

Université Paris VIII

**Le Jeu de Rôle Grandeur Nature en tant qu'œuvre d'art interactive
Etude sémiotique de la construction diégétique en grandeur nature**

Par

Baptiste CAZES

UFR Art

Master 2 ART contemporain et des nouveaux media

Février 2007

Note de l'auteur :

Le mémoire dans sa version définitive n'a jamais été retrouvé, un crash de disque dur étant sans doute passé par là. L'essentiel est sauve puisque la bibliographie est toujours disponible et que j'ai depuis écrit encore sur le jeu de rôle Grandeur Nature en créant le site www.electro-gn.com qui contient de nombreux articles sur le sujet.

Table des matières

Introduction

1. Présentation du jeu de rôle et plus particulièrement du jeu de rôle sur table.

1.1 Historique rapide et présentation.

1.2 Mécanismes propres aux jeux de rôles sur table

1.2.1 Création des personnages joueurs.

1.2.2 Les règles.

1.2.3 Le maître du jeu et le scénario

1.3 La réputation

1.4 Grandeur Nature

2. Théories

2.1 La question de la performance artistique dans le contexte d'un Jeu de Rôle
Grandeur Nature

2.1.1 Le corps : Les acteurs et le public

2.1.2 Le temps et l'espace

2.2 Description et analyse des procédés d'interaction et de simulation dans un
jeu grandeur nature

2.2.1 Histoire immersive

2.2.1.1 Histoire traditionnelle

2.2.1.2 Protagonistes

2.2.1.3 L'histoire en Jeu de rôle

2.2.2 Le jeu de rôle comme une construction interactive des diégèses
subjectives

2.3 Etude sémiotique

2.3.1 Le modèle sémiologique de Peirce

2.3.2 La cacophonie des signes

2.3.3 Conclusion à l'étude sémiotique

2.4 La problématique de la retranscription

3. Jeux

3.1 Hamlet

3.1.1 Il y a quelque chose de pourri au royaume du Danemark

3.1.2 L'espace du tout-en-jeu

3.1.3 Dehors, la guerre

3.1.4 Les monologues

3.1.5 La décadence et la mort

3.2 Between Heaven and See¹

3.2.1 Créer la musique

3.2.1.1 Tentatives préliminaires

3.2.1.2 L'enregistrement

3.2.2 Créer un rythme de vie

3.3 Urgences

3.3.1 Implication

3.3.2 Immersion

3.3.3 Quelques éclaircissements sur l'histoire

3.3.4 Diégèses

4. Conclusion provisoire

Bibliographie

Ludographie

¹ Mellan Himmel och Hav

Introduction

Parmi les pays générant le plus d'argent, on trouve en soixante-dix-septième position, le pays de Norrath¹. Si vous ne connaissez pas ce pays et si vous êtes incapable de le situer sur une carte, n'en déduisez pas que vous avez des lacunes en géographie. Ce pays n'existe pas sur terre. Norrath est le nom d'un pays dans le jeu en ligne massivement Multijoueur (MMORPG) Everquest. Les trésors imaginaires découverts par les joueurs sont régulièrement vendus sur des sites spécialisés pour de vrais dollars. L'estimation des gains ainsi générés, a pu être évaluée et Norrath pourrait être placé entre la Russie et la Bulgarie sur l'index GNP (Gross National Product) de la banque mondiale. L'importance économique des jeux n'est plus à démontrer, mais il est important de voir que certaines créations ludiques se sont développées, en marge de la profusion de jeux grand public, connue de tous. Les jeux de rôles sur papier ont vu le jour bien avant les premiers jeux de rôles sur ordinateur qui ont tant de succès aujourd'hui. Quelques années plus tard, les joueurs ont quitté leur table de jeu pour aller jouer leur personnage en plein air et en grandeur nature. Aujourd'hui, après plus de vingt ans, les jeux de rôles sur table et les jeux en grandeur nature ont su toucher à des thèmes plus variés que la fantasy et la science fiction dont les jeux en ligne se nourrissent toujours autant. A l'ombre de la mauvaise réputation des jeux vidéos, des jeux d'art dramatique intelligents ont vu le jour. C'est de ces jeux de rôle en grandeur nature que nous allons parler. Le jeu de rôle étant un médium peu connu, nous allons en donner avant toute chose, une définition² proposée par la Fédération Française de Jeux de Rôle :

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu.

Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le Conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif (FFJdR).³

¹ The Guardian Weekly, 28 mars 2002.

² Cette définition permettra au lecteur d'avoir un premier aperçu de ce qu'est le jeu de rôle. Nous verrons un peu plus loin dans ce travail que la question de la définition du jeu de rôle est un point problématique de cette recherche. Par conséquent il faut prendre cette première définition comme étant plus informative qu'explicative.

³ <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions> (page consultée le 2 février 2006)

L'art de la performance est difficile à définir mais se positionne souvent comme un art interdisciplinaire et éphémère par essence. Certains historiens d'art situent l'origine de la performance dans la pratique des rites et rituels de passage observés depuis l'origine de l'humanité. Le corps, le temps et l'espace constituent généralement les matériaux de base de la performance. Contrairement au théâtre où le temps est construit de manière purement fictionnelle, le temps et l'espace « in situ » constituent souvent les éléments essentiels de la pratique de la performance. Il est souvent évident que, suivant le contexte socioculturel où le terme « performance » est utilisé, il inclut - ou exclut - certaines disciplines artistiques dans son processus de production. Les Jeux de Rôle grandeur nature utilisent comme nous le verrons plus tard, les mêmes matériaux auxquels s'ajoutent des règles de simulations, et un scénario. Le scénario dans un Jeu de cet ordre n'a rien de comparable avec un scénario cinématographique puisque le Jeu de Rôle est avant tout un art d'improvisation. Nous verrons comment fonctionnent ces nouveaux outils et comment ils font du Grandeur Nature un Art à part.

Une telle étude pourrait nous entraîner vers un ennui profond. Mais ce ne fut pas le cas. Pourquoi ? Parce que, très probablement, quelque chose dans cette recherche pourrait aller plus loin qu'une étude hermétique, réservée à une poignée de passionnés. Le non-initié, à qui jusque là s'adressait ce texte, doit pouvoir saisir qu'il ne s'agit pas là d'un sujet marginal. Sinon, à quoi bon poursuivre ? Qui a besoin de théories sur le Jeu de Rôle, de modèle, de méthode ? Il ne s'agit là que d'adultes jouant à des jeux d'enfant. Le sujet n'aurait-il pas pu être cité en exemple d'un travail plus large sur l'immersion ? Sans doute. Mais le Jeu de Rôle n'est pas que cela. C'est un médium qui renvoie à trop d'arts ou de pratiques pour être ignoré ou relégué. Le point de vue négatif a déjà beaucoup changé depuis quelques années mais un effort supplémentaire doit être produit pour souligner la signification du Jeu de Rôle et du GN, comme Art, comme Culture populaire, comme quelque chose dont un public plus large peut apprendre et profiter.

Il existe une fascinante collection de textes sur le sujet, écrits bien souvent à l'occasion de manifestations européennes¹, et touchant un public malheureusement

¹ Solmukohta et Knudepunkt sont des manifestations européennes mises en place en Finlande à l'origine, et qui propose de nombreux débats autour du jeu de rôle grandeur nature. En France, les

limité. Ces travaux qui précèdent le notre ont déjà contribué à la création d'un langage propre à la théorie du Jeu de Rôle et que nous utiliserons ici.

Etudier le Jeu de Rôle se justifie pour plusieurs raisons, mais l'une d'elle est que, durant les cinq dernières années, nous avons assisté à une augmentation importante des publications, articles, curriculumms et recherches, relatives aux jeux. Cela a débuté en particulier avec les jeux vidéo. L'univers académique manque toujours d'une recherche propre aux Jeux de Rôle et au Grandeur Nature.

Il serait difficile de parler du jeu de rôle Grandeur nature sans digresser une seule fois sur le Jeu de rôle sur table. En plus d'être parentes, ces deux activités héritent encore régulièrement l'une de l'autre que ce soit au niveau de la méthode ou des inspirations. Mais c'est bien de jeu de rôle grandeur nature qu'il sera question. Les écarts à propos des jeux sur tables ou encore des jeux vidéo ne seront là que pour éclaircir certains points.

Construire une bibliographie n'aura pas été une chose facile. Les premiers ouvrages consultés traitaient de la performance et de l'art interactif. Les théories de Goffman, Popper ou encore Eco méritaient selon moi d'être appliquées à l'étude du jeu de rôle. Toutefois, il fallait pour cela repenser certaines notions établies par ces théoriciens avec, à l'esprit, une idée précise de ce que propose le Jeu de rôle. Nous devions réunir des ouvrages traitant de la performance mais aussi des points de vue variés sur cette activité nouvelle qu'est le Grandeur Nature. Notre seul point de vue même avec un réel effort d'objectivité et de recul n'aurait pas suffi. Le sujet étant inspiré par une conviction profonde que ce loisir ouvre bel et bien des perspectives artistiques grandioses, l'absence de recherches antérieures m'aurait contraint à élargir le sujet ou à l'abandonner. Heureusement, il nous sera possible de construire un travail sérieux grâce à plusieurs essais que la recherche m'aura permis de découvrir. En effet, il se trouve que, là où la France commence à peine à entrevoir les promesses faites par le grandeur Nature, d'autres pays, comme la Finlande, la Norvège ou encore la Suède, ont mis en place, depuis quelques années, de véritables moyens de recherches autour de ce nouveau médium. Il est important, pour bien cerner l'approche qu'en ont ces théoriciens que nous serons amené à citer, (Markus Montola, Petter Bockman, etc...)

GNiales précèdent chaque année la nuit du huis clos à Paris. A cette occasion, plus de 150 joueurs se réunissent pour participer aux jeux et aux ateliers organisés.

de comprendre que dans ces contrées du nord, le Grandeur Nature est considéré comme un Art nouveau et comme un outil de recherche prometteur pour les sciences humaines voire didactiques. Les projets de refonte du système éducatif autour de méthodes nouvelles, inspirées par le Grandeur Nature, sont nombreux et les budgets alloués à ces recherches ont conduit à la création d'un UV Grandeur Nature à Copenhague au sein du département des Sciences Humaines.

Entreprendre des recherches sur un thème aussi récent, pose deux difficultés majeures. Tout d'abord, et vous vous en doutez, il est difficile de mettre la main sur les textes écrits sur le sujet. Ceux-ci étant fort heureusement le plus souvent rédigés en anglais par soucis de communication avec l'Europe et l'international. La deuxième difficulté provient du fait qu'il n'existe pas de spécialiste du Grandeur Nature à proprement parler. Il en résulte que chacun des théoriciens cherche à analyser cette activité avec les moyens que lui procure son domaine de spécialisation (Sciences du langage, Sociologie, etc...). Malheureusement, cela rend leurs écrits difficilement utilisables pour les autres. Bien sûr, l'exception existe, puisque, au sein des bibliographies, on retrouve régulièrement des ouvrages récurrents et ce, quelque soit le domaine de recherche utilisé. Toutefois, si certaines théories ont donné suite à des projets, des jeux et de nouvelles méthodes et pour finir, de nouvelles théories, beaucoup sont trop récentes pour avoir été observées avec un œil suffisamment critique. C'est pourquoi il est important de confronter ces recherches au jugement de ceux qui voudront bien les entendre.

Et pour bien les entendre il va nous falloir définir quelques termes et abréviations importantes :

- JdR : Jeu de rôle
- GN : Grandeur Nature, abréviation de Jeu de rôle Grandeur Nature
- Historique : Le passé d'un personnage
- PJ : Personnage Joueur
- PNJ : Personnage non joueur
- MJ : Maître de Jeu ou Conteur
- Rôliste : Personne pratiquant le jeu de rôle

Pour la compréhension des citations en anglais :

- Roleplaying Game : Jeu de rôle
- LARP : Live Action RolePlay, équivalent de GN en anglais
- Background : Historique
- PC : Player Character, équivalent de PJ
- NPC : Non Player Character, équivalent de PNJ
- GM : Game Master, équivalent de MJ

D'autres termes et concepts seront abordés et utilisés dans ce travail mais leur définition faisant partie intégrante de la problématique, elles viendront en temps voulu.

Avant de commencer la recherche, il nous faut préciser que cette étude est l'analyse d'un objet précis, le jeu de rôle grandeur nature. Cela implique que nous ne nous concentrerons pas sur des questions d'ordre plus général liées aux jeux. De même, les sujets de la performance et de l'interactivité serviront à l'application de recherches acquises sur des médias plus connus. Des conclusions seront établies quant à l'objet de l'étude et non posées à contre courant des visions passées et présentes sur l'art de la performance. Le but de ce mémoire est non seulement de faire connaître la richesse de ce nouveau médium mais aussi de démontrer que nous sommes bien au cœur d'un nouvel outil de création artistique, de narration et d'interaction.

Cette étude sera divisée en trois parties. Elle portera sur la question de savoir si, oui ou non, le Grandeur Nature est une forme de performance et si oui, peut il s'en détacher suffisamment pour être considéré comme un Art à part. Pour cela nous essayerons, dans la première partie, de présenter le jeu de rôle Grandeur Nature sous ses aspects les plus pertinents. Nous essayerons de déterminer quels sont les structures qui sous tendent cette activité.

La deuxième partie tentera de montrer en quoi le Grandeur Nature peut être considéré comme un art de la performance. Nous entamerons une analyse de l'utilisation des matériaux propre à la performance (Temps, espace et corps) dans le Grandeur Nature. La deuxième partie mettra aussi l'accent sur les notions propres aux Grandeur Nature et que la performance n'utilise pas, ou d'une toute autre manière

(Scénario, Personnages, Simulation). Ces concepts, propres au jeu de rôle, nous permettrons de proposer une définition de ce média et un nouveau point de vue sur ce dernier.

La troisième et dernière partie brossera un tableau de ce qui se fait de plus pertinent dans le monde du jeu de rôle, ce que la théorie a apporté à ces jeux et réciproquement. Les informations listées dans cette partie seront données à titre informatif. Les chapitres précédents auront dans l'idéal su donner au lecteur la matière nécessaire pour entrevoir les promesses faites par un tel média. Comme il ne s'agit là que d'une présentation : Gardons donc le meilleur pour la fin.

1. Présentation du jeu de rôle et plus particulièrement du jeu de rôle sur table.

1.1 Historique rapide et présentation.

Le terme « Jeux de rôles » désigne à l'origine, « une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité » (Trémel, 2001). C'est un psychanalyste du nom de Moreno qui est à l'origine de l'utilisation de cette technique au début du siècle dernier. Il utilise le Psychodrame pour apprendre à un groupe de prostituées à faire face à diverses situations.¹

Le jeu de rôle en tant qu'activité ludique est né avec l'apparition de **Dungeons and Dragons**² (D&D), il y a plus de 30 ans. Après l'engouement qu'avait suscité ce nouveau loisir, le jeu de rôle a beaucoup évolué et séduit un nombre grandissant de joueurs. De nombreux jeux vidéo sont aujourd'hui dépositaires de cette culture de l'imaginaire fantastique auquel D&D avait donné naissance.

A l'origine, le jeu de rôle propose simplement à chaque joueur, de combattre au travers de son personnage, représenté souvent par une petite figurine, les monstres imaginés par le Meneur de Jeu (MJ). Le principe est simple, mais un grand nombre de

¹ Comme nous l'apprenons le séminaire de Anne Ancelin-Schützenberger paru sous le titre « jeu de rôle, connaissance du problème. »

² (TSR) en 1974 sous la plume de Gary Gygax et de Dave Arneson.

règles interviennent en amont de chaque action entreprise. En effet, la révolution engendrée par D&D porte sur le fait que le joueur est totalement libre. Le livre de règle essaye donc de proposer un système de jets de dés complexe, permettant d'arbitrer au mieux chaque situation.

Le jeu de rôle tel qu'on le connaît aujourd'hui a, depuis D&D, une vocation bien plus ludique mais reste basé sur les principes de simulation établis par Moreno. Il s'agit, pour les participants, d'interpréter un rôle en totale improvisation et ce au milieu d'un décor décrit par un Meneur de jeu. La simplicité d'une telle activité la rend parfois difficile à cerner mais la phrase précédente résume cependant assez bien ce en quoi ce jeu consiste.

Ce serait une erreur que de penser que les jeux de rôles sont nés des Psychodrames. En effet, ceux-ci sont plutôt issus des «wargames» ou encore des «boardgames». Ces jeux sur plateau consistent à faire s'affronter deux armées de figurines en essayant de penser au mieux la stratégie militaire.

D&D propose tout simplement de contrôler une seule figurine dans un univers qui se limite à l'imagination du MJ et non pas à la carte ou au plateau, qui disparaît alors. Le jeu de rôle mettra dix ans à sortir de ce sentier tracé par le jeu de Gary Gygax.

Un jeu de rôle se présente en boutique (souvent spécialisée) sous la forme d'un ou plusieurs livres traitant le plus souvent d'un univers particulier dans lequel il est possible d'imaginer des aventures ainsi que d'un éventail de règles assez larges permettant d'arbitrer les actions entreprises par les personnages. Il ne suffit pas de vouloir que son personnage saute pour que celui-ci y parvienne.

C'est dans les années 90 que la manière de jouer évolue véritablement avec l'apparition de jeu incluant une dimension psychologique et narrative totalement nouvelle. Des titres tel que **Vampire, the Masquerade**¹, propose d'incarner des immortels perdant peu à peu leur humanité. Les rôles incarnés par les joueurs demandent alors un véritable engagement dramatique et les scénarios proposés par le meneur de jeu sont construits pour encourager le drame et l'interprétation.

Les règles de simulation se font moins lourdes et laissent bien souvent le résultat d'un jet de dés à l'appréciation finale du MJ. Celui-ci prend, dès lors le nom de Storyteller, dans la gamme Vampire. L'accent est mis sur le plaisir narratif plus que sur l'action. Des notions de « concept », « Nature », « Attitude », permettent d'interpréter au mieux son personnage. Le MJ est encouragé à imaginer des histoires dans lesquelles les Joueurs feront intervenir leur personnage. Le dialogue prime sur le combat.

Un historique exhaustif n'ayant qu'un intérêt limité, il paraît plus judicieux d'expliquer plus en détail les bases de cette activité. La compréhension de ces rouages, propres au jeu de rôle sur table, nous permettra d'entrevoir la pertinence de cette étude.

1.2 Mécanismes propres aux jeux de rôles sur table

Pour pouvoir participer à un jeu de rôle sur table, il faut avant tout saisir l'importance de quatre grandes constituantes : la création des personnages joueurs, les règles, le scénario et la question du maître du jeu. Avant de nous lancer dans cette explication, il est important de préciser que presque chaque jeu possède des règles qui lui sont propres. Ce chapitre est censé dégager quelques règles exemplaires et fondamentales.

1.2.1 Création des personnages joueurs.

Les joueurs devant incarner un personnage, il est indispensable de définir celui-ci un minimum. Ces personnages joueurs sont appelés communément PJ par opposition aux PNJ (Personnages Non Joueurs) qui représentent l'ensemble des personnages que les PJ rencontreront au cours de l'histoire. Ces derniers seront incarnés et gérés par le Meneur de Jeu ou MJ. Bien souvent chaque PJ est défini par une fiche de personnage. Cette fiche rassemble la plupart des informations connues sur le PJ. Un ensemble de règles appelé « système de création » permet de remplir cette fiche. En plus des informations que l'on pourrait désigner comme informations d'état civil (age, sexe, profession), la fiche de personnage contient une série de valeur qui représentent les capacités propres au personnage. Un score noté sur dix pourra par exemple nous informer sur la force physique du personnage ou encore nous renseigner sur son aptitude à conduire une automobile.

¹ Mark Rein Hagen, édition White Wolf.

