant en retirer certains profits en tant que situation qu'il aura plutôt intérêt à éviter dans l'avenir ou à reconnaître avant qu'elles ne s'enclenchent aussi loin qu'elles sont enclenchées dans la fiction qu'il vient d'imaginer. On peut vivre parfois des réalités plus difficiles que celles qu'on vit dans la vie de tous les jours. En les vivant fictionnellement, on peut se donner les moyens de reconnaître dans la réalité les amorces d'une telle situation et d'y couper court parce que, justement, on s'est imaginé ces conséquences³⁵. (Schaeffer)

Si on ne peut quantifier ce que l'on retire exactement des expériences de GN, on peut du moins considérer l'activité comme une technologie de l'expérience, selon les mots d'Henriksen (2011) :

Rather than seeing larp as a matter of trying to create or represent some idealized context and participation, larp should be seen as a methodology for creating experiences, e.g. of surviving a nuclear winter or the death of a God, or something as mundane as the everyday life of a hobo drifter. Phrased in the words of Deleuze, games create; they do not reflect (Henriksen, 2010), thereby framing larp as a technology of experience in its becoming » (p. 20).

35 [Entretien avec Jean-Marie Schaeffer](http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html), <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html>

VI – Conclusion

Comme le fait remarquer Caïra (2011) la majorité des expériences de fiction dans lesquelles nous nous engageons sont très peu, voire anti-immersives. Si le GN a un potentiel très immersif, qui constitue son attrait principal pour une partie des joueurs, il faut en garder en tête que cela reste uniquement un potentiel. Le GN est un médium, au sens où il s'agit d'une forme, presque d'un matériau. En cela, il est ce que les GNistes en font et on aboutit à des résultats qui ont peu à voir les uns avec les autres, du GN médiéval-fantastique *mainstream* à une scène nordique qui se veut avant-gardiste. Quoique la raison d'engagement des uns puisse être un repoussoir pour les autres, on peut toutefois s'efforcer de dégager des points communs. Que l'engagement soit un engagement du corps dans sa totalité n'est pas anodin (certains ont commencé à faire des ponts entre psychologie cognitive et GN (Lieberoth, 2007) – et plus largement, avec la fiction (Schaeffer, 1999) - piste que j'ai ni le temps ni les capacités d'explorer, mais qui mériterait d'être étudiée plus avant. Le GN, à l'inverse d'autres formes de fiction, permet de vivre des expériences en tant que personnage plutôt que d'être spectateur des expériences d'un personnage. La possibilité d'adopter un large panel de postures d'immersion me semble parler en faveur du GN comme d'une expérience qui serait proche de la « fiction totale », ce que ses capacités participatives vient renforcer.

VII – Bibliographie

- CAILLOIS, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- CAÏRA, O. (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.
- (2011). *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*. éditions EHESS.
- CARSE, J. P. (1988). *Jeux finis, Jeux infinis, Le pari métaphysique du joueur*. Paris : Seuil.
- CASTELLANI, A. (2012). « The rogue wave ». In Pettersson, J. (Ed.) *States of Play – Nordic Larp around the world*. (pp. 128-132)
- ELIAS, N. & DUNNING, E. (1994). *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*. Paris : Fayard
- FATLAND, E. (2005). « Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: A crash course ». In Bøckman, P. & Hutchison, R. (Ed.) *Dissecting Larps – collected papers for Knutepunkt 2005* (pp. 11-20)
- GERGE, T. (2012). « Larp and aesthetic responsibility, When Just a little lovin' became an art debate », in KP 2012, (pp. 46-51).
- HARVIAINEN, J. T. (2012). *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Thèse de doctorat en sciences de l'information. Université de Tampere, Finlande.
- HARVIAINEN, J. T. (2008). « Kaprow's scions ». In Montola, M. & Stenros J. (Ed.) *Playground worlds – creating and evaluating experiences of role-playing games* (pp. 216-231). Helsinki: Ropecon ry.
- HOLTER M. (2007). « Stop saying "immersion" ». In Donnis, J. & Gade, M. & Thorup, L. (Ed.) *Lifelike* (pp. 18-22). Copenhagen: Projektgruppen KP07.
- HOPEAMETSÄ H. (2008). « 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero ». In Montola, M. & Stenros J. (Ed.) *Playground worlds – creating and evaluating experiences of role-playing games*. (p.187-199). Helsinki: Ropecon ry.
- HUINZINGA, J. (1951). *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard. édition 2008
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture*. New York University Press.

