

Par leurs personnages mystérieux, leurs intrigues, enquêtes et scènes d'action, les jeux de rôles offrent, dans un contexte de convivialité, un formidable espace de fantaisie. Que l'on soit princesse, chevalier, magicien, chercheur d'or ou explorateur, il faut être solidaire et s'entraider, pour jouer à vivre des aventures merveilleuses.



Jouer un rôle, c'est aussi se replonger dans une époque précise de l'histoire, se renseigner sur les coutumes, se vêtir en fonction du personnage que l'on représente et surtout donner libre cours à son imagination.

Le jeu avec les autres

Combinant le jeu de société et l'art théâtral, les jeux de rôles sont aussi vieux que la marquise de Sévigné : au XVII^e siècle, au cours de « soirées mystère », la grande dame proposait à ses invités une énigme qu'ils devaient résoudre. En 1960, ces jeux mondains refont surface en Angleterre. Les *murder parties*, s'inspirant des romans d'Agatha Christie, offrent aux clients des grands hôtels l'occasion de se transformer en détectives amateurs. Les intrigues sont mises en scène par la direction avec la complicité du personnel et de comédiens professionnels. Les joueurs restent en grande partie spectateurs de l'action. Le premier jeu de rôle proprement dit* apparaît en 1974 : le célèbre *Donjons et dragons*, créé par un passionné de Tolkien et de sa trilogie du *Seigneur des anneaux*, Gary Gygax. Depuis son invention par cet Américain, le jeu de rôle n'a cessé de passionner des centaines de milliers de joueurs de tous âges. Il gagne la France à la fin des années 1970. Couvrant de multiples univers, médiéval-fantastique, science-fiction, policier,

Le psychodrame

Observant l'effet cathartique du théâtre et de l'improvisation, le psychosociologue américain d'origine roumaine Jacob Levy Moreno (1892-1974) est le précurseur de la psychothérapie de groupe. Émigré aux États-Unis, il guérit une amie comédienne qui, incarnant sur scène des saintes et des héroïnes, était odieuse chez elle. En lui faisant jouer des rôles de prostituées au cours des séances, il l'amène à changer son comportement dans son couple. Il part du principe qu'il faut être capable de sortir des rôles « de conserve » ou préfabriqués pour s'adapter aux réalités de la vie. Faute de quoi, on se fige dans des comportements répétitifs. Moreno invente avec le psychodrame le jeu de rôle thérapeutique : les acteurs jouent les situations de leur vie personnelle, une situation vécue ou celle qu'ils aimeraient vivre.

horreur, vampires, « c'est un mélange de jeux de simulation, de théâtre, et surtout de conte[s] raconté[s] à la veillée. À cette différence près que les auditeurs ne se contentent pas d'écouter le narrateur. Ils incarnent les protagonistes de l'aventure », explique Didier Guiserix, rédacteur en chef du mensuel spécialisé *Casus Belli*.

Imaginaire et créativité

Il n'y a ni vainqueur ni perdant et le plaisir consiste à incarner un personnage en interaction avec les autres face à un meneur de jeu qui connaît les grandes lignes de l'histoire (le scénario), conduit le récit, place embûches, épreuves et obstacles que les participants devront franchir en mettant en commun leurs compétences.

Tout se passe dans l'imaginaire des uns et des autres. Ils visualisent les scènes que leur raconte le meneur de jeu et font agir le personnage qu'ils incarnent. La beauté du jeu naît de la rencontre entre l'imagination du meneur et la fantaisie des joueurs, qui réagissent

Des jeux de rôles à l'improvisation théâtrale, il n'y a qu'un pas. Cette pratique permet aussi de découvrir une nouvelle forme de communication.



en fonction des événements. Car si les grandes lignes du scénario sont établies, son déroulement dépend de leur créativité. Basé sur le dialogue, le jeu de rôle est un formidable outil de communication. Il décoince les timides, favorise l'expression et est essentiellement ludique : on se « prend » au jeu, comme les enfants qui jouent aux cow-boys et aux Indiens. Bien interpréter une princesse ou un chevalier du Moyen Âge demande un vrai talent d'acteur et une certaine curiosité intellectuelle, car il faut se renseigner sur les coutumes de l'époque.

S'affranchir des schémas

Le sociologue Laurent Trémel explique : « Au travers de l'incarnation d'un personnage, le joueur évolue dans un monde dont il acquiert progressivement une bonne maîtrise. Son personnage progresse, devient plus fort, plus puissant. Il y a donc là, en quelque sorte,

Le role play

Bien qu'il ne soit pas obligatoire, la plupart des joueurs adoptent le role play, ou jeu d'acteur. Donner chair à son personnage en s'exprimant à la première personne, avec les intonations et les émotions requises par les événements, donne à la partie une dimension bien plus vivante et plus amusante.

« une production de réussite » au travers du jeu. » En période de crise, il n'y a donc pas mieux pour s'évader. Seule limite à l'évasion dans les jeux de rôle : l'imagination qui, elle, nous offre la possibilité de vivre toutes sortes d'aventures héroïques à travers les univers les plus divers.

D'un point de vue psychanalytique, le jeu de rôle fournit aux fantasmes une voie de décharge. Il a donc un rôle cathartique. D'autre part, le rôle est une donnée inhérente à la société. Nous jouons tous des rôles plus ou moins imposés, plus ou moins figés. Avec les autres, nous adoptons en effet des attitudes et des comportements conformes au modèle social, mais aussi à nos propres modèles psychologiques. Depuis l'Antiquité, l'homme a toujours éprouvé le besoin de s'affranchir de ces schémas. Une semaine par an, lors de la fête des Saturnales, les Romains, par exemple, libéraient leurs esclaves et inversaient les rôles. Paradoxalement, se dépouiller

temporairement de sa personnalité permet de libérer sa véritable personnalité.

« Dans jeu de rôle, il y a JE », écrit la psychologue Florence Henry. « Le jeu de rôle est un moyen de sortir du monde dans lequel nous vivons, de ce que nous y sommes... pour créer d'autres mondes, trouver l'expression de ce qui nous manque peut-être. »

Rompant avec les formes imposées du quotidien, les jeux de rôles offrent, dans un contexte de convivialité, un formidable espace de fantaisie. Jouer n'est pas régresser, bien au contraire : « C'est même un besoin fondamental pour la santé mentale et la créativité », dit le philosophe Hubert Jaoui. « Si l'on ne joue pas, l'esprit se mécanise, les émotions s'assèchent. Or le jeu est une véritable source d'énergie, pleine, par essence, d'émotions positives. »

Catherine Aurore Lenoir

**Sur table, avec scénario, règles de base, figurines et dés.*