La création de personnage influencera de manière directe le jeu qui suivra. C'est à ce moment que le joueur décide de la façon dont il compte interpréter son personnage ainsi que de la façon de penser de celui-ci. Un personnage peureux a peu de chance de vivre la même histoire qu'un personnage téméraire. Idéalement, bien que cela soit assez peu souvent le cas lors de partie sur table, le joueur décide d'un background qui sera le passé « déjà vécu » par son personnage. Ce passé peut donner au MJ bien des ressources à exploiter pendant la partie.

1.2.2 Les règles.

La question des règles dans le jeu de rôle est déjà une problématique si on se réfère aux conclusions établies par diverses études sur les jeux. Par exemple, si l'on étudie la proposition de Amedo G. sur le paradigme des échecs :

Les règles eidético-constitutives d'une praxis sont les règles qui constituent l' eïdos d'une praxis et l'eïdos de ses unités (eidèmes, Eideme, eiders, eidemi). Le paradigme est donné par les règles du jeu d'échecs. La praxis appelée jeu d'échecs et ses eidèmes, les praxèmes (les pièces : par exemple, le fou; les pragèmes : par exemple, le roque; les status ludiques : par exemple, l'échec) n'existent pas antérieurement aux règles et ne subsistent pas indépendamment d'elles. Ce sont les règles qui constituent le jeu et (dans le jeu) ses unités, ses praxèmes (Conte in Ost et Van de Kerchove, 1992 : 166).

Si l'on applique cette réflexion au jeu de rôle, il faudrait croire que les règles d'un jeu de rôle le déterminent. Mais il n'existe pas de système générique propre à tous les jeux bien que certains jeux (rares) utilisent une base de règles commune. Les règles sont de plus un outil pour le jeu et sont susceptibles d'être modifiées à tout moment. Les respecter n'est pas nécessaire pour que le jeu se déroule correctement.

Les règles dans un jeu sur table servent avant tout à définir un univers cohérent avec lequel les personnages peuvent interagir. Les règles contiennent par exemple bien souvent un système de simulation de santé. Un personnage humain ne peut donc pas sauter d'un immeuble sans dommage. Des jets de dés permettent bien souvent de savoir si une action réussit ou échoue. Les valeurs données par la fiche de personnage interviennent dans les calculs qui suivent ou précèdent le jet de dés. Quand le système de règles ne permet pas de résoudre une action, il est toujours possible de trouver un

moyen plus ou moins logique de résoudre celle-ci. Le MJ improvise des règles au mieux pour que la situation garde une cohérence.

Les règles sont bien souvent complexes et nécessitent un travail d'emménagement important avant de pouvoir maîtriser une partie. En de rares cas les règles sont presque inexistantes mais bien souvent elles sont nécessaires pour que l'univers tienne la route. La décision finale appartient toujours au Maître de Jeu. Dans un jeu de rôle, la compétition entre les joueurs n'existe que si ceux-ci la désirent. Le but du jeu est uniquement d'interpréter son personnage soumis à un univers contrôlé par le MJ. Celui-ci est le plus souvent dissimulé derrière un écran et peut garder ses jets de dés secrets voire les modifier pour une raison ou pour une autre. Il a tout pouvoir sur le monde et l'histoire. Les joueurs vont décider quant à eux du choix de leurs personnages et parvenir à modifier l'histoire au fur et à mesure. La fin de l'histoire dépend de leurs actions. Elle peut être heureuse, tragique ou encore en suspens selon ce que les personnages auront accomplis. Il est d'ailleurs intéressant de constater que bien souvent, le joueur utilise la première personne pour décrire les actions de son personnage.

1.2.3 Le maître du jeu et le scénario

Le maître de jeu est en charge de la gestion des règles. Il possède donc un statut spécial au sein du jeu. De plus, alors que les joueurs ne peuvent que fixer les objectifs de leurs personnages, le MJ peut quant à lui décider des actions de chaque PNJ et de leur réussite comme de leur échec. Il peut donc décider de créer une ou plusieurs intrigues qui seront au centre de l'histoire que les PJ vivront. Il est important d'éviter la confusion entre histoire et scénario. Si l'histoire est ce que les personnages vont vivre au cours du jeu, le scénario n'est que l'ensemble des événements décidé par le MJ. Bien souvent, une grande partie de ces événements sera décidé à l'avance de façon à ce que la trame de l'histoire ait été pensée et présente un plus grand intérêt. L'écriture du scénario fait partie du travail du maître de jeu. Comme les actions des personnages peuvent modifier à tout moment la direction de l'histoire, il est important que le MJ prévoit comment gérer les modifications. Le scénario ne fonctionne donc pas comme un scénario de film. Les actions des joueurs ne sont pas pré écrites mais elles peuvent être supposées. Le scénario contient aussi parfois les fiches des PNJ ou au moins une brève description de la façon dont le MJ devra les interpréter. Le MJ peut également se

procurer un scénario du commerce auquel cas son travail sera avant tout un travail de lecture et d'assimilation. Mais il devra toujours gérer la situation si les joueurs décidaient de s'éloigner de la trame principale du scénario.

Le MJ, s'il a tout pouvoir sur le jeu, a avant tout un devoir de cohérence vis-à-vis des joueurs. Il est l'interface avec l'univers. Les joueurs agissent sur le monde à travers lui. Il est aussi responsable du dynamisme de la partie puisque c'est lui qui décide de créer les ellipses nécessaires au bon déroulement de l'histoire.

Le jeu de rôle sur table se distingue des autres jeux à plusieurs niveaux. C'est une activité à la fois simple et cependant complexe. Le maître mot étant la liberté. Les joueurs sont libres de leurs actions (ou plutôt de celle de leur personnage). Le jeu de rôle propose alors un modèle d'interaction dans son sens le plus fort puisqu'il s'agit d'un groupe de joueurs intelligents évoluant avec un univers géré de manière tout aussi intelligente.

1.3 La réputation

Avant de pousser plus loin notre recherche, il nous faut préciser dans cette partie « historique » la raison de la mauvaise réputation de ce type de jeu. C'est le plus souvent autour de faits divers que s'est créée cette opinion publique négative. Jean-Hugues Matelly présente trois des cas les plus connus où le jeu de rôle s'est retrouvé au centre d'une forte médiatisation concernant des affaires judiciaires. la profanation du cimetière juif de Carpentras en 1990, l'agression d'un enseignant à Istres en 1995 et le suicide d'un étudiant de l'école des Mines de Saint Etienne en 1995. L'étude de Matelly va fort heureusement montrer que les médias auront attiré, lors de ces trois affaires, l'opinion publique vers une vision d'une activité sectaire et parfois satanique sans en présenter véritablement le fonctionnement. Cette activité déjà méconnue souffre encore aujourd'hui de cette image. Tout doucement, le travail des associations a permis au jeu de rôle de se faire connaître en temps qu'activité ludique mais l'ombre de cette réputation marque toujours les esprits.

Cette vision d'une activité sectaire provient également d'un autre état de fait. Le simple achat d'un livre de jeu de rôle ne permet pas de comprendre de quoi il s'agit. Seule la pratique avec des initiés à ce loisir assez peu évident permet d'en saisir le

fonctionnement. Comme ce type de jeu nécessite, au-delà d'un apprentissage, un groupe de joueurs pouvant se réunir régulièrement, il devient difficile de réunir toutes les conditions pour acquérir une expérience du jeu.

De plus, comme toute activité un peu en marge (et assez technique), un vocabulaire⁷ spécifique s'est développé et une identification de groupe s'y trouve associée. Laurent Trémel apporte d'ailleurs un éclairage pertinent sur le côté élitiste des rôlistes (terme générique pour parler des joueurs de jeux de rôles). Les quelques statistiques établies montrent que cette activité est essentiellement pratiquée par les tranches les plus éduquées de la population. Trémel cite notamment Duccio Vitale qui fait une véritable apologie du jeu de rôle présentant ce dernier comme étant une « génération de jeux » qui « a remis au jour l'essence même de l'activité ludique humaine : l'alliance de l'intelligence et de l'imagination ». L'aspect « intelligent » de ces jeux en a même fait un des arguments commerciaux d'un éditeur de jeux de rôles. Trémel cite ici un thème commercial de la compagnie Jeux Descartes : «des jeux intelligents pour un public intelligent ».

1.4 Grandeur Nature

Nous avons tous, étant enfant, joué au gendarme et au voleur ou à la marchande. Ces jeux que les enfants improvisent sont « universel » même s'ils connaissent un certain nombre de variantes. Les bases du jeu sont toujours les mêmes. L'enfant décide de s'attribuer une fonction et joue à créer une histoire en utilisant ce qui l'entoure. Les espaces entre les carreaux du carrelage sont de véritables puits de lave et le balai est une épée magique. Les objets hétéroclites disposés sur le lit sont les articles d'un étalage d'épicerie. Les jeux de rôles Grandeur Nature ne sont que le prolongement de ces jeux d'enfants dans une version pour adultes. Les décors seront plus aboutis, le background et la psychologie des personnages déterminés à l'avance et le jeu sera proposé par un organisateur extérieur, ne laissant aux joueurs que la possibilité de décider des actions de son personnage.

Depuis le début des années 80, cette activité parallèle au jeu de rôle classique sur table se développe ; le jeu de rôle Grandeur Nature. Certains joueurs quittent leur table pour aller interpréter leur personnage dans des décors réels, toujours sous la tutelle d'un meneur de jeu. Celui-ci se tient cependant plus à l'écart, essayant de faire

en sorte que le décor se suffise à lui-même et que les joueurs n'aient pas besoin de faire appel à lui. Certains de ces jeux réunissent parfois plus de 200 joueurs venus d'horizons différents et proportionnellement plus de 50 meneurs de jeu. Ces jeux d'improvisations ont parfois donné naissance à de véritables performances de la part de quelques joueurs. Et c'est sur ces jeux là que nous nous arrêterons.

Comme pour le jeu de rôle sur table, il existe presque autant de systèmes que de jeux et ce paragraphe de présentation ne sera pas exhaustif. Il s'agira de présenter la ou les méthodes les plus couramment utilisées.

Un jeu de rôle en grandeur nature réunit souvent plus de joueurs qu'une partie sur table. Ceux-ci se réunissent, et incarneront leur personnage comme au théâtre d'improvisation au sein d'un décor idéalement réel ou bien créé pour l'occasion. Le jeu ne contient pas d'ellipse puisque le temps du jeu sera le temps en jeu. Chaque seconde sera l'occasion pour les joueurs d'interpréter leur personnage en improvisant et en interagissant avec les autres ou avec le décor. Chaque joueur possède comme base une fiche résumant le passé et la personnalité de son personnage.

Dans un jeu grandeur nature ou encore semi réel, le joueur est censé représenter pleinement son personnage. Lors d'un jeu sur table, un joueur peut incarner un personnage de sexe féminin aussi bien qu'un géant. Dans un grandeur nature, le personnage a l'apparence du joueur. Bien souvent les joueurs sont d'ailleurs amenés à modifier leur apparence. Dans un GN ou jeu de rôle grandeur nature, le costume est bien souvent laissé à l'appréciation du joueur. Chaque action du joueur doit être considéré comme une action du personnage. Si le personnage doit monter à cheval, le joueur devra monter à cheval.

Les caractéristiques chiffrées des fiches de personnages ne correspondent plus aux mêmes besoins. Elles sont généralement moins nombreuses et permettent aux personnages d'effectuer ce qu'un joueur ne pourrait pas faire, comme par exemple passer au travers des murs. La fiche de personnage existe toujours, mais elle contient avant tout le background du personnage, son passé, ses contacts, ses objectifs. Bien souvent, cette fiche de personnage est romancée et confiée au joueur plusieurs jours à l'avance. C'est à partir de ce background que le joueur va construire son jeu.

Le ou les maîtres du jeu occupe une fonction différente dans un grandeur nature. Ils interviennent moins régulièrement que dans un jeu sur table. Il n'ont plus à assurer l'interface avec l'univers du jeu puisque celui-ci est représenté par ce qui entoure les joueurs. De même, le scénario n'est pas construit de la même façon que dans un JDR classique. On a vu que dans un Jeu sur table, le MJ essayait de prévoir une trame que les PJ pouvait suivre ou au contraire ignorer. L'organisation d'un grandeur nature comprend souvent l'écriture d'un scénario mais si ce dernier comporte parfois des événementiels que les organisateurs seront censé mettre en place, là s'arrête la similitude avec un scénario classique. On pourrait comparer un scénario de grandeur nature au synopsis d'une pièce de théâtre. La situation initiale est donnée. Les personnages sont décrits en détail, leur passé, leurs objectifs, leurs aspirations, parfois leurs secrets sont autant d'éléments que les organisateurs doivent connaître pour pouvoir répondre aux éventuelles questions des joueurs et arbitrer au mieux la partie. Dans l'idéal, les joueurs n'auront aucun mal à interpréter ce qui appartient à l'univers du jeu et ce qui appartient au réel. Malheureusement, il existe bien des cas où le décor reste symbolique. Dans la majorité des jeux, un véritable Renoir sera représenté par une photocopie couleur.

L'histoire dans un Grandeur Nature n'est donc pas plus écrite que dans un Jeu de rôle sur table. La fin est ouverte, et dépendra entièrement des actions des personnages. Pendant un temps délimité, les joueurs vont donner vie à leur personnage, s'immerger dans un univers fictionnel et « écrire » une histoire. Ils en seront les acteurs, les auteurs et les spectateurs. Les organisateurs quant à eux ne seront témoin que d'une vision de l'histoire parmi tant d'autres et personne ne pourra se vanter d'avoir perçu l'intégralité du GN. Il existera autant de point de vue que de personnage et autant de personnage que de spectateurs.

1.5 La théorisation du GN en France et en Europe

Nombres des textes traitant de la théorie du Grandeur Nature ont été initialement tirés des bilans de conférences dressés lors de manifestation en Suède où en Finlande. Mais la France commence lentement à se mettre à jour. La question de la théorisation du Grandeur Nature se pose comme une première problématique importante. Ce loisir est proposé depuis des dizaines d'années par de nombreux organismes associatifs et nombre d'entre eux reste frileux quant à l'intérêt de la mise

en place d'une réflexion autour des possibilités offerte par ce médium au point de vue éducatif, culturel et éducatif. Le premier janvier 2007, le site www.Larp.eu¹ vit le jour, grâce au travail de l'association « Au fil du gn » et de plusieurs collaborateurs Belges et Français, dont Gilles Cruyplants, que nous citerons pour sa place en première ligne. Il est d'ailleurs l'auteur de ce texte qui tente de résumer la volonté des collaborateurs et sympathisants du projet dont j'ai la chance de faire partie.

Larp.eu est un site non commercial à vocation internationale exclusivement consacré à la communauté du jeu de rôles grandeur nature et géré par des bénévoles.

Il a pour mission de réunir l'ensemble des connaissances pratiques et théoriques disponibles sur cette activité, ainsi que tout ce qui peut permettre de mieux la comprendre, via des domaines aussi divers que le théâtre, la littérature, le cinéma, la théorie de jeux ou la sociologie.

Le développement interdisciplinaire des études sur le Grandeur Nature (GN) devrait enrichir cette pratique ludique et dramatique, permettre de nouvelles expérimentations, et faciliter l'accès à un plus large public.

Ce site a également été conçu pour être un lieu de travail, de réflexion et de création. Il offre la possibilité à tous, sous certaines conditions, d'apporter du contenu et d'échanger des idées. Il est dédié aux théoriciens, aux joueurs et aux concepteurs.

Le regroupement de la communauté internationale du GN que nous souhaitons réaliser par l'intermédiaire de Larp.eu offre en outre une information continue sur les événements (calendrier, annonces ...).

Etant donné la vocation internationale du projet Larp.eu, le site Web est essentiellement en anglais mais il comportera des parties dans d'autres langues afin de permettre à chacun de s'exprimer. Ces parties seront créées selon les demandes de la communauté.

Ce site a déjà permis de rendre accessible à la communauté rolistique (Joueurs de jeux de rôle) l'essentiel des textes publiés par les rassemblements Finnois et Suédois qui font partie de la bibliographie de ce travail. Mais il a également permis aux intéressés, en France, de se réunir autour d'une première problématique abordé dans notre introduction : La nécessité d'encourager la recherche autour du Grandeur Nature.

2. Théories

2.1 La question de la performance artistique dans le contexte d'un Jeu de Rôle Grandeur Nature

¹ L.A.R.P signifie Live Action Role Playing Game. Que l'on traduit en general par Jeux de Role Grandeur Nature.

La performance est difficile à définir et à comprendre car elle englobe un champ très large. On peut regrouper différentes pratiques sous cette appellation à commencer par le théâtre qui possède cependant ses propres théories. On peut cependant s'accorder à dire que les matériaux nécessaires à la performance sont le corps (qu'il soit organique ou non), l'espace, et le temps. Puisque cela semble indiscutable et généralisable à toute forme de performance, autant commencer par là.

2.1.1 Le corps : Les acteurs et le public

Ces dernières années, de nombreux théoriciens autoproclamés du GN se sont essayés à définir ce qu'était le Jeu de Rôle ou, le plus souvent, ce qu'était un bon Jeu de Rôle. Cette énergie déployée montre bien la nécessité de différencier le GN des autres arts performatifs. On pourrait se contenter de remarquer que le GN ne s'accompagne pas d'un « public » au sens conventionnel du terme mais les rites primitifs et les courses de poulets sur les routes texanes non plus et pourtant, ceux-ci ont fait l'objet d'études sur la performance¹. Le professeur Richard Shechner, basé à New York maintient qu'on « peut étudier tout et n'importe quoi » comme « une performance ».

Les théories sur l'art performatif ont été relues avec la volonté de les appliquer au Jeu de Rôle. Certaines théories ont même conduit à l'intégration de nouvelles méthodes dans les procédés utilisés par certains organisateurs.

En 2001, Daniel Mackay utilise la notion de spect'acteur (Boal) pour parler des joueurs de GN dans son livre décrivant les JDR comme « un nouvel art performatif ». Dans cette analogie, le joueur possède un double statut puisqu'il est aussi bien acteur de la performance que public dans le sens où il découvre le jeu des autres.

Lorsque Augusto Boal fonde le concept de spect'acteur, il part du principe que la dichotomie entre acteur et spectateur est une création artificielle renforcée par la présence de la scène. La théâtralité ne nécessite en aucun cas la présence de l'attirail qui entoure en général l'exercice du théâtre.

Theatricality is this capacity, this human property which allows man to observe himself in action, in activity. [...] Theatre does not exist

¹ Des essais sur le sujet ont été écrits par Shechner en 1993 pour ceux qui seraient interloqués.

in the objectivity of bricks and mortar, sets and costumes, but in the subjectivity of those who practise it [...] It needs neither stage nor audience; the actor will suffice. With the actor is born the theatre. The actor is theatre. We are all actors: we are theatre! (Boal 1995, 19)

Mais le concept de Boal n'est pas une simple réunion du statut d'acteur et de spectateur. Le spectateur change puisqu'il n'observe plus un discours statique mais peut intervenir et modifier l'histoire. Dans les théâtres-forums, le public est amené à donner son avis sur l'histoire à la fin de chaque scène. Le comportement des protagonistes est modifié en fonction de la volonté du public si bien que la pièce devient un spectacle d'improvisation. Mais la scène existe toujours et l'interaction reste limitée.