- LIEBEROTH, A. (2007). « Technologies of experience ». In Donnis, J. & Gade, M. & Thorup, L. (Ed.). *Lifelike*.
- MACKAY, D. (2001). *The fantasy role-playing game: a new performing art*. Mc Farland.
- MACDONALD, J. « We have created a monster » part I. In Pettersson, J. (Ed.) *States of Play – Nordic Larp around the world*. (pp.88-91).
- MONTOLA, M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle, Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Thèse de doctorat en sciences de l'information. Université de Tampere, Finlande.
- SCHAEFFER, J-M. (1999). *Pourquoi la fiction?*. Paris : Seuil.
- WHITE, W. & ALTOONA, P. (2011). « Playing House in a World of Night: Discursive Trajectories of Masculinity in a Tabletop Role-Playing Game ». *International Journal of RolePlaying 2*.

Sitographie :

- Electro-GN : <http://www.electro-gn.com/>
- CHOUPAUT, L. (2011). « Du GN immersif » <http://www.electro-gn.com/266-dugnimmersif>
- CLAIRENCE, L. (2013). « Pourquoi faisons-nous du hors-jeu » <http://www.electro-gn.com/5896-pourquoi-faisons-nous-du-hors-jeu>,
- Fédération française de GN : <http://www.fedegn.org/>
- Murder Party : <http://murder-party.org>
- Nordic Larper : <http://norper.wordpress.com/>
- NOGLEBAECK, O. (2012). « Larpskill: Emoting ».
- Nordic Larp : <http://nordiclarp.org>
- Places to go, People to be : <http://ptgptb.free.fr/>
- Vox-Poetica : <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html>

VIII – Annexes

1. ANNEXE I Glossaire

FédéGN : fédération française de jeu de rôle grandeur nature.

jdr : jeu de rôle sur table. Pratique de loisir née dans les années 70, qui réunit un petit groupe de joueurs autour d'un maître de jeu, pour incarner des personnages et jouer un scénario. Les résultats des actions sont déterminés par des systèmes de règles, en général à base de dés (on trouve aussi des jeux dits « sans-règles »). On a des alternances entre phases narratives du maître de jeu, et du côté joueurs, phases descriptives à la première ou troisième personne et des phases où les joueurs parlent comme le ferait leur personnage.

GN : jeu de rôle grandeur nature

GNiste : pratiquant de jeu de rôle grandeur nature.

Hors-jeu ou HRP (Hors Roleplay) : Cela correspond à toutes les interventions extradiégétiques qui sont faites au cours d'un jeu.

LARP : équivalent anglais de GN, abréviation signifiant Live-Action Roleplay. Il est maintenant utilisé comme un nom : *larp*, et décliné en verbe, *to larp*.

Masteriser : activité du maître de jeu (MJ), qui dirige une partie de jdr. Il s'agit à la fois de préparer ou de se procurer un scénario, d'assumer un rôle narratif et d'arbitre au cours de la partie.

Med fan : abréviation de médiéval-fantastique, qui est le genre de GN le plus commun.

Murder party : jeu plutôt court, dont l'intrigue tourne autour d'un meurtre, ou plus largement, d'un mystère.

PJ : Personnage-joueur

PNJ : Personnage non-joueur (NPC, pour Non Player Character en anglais).

post-apo : genre post-apocalyptique.

Roleplay : le *roleplay*, c'est le fait de jouer un rôle, c'est à dire d'agir, de parler comme le ferait son personnage.

2. ANNEXE II Description de certains GN cités par ordre alphabétique

Beverly Place

Jeu vendu dans le commerce (boîte de jeu), écrit par Guillaume Montiage.

Une soirée-enquête parodique pour 9 joueurs qui incarnent des étudiants du campus de Beverly Hills.

Espresso Connection

GN de 26h pour une trentaine de participants, de l'association Urbicande Libérée.

Le GN se déroule dans les années 80, lors d'une réunion de famille mafieuse italo-américaine. Cinq sessions ont été organisées depuis 2010 et une autre est prévue en 2014.

Just a little lovin'

Un GN qui aborde le désir, la peur de la mort et l'amitié, dans le contexte de l'arrivée du SIDA dans la communauté gay de New York au début des années 80.

Le GN a été joué en Norvège, Suède et Danemark, respectivement en 2011, 2012 et 2013, par une environ soixante joueurs pour chaque session. Il a été conçu par Hanne Grasmø et Tor-Kjetil Edland.

Huntsville

Un GN de 4h (ateliers de préparation au jeu inclus) sur la dernière heure d'un condamné à mort, à Huntsville, Texas, pour 10 à 15 joueurs. Écrit par Martin Nielsen & Grethe Sofie Strand & Ronja Lofstad, 2013. Il a été organisé en Norvège, Lituanie, France...

Good Vibrations

Un GN de 6h pour 10 joueurs écrit par Sébastien Duverger, disponible en ligne sur murder-party.org et joué de nombreuses fois depuis 2008. Le GN se déroule dans un univers futuriste et corporatiste dans lequel les personnages sont des *gamers* qui vont naviguer entre réel et virtuel.