La « scène » n'a pas besoin d'être visible pour exister. L'art de la performance est en général séparé de la réalité par des indices qui permettent à un éventuel public de savoir à quoi il a affaire. C'est exactement comme si la performance était présentée entourée de parenthèses, qui signifieraient que les acteurs évoluent dans un « Contexte »¹ différent. Goffman explique dans *Frame analysis (1974)* qu'une action peut avoir différents sens selon le « contexte » dans lequel elle a lieu. Le « contexte primaire » étant la réalité. Dans ce même livre, Goffman offre une définition de la performance :

A performance [...] is that arrangement which transforms an individual into a stageperformer [...] an object that can be looked at in the round and at length without offense [...] by persons in an 'audience' role. (Goffman 1974, 124)

Comme Boal, Goffman note la division entre l'acteur et le public :

A line is ordinarily maintained between a staging area where the performance proper occurs and [...] where the watchers are located. The central understanding is that the audience has neither the right nor the obligation to participate directly in the dramatic action occurring on the stage. (Goffman 1974, 124–125)

¹ Traduction proposée pour parler de la notion de « Frame » établie par Goffman.

Mais Goffman va plus loin que Boal en essayant de classer les performances selon leur « pureté » en se basant sur le statut du public. Comme il semble que « tout » puisse être perçu comme une performance, cela semble en effet utile de chercher à créer une classification. A une extrémité, Goffman présente les performances les plus « pures ». Il place dans cette catégorie, le théâtre ainsi que toute représentation pour laquelle le public paie. A l'autre extrémité il place les chantiers ouvriers ou le public est inexistant malgré l'effort fourni. (Goffman 1974, 125-126)

La « pureté » de la performance est évaluée selon la relation entre ce qui tient lieu de « regardeur » et les acteurs. Mais quand ces deux antagonistes sont combinés, la notion de spect'acteur, telle qu'elle existe au sein d'un GN montre la fragilité de ces théories. Le GN trouve une place unique pour nous aider à mieux comprendre la performance et sa définition.

2.1.2 Le temps et l'espace

Markus Montola¹ donne une définition du Grandeur Nature, qui a le mérite de mieux définir l'espace qui est celui du GN ainsi que sa fonction :

Larp is a role-playing game, where the actual physical reality is used to construct diegeses, in addition to communication, both directly and arbitrarily. (Montola, 2003)

L'espace « en jeu » comprend tout ce que les joueurs peuvent utiliser pour construire l'histoire. Bien que rarement délimité de manière stricte excepté pour des raisons de sécurité, cet espace est tout naturellement fini. C'est aux joueurs de comprendre ce qui n'appartient pas à l'univers du jeu et c'est à eux également de l'ignorer.

La « réalité du jeu » dans un GN, ce qui serait l'univers fictionnel est limité physiquement à l'intérieur de la réalité objective mais sont aussi limité temporairement. Cette réalité est appelée à exister au début du jeu et meurt avec la fin

¹ Markus Montola est un ancien étudiant en communication et en sciences sociales, auteur d'une thèse sur l'organisation virtuelle des cyberspaces. Il fait partie des théoriciens finnois du Jeu de Rôle.

de celui-ci. Dès lors la Diégèse du Grandeur Nature est une réalité temporaire. Mike Pohjola¹, compare les GN avec des Zones Autonomes Temporaires² (TAZ).

Dans les Grandeurs Natures, le maître du jeu décide de façonner des règles nouvelles qui régiront une société fictionnelle. Il peut convenir d'un nouveau langage, une nouvelle façon de s'habiller et bâtir de nouvelles lois basées sur des valeurs différentes de celles auxquelles les joueurs sont habitués. Le temps lui-même peut être changé. Le jeu suédois, Mellan Himmel Och Hav (Between Heaven & Sea) avait instauré un temps fictif qui ne correspondait pas au cycle de 24 heures que nous connaissons. Le cycle diurne durait 18 heures faisant ainsi quatre jours, de trois jours réels. « Tout » peut être changé dans un GN, il suffit de trouver comment.

En cela, un GN peut être comparé avec le concept anarchique de Hakim Bey : Les TAZ. Dans une Zone Autonome Temporaire, les participants acceptent de se plier à un certains nombre de règles qui seront celles de la zone. En échange de quoi, les règles et les lois de l'état ne seront pas considérées. La Zone n'est dissoute en théorie que lorsque le pouvoir légal en place sur le territoire occupé prend conscience de l'existence de celle-ci.

The TAZ is like an uprising which does not engage directly with the State, a guerrilla operation which liberates an area (of land, of time, of imagination) and then dissolves itself to re-form elsewhere/elsewhen, before the State can crush it. [...]

And because the TAZ is a microcosm of that "anarchist dream" of a free culture, I can think of no better tactic by which to work toward that goal while at the same time experiencing some of its benefits here and now. (Bey 1985)

Parler de Zones Temporaires Miniatures serait plus juste pour parler des GN plutôt que de les qualifier d'Autonome. L'autonomie étant de trop courte durée pour pouvoir être prise en compte.

¹ Mike Pohjola est un ludologue finlandais qui a participé activement à l'écriture des essais théoriques publiés à l'occasion du Knudepunkt. Ce festival réunissant chaque année des organisateurs de GN venus de toute l'Europe.

² Qui serait peut être mieux traduit par Zone d'Autonomie Temporaire d'un point de vue lexical. En anglais Temporary Autonomous Zone (TAZ).

Dans une performance en général, le temps pendant lequel se déroule la performance contient l'œuvre et ce qui suit n'est qu'une copie ou encore une trace, rien de plus qu'un souvenir. Il en va de même au cours d'un GN. Il est envisageable que durant une performance, qu'elle soit un GN ou non, un lot de règles nouvelles s'applique. La loi ne considérera pas les gestes de la même façon si il s'agit d'une performance. Le simple fait que la volonté soit artistique permet au spectateur de posséder certaines clefs de compréhension. La performance s'entoure d'un Halo qui lui donne sa légitimité. Dans le cas contraire, l'action a été incomprise. Dans un GN, les clefs sont données avant que la performance ne commence. Mais c'est une nécessité et non une facilité. Les auteurs du scénario ne seront jamais auteurs du GN en lui-même. Leur travail consiste à donner les clefs nécessaires au déroulement de l'histoire sans être pour autant dirigeant. C'est cette compréhension des outils et des dispositifs utilisés par les organisateurs qui va nous permettre de vérifier que le GN peut être un outil pour comprendre des mécanismes qui existent dans d'autres arts performatifs.

La distance et l'ellipse

Un jeu de rôle sur table à la prétention de laisser une liberté totale au joueur et il est vrai que dans un cadre purement imaginaire, le maître de jeu peut s'autoriser toute digression. L'action d'un joueur appelle un certain nombre de changements et/ou de réactions que le maître de jeu pourra toujours décrire. Même dans le cas où un scénario était censé se dérouler dans un lieu précis, rien n'empêche à priori les joueurs de se déplacer jusqu'à sortir de ce lieu. Prenons l'exemple d'un scénario se déroulant dans une ville des états unis de nos jours. Les Personnages sont des habitants de cette ville. Il peut leur prendre l'envie de quitter le pays et de visiter la France à n'importe quel moment. Ce sera alors au MJ de leur décrire Paris et le nouveau décor. Si cela a une incidence forte sur la trame de l'histoire, la difficulté n'est pas insurmontable.

Dans un jeu Grandeur Nature, un site a été prévu pour le jeu et ce site possède de véritables limites géographiques. Au-delà d'un certain point, les joueurs échappent à la zone de jeu et donc au jeu lui-même. Bien souvent la situation dans laquelle il se trouve pousse les personnages à rester sur place. Le scénario est, dans l'idéal, étudié pour que partir soit impossible, ou sans intérêt. Mais il arrive que le site représente de manière virtuelle, un espace plus grand qu'il ne l'est en réalité. Deux groupes d'habitations éloignés d'une vingtaine de mètres peuvent par exemple symboliser deux

villages séparés par plusieurs kilomètres. Ce sera alors aux joueurs de faire l'effort de considérer qu'ils ne voient ni n'entendent ce qui se passe dans le village voisin. Si les personnages accomplissent un voyage censé leur prendre plusieurs heures et que rien n'a été prévu en jeu pour simuler le transport, ils devront passer ces heures en dehors du jeu.

L'ellipse est malheureusement un outil de narration difficilement utilisable en Grandeur Nature puisque l'action se déroule partout, pour tous les joueurs, en temps réel. Un joueur qui décide de quitter le premier village à une heure donnée doit arriver en toute logique plus tard au second village. Il devra donc prendre en compte le temps de son voyage et reporter son arrivé en fonction. Les moments échappant à la réalité du jeu brise le rythme pour les joueurs et sont à éviter. On préférera mettre en place un système simple évitant les moments hors-jeu. On pourra dans l'exemple cité plus haut, utilisé un chemin détourné qui mènera d'un village à l'autre en prenant suffisamment de temps pour que la cohérence chronologique soit respectée.

2.2. Description et analyse des procédés d'interaction et de simulation dans un jeu grandeur nature

2.2.1 Histoire immersive

En lisant les théories avancées sur le Jeu de rôle, on perçoit souvent deux visions différentes des buts que cherche à atteindre ce médium. L'une des façons de jouer, connue sous le nom de « immersionisme » tend à être caractérisée par des termes comme immersion, simulation et réalisme. La seconde approche, dite « dramatique » se veut plus théâtrale et recherche le drame, l'histoire et la performance. Cette division a été discutée dans « The Threefold Model » (Kim 1997) et révisée dans « The Three Way Model » (Bøckman 2001). Pour les Dramatistes, les immersionistes semblent rejeter l'histoire comme but d'un Jeu, mais l'interaction dans un Jeu de rôle produit une série d'événements qui, au final, créent une histoire. Il serait bon de s'attarder à comprendre la différence entre l'histoire telle qu'elle se construit et se perçoit dans un Jeu de rôle et dans un média « statique » comme un Livre, un film ou n'importe quel art performatif sans improvisation.

Une comparaison facile mais intéressante revient souvent. Le Grandeur Nature ressemble à un spectacle de marionnettes. Les Maîtres de Jeu guident les joueurs pour

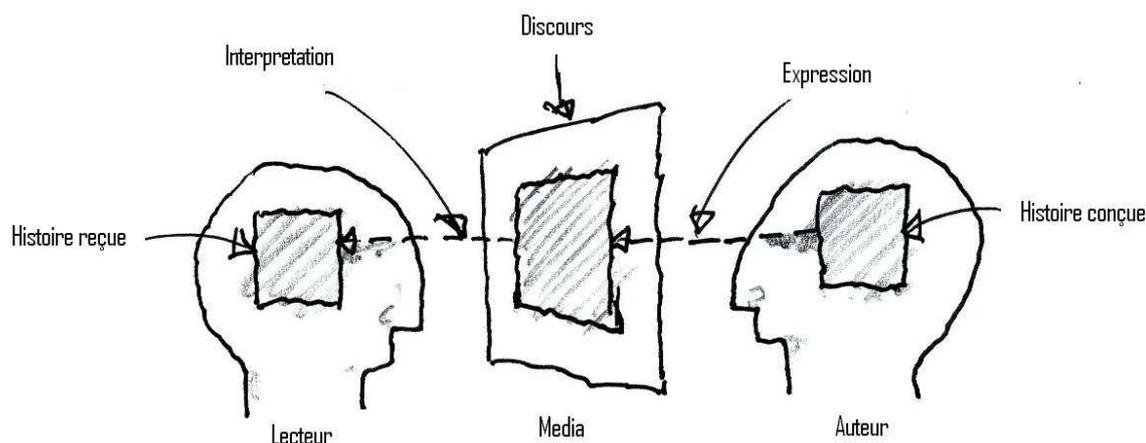
créer une histoire. Dans le théâtre de marionnettes occidental, bien que celles-ci puissent être extrêmement expressives, la liberté d'action est particulièrement limitée. Dans la tradition japonaise du Bunkaru, le marionnettiste ne se cache pas et peut donc faire évoluer ses poupées sur une scène plus vaste. Cependant l'illusion est moindre. Les deux méthodes coexistent. Plus d'expressions permettent des histoires plus variées mais la manipulation visible dessert l'immersion.

On observe la même différence dans les Jeux de rôles. Dans un jeu immersionniste, l'expérience de l'histoire est totale. Le joueur ne pense qu'à la réalité « en jeu » de son personnage. Mais il lui est plus difficile de faire s'agencer les événements pour parvenir à une fin qui conviendrait à sa sensibilité. Pour aller plus loin dans ce raisonnement, nous devons considérer ce qu'est une « histoire ».

2.2.1.1 Histoire traditionnelle

Dans un média classique et statique, le ou les auteurs créent une production qui est « fixée » physiquement et soumise plus tard à un public. L'auteur produit l'œuvre qu'il souhaite partager, isolée ou non du regardeur, et celui-ci perçoit ensuite un discours¹ qu'il retranscrit mentalement. Cela peut se représenter comme suit :

Illustration 1 : L'histoire transmise dans une narration statique.



La simplification est évidente au vu des multiples formes de narration mais il est important de comprendre ce modèle traditionnel dans un premier temps pour

¹ Les théoriciens Tzvetan Todorov et Gérard Genette, l'« histoire » se démarque du « discours » (Martin 1986) Une histoire est ce qui se construit dans le mental d'un regardeur à la lecture ou la vue d'un discours, contenu lui-même dans le médium.

formaliser les éléments de base. Une histoire n'est pas l'expression en elle-même. Le texte d'un livre n'est pas l'histoire. L'histoire est une construction imaginaire, une image mentale. A travers l'utilisation d'un médium, l'auteur essaye de partager la vision qu'il a de l'histoire avec le lecteur (Eco 1979). Après la vision de ce médium, le lecteur construit sa propre histoire et celle-ci peut être différente de celle perçue par l'auteur à l'origine. Dans le jeu de rôle sur table, le maître de jeu et les joueurs essaient en permanence de se mettre d'accord sur l'interprétation et de partager le plus exactement possible leurs versions de l'histoire. Dans un GN, il en va tout autrement.

2.2.1.2 Protagonistes

Les histoires « classiques » utilisant la narration statique tendent à avoir un personnage central à laquelle le public se rattache émotionnellement. Le point de vue de Lajos Egri est que le travail d'une histoire dramatique est de provoquer une réaction sensible et émotionnelle. L'œuvre finale de l'auteur n'est plus le texte mais le ressenti du lecteur ou du regardeur. Duchamp rejoint cette façon de voir les choses dans ses écrits. Le produit final est l'histoire perçue.

“The first step is to make your reader or viewer identify your character as someone he knows. Step two – if the author can make the audience imagine that what is happening can happen to him, the situation will be permeated with aroused emotion and the viewer will experience a sensation so great that he will feel not as a spectator but as the participant of an exciting drama before him.” (Egri 1965, 18–19)

L'identification est illusoire et personnelle. L'histoire perçue sera toujours unique. L'impact émotionnel reçu dans un Grandeur Nature est assez similaire et il est important de noter que cette émotion, qu'elle soit, ou qu'elle ne soit pas, l'œuvre, est toujours la finalité.

2.2.1.3 L'histoire en Jeu de rôle

Partant de ce qui vient d'être abordé à propos de la construction d'une histoire traditionnelle, nous allons essayer de savoir ce qu'est une histoire en jeu de rôle et en particulier ce que signifie une « histoire immersive ». Lors d'un grandeur nature, il n'existe pas de rapport auteur/public. Lisa Padol traite de cette question dans un essai sur le conte collaboratif dans les JDR :

There is nothing to prevent the video taping of a game session; however, the tape is not the text. The text is the session itself. It is, therefore, transitory, existing only for the duration of the session.

[...]

Anything which reaches the interface between the GM and the players is part of the text. Anything which does not reach the interface, and, therefore, does not affect both the GM and the players, is not part of the text.

[...]

Matthew Porter, who proposed the earlier definition, suggested that the term 'interface' be re-defined so that it includes "any interaction between two or more gamers". (Porter, Personal Interview) The interaction may be between all the players and the GM, between at least two players, or between the GM and at least one player. In short, the text is defined by the interface between or interaction of at least two gamers. (Padol 1996)

Dans un media statique traditionnel, le discours est l'interaction qui existe entre l'auteur et le public quel qu'il soit. Mais dans un Grandeur Nature, il s'agit d'une seule entité. Aussi le discours existe puisque chacun tente de partager sa vision de l'histoire. Cette multiplicité des points de vue conduit chacun à créer sa propre vision de l'univers en « jeu ».

Au cinéma, on appelle ce qui appartient à l'univers du récit, la trame diégétique. Ce qui n'appartient pas à l'univers du récit est désigné par le terme extra diégétique, comme la musique par exemple, qui n'existerait pas pour les personnages si ils existaient vraiment. Dans un jeu de rôle, chacun construit sa propre diégèse et tente de la partager avec les autres pour parvenir à une cohérence de l'histoire.

2.2.2 Le jeu de rôle comme une construction interactive des diégèses subjectives

Au cours des dernières années, le concept de « diégèse » a envahi le monde de la ludologie appliquée aux Jeux de rôle. La diégèse est plus que le monde fictionnel et les personnages qui gravitent autour. Il se passe bien plus de choses dans la tête d'un joueur que le simple repérage de ces éléments. Les émotions qu'il ne dévoile pas aux autres joueurs et qui sont provoquées par les événements de l'histoire font partie de sa diégèse personnelle. La diégèse comprend tout ce que l'on sait du monde, incluant les informations historiques, les lois physiques de l'univers parfois, les objectifs et les plans d'avenir du personnage. Les joueurs interprètent leur environnement différemment et par la communication deviennent co-créateur d'une Histoire commune mais perçue d'autant de points de vue qu'il y a d'auteurs. Personne ne peut raconter la

même histoire. Chacun vit une expérience unique. Bien que le Maître de jeu soit juge lorsqu'il existe un conflit d'interprétation embarrassant, il reste partial et tranche selon son désir et sa vision de l'histoire. Il n'existe pas de diégèse objective. Au mieux, les différentes diégèses ont une finalité identique.

Le Grandeur Nature est le point de rencontre des diégèses et de la réalité. On peut offrir une définition étonnamment claire de ce qu'est le Grandeur Nature par rapport au jeu de rôle sur table en utilisant les explications résumées plus haut :

Le Grandeur Nature est un jeu de rôle, où la réalité physique est utilisée pour construire une diégèse personnelle, partagée par la communication directement et arbitrairement.

La mise en scène permet de construire une diégèse lorsque la réalité physique ne ressemble pas à la réalité fictionnelle. Si la taille d'un rocher ne varie pas entre la trame primaire (réalité tellurique) et la réalité virtuelle, il se peut que certains symboles ou encore certaines images soient utilisées. Les dogmatistes Fatland et Wingård déclaraient en 99 dans Le Manifeste dogmatique qu'un objet ne devrait jamais être représenté par un autre objet. Mais ils acceptaient paradoxalement les joueurs incarnant leurs personnages. Aujourd'hui dépassé, cette vision des choses, purement immersionniste, a été rendue obsolète depuis, grâce à une meilleure compréhension du fonctionnement des modes d'interactions en GN.

Le nombre d'interprétations est égal au nombre de participants. Organiser un Grandeur Nature suppose de réussir à communiquer ce que l'on souhaite partager à tous les joueurs. L'une des difficultés pour ces derniers sera toujours d'analyser ce qui est diégétique et ce qui est extra diégétique. Pour que l'immersion reste possible, il est nécessaire d'éviter d'utiliser une communication extradiégétique pour communiquer son interprétation de la réalité physique. Nous tâcherons de comprendre les mécanismes qui sous-tendent cette interaction.

La liberté du joueur

Le joueur on l'a vu ne décide que des actions de son personnage, son jeu se construit grâce aux actions qu'il voudra et pourra accomplir. Le passé de son

personnage est écrit en amont par les scénariste avec ou sans consultation du joueur. Il en va de même pour tout l'univers du jeu. Durant un jeu de rôle Grandeur Nature, un joueur peut appeler au téléphone un contact quelconque et lui demander de lui envoyer quelque chose mais ce ne sera pas à lui de décider s'il recevra vraiment cet objet. Il devra mettre les organisateurs au courant de ce coup de téléphone et ce sera à eux de décider de l'incidence qu'il aura eu sur l'univers. Le contact peut décider d'amener le colis à l'endroit prévu ou choisir de rester chez lui. Il se peut aussi qu'un autre joueur est surpris la conversation et appeler lui aussi un contact pour intercepter le colis. Il devra lui aussi en référer à l'organisateur qui tranchera quant au résultat final de ces actions. L'organisateur est neutre et se doit de convenir de ce qui est le plus logique selon la situation à gérer. Il se peut malgré tout que l'organisateur choisisse de gérer la situation selon ce qui lui paraît « créer » le plus de jeu. Certaines situations sont en effet paralysantes et n'appellent pas d'interactions supplémentaires tandis que d'autres sont en effet plus intéressantes car obligeant les joueurs à faire agir leur personnage par la suite.