Les Noces de Cendres

GN écrit par Véronique & Raphaëlle Gresset, et organisé en avril et mai 2012, puis en mai et septembre 2013. Le GN prend pour cadre l'Argentine de 1945 et ses événements politiques mouvementés. Le tango tient une place importante dans le jeu.

Open the doors

GN organisé par l'association *Cent balles et un mars*, en septembre 2011, sur 24h et pour 33 joueurs. Un GN dans la Californie du début des années 70 dans lequel les joueurs incarnent des membres de la contre-culture américaine qui seront confrontés au mystère.

Roméo & Juliette

GN organisé le 19 mai 2013 par l'association eXpérience, à Paris, écrit par B. Cazes et V. Choupaut. Le jeu se déroulait en 1968, sur un plateau de tournage à Hollywood, où une équipe adaptait un best-seller (une version 60's de Roméo et Juliette). Le jeu était précédé d'ateliers et se déroulait en 4 actes d'une heure chacun.

Deuxième session le 17 novembre 2013.

Tournée

Produit par Arte et organisé le 29 octobre 2012, à Paris.

À l'occasion d'une rediffusion par la chaîne, ce GN proposait de jouer la suite du film du même nom, *Tournée*, réalisé par Matthieu Amalric et sorti en 2010. Le film suit la tournée française d'un groupe de performeuses burlesque américaines.

Le jeu durait quelques heures (22h-2h) et était précédé d'un visionnage du film et d'ateliers préparatoires. Les joueurs incarnaient des personnages du film (des personnages de la troupe aux personnages mineurs).

3. ANNEXE III Guide d'entretien

Est-ce que tu peux me parler de ton expérience du jeu de rôle grandeur nature ?

Si a joué une (deux fois?) :

- Qu'est-ce qui t'a poussé à participer ? (thème/univers ? Contact ? Curiosité ?)
- Est-ce que tu avais des attentes particulières avant le jeu ?
- Comment t'es-tu préparé ?
- Comment est-ce que ça s'est passé ?
- Peux-tu me parler du personnage que tu as joué ?
- Est-ce qu'il y a une scène marquante dont tu voudrais me parler ?
- Est-ce que tu envisages de recommencer ? Pourquoi ?

- Si thème/univers connu via un autre médium : en quelle mesure l'expérience de cet univers via le GN était différente/spécifique ?
- Quels sont tes activités de loisir ? Resserrer : quel genre de fictions préfères-tu ? As-tu des univers de fictions favoris ?

Joueur occasionnel ou régulier

Comment as-tu commencé ?

- connaissance préalables du loisir ?/ pratiques connexes ? via qui, comment ?

- Peux-tu me parler de ton premier jeu ?
- Qu'est-ce qui t'as donné envie de recommencer ? Qu'est-ce qui te donne envie de continuer à jouer régulièrement ?

- Comment te prépares-tu avant les jeux ?
- Est-ce que tu peux me parler des personnages que tu as joué ? Joues-tu des types de personnages très différents d'une fois sur l'autre ? Que préfères-tu jouer ?
- Est-ce que tu peux me raconter une scène de jeu qui t'as particulièrement marqué ?

- Quels sont tes activités de loisir ? Resserrer : quel genre de fictions préfères-tu ? As-tu des univers de fictions favoris ?

- Qu'est-ce que t'apporte le GN par rapport à d'autres formes de loisir/de narration ?
- Est-ce que tu es uniquement joueur, ou t'arrive-t-il d'écrire/d'organiser des GN ?

Si orga/scénariste :

- Pourquoi cette forme « d'expression » plutôt qu'une autre ?
=> Est-ce que tu crées aussi sur d'autres « supports » (littérature, théâtre, poésie, films,...)
Si oui : quelle(s) différence(s) vois-tu ?
- À quels aspects attaches-tu le plus d'importance quand tu crées un jeu ?
- Comment conçois-tu les personnages ?
- Que veux-tu que les joueurs expérimentent ?

4. ANNEXE IV Contextualisation des entretiens

Isabelle : femme, 28 ans, travaille dans le circuit de la distribution du cinéma.

L'entretien s'est déroulé en mai 2013, chez elle à Paris, dans son salon.

Joueuse régulière depuis son premier GN en octobre 2012, a participé à 7 GN en tout.

Préfère les témoignages et documentaires aux fictions, a une préférence pour le cinéma d'auteur.

Camille : femme, 23 ans, en stage à Paris pour un magazine artistique.

L'entretien s'est déroulé un midi en mai 2013, à la terrasse d'un restaurant, à Belleville, dans un environnement bruyant.

A joué *Tournée* en octobre 2012, rien depuis mais est pré-inscrite sur un autre jeu.

Peu joueuse de manière générale.

Attrait pour les fictions liées à des problématiques sociales et politiques, préférence pour la forme documentaire ou l'essai.

Jean-François : homme, 41 ans, ingénieur chez Renault.

L'entretien s'est déroulé en juillet 2013, en banlieue parisienne, dans son salon

Joueur, concepteur et organisateur régulier de GN.

Grand joueur de manière générale et depuis toujours : jeux de société, wargames, jeu de rôle sur table...

Regarde tout types de films, lis principalement du fantastique et de la science-fiction.

Lise : femme, 24 ans, étudiante en M2 études théâtrales, à Bordeaux.

L'entretien s'est déroulé à Paris en juillet 2013, dans le salon d'un ami commun.

Joueuse, conceptrice et organisatrice régulière de GN depuis 2011.

Joueuse de manière générale.

Consommatrice de fictions de tous types, de celles appartenants aux cultures de l'imaginaire à du répertoire classique.

5. ANNEXE V Vecteurs et postures d'immersion selon Schaeffer (Caïra, 2011, p. 222)

« En répartissant les postures d'immersion selon un axe qui va de l'immersion purement mentale (celle qui est induite par un récit de fiction) jusqu'à l'immersion dans une situation intramondaine (celle de l'acteur de théâtre ou, selon une modalité quelque peu différente, de quelqu'un qui 'entre' dans un système de réalité virtuelle), on peut distinguer [...] sept dispositifs différents. » (Caïra, *ibid*, p.224)

	Vecteur d'immersion	Posture d'immersion
1er dispositif	Simulation d'actes mentaux verbaux	Intériorité subjective verbale
2ème dispositif	Simulation d'actes illocutoires	Narration naturelle
3ème dispositif	Simulation d'identité narrative	Narration naturelle
4ème dispositif	Simulation de représentations mimétiques homologues	Perception visuelle
5ème dispositif	Simulation de mimèmes quasi perceptifs	Expérience pluriperceptive
6ème dispositif	Simulation d'événements	Position d'observateur
7ème dispositif	Substitution d'identité physique	Identification allo-subjective actancielle

6. ANNEXE 6

Ci-dessous, la liste des publications depuis 2003. Pour une histoire et une description plus détaillée des knutebooks, voir *Think Larp* et son « Introduction to the Academic 2011 Edition », de Thomas Duus Henriksen.

- *The official book series of Knutepunkt 2013: [Crossing Habitual Borders](#), [Crossing Physical Borders](#), [Crossing Theoretical Borders](#), & [Exploring Borders](#)*, Karete Jacobsen Meland & Katrine Øverlie Svela (Ed.)

- *[States of Play](#), Nordic Larp around the world*, Juhana Pettersson (Ed), 2012

- *[Do Larp](#), [Think Larp](#) & [Talk Larp](#)*, 2011 (3 livres)

Ces trois livres ont respectivement pour sujet la documentation de jeux passés, des articles académiques et des « coups de gueule » et ont des comités d'édition séparés.

Do Larp a été édité par Lars Andresen, Charles Bo Nielsen, Luisa Carbonelli, Jesper Heeboll-Christensen & Marie Oscilowski

Think Larp a été édité par Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen, Valdemar Kolle (eds.) « this year's volume is written for readers with an academic interest, although this has been done (hopefully) without the cryptic references and lack of proper explanations that would otherwise make it incomprehensible to anyone other than its authors » and « From the academic perspective, this separation frees the academic contributions from being published alongside contributions which might undermine their seriousness. »(p. 23)

Talk Larp, Provocative Writings from KP 2011 a été édité par Claus Raasted.

- *[Playing Reality](#)*, Elge Larsson (Ed), 2010
- *[Larp, the Universe and Everything](#)*, Matthijs Holter, Eirik Fatland & Even Tomte (Ed.), 2009
- *[Playground Worlds](#)*, Montola, Markus & Stenros, Jaakko (Ed.), 2008
- *[Lifelike](#)*, Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (Ed.), 2007

- [Role, Play, Art](#), Thorbjorn Fritzon & Tobias Wrigstad (Ed.), 2006

- [Dissecting Larp](#) – *Collected papers for Knutepunkt 2005*, (Ed.) Bøckman, P. & Hutchison, R., 2005

- [Beyond Role and Play](#) – *Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Montola, Markus & Stenros, Jaakko (Ed.), 2004
Ce knutebook est centré sur le combat pour la respectabilité du GN et la crédibilité académique.

- [As Larp Grows Up](#) – *Theory and Methods of Larp*, (Ed.) Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander, 2003
Ce premier knutebook collecte des manifestes et d'autres documents.