Dans une certaine mesure, le joueur peut néanmoins prendre certaines décisions qui ne sont normalement pas un choix de son personnage. Il peut, avec ou sans consentement de l'organisateur, selon l'impact que cela a sur le jeu, décider de modifier l'univers du jeu dans une faible mesure. Prenons par exemple un personnage qui passe plusieurs heures dans une zone particulièrement hostile. Il peut s'agir d'une forêt humide par exemple. Il peut sans que cela ne vienne perturber le jeu des autres joueurs décider que son personnage tombe malade. Étant donné la situation cela paraît vraisemblable et n'a pas d'incidence grave sur le jeu. Cette décision n'appartient pas au personnage qui ne peut choisir d'être malade ou pas mais bien au joueur, qui cherche ainsi à « créer » du jeu. Il pourra chercher à se soigner par la suite en trouvant un médecin. Il pourra éternuer au moment où il ne faut pas et se faire repérer, etc...

Ce genre de liberté n'est acceptable qu'au sein d'un jeu permettant à un joueur d'adopter un style « dramatique ». Pour beaucoup de joueurs, un jeu ne se construit qu'à travers l'immersion. Le personnage agit dans son intérêt et un « bon » jeu va lui offrir suffisamment d'opportunités d'interactions de par le scénario prévu. Une approche dramatique va permettre au joueur de travailler les actions de son personnage en fonction de ce qui lui semble le plus intéressant pour la suite de l'histoire. Il pourra

par exemple laissé tomber un indice compromettant sur sa propre personne dans le but d'attirer des problèmes par la suite au personnage. L'approche dramatique n'a pas lieu d'être dans un scénario immersif. Dans un tel scénario, tout est soigneusement ficelé pour que l'histoire puisse se dérouler sans que les joueurs n'est à prendre la responsabilité créer du jeu par eux-mêmes. Les informations laissées aux joueurs par les organisateurs sont suffisantes pour que les situations rencontrées se débloquent sans qu'un personnage agisse à l'encontre de son intérêt.

Immersion et Simulation

Si nous avons dit plus haut que les termes de simulation, et réalisme était, la majeure partie du temps associé à un style de jeu immersif. Il est pourtant difficile de faire cette affirmation sans étudier de près la façon dont la simulation et l'immersion peuvent se court-circuiter. Un joueur finit toujours par être confronté à une situation où il va lui falloir gérer l'action diégétique de son personnage par un procédé non-diégétique. Les règles de simulation utilisées par le joueur vont, dès lors, remplacer une action du personnage telle qu'elle se serait passée dans la réalité virtuelle du jeu. Prenons un exemple bien précis : si un joueur décide que son personnage veut pousser un autre personnage dans le vide, il devra utiliser les règles mises à sa disposition et annoncer au second joueur son intention. A ce moment là, les règles de simulation vont prendre le relais et vont devoir être interprétées selon le contexte.

Ces moments où les joueurs utiliseront des outils de simulation étranger à la réalité virtuelle du jeu ne seront pas immersionnistes. La « capacité d'abstraction », définit par Gilles Cruyplants comme la capacité pour un joueur à gommer les éléments non-diégétiques, va permettre aux joueurs de rester plongés dans l'ambiance malgré l'utilisation des règles de simulation. Gilles Cruyplants va plus loin en disant que ces moments ne peuvent être considéré comme une phase immersionniste « pure ».

Dans un jeu immersionniste « idéal », aucune règle ne devrait venir perturber la réalité virtuelle. Pour des raisons de sécurité, il est bien évidemment impossible de mettre en place un tel jeu. Mais les capacités des personnages sont une autre raison qui oblige les joueurs à suivre un certain nombre d'outil de simulations. Les personnages peuvent savoir désamorcer une bombe, piloter un hélicoptère, séduire n'importe qui. Les joueurs n'ont, bien souvent, aucune de ces compétences. Et quand bien même, le

joueur serait un cascadeur professionnel, je doute que beaucoup d'organisateur le laisse se jeter dans le vide sans une équipe formée pour sa sécurité. Toutes ces actions devront donc être gérées par des éléments extra-diégétique.

Les règles sont pensées en terme de « Gameplay », c'est-à-dire, qu'elle ne doivent pas ralentir le jeu, ni le perturber trop longtemps. Elles sont là pour servir le jeu avant tout. Dans de nombreux cas, la règle doit permettre de garder le joueur en conditions d'immersion. Les organisateurs sont toujours à la recherche de solutions pour rendre au mieux compte des actions des joueurs. Dans le cas où un personnage compétent décide de réparer une machine quelconque, il y a de forte chance pour que le joueur, lui, n'en ai absolument pas les capacités. Les organisateurs ayant une politique immersionniste vont devoir faire en sorte que le joueur ressente malgré tout, pendant le temps de la réparation, ce que ressentirait son personnage. Dans ce cas de la réparation, dans un laps de temps assez court, d'une machine, le personnage va devoir réfléchir aux problèmes mécaniques rencontrés, faire un effort physique pour se dépêcher, et pourquoi pas se retrouver dans des positions inconfortables. Les organisateur ayant choisit avant le jeu de donner des compétences dans le domaine mécanique à ce personnage, c'est à eux de trouver une solution pour rendre ces aspects cités plus haut. Un cas comme celui-ci a été particulièrement bien géré sur « Rouge comme la neige », Role, 2006. Le joueur voulant que son personnage répare une radio pour appeler des secours en haute montagne, devait se glisser derrière l'appareil et résoudre un problème mathématique (SUDOKU), le plus vite possible. L'avantage de l'utilisation d'une règle permettant de garder une apparence immersionniste au jeu est que le joueur, en apparence concentré sur sa réparation, reste « en jeu ». Les autres joueurs ne soupçonnent pas ce qu'il bricole derrière la machine et peuvent continuer de jouer avec lui comme s'il était véritablement en train de réparer la radio. Trouver un substrat concret sera encore la meilleur solution de garder un pied dans le jeu sans être malgré tout dans un moment immersionniste « pur ».

2.2.3 La direction des opérations

La liberté des joueurs dans un jeu de rôle, qu'il soit Grandeur Nature ou simplement « sur table », rend bien souvent difficile la compréhension et le contrôle des choses. Dans sa version dites « papier » ou « sur table » (tabletop en anglais), le (les) maîtres du jeu sont en permanence en contact avec les joueurs et peuvent plus

facilement canaliser leurs actions. On parle souvent de la toute puissance du Maître de jeu sur son univers et son scénario. Dans un jeu de rôle Grandeur Nature, le travail en amont et quelques mécanismes en jeu sont les seuls moyens qui lient le déroulement du jeu aux organisateurs. Il n'est pas rare d'ailleurs que ces derniers demandent un récapitulatif aux joueurs après le jeu pour avoir un aperçu de ce qu'ils n'ont pu observer.

Le travail de préparation des fiches de personnages, et des éventuels documents de jeu généraux (comme une présentation de l'univers de jeu par exemple) sont construites pour créer des interactions par la suite. L'objectif est de trouver un équilibre entre chacun des protagonistes de l'histoire pour que la thématique et la cohérence du jeu soient respectées. Bien définir la thématique est d'ailleurs un des outils principaux à utiliser pour garantir une cohérence au sein du jeu. Prévoir d'éventuels événementiels les programmer dans le temps avec intelligence permettra d'influencer le déroulement du jeu. S'il est possible, de garder un événementiel en réserve, pour le seul cas où l'action des joueurs ne s'engage pas sur une voie que l'on avait appréhendée, le procédé est non seulement discutable mais impose de pouvoir surveiller un minimum les personnages.

Lorsque les joueurs commenceront leur improvisation, les personnages non joueurs pourront éventuellement, de par leur proximité avec les personnages joueurs, chercher à influencer le cours des choses. Mais la liberté est bien souvent l'un des arguments clef du Grandeur Nature, tant pour les joueurs que pour les organisateurs. Nous verrons qu'il est malgré tout possible de donner cette impression de liberté tout en amenant les joueurs à percevoir l'histoire d'une certaine façon.

2.2.3.1 La thématique

Définir la thématique d'un jeu, c'est expliquer le concept de l'univers dans lequel les personnages évoluent. Il s'agit de cerner le « genre » dans lequel le jeu s'inscrit. La thématique peut également englober plusieurs « genres » différents mais ne peut se maintenir que si ceux-ci ne sont pas incompatibles. La thématique est à un jeu ce que le « genre » est à un film. De la définition précise de cette thématique découle plusieurs clefs et plusieurs codes qui permettent de saisir quelles directions l'improvisation des joueurs peut ou ne peut pas prendre. De la même manière que l'on

sait plus ou moins à coup sur que le héros d'une comédie ne peut pas mourir avant d'avoir épousé celle qu'il aime, un jeu dont la thématique serait inspiré des romans de Jane Austen (*Orgueil et préjugés*, dont est inspiré le jeu « *Tempête dans une tasse de thé* », Les Amis de Miss Rachel, 2004, 2006), ne saurait se conclure sur l'échec du mariage des deux promis.

La thématique peut être très clairement exprimée avant toute autre chose auprès des joueurs. Bien définir la thématique permet souvent aux organisateurs de viser le bon public et de s'assurer des joueurs disponibles et inspirés. Mais il est aussi possible que le jeu soit volontairement défini d'une autre manière, pour amener le joueur à découvrir par lui-même les clefs de l'univers dans lequel son personnage se trouve. (Voire dernière partie : Urgences, eXperience, 2004). Le risque étant, en ne distribuant pas toutes les clefs du jeu, de voir les joueurs interpréter d'une autre manière, les signes et les actions des autres joueurs. On aurait pu dire, « interpréter de travers » ou « mal interpréter », mais la subjectivité dans un jeu Grandeur Nature a une place tellement importante, qu'il est difficile de savoir comment naît une action précise et ce qui a conduit un joueur à jouer dans un certain registre plutôt que dans un autre.

Dissimuler la thématique d'un jeu est un pari risqué mais permet à la manière d'Umberto Eco, d'amener le joueur à construire une diégétique originale. En effet, si le jeu est construit autour d'événementiels qui font basculer la thématique originelle vers un nouveau registre inattendu, les joueurs seront amenés à jouer différemment de ce qu'ils avaient prévu. Leur jeu et leur comportement va évoluer en fonction des situations rencontrés. Il peut s'agir d'une thématique générale, normalement annoncés à l'ensemble des joueurs ou bien d'un cas particulier, où seul un joueur ou un groupe va devoir revoir ses attentes. Le jeu Urgence, eXperience, 2004 reste encore une fois un bon exemple de dissimulation de thématique générale. Ce procédé reste néanmoins moins courant que la dissimulation de thématique particulière.

Il n'est pas rare en effet, de proposer à un joueur une fiche de personnage traitant de l'ensemble de sa vie. Les jeux Grandeur Nature permettant d'incarner ces personnages sur une durée moyenne de un à deux jours, ce sont généralement les événements récents racontés dans la fiche qui retiendront son attention. Cependant, le passé du personnage peut tout à fait le rattraper en jeu. Une histoire d'amour de

jeunesse peut ressurgir durant le jeu alors que les deux protagonistes ne pensaient jamais se revoir. On se retrouve donc souvent à entrapercevoir une thématique particulière au sein de la thématique générale qui permet à un joueur de saisir l'essence particulière de son personnage au sein de l'ambiance générale. Il est important pour un joueur de pouvoir positionner son personnage par rapport au monde qui l'entoure. De façon à ce qu'il sache réagir vite, de manière plus naturelle que réfléchie face aux situations provoquées par le jeu.

La thématique peut être originale ou classique. Nous définirons la thématique classique comme une thématique se référant à un imaginaire connu ou un genre déjà développé par un autre médium. On pourrait citer par exemples « le film noir », « l'épouvante », mais aussi « la comédie musicale des années 60 » ou « les westerns spaghetti ». Le concept du jeu se définit aisément en citant les œuvres qui l'ont inspirés. Le jeu de rôle Grandeur Nature permet de revisiter des thèmes qui ont marqués les esprits. L'avantage de la démarche qui consiste à s'appropriier pour un jeu une thématique dites classique étant que les organisateurs s'épargnent le dur labeur de devoir faire passer aux joueurs via un médium mis en place pour l'occasion, l'ambiance dans laquelle ils souhaitent les plonger.

Ce travail d'explication de la thématique est plus complexe lorsque les organisateurs souhaitent baser leur jeu sur une thématique originale dont les inspirations sont plus nombreuses et ne saurait se calquées sur un référent unique. Dans ce cas l'univers de jeu et des codes qui le régissent doivent être compris par les joueurs avant le jeu. Parfois la fiche de personnages peut suffirent à faire passer cette ambiance particulière mais il faut bien souvent créer des « documents de jeu » qui permettront aux joueurs de savoir où ils mettent les pieds. Ces « documents » sont la plupart du temps un outil rêvé pour pouvoir au passage, donner aux joueurs les informations dont ils auront besoin au cours du jeu. Il peut s'agir d'un panorama de la vie politique au moment du jeu, où encore de nouvelles donnant le ton et le registre que les joueurs devront suivre.

Le jeu « Conscience 2016 », Orbalia 2007, se déroulait dans une France neuve en l'an 2016, après que l'Europe est permis au monde de connaître un formidable essor technologique. Le jeu se déroulait durant un congrès sur l'éthique et ces nouvelles

technologies, où plusieurs politiciens en campagne allaient pouvoir donner leur avis sur la façon dont la recherche devait être menée. Il était donc nécessaire, dans cet univers réaliste d'anticipation, de faire parvenir aux joueurs les informations sur les rapports étroits entretenus entre le monde scientifique et le monde politique. Mais aussi sur l'évolution de la politique en France depuis nos jours et les possibilités offertes par les nouveaux développements. Les organisateurs travaillèrent donc à la mise en place d'un journal d'une trentaine de pages proposant de nombreux articles sur les événements d'actualités. Le journal brossait un vaste portrait de l'Europe en 2016 et traitait de presque tous les sujets qui allaient pouvoir être abordés en jeu. Le Congrès réunissant les personnages devant attirés de nombreux journalistes, ce document pré-jeu avait également l'avantage de faire connaître aux joueurs le ton que la presse avait l'habitude d'employer et les sujets qui faisait la « une ». Ce jeu nous servira en outre de double exemple puisque la tournure des événements en jeu fit changer la thématique originale attendue en cours de partie, puisque les membres du congrès subirent par la suite une prise d'otages qui amena le ton et le registre à changer.

La thématique générale doit être absolument définie par les organisateurs qui souhaitent écrire un jeu de rôle Grandeur Nature. L'écriture d'un scénario est bien souvent un travail d'équipe et les auteurs doivent s'accorder sur le ton qu'ils comptent donner aux personnages et à l'univers. De plus cette thématique générale devrait toujours être transmise aux joueurs par le biais de documents de jeu ou d'une référence annexe déjà existante. Pour que le joueur puisse par la suite positionner son personnage dans cette ambiance, la fiche de personnage donne bien souvent une idée de la thématique particulière dans laquelle il se situe. Dans le cas d'une thématique classique, il peut s'agir d'un archétype, mais aussi d'un personnage plus original inspiré malgré tout par une référence connue. C'est ces informations qui donneront au personnage son caractère et lui permettront de se situer par rapport aux interactions que le jeu va lui offrir. Nous nous exprimons concernant les personnages sur un cas « idéal » où un maximum de clefs sont donnés au joueur sur l'interprétation possible de son personnage, mais il arrive bien souvent que l'interprétation des faits énoncés dans la fiche de personnage soit laissée au joueur. Dans ce cas, seul un historique précis est donné au joueur, et c'est à lui de porter un jugement sur ses actions ou plutôt de choisir quel jugement porter sur ses actions. Il pourra alors, choisir le caractère du personnage qu'il veut interpréter en toute liberté et se positionner comme bon lui

semble selon la cohérence qu'il veut donner à son personnage. La thématique est donc exprimée au travers des fiches ou d'un autre médium, pour servir de modèle à la narration future au cours du jeu. Elle donne le ton du Grandeur Nature.

Au-delà de son importance en ce qui concerne le registre et le ton employés par les personnages, la thématique peut être plus ou moins suivie par les joueurs dans ses codes et ses modes de fonctionnement. Elle peut être dirigiste ou libérale, selon qu'elle permet ou non aux joueurs de digresser par rapport à la trame qu'elle propose.

Une thématique dirigiste va pousser le joueur à ne pas s'éloigner des codes dictés par le modèle. Celui-ci sera encouragé à jouer son personnage de manière dramatique pour canaliser la narration et la contraindre à ne pas échapper au modèle choisit. Pour reprendre l'exemple du jeu « tempête dans une tasse de thé, Miss Rachel 2005 », l'oncle, opposé au mariage de sa nièce quel qu'en soit le prix, n'ira pas jusqu'à la séquestrer puisque cela lui assurerait la victoire. Il laissera toujours une porte de sortie et se contentera de mettre des bâtons dans les roues des jeunes amants.

Une thématique libérale, va offrir plus de souplesse aux joueurs par rapport au modèle(s) proposé(s). Le joueur est renseigné sur le ton que vont prendre les échanges au cours du jeu mais n'est pas obligé de s'en tenir à une ligne de conduite particulière. Il peut revisiter les codes du genre et s'en échapper. Si cela avait été le cas sur le jeu cité plus haut en exemple, l'oncle aurait dès lors pu enfermer sa jeune nièce pour couper court à toute forme de ruse. Ce changement par rapport à la thématique annoncée risque cependant d'entraîner un certain nombre de réactions appartenant elle aussi à d'autres modèles et d'autres thématiques. Le jeune amant, n'aura pas d'autre choix que de venir chercher la nièce par la force, ce qui exclura tout retour à la thématique d'origine.

Une thématique n'est bien sûr, que rarement définie comme libérale ou dirigiste mais bien souvent, située quelque part entre les deux extrêmes. C'est surtout l'appréciation des joueurs et les actions de leurs personnages qui vont faire pencher le jeu vers l'un des deux côtés. Ils choisiront ou non de s'en tenir aux codes du genre. Le basculement de la thématique vers un jeu libéré des codes proposés par les organisateurs risquant de transformer une thématique en une autre, et pouvant même,

en cas d'interprétation « imprévue » des joueurs faire d'un jeu à thématique classique, un jeu à thématique originale.

On peut schématiser les extrêmes tout en gardant à l'esprit que c'est au cours du jeu que le respect des modèles présentés va se définir.

Thématique originale libérale.

Les organisateurs proposent un modèle qui ne s'apparente pas à un médium connu, et les joueurs sont libres d'interpréter ce modèle comme ils l'entendent.

Thématique originale dirigiste

Les organisateurs proposent un modèle qui ne s'apparente pas à un médium connu, et les joueurs doivent respecter les consignes dictées par ce modèle.

Thématique classique dirigiste

Le jeu se déroule dans un contexte inspiré par un médium connu, comme par exemple un film de cape et d'épée et cela sous entend que les gentils gagnent obligatoirement lors d'un duel.

Thématique classique libérale.

Le jeu se déroule toujours dans un contexte inspiré par un médium connu. Le même film de cape et d'épée par exemple, mais les gentils n'ont aucune garantie de gagner à la fin. Dès lors le méchant peut renverser les codes et faire basculer la thématique vers une thématique originale libérale.

Prévoir et espérer, conduire l'histoire

N'étant pas partisan de la politique interventionniste qui consiste pour un organisateur à faire comprendre aux joueurs de manière extradiégétique ce qu'il attend d'eux à un moment donné ou encore à intervenir à l'aide de Personnages Non Joueurs, pour faire basculer l'histoire dans le sens qu'il désire, je ne m'attarderais pas sur ces procédés. Par contre, il est naturel, pour un organisateur, d'avoir des espérances ou des souhaits concernant la narration. Bien souvent les intrigues mises en place par le

scénario ne sont pas linéaires et avancer dans l’histoire va demander aux joueurs un travail de réflexion. Aboutir à des conclusions permet de changer son point de vue sur une situation et donc de faire évoluer les rapports entre les personnages. C’est à l’auteur du scénario et des fiches de personnages qu’il incombe de laisser suffisamment de matière première aux joueurs pour que leurs personnages puissent faire « avancer » l’histoire. Certains événementiels, certains décors peuvent par exemple ne pas être directement accessibles aux joueurs au début du jeu. C’est ce que nous pourrions appeler un élément de jeu « bloqué ». Les personnages doivent, pour accéder à ces éléments de jeu, dont ils ignorent parfois jusqu’à l’existence, réunir certaines informations. Contrairement à une pièce de théâtre, aucun metteur en scène, aucun texte, ne prévoit que quiconque trouve l’entrée d’un passage secret. Ce sera aux joueurs d’être suffisamment malin pour le découvrir.

Une politique dirigiste permet toujours de débloquer ce genre de situation. Mais dans l’idéal, les joueurs seuls devront parvenir aux conclusions qui leur permettront de faire avancer l’histoire. Fort heureusement, le jeu de rôle Grandeur Nature n’encourage que rarement les joueurs à dénouer une simple intrigue. Le jeu se situe avant tout dans les interactions entre les personnages. Aussi, la progression de l’histoire peut apporter une certaine satisfaction sans qu’elle ne soit le but premier du jeu. Les joueurs ne recherchent pas un schéma de compétition contre les obstacles placés par les organisateurs à la manière d’un jeu vidéo.

Mais au-delà des intrigues, il se peut que l’organisateur ait l’espoir de voir évoluer les rapports entre deux personnages dans une direction particulière. Dans ce cas là, une politique dirigiste, n’apporte, me semble-t-il, rien de bon. Il est préférable de faire comprendre aux joueurs dans quelle thématique le jeu prend place et qu’elle code régit l’histoire qu’ils sont en train de vivre. Ce seront là autant de rails qui éviteront à l’histoire de prendre une tournure que l’on ne souhaite pas. Malgré cela, le Grandeur Nature est un jeu où la liberté prime avant toute chose. Les organisateurs et l’auteur du scénario, ne seront en aucun cas maître du jeu. Chaque joueur sait qu’il ne contrôle rien de plus que les décisions de son personnage.

Le Casting

Un joueur de jeu Grandeur Nature va devoir incarner son personnage sur une durée plus ou moins longue et se rendre responsable des actions de celui-ci durant cette période. Il est important pour l'organisateur de savoir à qui confier un rôle et il est tout aussi important pour les joueurs de se voir confier un rôle qui leur convient. Le casting peut se faire de différentes façons mais ne se fera sérieusement qu'au travers d'un dialogue entre organisateurs et joueurs. Il arrive souvent qu'après avoir énoncé la thématique du jeu, les organisateurs fassent parvenir aux joueurs une demande (par voie orale où écrite) concernant leurs souhaits. Comme les organisateurs ne peuvent dévoiler exactement le contenu du jeu, il va leur falloir ruser pour ne pas donner des indices sur le contenu du jeu tout en cernant les joueurs dont la demande correspond à un personnage.

Les attentes des joueurs seront respectées au mieux et la répartition des rôles se fera par la suite. Une association connaît bien souvent, un large pourcentage de ses joueurs réguliers. Cela permet de penser à leurs attentes dès l'écriture du jeu. La population « GNistique » étant de plus en plus nombreuse, il est souvent difficile de répondre à toutes les demandes, et il devient de plus en plus fréquent que les jeux soient réorganiser plusieurs fois avec différents castings. Avec la généralisation des inscriptions en ligne et de l'utilisation des forums, les informations circulent plus facilement qu'il y a trente ans et les associations s'ouvrent les unes vers les autres. Plusieurs projets regroupant différentes associations se montent un peu partout, parfois même entre différents pays. Ce sont parfois les équipes d'organisateur qui se déplacent vers un site éloigné pour faire jouer un jeu pour des joueurs d'une autre association.

Le début et la fin

L'entrée en matière varie d'un jeu à un autre. Il peut s'agir d'un démarrage brutal ou d'un démarrage plus souple. Le démarrage brutal pose les joueurs face à une situation initiale et donne un signal précis de départ. La situation initiale n'est pas forcément la même pour tous les joueurs mais chacun est placé à un endroit précis et dans une situation précise. Le temps est comme arrêté avant le gong de départ. C'est la situation pré-jeu qui suit en général de près, la situation dans laquelle le joueur a laissé son personnage à la fin de sa fiche de personnage. Le jeu commence et c'est à chaque joueur de faire avancer de nouveau l'action via son personnage. Un démarrage plus

souple est possible si les personnages peuvent choisir le moment où ils entreront en jeu. Régulièrement, ce système est utilisé lorsque les personnages ne sont pas encore arrivés à l'endroit représenté par la zone de jeu. Ils peuvent alors arriver, au compte goutte, soit de leur propre chef, soit au moment indiqué par l'organisateur. Passé un certain point, le jeu est commencé et un joueur peut incarner son personnage.

Comment sait-on quand le jeu s'arrête ? Qui détermine quand et comment le jeu se termine ? La réponse à cette question doit être abordée par les organisateurs à un moment ou à un autre ; La plupart du temps avant le jeu en lui-même, lors de la préparation du scénario. De la même manière, la fin d'un jeu peut être brutale ou souple. Dans le cas d'une fin de jeu souple, les joueurs déterminent eux-mêmes le moment où ils souhaitent quitter le jeu. La transition peut par exemple se faire au moment où ils partent se coucher. Ils se couchent dans la peau de leurs personnages et se réveillent le lendemain tout à fait normalement. C'est alors au joueur de choisir le moment où il pense que le jeu mérite de se terminer. Une méthode souple a le mérite de ne pas couper l'action des joueurs en sonnant le générique de fin au cours d'une action à laquelle ils tenaient. Comme expliqué plus haut, les organisateurs ne peuvent pas surveiller le déroulement du jeu dans son ensemble dans la majeure partie des cas. Ils ne peuvent donc espérer trouver de moment idéal pour clore le jeu, sans décevoir un ou plusieurs joueurs. Toutefois, une méthode souple doit avoir une raison diégétique plausible. En effet, dès lors qu'il part se coucher, un joueur prive le jeu de sa présence ce qui n'a pas de vraisemblance dans la réalité. Son personnage disparaît du jeu. Il faudrait donc que le joueur ne soit autorisé à le faire qu'à la condition que son personnage ne puisse être rejoint par les autres personnages. Il peut avoir quitté l'espace représenté par la zone de jeu, être mort ou bien s'être téléporté, mais il est nécessaire que son absence soit explicable pour les autres personnages.

La méthode brutale non scénarisée consiste à sonner la fin du jeu à un moment précis qu'il soit annoncé ou non. Les joueurs peuvent savoir que le jeu prendra fin à une heure donnée et peuvent alors faire de leur mieux pour ne pas être tiré du jeu au cours d'une scène. La méthode a le mérite si l'annonce de la fin est faite à l'avance, permettre à chacun de juger du temps qui lui reste pour jouer et de s'éviter de se priver d'une scène à laquelle il tenait. Une fin brutale peut néanmoins être scénarisée, ce qui n'empêche pas de fixer une heure précise au préalable et d'en informer les joueurs.

Dans ce cas-là, la fin appelle un événementiel précis qui fait en quelque sorte office de générique de clôture. La scène peut contenir suffisamment d'information extra diégétique ou non qui renseigne les joueurs sur son rôle. L'événementiel peut être prévu et déclenché par défaut mais aussi être le fruit de l'action des joueurs. Ceux-ci peuvent influencer le moment où la scène de fin aura lieu et/ou la façon dont celle-ci se déroulera.

On dénombre donc 5 modèles de fins possibles pour un jeu Grandeur Nature :

Brutal Scénarisé Modulable

Une scène marque la fin du jeu pour les joueurs. Elle n'est pas fixe puisqu'elle varie selon les actions des personnages durant le jeu.

Exemple : Le jeu prend fin lorsqu'un roi est couronné. Le roi a été choisi par les personnages qui sont des gens influents dans le royaume.

Brutal Scénarisé Non Modulable

Une scène marque la fin du jeu pour les joueurs. Cette scène est déterminée à l'avance et les personnages ne peuvent pas influencer sur la façon dont elle se déroulera.

Exemple : Le jeu prend fin lorsque la cavalerie arrive.

Brutal Non Scénarisé

Une annonce extra-diégétique informe les joueurs que le jeu est terminé.

Souple Scénarisé

Les joueurs décident du moment où leur personnage quitte le jeu et cela trouve une explication logique dans le scénario.

Exemple : Les personnages sont des cadres dans une grande entreprise, ils peuvent quitter le travail n'importe quand à partir de 18 heures.

Souple Non Scénarisé

Les joueurs décident du moment où leur personnage quitte le jeu bien que cela n'ait pas d'explication logique dans le scénario.

2.3 Etude sémiotique

2.3.1 Le modèle sémiologique de Peirce

La sémiotique¹ est une méthode scientifique utilisée pour analyser la construction, le partage et l'évolution des signes, des concepts et des systèmes de signes ou de concept. Comme nous croyons que les Jeux de rôle en Grandeur Nature consistent essentiellement à bâtir une trame imaginaire² (Diégèse) construite grâce à divers mode d'interaction, la sémiotique propose une voie intéressante pour comprendre comment fonctionne l'interaction en GN. La suite de ce chapitre étudie les GN d'un point de vue sémiotique. L'application de quelques idées phares montrera la pertinence d'une telle étude. Il existe bien sûr plusieurs modèles de sémiologie en conflit. Nous nous baserons sur « The second Trichotomy » de Charles S. Peirce dans cette présentation. (Peirce 1966, Chandler 1995)

Peirce distingue trois catégories de signes distinctes : Iconique, Indexicaux et symbolique.³ Les icônes n'ont de significations que par leur similarité avec ce qu'elle représente (l'objet dynamique). Il est important de noter que l'icône est un signe potentiel de tout ce qui possède les mêmes attributs, y compris le signe en lui-même⁴.

Les symboles acquièrent une signification par convention ou par habitude sans qu'il y ait de véritable lien direct avec l'objet dynamique. Les mots sont un parfait exemple de signes symboliques.

Cependant, il est important et même essentiel de noter qu'un signe n'est jamais exclusivement iconique, symbolique ou indexical. Nous parlerons de signes indexicaux lorsque ceux-ci seront à dominante indexical et non pas purement indexicaux. Une alliance est un symbole du mariage dicté par conventionalité aussi bien qu'un signe indexical de ce qu'elle est matériellement.

Dans le jeu de rôle sur table, la majeure partie des signes utilisés est symbolique. Les joueurs utilisent néanmoins une palette assez infimes de signes

¹ Sémiotique et sémiologique sont deux termes qui ont très précisément le même sens.

² En référence et en opposition toutefois au « contexte » primaire évoqué précédemment. (Goffman 1974)

³ Aucun soucis de traduction depuis la langue de Shakespeare ici : Iconic, Indexical and symbolic.

⁴ Par exemple, la photo d'un jeune homme est une icône de ce jeune homme mais dans le même temps l'icône d'une photo.

iconiques (regards, expression du visage)¹. Dans le GN et tout spécialement dans la tradition nordique, les signes indexicaux sont prédominants :

Illustration 2 : Comparaison GN et Jeux de Rôles sur table.



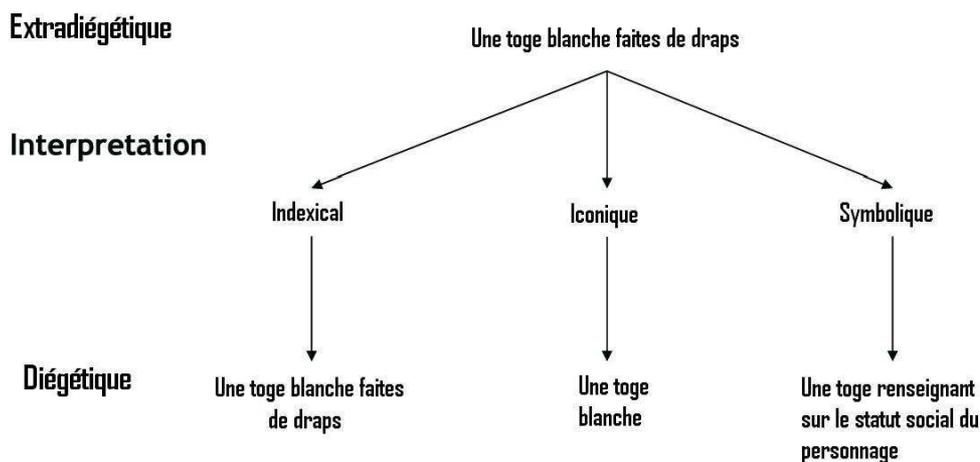
2.3.2 La cacophonie des signes

Quand un joueur marche dans la forêt, celle-ci est indexical puisque la forêt dans le monde virtuel est la même que celle du monde réel. L'épée de bois qu'il porte est iconique puisqu'elle ressemble à une véritable épée sans en être une. Ses gestes peuvent évoqués selon les règles transmises à tous, une prière particulière. Sa posture est dans ce cas symbolique. Les choses se compliquent puisque chacun est libre d'interpréter tout ce qui l'entoure comme faisant partie de l'univers du jeu pour l'incorporer dans sa diégèse personnelle.

La difficulté intervient quand les joueurs ne savent pas interpréter à quel catégorie appartient un signe. Si un joueur est amené à croiser un autre joueur portant une toge blanche ressemblant à de vieux draps. Impossible sans autre information de savoir si il s'agit d'un signe indexical en relation avec le personnage, ayant fait vœu de pauvreté et portant toujours de vieux draps blancs comme vêtement. Avec un regard purement iconique, on pourrait interpréter ce signe comme représentant une toge blanche sans signification particulière. Un joueur peut au contraire penser que le joueur en blanc appartient à un ordre particulier et que sa toge blanche marque son appartenance à celui-ci. Le joueur doit choisir une interprétation.

Illustration 3 : interpréter un signe visuel.

¹ Les signes indexicaux sont purement anecdotiques. Les tasses à café des joueurs peuvent être considéré comme les tasses à café des personnages l'espace d'une scène.



Chacune de ces interprétations conduira peut être à différents événements qui changeront le déroulement de l’histoire. Une vision purement indexicale amènera le joueur à considérer l’autre comme sans le sou ce qui n’est peut être pas le cas. Les chances de voir les interprétations différer d’une diégèse à une autre augmentent avec le nombre de signes. L’exemple précédent ne contenait qu’un seul niveau d’interprétation.

2.3.3 Conclusion à l’étude sémiotique

Les problèmes rencontrés en faisant l’étude des jeux de rôle Grandeur Nature d’un point de vue sémiotique sont des problèmes inhérents à la communication, à l’interaction et à l’interprétation. Une communication n’est efficace dans son rôle de transmission que si les deux protagonistes savent quel est le sujet de la discussion. Bien que mes convictions soient claires, les discussions continuent pour savoir si les GN peuvent être considérés comme un Art. Une application de la sémiotique nous montre la difficulté de créer un jeu parfaitement indexical où aucune diégèse ne souffrirait d’une mauvaise interprétation de l’environnement. Il en va de même pour les jeux allégoriques où l’interprétation pourrait varier d’une diégèse à l’autre sans nuire au bon déroulement de l’histoire. Malgré tout, ces jeux existent bel et bien. Et si douter de l’interprétation que l’on fait de l’environnement est toujours possible même pour les meilleurs joueurs, il existe aussi des solutions pour parvenir à construire une diégèse intelligente. Les exemples de la troisième partie illustreront ces possibilités.

2.4 La problématique de la retranscription

La frontière entre le public et le spectateur, on l'a vu, n'existe pas vraiment dans les jeux de rôle Grandeur Nature. Chaque joueur construit sa propre vision du jeu. Suivre chacun des joueurs avec une équipe cinématographique ne suffirait pas à rendre pleinement compte de la performance. Les arts performatifs ont toujours posé un souci concernant leur retranscription. S'il est facile de laisser une trace à partir d'une performance, il est plus compliqué de faire en sorte que cette trace rende compte de l'événement de manière fidèle. Dans le jeu de rôle Grandeur Nature, les moyens à mettre en place pour garder une trace d'un jeu sont nombreux mais aucun ne rend vraiment compte de ce que le jeu pouvait être.

Bien souvent, sont mis en place, photographe, caméraman, voire dessinateur, sur le site du jeu, pour pouvoir capturer quelques images de la performance. Ces images sont soumises au hasard et à la chance de celui qui en est responsable. Le photographe, par exemple (mais il en va de même pour les deux autres) se retrouve sur le site d'un jeu grandeur Nature, dans une position qui rappelle celle du reporter animalier. Il est à l'affût du cliché qui sortira de l'ordinaire. A tout moment, à un endroit ou un autre du site, peut se produire une action dont l'originalité marquera les esprits. Si personne ne peut la capturer d'une manière ou d'une autre, elle restera un simple souvenir.

Dans un scénario, il peut arriver que les organisateurs aiguille le (les) photographes vers un endroit et un moment précis. Notamment lorsqu'une intervention des organisateurs est prévue. Les événementiels, bien que moins spontanés, reste toutefois en partie improvisés et ont pour but de relancer le jeu ou de créer des réactions au sein des joueurs. Il est parfois possible de prédire un éventail de possibilités de réactions. Une situation précise et discrète visant la réaction d'un seul joueur donnera bien souvent un résultat prévisible, du moins à peu près. Et ce, particulièrement, si le jeu appelle un certain type de réaction par sa thématique.

Plus l'événementiel sera large, entendons par là un déploiement de moyen élargi, et plus il sera visible, plus il deviendra difficile d'en prévoir l'impact. Toutefois, un événementiel est généralement propice aux réactions spectaculaires.

La photographie permet de rappeler des souvenirs d'un jeu aux joueurs, mais comme on l'a dit plus haut, dans cet état d'esprit comparable à celui du reporter animalier, le « bon » cliché est rare. Les conditions à réunir pour que la photo soit réussie devant bien souvent être le fruit du hasard. Les lumières permettant l'obtention d'une photographie de qualité sont parfois mises en place dans une zone à part du jeu. Cet « atelier » est en général une zone où le jeu s'arrête et où les joueurs peuvent prendre la pose. Les lumières et le décor, tout comme la pose du personnage, sont dirigés par le photographe.

N'étant pas photographe, moi-même, pas même amateur, il me serait difficile de dégager d'autres paramètres, qui ont leur importance dans la réalisation d'une photographie. Cependant ce n'est pas temps l'esthétique du cliché qui nous intéresse, que sa fidélité. Or, dans l'espace du jeu, idéalement, tout est mis en place pour créer une ambiance autour de la thématique. La photographie, et notamment les flashes, ne peuvent que perturber cet environnement et peuvent difficilement prétendre le rendre pleinement.

Cela dit, cette part de hasard et la richesse d'un jeu *Grandeur Nature*, attire malgré tout des photographes et des cinéastes amateurs. La construction d'un espace de jeu permettant de filmer l'intégralité du jeu a déjà été réalisée. Le jeu *Réservoir Dogs* (eXperience 2003), inspiré d'un film de Quentin Tarantino, mettait en scène, tout comme le film, des malfrats réunis après le casse d'une bijouterie. La première scène du film est un repas au restaurant. Le *Caractère* des bandits est présenté à travers leur conversation. Les esprits s'échauffent vite à propos de la question du pourboire à la serveuse. Le reste du film se déroule presque entièrement dans un entrepôt après le casse qui a échoué. Voulant coller à l'esprit du film de Tarantino, le jeu se déroulait en deux parties. La première était un repas avant le casse. Les joueurs avaient reçu les informations concernant l'historique de leur personnage jusqu'à ce repas, qui devait précéder de peu le casse d'une bijouterie. La table était organisée face à une caméra fixe. La scène du repas passée, à la sortie du restaurant, les joueurs se sont vus remettre un additif à leur fiche de personnage, racontant comment le braquage s'était déroulé. Cette phase hors-jeu, prenait fin lorsqu'ils étaient introduit au compte goutte dans l'entrepôt qui était leur point de chute. Contrairement à la première partie du jeu, la tension dans l'entrepôt était perceptible du fait de l'échec du casse. L'un d'entre eux,

incarné par un Personnage-non-joueur dans la première partie du jeu, avait perdu la vie lors de l'attaque et les survivants se demandaient si l'un d'eux n'avait pas vendu la mèche à la police. Là encore, une caméra fixe dans un coin de l'entrepôt permettait de filmer l'intégralité, ou presque, du jeu. Plutôt que de couper les joueurs ou de les contraindre, cela eut pour effet de construire la narration, la rendant sans doute moins réaliste mais plus cinématographique et théâtrale. Malgré cela, certaines phases du jeu ne purent être filmées, notamment devant l'entrepôt, et beaucoup de moment de jeu aurait mérités un angle différent.

On peut aussi évoquer le projet « Les trois morts de Martin Corben », de la même association. Dans une proportion tout à fait différente, ce projet devrait s'inscrire dans une démarche ayant pour point commun, cette volonté de rendre le jeu accessible à un public extérieur. L'espace en jeu sera limité par un jeu de lumière dans un espace obscur bien plus grand. Et ces lumières modifieront l'espace au fur et à mesure. Les zones d'ombres n'étant pas accessibles aux joueurs, un contrôle des organisateurs sur les éclairages devrait permettre de canaliser l'action dans un espace précis. Le but étant de rendre lisible l'action du jeu par un public invisible, dissimulé dans une zone d'obscurité complète de l'espace plus grand. La question de savoir si les joueurs seront mis au courant de la présence de ce public reste entière.

La difficulté de rendre compte de manière idéale de l'ambiance d'un jeu, tend à faire renoncer les organisateurs à mettre en place de nouveaux moyens de retranscrire la performance. Les Photos ou les vidéos, s'avérant finalement relativement hermétiques, pour qui n'a pas vécu le jeu. Même s'il arrive parfois que des équipes volontaires de cinéaste tire un montage particulièrement réussi d'un jeu. (« Pour une poignée de Koyot », 2004, primé au festival du film court de GN). Toutefois, le milieu associatif des organisateurs de GN permet aux joueurs de tous horizons de se retrouver régulièrement et de partager ensemble ce qu'ils ont vécu au cours de ces différents jeux. Le jeu de rôle permet d'incarner un personnage au cours d'une période précise de sa vie. Et ce durant un temps bien plus long que ce que propose la plupart des autres médias. En cela, la problématique d'un rendu palpable de la performance au sein d'un jeu, rejoint la problématique générale de l'organisation des souvenirs d'une vie. Pour chaque diégèse, pour chaque joueur, il existe une tranche de vie subjective qu'on ne peut résumer ou appréhender, qu'au prix de beaucoup d'effort. Le GN n'est pas une

performance générale, mais bien une structure de média où chaque joueur évolue, créant sa propre performance au sein et à l'aide des médias et des autres performateurs qui l'entourent et l'encadrent.

3. Jeux

« Nous en arrivons maintenant au principe du comportement autonome du spectateur, principe énoncé par le G.R.A.V.¹ et, plus particulièrement par Joël Stein et François Morellet. Dans ce cas précis, le but recherché est le renoncement, après adoption des principes constitutifs de l'œuvre, à toute supervision de l'artiste. Les choix de l'artiste portent sur quelques « accessoires » (les « ustensiles »), un lieu particulier, un moment et une durée de l'« action ». Il ne reste plus, dès lors, qu'un degré à franchir pour parvenir à ce que l'on nomme aujourd'hui « actions », c'est-à-dire des manifestations au cours desquelles le comportement indépendant du spectateur est lui-même source de créativité (action créatrice dans un contexte déterminé).

Franck Popper, de l'action à la créativité, p. 203¹

Comme nous l'avons déjà expliqué, le milieu du JDR et celui du GN en particulier est un milieu relativement fermé. Les capacités d'accueil, même sur les plus grandes productions, sont toujours limitées et le milieu associatif se préoccupe rarement de recruter une nouvelle clientèle. Les salons amènent souvent des gens qui ont déjà une idée de ce dont il s'agit et des activités proches du JDR. De plus, le fonctionnement de ces actions est rendu plus complexe encore puisqu'il varie d'un jeu à un autre. Les règles changent, de même que les limites imposées par les organisateurs. La plupart du temps, pour comprendre les possibilités qu'offre le GN, il faut y participer. Cette partie se penchera sur quelques jeux qui ont été salués par les participants et qui ont tentés certaines expériences inédites.

3.1 Hamlet

3.1.1 Il y a quelque chose de pourri au royaume du Danemark

Au cours de l'été 2002, Martin Ericsson et Christopher Sandberg mettaient sur pied avec leur équipe, un GN de trois jours inspirés des trois derniers actes de Hamlet. Au sortir du jeu, les joueurs donnaient au jeu le titre de gloire de plus grand GN de tous les temps.

¹ Les membres du Groupe de Recherche d'Art Visuel se passionnent pour l'art construit et le cinématisme. Le spectateur doit devenir acteur et l'art interactif, et non seulement interactif, mais ludique...

Les scénaristes se mirent d'accord sur la transposition de l'histoire d'Hamlet dans un contexte historique fictif. Ils imaginèrent une Europe où la révolution française aurait été un cuisant échec. Le vingtième siècle étant la rencontre d'un monde industriel et cependant sous l'emprise d'un système féodal. Le jeu prenait place dans des années 30 où les échos de la révolution socialiste Russe se répandaient sur le monde tandis que la guerre civile Espagnole mobilisait l'opinion publique. La fin du gouvernement féodal se faisant sentir, la majorité des dirigeants a été évacuée vers un bunker. Leur destin se joue à l'extérieur et la question inhérente à la pièce de Shakespeare reste celle que se pose chacun des personnages : « être ou ne pas être », Se laisser aller à la mort où rester et se battre ?

La fin de l'histoire est claire pour tous. Même si tous ne sont pas mauvais, aucun d'eux n'est innocent et il est clair pour tous que la révolution ne les épargnera pas. Les semaines passées à l'intérieur du Bunker tournent rapidement à la débauche et au fatalisme. Plusieurs ellipses au cours du jeu ont permis aux organisateurs de faire de ces trois jours de jeu, deux semaines d'histoire. Les conséquences de l'enfermement et de la promiscuité furent le dégoût général des personnages pour ce qu'ils représentaient. Le portrait de l'humanité que dressaient malgré eux ces dirigeants en pleine décadence les conduisit au suicide ou au meurtre.

3.1.2 L'espace du tout-en-jeu

Contrairement au JDR sur table, le Maître de jeu d'un grandeur nature concède aux joueurs la plus grande part de l'interprétation de l'environnement. Le décor était posé dans un ancien hangar qui avait abrité autrefois des camions de pompier. La pièce centrale pouvait en contenir plusieurs. Plusieurs chambres et petits salons avaient été aménagés sur les côtés et les murs avaient été tapissés, entre autre, de tableaux et d'images pornographiques de l'époque. Un piano, de nombreux livres et quelques gramophones occupaient les différents salons. Les espaces encore libres accueillait les bouteilles de champagnes et la nourriture abondante. L'isolement avec le monde réel était renforcé par la présence de musique préalablement enregistrées ou jouées par des groupes costumés. Les joueurs eurent pour consigne de porter des vêtements montrant le mélange entre la société moderne et les attributs féodaux.

¹ Extrait du chapitre intitulé : « de la participation ludique à la créativité »

3.1.3 Dehors, la guerre

Comme dans les films d'horreur, les Grandeurs Natures se déroulent souvent dans des espaces clos et isolés du reste du monde. Il est souvent difficile de fuir l'endroit pour éviter les problèmes. Au théâtre, aucun risque que les acteurs ne cherchent à fuir la scène. On donne l'illusion que le monde extérieur existe bel et bien en faisant entrer un nouveau personnage, en faisant parvenir du courrier au personnage. Régler le problème de l'isolement en Grandeur Nature requière toujours un effort d'imagination.

Dans l'un des précédents jeux¹ de Martin Ericsson où l'action prenait place dans un sous marin, la question était amplement réglée dès le début du jeu. Toutefois, les combats sous marins nécessitèrent la mise en place d'un système informatique, que les joueurs purent utiliser, et d'un système sonore. Le jeu se déroulait dans un futur proche et lorsque l'équipage du sous marin parvint à « aborder le vaisseau ennemi », rien n'aurait pu les préparer à rencontrer huit joueurs Danois, eux même en plein GN depuis plusieurs heures et vivant une histoire totalement différente.

Pour Hamlet, une ligne téléphonique reliait le bunker à l'extérieur. Quiconque savait avoir des contacts à l'extérieur, pouvait décrocher le combiné et demander à l'opérateur de joindre quelqu'un. Une équipe de maître de jeu avait été mobilisée pour cette tâche. Ils étaient chargés de jouer chaque contact au téléphone, pour faire parvenir à chacun les (dés)informations qu'il demandait (que ce soit sur l'avancement de la révolution où sur le passé d'un autre personnage).

3.1.4 Les monologues

Plusieurs PNJ (Personnages Non Joueurs), s'étaient glissés au milieu des joueurs pour assurer un contrôle partiel de la situation par les organisateurs. Les personnages de la pièce de Shakespeare étaient de ceux-là : Hamlet, Ophelia, Claudius, Gertrude, Polonius, Laertes, Rosencrantz, Guildenstern, Horatio, Fortinbras et l'Ambassadeur Britannique. Si la majeure partie de leurs actions était improvisée autour d'un scénario général, l'un des concepts les plus novateurs de Hamlet tenait dans les « Monologues ». Les joueurs étaient informés qu'un signal précis (le son des cloches), marquerait la fin de leur action en cours. Ainsi, le jeu s'arrêtait parfois de manière

arbitraire, chacun des joueurs pouvait venir observer dans un cercle au centre de la salle, l'un des PNJ jouant son monologue, ensuite, le jeu pouvait reprendre.

L'objectif de cette méthode narrative particulière, était que chaque personnage puisse s'attribuer les monologues et réfléchir à sa position en interprétant le texte à sa manière. Pourquoi et comment cela a fonctionné, je l'ignore, mais 200 joueurs² peuvent témoigner que le procédé fonctionne bel et bien.

3.1.5 La décadence et la mort

Les règles mises en place pour Hamlet étaient extrêmement simples. Les combats étaient simulés. Si les belligérants entraient bien en contact, les coups devaient être portés sans convictions (La solution des armes en mousse fait très largement l'unanimité dans les GN). Les relations sexuelles étaient simulées elles aussi par un système dont nous reparlerons plus loin. Des salons privés étaient prévus à cet effet. Plusieurs personnes n'ayant pas participé au jeu critiquèrent vivement le fait que certaines relations sexuelles non simulées aient eu lieu durant le jeu. Les organisateurs n'ont cependant pas modifié les règles entre les deux sessions. Hamlet était, selon eux une œuvre interactive organisée pour un public adulte. Si les drogues, comme la cocaïne, étaient remplacées par du sucre ou un quelconque ersatz, l'alcool était à disposition de chacun.

Au cours du premier acte³, la violence avait des conséquences mineures. Un poison aurait pu rendre un personnage malade où l'endormir, mais en aucun cas le tuer. Au deuxième acte, la mort pouvait être évitée facilement sauf si le joueur choisissait sciemment de faire mourir son personnage. Le troisième acte fut une boucherie. Duels, accidents, suicides, suicides collectifs⁴. Les personnages prenant conscience d'avoir participé aux crimes d'un gouvernement honteux, la majeure partie d'entre eux préféra choisir la mort plutôt que d'affronter les troupes révolutionnaires en marche. Sans concertation préalable, les joueurs ont tous ressenti la précarité de leur situation et ont été amené à choisir entre une mort immédiate ou un affrontement perdu d'avance.

¹ Carolus Rex

² Deux sessions de 100 joueurs. On notera que les organisateurs ne sont jamais rentrés dans leur frais.

³ Donc le troisième acte de la pièce originale.

⁴ Bien évidemment simulés !

Hamlet est un exemple impressionnant de performance structurée. Le scénario a servi d'outil pour conduire les joueurs, en trois jours de jeu, aux mêmes conclusions.

3.2 Between Heaven and See¹

3.2.1 Créer la musique

L'un des procédés mis en place pour ce GN, organisé en 2002, mérite qu'on s'intéresse à lui. Il s'agit de la création d'une composition de 72 heures, visant à affecter directement les joueurs durant le jeu. De l'avis général, l'opération fut un succès.

3.2.1.1 Tentatives préliminaires

En 1999, un jeu intitulé Knanalshuvudet, utilisait un processus proche. Les joueurs incarnaient des anges gardiens à la recherche d'un lieu (ou d'un état d'esprit) qui leur permettraient d'entendre « la voix de Dieu ». Le fond d'un grand hall avait été équipé d'un système pointu de sons et lumières. Les musiciens et les organisateurs se trouvaient de l'autre côté de ce pan du décor, scénarisant et orchestrant les « messages de Dieu » via la lumière et les sons. Des caméras implantées dans le décor permettaient aux organisateurs et aux musiciens de connaître les demandes et les attentes des anges. Ainsi, une sorte de dialogue finit par s'établir. Chaque Joueur avait pu écouter, avant le jeu, un morceau propre à son personnage. Chaque Ange correspondant à l'un des douze sentiments de Dieu et pouvait réagir ensuite d'une manière particulière à l'écoute de celui-ci. Au sortir du jeu, Les joueurs semblaient plutôt content du résultat. Ils apprécèrent leur place privilégiée dans le jeu, et le fait de pouvoir comprendre la signification exacte d'une musique, qui, pour les personnages non-angéliques, restait insaisissable. Toutefois le caractère très limité des sentiments divins les laissa sur leur faim (colère, joie, fatigue).

3.2.1.2 L'enregistrement

Pour Between Heaven and See (BHaaS), il fut décidé d'enregistrer au préalable une composition qui ferait ensuite l'objet de mixage au cours du jeu. Pour Emma Wieslander, organisatrice principale du projet, l'environnement sonore devait paraître futuriste et susciter certaines émotions. Des samples de plusieurs thèmes de grosses productions cinématographiques américaines furent isolés. Ces derniers furent étudiés

et inséré dans la composition générale. Le but étant plus de créer un environnement sonore qu'une musique à proprement parler, les musiciens tentèrent de faire opérer certains sons à un niveau quasi subliminal. Ils souhaitaient que les changements dans la bande sonore soient imperceptibles mais que, cependant, il existe des différences sensibles entre le matin et l'après midi par exemple. Dans cette ambiance sonore abstraite, plusieurs sons totalement diégétiques prirent place, comme le bruit d'une cascade ou celui du vent. La composition fut découpée en plusieurs morceaux d'environ une heure en moyenne et les sons diégétiques permirent que le passage d'un morceau à un autre se fasse en douceur. Composer pour un film et pour un Grandeur Nature sont deux choses très différentes. La fin n'est pas pré-écrite. Seul un bon travail d'écriture et de structuration peut amener à deviner l'ambiance qui ressortira d'un jeu. Il faut deviner le rythme auquel les événements vont se dérouler et pouvoir modifier ce qui était prévu à tout moment. Pas la peine de sonner la charge en pleine nuit, alors que tout le monde dort.

3.2.2 Créer un rythme de vie

On peut dire que BHaS dura trois-quatre jours. Si les joueurs passèrent trois jours en jeu, les personnages, eux, vécurent quatre jours de leur vie. Dans ce jeu futuriste, le cycle diurne ne durait que 18 heures. Ce changement de rythme brutal eut l'effet escompté. En plus de la fatigue et du dépaysement, la progression dramatique fut entièrement chamboulée. Il faut croire que la durée importe peu, on fait plus de choses en trois journées qu'en deux. Les jours furent plus courts mais aussi plus intenses.

Dans cette société futuriste, la violence est parfaitement tabou. Les genres ne sont plus la principale différence entre deux êtres. Il y a les gens du matin et ceux du soir. Cela signifie que deux personnes sont caractérisées par cet aspect avant d'être caractérisées par leur sexe. Plusieurs familles existent avec chacune sa responsabilité dans la ville. Chacune possède ses lois et se doit de les respecter. Des codes, souvent bien éloignés de ceux en vigueur sur terre régissent cette société à part. Plusieurs ateliers eurent lieu avant le jeu pour que tous les joueurs puissent appréhender ces concepts compliqués. Les changements opérés par ces différences modifièrent même le langage. Bien que d'une importance capitale pour la reproduction, la différence de sexe

¹ Mellan Himmel och Hav

n'ayant plus la même importance, les pronoms masculin / féminin furent remplacés par de nouveaux mots.

Cet univers typique de science fiction, fut un cadre parfait pour traiter de sujets finalement très terrestres. On trouvait, au centre de l'histoire, un mariage entre quatre jeunes personnes de familles très différentes. Cette union controversée par de nombreux personnages amena les personnages à discuter longuement du bien fondé de cette décision. En littérature, comme dans un GN, la science-fiction permet une approche particulièrement intéressante de sujets de société. Ce jeu reste le meilleur exemple que je connaisse de performance utopique et engagée. L'utilisation du scénario comme moteur de l'interaction peut fonctionner parfaitement.

3.3 Urgences

Parler de jeux Scandinave permet d'avoir un certain recul. Parler des choses e profondeur empêche parfois de rester objectif et concis. Bien qu'il ne s'agisse que d'un travail préliminaire, il me serait difficile de parler plus, de jeu dont je ne connais que des comptes-rendus. Parler du GN Français me serait plus facile mais méthodologiquement difficile, toujours pour des raisons d'objectivités. Toutefois, s'arrêter sur un jeu Français auquel j'ai eu la chance de participer est nécessaire. Si j'ai choisi celui-ci, c'est uniquement parce que sa simplicité le rend plus accessible et plus facile à résumer en quelques paragraphes.

En 2004, l'association eXperience, proposait à une dizaine de joueurs un GN basé sur la série télévisée Urgence.

3.3.1 Implication

Avant le début du GN, trois des joueurs furent conduits à travers la ville, les yeux bandés par les organisateurs, prétextant que mieux valait découvrir le site au commencement du jeu. Les joueurs, toujours aveugles, ont ensuite été guidés sur un chemin tortueux, marchant sur des planches instables, essayant de ne pas marcher à côté pour ne pas se faire mal. Ils ignoraient tout de l'endroit où ils se trouvaient. Deux d'entre eux furent ensuite attachés par des chaînes solides. Un organisateur leur passa la chaîne autour du torse tandis que l'autre extrémité était reliée à une poutre du

bâtiment où on les avait poussé. Les joueurs, ne sachant plus où ils étaient ni avec qui ils se trouvaient, se demandaient pourquoi un GN, basé sur une série télévisée, nécessitait tant de précautions. A ce moment là, on les prévint que le jeu démarrerait lorsqu'un coup de feu retentirait.

3.3.2 Immersion

Un coup de feu finit par retentir et les joueurs purent retirer leurs bandeaux mais pour découvrir que l'endroit était plus noir qu'un four. Jouant la surprise et l'angoisse, les joueurs commencèrent par appeler au secours comprenant que leur situation était très inhabituelle. Au bout de quelques secondes, ils comprirent qu'ils n'étaient que deux à être enfermés ici. Tandis que l'un essayait d'obtenir le nom de l'autre, ce dernier réalisait qu'il pataugeait littéralement dans un liquide indéfinissable. Les deux personnages qu'ils incarnaient l'un l'autre faisaient partie du même service à l'hôpital. Le premier (celui qui s'était présenté) connaissait le second, et pour cause, avait une relation avec sa femme depuis maintenant un an. Quant au second, il n'avait jamais entendu parler de ce petit infirmier auparavant. Le premier commençait donc à se poser des questions sur la raison de son enfermement ici, avec le mari de son amante. En fouillant dans ses poches, il mit la main sur une cassette audio qui, il en était certain, n'était pas à lui. Le second, lui, réalisait doucement qu'il n'était pas seul de son côté de la pièce.

3.3.3 Quelques éclaircissements sur l'histoire

Au bout d'une trentaine de minutes dans l'obscurité la plus complète - Un temps que le premier mit à profit pour uriner dans un sceau qu'il avait réussi à faire glisser jusqu'à lui avec le bout de son pied - le second trouva un interrupteur. La lumière s'alluma, découvrant entre les deux hommes un spectacle morbide. Comme ils l'avaient supposé, le liquide sur le sol était du sang. Il provenait du crâne ouvert d'un homme, qui s'était visiblement fait sauter la cervelle. Il détenait l'explication du coup de feu qui les avait réveillés plus tôt. Des mains du cadavre s'étaient échappées un dictaphone et une arme à feu. Sur les consignes du premier, le second fouilla ses poches et découvrit, lui aussi, une cassette. Plusieurs minutes d'efforts communs, leur permirent de récupérer le dictaphone et l'arme. Si l'arme était vide, le dictaphone contenait une cassette sur laquelle un homme s'adressait à un certain thomas. Visiblement, le corps étendu entre eux deux était celui d'un homme qu'on avait forcé à

kidnapper nos deux personnages à l'aide d'un ignoble chantage. La cassette informait Thomas que sa famille ainsi que la police savait désormais ce qu'il avait fait. Thomas avait préféré mourir plutôt que d'affronter les tribunaux. Il avait été victime d'un dangereux malade qui s'adressait à lui par cassette interposé. Cet homme, quel qu'il soit l'avait poussé à kidnapper deux membres du personnel d'un hôpital et à se suicider par la suite. Les deux personnages regardèrent les cassettes qu'ils tenaient entre leurs mains et virent que leurs noms respectifs étaient inscrits dessus. C'était à eux maintenant que s'attaquait cet homme. Le premier se doutait bien que son aventure avec la femme de l'autre devait avoir un rapport avec tout cela.

3.3.4 Diégèses

Pendant plus de deux heures, les personnages essayèrent de s'échapper, de comprendre ce qu'on attendait d'eux, de s'entretuer. Leur mobilité réduite les contraignait aux pires contorsions pour obtenir les choses les plus infimes comme la cigarette qui dépassait de la poche du cadavre. Leur dignité fut malmenée pendant tout ce temps et les joueurs se prêtèrent de bonne grâce à ce jeu malgré tout. Rien de ce qui se passait n'avait le moindre rapport avec le jeu auquel ils étaient venus participer hormis leur deux personnages. Les joueurs avaient compris depuis longtemps que les autres joueurs ne viendraient jamais. Le joueur qui les avait conduit jusqu'ici était sans doute complice et n'avait jamais eu l'intention de jouer. Une caméra dans un coin filmait chacun de leurs gestes et il n'y avait aucun espoir de s'échapper. Le jeu durait depuis un temps difficile à évaluer et pouvait durer encore longtemps. Lorsque le jeu prit fin, sur l'intervention d'un policier blessé, les joueurs expliquèrent que, jamais ils n'avaient eu de mal à comprendre les limites du jeu. Ils s'étaient prêtés très volontiers à ce périlleux exercice d'improvisation auquel rien ne les avait préparés. La présence de l'un des organisateurs au centre de la pièce même dans le rôle d'un cadavre suffisait à les rassurer sur la durée du jeu. L'organisateur resta tout de même immobile durant les deux heures et demie, sans jamais changer de position.

Cet exemple rend compte de cet état d'esprit fondamental de quiconque participe à un GN. Le volontariat des joueurs et leur disponibilité assurent aux auteurs, une liberté très large. Tant que les organisateurs utilisent correctement les outils à leur disposition, les joueurs peuvent suivre et s'éloigner des concepts annoncés.

"Il existe au moins deux sortes de jeux. Un jeu qu'on pourrait appeler "fini" et l'autre "infini".

Le but d'un jeu fini est de gagner, celui d'un jeu infini est de continuer de jouer.

Les règles d'un jeu fini peuvent être immuables; celles d'un jeu infini doivent changer.

Les joueurs "finis" jouent dans des limites; les joueurs "infinis", eux, jouent avec les limites.

Le joueur "fini" tente de gagner la vie éternelle; le joueur "infini" joue pour la naissance éternelle."

James p. Carse (Jeux finis, jeux infinis)

3.4 Projet de jeu La grande salade

Dans ce chapitre, nous allons essayer de nous pencher sur un projet en cours. Le jeu, intitulé la Grande Salade, va nous permettre d'étudier le fonctionnement d'une méthode d'écriture d'un jeu Grandeur Nature ainsi que les problèmes posés par la réalisation d'un jeu. A l'origine de ce projet, l'idée lancée sur un Forum internet de faire un jeu se déroulant dans les tranchées durant la première guerre mondiale. Plusieurs organisateurs de Grandeur Nature Français se sont penchés sur la question, relevant rapidement plusieurs de points positifs comme négatifs.

Un très grand nombre de médias ont déjà traité de ce sujet (cinéma, littérature, théâtre), permettant aux organisateurs de se nourrir de nombreuses inspirations. La période historique a également le mérite d'être connue de tous ou presque. Et il est facile de trouver de la documentation, tant pour les joueurs que pour les organisateurs.

Cela dit, si le thème paraît attrayant au premier abord, la logistique semble complexe. Les uniformes, devront être identiques pour tous les joueurs, et il paraît difficile de ne fournir que les patrons des costumes à ceux qui s'inscriront. Ce sera donc aux organisateurs de fournir ce matériel. Une tâche qui alourdira un budget probablement déjà gonflé par le prix que coûtera le décor. Obtenir une autorisation pour jouer dans un site historique est extrêmement complexe, et offre peu de possibilité de personnalisation des lieux. Creuser les tranchées semble donc être la meilleure solution mais demande un investissement important, sans parler des effets spéciaux par la suite : explosion, fumigènes, rongeurs, faux barbelés, baraquement en dur.

Reste le problème, au cas où un terrain serait finalement obtenu pour le jeu de toute la logistique hors-jeu : Sanitaires, salle de travail pour les organisateurs, couchage, douches, infirmerie. Un budget à priori conséquent auquel il faudra prévoir une marge suffisante pour pouvoir reboucher les tranchées par la suite ce qui nécessitera une location d'engins de travaux supplémentaires, et pour pouvoir couvrir un éventuel soucis.

Le budget sans pouvoir être calculé précisément dépassait déjà de loin le budget moyen d'un Grandeur Nature particulièrement riche. Et il n'avait pas encore été question du prix de l'assurance pour les associations concernées ni du remboursement des frais engagé pour le transport et les « fournitures diverse ».

Le jeu de rôle Grandeur Nature en France est un loisir qui concerne une communauté de passionné avant tout. Et même si énormément de projet sont mis en place pour accueillir des joueurs et organisateurs débutant, il semblait clair que l'ampleur de ce projet découragerait les moins expérimentés. Les associations de GN sont la plupart du temps à but non lucratif, et leur objectif est de proposer des jeux de qualités pour un budget raisonnable, en laissant de côté la tentation de se faire du bénéfice. Et si la participation aux frais peut être réduite en augmentant le nombre de joueurs, cela reste une politique discutable. En effet, un rôle ne devrait être écrit que parce qu'il tient une place importante dans l'histoire du jeu. L'ajout de personnages supplémentaires va souvent de pair avec une diminution de la qualité du jeu. Et dans le cas précis de cette proposition de jeu, une partie du budget tournant autour des costumes, augmenter le nombre de joueur ne résoudrait rien.

L'idée fut avancée de faire, comme cela se fait parfois, plusieurs éditions du même jeu pour différent groupe de joueur. Si cela permettait de rentrer dans les frais, le budget restait le même et les sommes à avancées colossales pour une seule association.

Finalement, plusieurs associations s'étant penchées sur la question, trois d'entre elles tombèrent d'accord et conclurent que la solution la plus alléchante était d'écrire trois jeux différents ayant pour thème central les tranchées de la première guerre mondiale. Les jeux seraient organisés à peu de temps d'intervalle durant un été,

laissant ainsi la possibilité d'organiser plusieurs sessions d'un même jeu. Chaque jeu devrait utiliser les mêmes bases logistiques, le même décor et les mêmes costumes. Les organisateurs des différentes associations se tiendront au courant de l'avancée de leur travail, du nombre de rôle qu'il propose et des demandes spécifiques qu'ils auront concernant le décor et la logistique. C'est ainsi que démarra le projet.

Les associations engagées

eXpérience, à l'origine de l'idée, est une association du Val d'Oise qui organise des jeux sur la région parisienne. L'un des membres de son bureau est aussi le responsable international de la Fédération Française de Grandeur Nature. C'est une jeune association qui propose des jeux novateurs et travail en équipe réduite.

Topik, est une association de la région Marseillaise. Ses membres cherchent à se professionnaliser dans l'organisation d'événementiels grand public. Leur technicien réalise des effets spéciaux pour de nombreuses autres associations et pour la plupart des événements majeurs du Grandeur Nature en France.

TNV (Timeo Ne Veniat) est une association Bordelaise d'amoureux des ambiances occultes et historique. Leur expérience des jeux d'époques, les a tout naturellement poussé à s'intéresser au sujet.

La logistique

Chaque association possède, comme nous l'avons vu plus haut, un certain nombre de joueur réguliers. Le site commun devant permettre à chaque association d'organiser son jeu, il fallait être sûr de le rendre accessible aux joueurs de chaque association qui surveille l'ouverture des inscriptions. Après un sondage de motivation mené envers les joueurs intéressés, on vit que le déplacement n'effrayait pas vraiment la plupart des GNistes. Ce phénomène n'est pas particulier à ce jeu puisque les joueurs de GN se contraignent régulièrement à faire plusieurs centaines de kilomètres pour se rendre sur un site de jeu. Des démarches furent donc entamées par chacune des trois associations pour trouver un site correspondant à plusieurs critères précis. Il fallait que le site puisse accueillir les tractopelles nécessaires au creusage des tranchées, que les autorisations de laisser les tranchées pendant environ six mois soient obtenues, qu'un

accès en voiture soient envisageable et qu'une navette puisse être instaurée facilement entre une gare et le lieu de façon à pouvoir conduire tous les joueurs sur place.

L'idée de partenariat avec une association Allemande fut rapidement abandonnée toutefois l'association TNV persiste à travailler sur un jeu mettant en scène des personnages Allemands et Français de la première guerre, Topik et eXpérience préférant se concentrer sur le seul camp Français. Il fut malgré tout convenu que deux tranchées seraient creusées l'une en face de l'autre, et qu'elles seraient reliés entre elle par une troisième, plus petite, permettant d'installer un poste central pour les organisateurs, et les infirmeries de chacun des deux camps. Les deux tranchées opposées contiendront deux baraquements chacune pour installer les couchages des personnages et autres éléments indispensables (Cuisine de fortune, bureaux des officiers). Les tranchées pratiquées n'excéderont pas 1m50 de profondeur et la terre ainsi dégagée servira à combler et à renforcer les parapets de façon à rendre le No Man's Land invisible sans un effort préalable.

Creuser les tranchées aller nécessiter, outre la location des engins de travaux, une main d'œuvre conséquente et un temps de travail considérable. Les trois associations convinrent de prendre une semaine complète pour se relayer sur le site et faire fonctionner les engins, monter les baraquements, installés les premiers éléments de décor. Un relais en équipe sera alors organisé pour pouvoir travailler vingt-quatre heures sur vingt-quatre et finir le plus rapidement possible.

Concernant l'hygiène, des sanitaires et des douches solaires pourront être aménagées mais l'idéal serait encore que le site se trouve à proximité d'un lieu « civilisé » où les joueurs pourront se rendre, une fois le jeu terminé pour se changer et retrouver leur confort.

A l'heure d'aujourd'hui, deux sites sont encore à l'étude. L'un dans les Pyrénées, et l'autre dans les environs de bordeaux. Le démarchage continue, notamment en Auvergne. Les deux sites présente l'avantage de posséder non loin, des locaux « en dur » regroupant tout le confort moderne pour la disposition de matériel, et l'après jeu.

Les costumes et les accessoires

Plusieurs éléments de décor et accessoires de moindre importance seront fabriqués par la suite, spécifiquement pour l'un ou l'autre des jeux. Mais les uniformes utilisés ainsi que les armes à feu seront identiques, nous avons vu pourquoi. eXpérience proposa donc la mise en place d'un atelier de couture pour fabriquer les uniformes nécessaires aux trois jeux. La proposition fut acceptée mais ne pourrait se mettre en place qu'une fois les scénarios des trois jeux rédigés et après qu'un nombre précis de costumes ait été arrêté. Les responsables décidèrent donc de démarcher de nouveau pour trouver une association susceptible d'aider à la mise en place de l'atelier. Dans la région de Marseille, une association de couturière se montra intéressée par le projet.

Concernant les armes d'époques, il fut convenu d'utiliser des répliques inoffensives ou de véritables armes sécurisées et des pétards adaptés pour la simulation des coups de feu. Les armes à blanc jugées trop dangereuses et les armes dites de « soft air » manquant de réalisme. L'association TNV, organisant depuis des années des jeux se déroulant durant la seconde guerre mondiale, a déjà mis en place un partenariat avec plusieurs collectionneurs privés d'armes d'époques et quelques musées du souvenir de la première guerre mondiale. Les baïonnettes des canons seront, tout comme d'éventuelles armes blanches, reproduites en mousse recouverte de latex pour obtenir une arme souple mais ayant l'apparence d'une vraie. Leur réalisation demandera la mise en place d'un atelier au même titre que les costumes. L'utilisation supplémentaire d'armes de type « Paintball » fut laissée à l'appréciation de chaque association et ne rentrera pas en compte dans le budget commun.

Les combats aériens.

L'association Topik a entamé de son côté la réparation du squelette d'un biplan, de façon à pouvoir simulé durant leur jeu le crash d'un avion. La simulation du Crash devait se faire avec une bande sonore appropriée puis des fumigènes, le plus difficile étant de pouvoir faire apparaître sur le no man's land en un temps record l'appareil encore fumant. La scène, très visuelle, pouvait ensuite conduire les joueurs à jouer une expédition de secours d'un pilote blessé ou à tenter de récupérer du matériel dans la carcasse. Plusieurs mois plus tard, l'association eXpérience entamait des négociations avec plusieurs clubs de modélisme radiocommandé. La proposition de répéter une

véritable chorégraphie aérienne avec des appareils radiocommandés semblait attiré ces passionnés d'aviation. Les maquettes d'appareils d'époques ne sont pas rares et il existe même des dirigeables de grande taille pouvant être dirigés par télécommande. Les conditions d'assurances sont en cours de vérification étant donné le prix de tels appareils. Le souci majeur reste la réservation d'un tronçon de route d'une centaine de mètre pour pouvoir faire décoller les appareils. Les appareils peuvent s'équiper de fumigènes et ainsi simuler le crash de manière plus visuelle qu'avec une simple bande sonore. Le Biplan véritable n'apparaissant qu'après qu'une réplique réduite se soit approchée de l'endroit de l'impact. Et le réalisme pourrait être poussé jusqu'à faire lâché par les avions des bombes miniatures de façon à ce qu'elle frappe le site du jeu, loin des joueurs évidemment.

Une méthode d'écriture

N'ayant pu suivre le travail scénaristique des trois associations, nous nous pencherons sur la méthode d'écriture utilisée par eXpérience. La rédaction de leur jeu étant la plus avancée à ce jour, c'est celle qui nous fournira le meilleur exemple. En outre, si chaque organisateur a son propre mode de fonctionnement, l'écriture en équipe appelle toujours plusieurs règles incontournables. Le travail décrit ici a pour but de comprendre comment s'organise la rédaction d'un jeu Grandeur Nature sachant que « l'œuvre » à proprement parler sera par la suite laissée aux mains des « joueurs ».

Quatre scénaristes d'eXpérience décidèrent donc de travailler en commun à la rédaction du jeu et des fiches de personnages¹.

Les premières réunions eurent lieu dès septembre 2006 avec pour but essentiel, de se mettre d'accord sur les termes qu'ils souhaitaient aborder. L'idée étant de définir la thématique du jeu et les inspirations communes avant d'entamer la recherche des divers Personnages à écrire. Se mettre d'accord au préalable sur la thématique est un point à ne pas prendre à la légère pour la cohérence du jeu. Un jeu de rôle Grandeur Nature ne raconte pas « une » histoire. Le travail scénaristique en amont doit permettre aux joueurs de vivre leurs histoires en utilisant les bases données par les scénaristes. Il faut donc que chacune de ces bases scénaristiques s'inscrivent dans une même

¹ Parmi eux, Damien Lourme et Vincent Choupaut dont nous avons déjà cité une création. (Urgence, 2004)

thématique, dusse-t-elle être « large », pour que les Diégèses des joueurs gardent entre elles une certaine cohérence. Deux Diégèses peuvent s'opposer et rompre les possibilités d'interactions entre les deux personnages. Si un personnage s'inscrit dans une thématique parodique digne d'une comédie, son jeu ne trouvera pas de répondant chez un personnage réaliste et historique. De la même manière, il est important de fixer un certain degré de gravité aux bases scénaristiques. Si le scénario prévoit la destruction du monde dans les cinq prochaines minutes et que les personnages sont prévenus, il y a fort à parier que le vol répété de chaussures dans le baraquement n°= 3 n'aura plus vraiment d'intérêt pour quiconque.

Dans le cas de la rédaction de leur jeu, les scénaristes d'eXpérience décidèrent de choisir une thématique réaliste classique et libérale, directement inspirés des films Français dénonçant les absurdités de la guerre et de celle-ci en particulier. (*Le Pantalon*, Yves Boisset 1997, *Un long dimanche de fiançailles*, Jean Pierre Jeunet 2004, *La Chambre des officiers*, François Dupeyron 2001). Choisir les inspirations ne revient pas à faire un travail d'adaptation. On se place dans un schéma totalement différent lorsqu'on écrit un scénario de film et lorsqu'on rédige un scénario de Grandeur Nature. Les attentes de joueurs ne sont pas les attentes de simples spectateurs comme on l'a vu plus haut. Choisir une thématique et une ambiance avant le jeu n'est pas forcément l'approche la plus simple. Le travail scénaristique s'effectue sans doute plus facilement en répertoriant dans un premier temps les idées de personnages et d'intrigues des scénaristes et en les reliant entre elles mais le risque de se disperser et d'obtenir un jeu moins cohérent et bien souvent creux est plus présent. En déterminant à l'avance l'ambiance et le type d'émotion que l'on veut faire ressentir, on entame un véritable travail de recherche pour créer des situations de jeu précise. C'est ce que Frédéric Barnabé, auteur de plusieurs scénarios connus, appelle l'approche « par le bas », « artistique », ou encore « terminale » :

« C'est plutôt l'approche des scénaristes expérimentés. Ici, on ne cherche pas à construire une trame globale et à la préciser. On change de référentiel en commençant au contraire par les noeuds terminaux que sont les personnages. On se fiche donc dans un premier temps de la liste complète des personnages. On se fiche de la trame principale, de la cohérence des intrigues, d'intrigues en elles-mêmes. On liste des "situations de jeux" que l'on cherche à créer. On liste des sensations, des émotions que l'on veut faire ressentir aux joueurs. On pense à la perception du joueur (la facette) avant tout autre aspect du scénario. On

recherchera seulement après une intrigue qui permet d'intégrer les "situations de jeux" que l'on a imaginé. L'intrigue se construira à partir de cela, en cherchant à assurer pour chaque joueur que le déroulement du scénario "vu par lui" sera passionnant. »

Cette approche se démarque de l'approche globale, plus régulièrement utilisée, qui consiste, par exemple à déterminer dans un premier lieu, une intrigue centrale et à relier ensuite à celle-ci des personnages archétypaux listé à l'avance. Si la méthode est plus simple, le seul fait de se donner un nombre de personnages avant de savoir de quoi ils seront faits augmente les chances de se retrouver avec un personnage creux et synthétique.

Choisir la thématique et les inspirations ne revient pas à faire un travail d'adaptation. On se place dans un schéma totalement différent lorsqu'on écrit un scénario de film et lorsqu'on rédige un scénario de Grandeur Nature. Les attentes de joueurs ne sont pas les attentes de simples spectateurs comme on l'a vu plus haut. Les bases scénaristiques laissées dans les fiches de personnages seraient donc avant tout rédigées dans le but d'encourager un jeu privilégiant le rapport humain. Le jeu prendrait place au sein d'un bataillon en 1917, coupée du reste des lignes Française et sentant ses dernières heures arrivées, laissant à chacun le choix de profiter des dernières heures comme il l'entend (chercher une solution désespérée, continuer de mener le combat, se résigner, obéir, désobéir, échanger, boire, fuir, se repentir...). Toujours dans le but d'encourager les personnages à se rapprocher les uns des autres, il fut convenu que les survivants du bataillon serait suffisamment peu nombreux pour tous se connaître.

L'étape suivante consistait à coucher sur le papier toutes les possibilités offertes par cette thématique, à les trier, et à en tirer suffisamment d'idées pour rédiger des personnages riches et équilibrés. Une semaine d'isolement dans une maison commune fut donc décidée. En décembre 2006, les quatre scénaristes s'organisèrent donc pour consacrer chaque jour, pendant une semaine, huit heures, à la rédaction de leurs idées. Plus d'une centaine d'« intrigues » furent rédigées. Une intrigue ne pose pas forcément une énigme. On désigne par ce terme, tout élément d'une fiche de personnage pouvant ressurgir pendant le jeu. Aucune intrigue ne fut rédigée de manière nominative, des numéros remplaçant pour le moment les noms des personnages. Les intrigues ne

furent pas rédigées dans le but de relier les personnages entre eux, mais dans le but d'offrir des situations de jeu riches en émotions. C'est plus tard que ses intrigues seront triés et répartis entre des personnages précis. Le point de départ de plusieurs intrigues fut l'imagination d'une situation de jeu. La volonté par exemple de donner à un personnage la possibilité de se rebeller contre leur situation absurde, inspire par la suite une intrigue concernant l'organisation de réunions socialistes au sein du bataillon.

L'exemple qui suit présente la forme plus que le fond. Les intrigues rédigées pour le jeu étant bien sur plus complexe.

P1 est amoureux de P2, une femme qui accueille les soldats sans famille en permission.

P3 aide P4, menacé du peloton d'exécution pour son comportement subversif.

P5 organise des réunions en cachette des officiers pour promouvoir ses idées socialistes

Par la suite, il va falloir réduire le nombre de personnages et dessiner le profil de ces derniers. Le but étant que les personnages soient crédible et possède chacun un passé assez riche, stimulant, et offrant un large éventail de piste à aborder dans le jeu pour créer des interactions avec les autres. Les intrigues sont donc relues et triées pour pouvoir être assemblées et constituer une base au passé d'un personnage.

Pour utiliser les intrigues proposées dans l'exemple précédent. On pourrait par exemple proposer que P1 P3 et P5 ne soit qu'un seul et même personnage. Son profil se dessine donc peu à peu. Un nom ou un nouveau code, désigne le personnage et l'on sait désormais qu'il est tombé amoureux d'une femme lors d'une permission, qu'il a aidé un déserteur et qu'il organise des réunions sociales, ce qui pourra, si cela se sait au cours du jeu, lui attirer les foudres de ces supérieurs.

Lorsque l'on commence à entrevoir un embryon de personnage, il est important d'essayer de savoir quel sera le point de vue du joueur sur le jeu. S'il est impossible de prévoir ses actions, on peut au moins savoir quelle sera sa situation au départ du jeu et quels événements risquent de lui tomber dessus. Si l'ensemble n'est pas satisfaisant ou insuffisant, il faut revoir et corriger le tir jusqu'à obtenir un personnage dont on sera sur qu'il sera suffisamment riche. Au vu de ce que l'on sait désormais des personnages, d'autres idées peuvent à tout moment s'ajouter aux intrigues déjà mise en place, mais

une rédaction de background sommaire peut déjà être réalisée. Cette fiche résumera surtout les faits appartenant au passé du personnage. Il faudra par la suite confronter régulièrement les personnages entre eux, et vérifier que toute la chronologie des événements se tient. Pour cela, une chronologie complète et datée précisément fut réalisée. Elle regroupe tous les faits et gestes important des personnages du jeu mais aussi de personnages qui, s'ils ne seront pas incarnés par des joueurs, ont contribué à créer la situation actuelle.

Une fois que les caractères des personnages, au vu de leur vie et de leurs actions, ont été bien définis, des noms ont finalement été choisis. La rédaction définitive, ou presque, des fiches a commencé. L'ambiance réaliste du jeu devant ressortir, un véritable effort de rédaction a été fourni pour plonger les joueurs dans l'ambiance dès la première lecture. La première personne du singulier a été choisie pour d'ores et déjà supprimer tout rapport avec un narrateur extérieur automatiquement entraîné par l'utilisation du « il ». Le jeu à également l'avantage de renvoyer aux nombreuses lettres de poilus qui sont parmi les plus beaux témoignages qui nous restent de la guerre de 14 et qui comptèrent parmi les inspirations historiques.

La fiche de personnage est le premier contact d'un joueur avec le jeu. C'est la base qui lui donnera l'envie ou non de faire un réel effort par la suite. Une fiche n'abordant que de manière succincte les actes du personnage, sans se soucier de poser un rythme indispensable à l'analyse des faits, ne donnera pas au joueur l'envie de la lire plusieurs fois. Il se contentera la plupart du temps de retenir l'essentiel et ne fera pas l'effort de se plonger dans l'ambiance au moment du jeu. Tandis que s'il peut au travers des actions de son personnage, correctement romancées, deviner son caractère, et extrapoler sur e qui pourrait être son futur, il a déjà mis un pied dans le jeu. C'est la fiche de personnage qui est l'accroche principale d'un jeu.

Le début du jeu sera brutal. La thématique semblait appeler d'elle même ce genre de plongée sans concession dans le vif du sujet. Le jeu commence au moment d'une charge sur la tranchée d'en face, et sera probablement le seul moment du jeu où l'action aura une place d'importance. Plusieurs PNJ tomberont sous les balles de l'ennemi de façon à bien ancrer dans les esprits l'aspect définitif de la mort d'un personnage. La tranchée adverse sera par la suite bombardée de fumigènes simulant

des gazes, les obligeant à se rapatrier dans leur tranchée ou le jeu pourra véritablement commencer. Ce modèle de générique va permettre de plonger directement les joueurs dans leur rôle et de les mettre en condition pour la suite du jeu.

La fin n'a pas encore été parfaitement défini mais sera probablement Brutale et scénarisé mais non modulable. Elle sera vraisemblablement déclenchée par un événementiel final comme l'arrivée tant attendu du courrier et la remise d'une lettre à chacun des personnages. Chacune des ses lettres contenant un message les informant que le jeu est terminé...

Le travail est maintenant loin d'être terminé, plusieurs fiches sont encore en cours d'écriture et plusieurs séances de relecture vont permettre de corriger les éventuelles erreurs. Régulièrement, une nouvelle idée vient s'ajouter aux intrigues déjà mise en place et oblige les scénaristes à modifier un certain nombre de détails. Il y a derrière un travail logistique propre à ce jeu qui demandera un effort logistique à eXpérience uniquement. La réalisation de courriers adressés aux personnages n'étant qu'un exemple. Il faudra aussi mettre en place un système de radio esthétique et fonctionnel, préparé des fusées éclairantes, simuler le crash d'un avion au loin. Autant d'éléments qui demanderont eux aussi leur lot de réunion préparatoire. L'association Topik ayant la chance d'avoir un artificier professionnel dans ses rangs qui se chargera de réaliser les effets spécifiques demandés par chaque association.

4. Conclusion

Nous avons étudié plusieurs aspects de ce qu'est un jeu de rôle Grandeur Nature et nous pouvons donc établir qu'un jeu particulier peut se décrire selon, au minimum, la façon dont ces aspects généraux ont été traités. Au-delà du scénario et des personnages, qui sont spécifiques à chaque jeu, la thématique est un des éléments

XXX

Thématique

Immersion / dramatique

Indexicalité des signes

Début fin

Direction (contrôle orgas)

Rédiger ce mémoire offre la possibilité de faire dans un premier temps découvrir un médium peu connu et souvent incompris. Les possibilités qu'il offre et les méthodes d'improvisation qu'il propose méritent d'être étudiées en profondeur. Franck Popper dans « Art Action, Participation » décèle les indices d'un nouvel Art populaire. Ce qu'il appelle un Art de participation créatrice et de transformation de l'environnement. Nous avons dégagé les méthodes qui permettent la mise en place de Zones Artistiques Autonomes, donné plusieurs pistes concernant la construction diégétique et appliqué plusieurs théories esthétiques modernes à une réflexion sur le Jeu de rôle. Ce dernier prend une place de choix au sein des sciences humaines « opérationnelles ».

La sémiotique, science humaine également, ouvre un terrain fertile pour l'étude des rapports humains au sein d'un Grandeur Nature ou d'une performance artistique improvisée ou partiellement improvisée.

De plus, on en arrive aujourd'hui à condamner, comme Morellet par exemple, les artistes conceptuels et proto-conceptuels, qui garde la félicité de leur travail et s'accapare le mérite de leur influence sur le(s) spectateur(s). Il écrit :

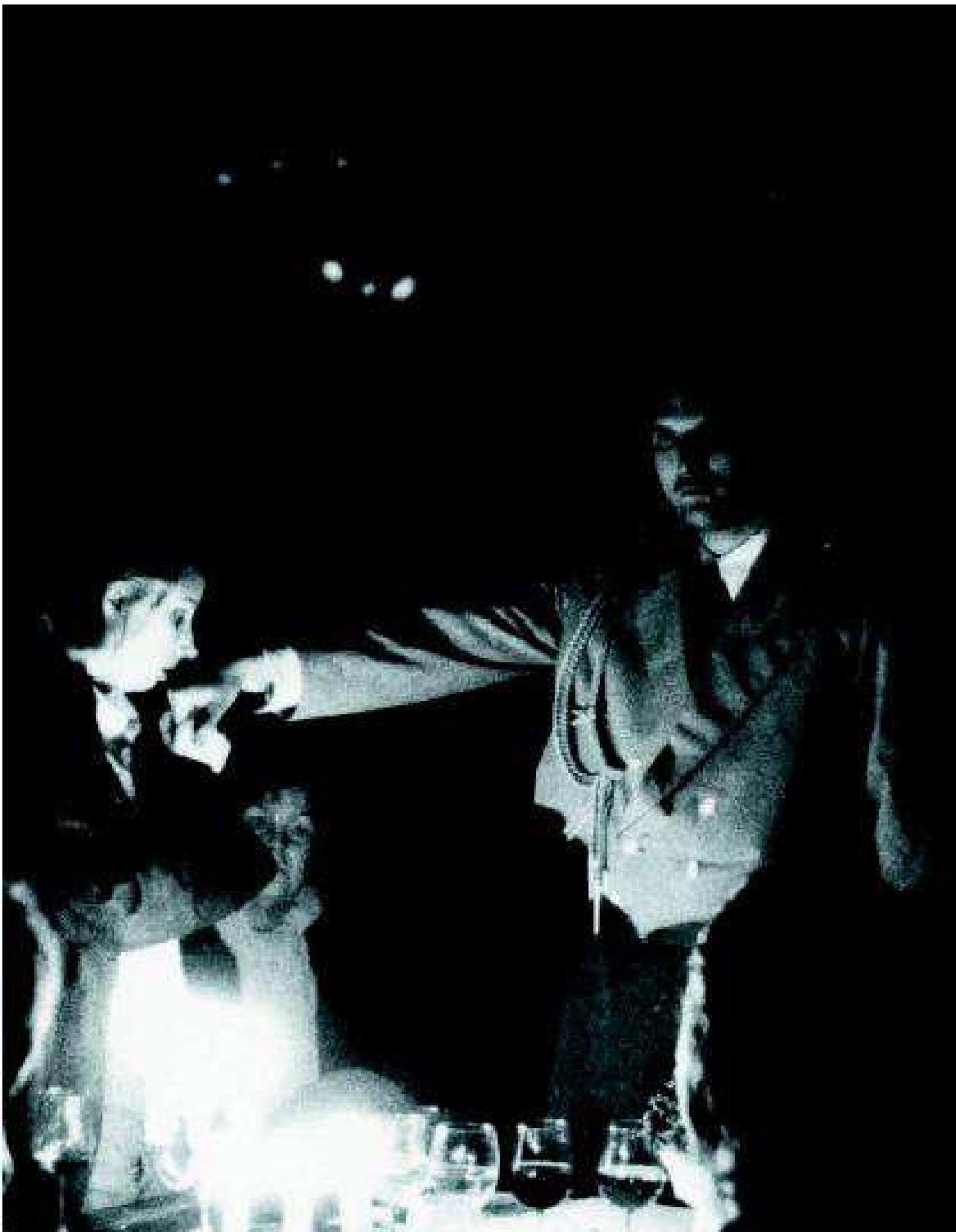
« La prétention des artistes modernes, soit à transmettre des messages, soit à endosser la paternité des délires provoqués par leurs œuvres, est injustifiée et irritante. De plus, elle brouille les cartes et empêche de comprendre et d'étudier le comportement et les motivations des spectateurs »

Il conclut en souhaitant que les spectateurs cessent d'être :

« Les humbles vassaux des grands génies, qu'ils reprennent leur dignité, leur activité devant ceux qui ne doivent être au plus que les meneurs de jeux »

C'est précisément ce rôle de « Meneur de jeux » que les organisateurs de Jeux de rôles ont souvent choisis pour se définir. Se faire appeler « Artiste » ne leur viendrait pas à l'idée et je crois que c'est pourtant ce qui leur aurait évité cette incompréhension générale. Aujourd'hui, le jeu de rôle répond à cette demande du spectateur à faire de l'œuvre d'Art son terrain de jeu.

La participation des joueurs et la disponibilité qu'ils offrent à l'organisateur diffèrent radicalement de la façon dont le public se manifeste généralement face aux œuvres (même interactive). Ces créations et l'épanouissement qu'elles connaissent depuis quelques années remettent en cause le statut de l'artiste. S'il continue d'en choisir les matériaux comme le temps, le lieu et dans ce cas, les personnages, plus que jamais, Le Grandeur nature montre comment l'artiste peut abandonner sa création à la responsabilité d'un « public ». On est bien loin de la littérature ou du cinéma où le spectateur abandonne son regard à la volonté de l'artiste. Dans les Jeux de Rôles en Grandeur Nature, des outils nouveaux comme le scénario, les fiches de personnages, offre aux organisateurs la possibilité de confier la construction de la performance aux décisions d'individus. Chacun étant libre de ses choix. L'art devient une discipline communautaire qui ne se contente plus d'un médium mais d'une structure de médias propice au développement d'un art total. La relation producteur consommateur s'abolit et disparaît dans un phénomène social et associatif de création par et pour tous. Les besoins esthétiques rejoignent les besoins ludiques et se satisfont par des moyens bien différents de l'actuel comportement de consommateur qu'on attribue au public des expositions. Dans un marché de l'art dont les productions sont de moins en moins saisissables et de plus en plus tourné vers l'art social, le Jeu de rôle apparaît comme une réponse possible à la structure attendue par un public actif et volontaire.



Bibliographie

Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne* (édition confidentielle en 1956, seconde édition en 1959), Collection Le Sens Commun, Éditions de Minuit, Paris, 1973.

Erving Goffman, *Les rites d'interaction* (1967), traduit de l'anglais par Alain Kihm, Collection Le Sens Commun, Éditions de Minuit, Paris, 1974.

Genette, Gérard, *Discours du récit*, in : *Figures III.*– Paris : Seuil, 1972.

Genette, Gérard, *Nouveau discours du récit.*– Paris : Seuil, 1983.

Lindekens, René, *Texte, image et société.*– Paris : Aux Amateurs de Livres, 1991.

Souriau, Étienne, « *La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie* », in : *Revue internationale de filmologie*, n°7-8, 1951, pp. 231-240.

Popper, Franck, *Art-action et participation*, Klincksiek, Paris, 1980.

Eco, Umberto, *Interprétation et Surinterprétation*, Presses Universitaires de France, 1996.

Debord Guy, *La société du spectacle*, Gallimard, paris, 1992.

Daniau Stéphane, *Jeu de Rôle Formatif et maturation des adultes*, université Montpellier III, UFR IV (non publié)

Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses Universitaire de France, 2001.

Matelly, Jean-Hugues, *...Istres, Toulon, Carpentras...Jeu de Rôle, crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Les Presse du Midi, 1997.

Conte, Amedeo G., « *L'enjeu des règles* », in Ost François et Van de Kerchove Michel, *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris, Librairie Générale de Droit et de Jurisprudence, 1992.

Schechner, Richard (1993): *The Future of Ritual, Writings on culture and Performance.* London: Routledge.

Mackay, Daniel (2001): *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art.* McFarland & Company, Inc. Jefferson, North Carolina.

Boal, Augusto (1995): *The Rainbow of Desire: The Boal Method of Theatre and Therapy.* Trans. Adrian Jackson. Routledge, New York.

Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience.* Harvard University Press, Cambridge, Mass.

Lortz, Stephen L. (1979): *Role-Playing. Different Worlds* 1: 36–41

Peirce, Charles S. (1966): *Selected Writings. Values in a Universe of Change*. Edited by Philip P. Wiener. New York, Dover.

Sources Internet

L'ensemble des textes du site de John H. Kim,
(<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/>)

Sous la direction de Morten Gade, *As LARP Grows up, theory & methods in LARP*, Knudepunkt 2003 (http://www.laivforum.dk/kp03_book/)

Sous la direction de Markus Montega, *Beyond Role & Play, tools, toy & theory of harnessing the imagination*, édité en ligne par Markus Montola & Jaakko Stenros, 2004. (<http://www.ropecon.fi/brap/>)

Schechner, Richard (1995): *Performance Studies Textbook*, 2nd draft, July 1995.
www.nyu.edu/classes/bkg/schechner.

Ludographie

Hamlet (2002) de Martin Ericsson, Anna Ericson, Christopher Sandberg, Martin Brodén et le laboratoire d'esthétique de Stockholm, Suede.

Beyond Heaven and Sea / Mellan himmel och hav (2002) de Emma Wieslander, Katarina Björk, Ars Amandi, Suede.

Urgences, de Vincent Choupaut et Damien Lourme, Association eXperience, (2004), France.