

ARZAILLER David

Le jeu de rôle Grandeur Nature

Master 2 Professionnel

Education Loisir et Jeux

2009 - 2010

SOMMAIRE

I Définitions	3
II Le GN, avant tout une activité de loisir.....	3
III « Le Gniste », quelle part du joueur, quelle part du personnage ?.....	9
IV Le GN, c'est le bonheur ?	11
IV Analyse d'une séquence vidéo.....	14
V Conclusion	15
VI Bibliographie	16

Le Jeu de Rôle Grandeur Nature

I Définitions

« **Activité ludique** organisée autour d'un scénario offrant à **de grands enfants** la possibilité d'incarner **jedi, mages, pirates ou autres gobelins** le temps **d'un week-end**. »

Définition selon « GN de merde » web série humoristique sur le Grandeur Nature.

« C'est un **jeu** : les participants sont là pour le **plaisir**, on **distingue nettement les débuts et fins** de parties, il existe des **règles** du jeu.

On y joue un rôle : dans ce jeu, les participants incarnent des **personnages** définis, et improvisent dans un **cadre** préparé (le scénario).

Dans un contexte Grandeur Nature : le jeu ne s'appuie pas exclusivement dans l'**imaginaire**, il est incarné par les joueurs et matérialisé par des costumes, décors et accessoires, le tout dans un **environnement spécifique préparé pour l'activité**. »

Définition Fédération Française de Jeux De Rôles Grandeur Nature.

II Le GN, avant tout une activité de loisir

En nous appuyant sur la première définition nous pouvons prendre position autour du Jeu de rôle Grandeur Nature (GN) en tant que loisir, en tant que « quantité de temps libre affranchie du temps obligé » au sens où Yonnet¹ l'a défini. En effet, pratiquer le GN demande de la part des participants de s'organiser, parfois des mois à l'avance, de manière à être disponible sur la période identifiée. C'est donc un moment de socialisation choisi par tous les participants (organisateurs et joueurs) dans le cadre d'un loisir collectif. Les GN en France durent classiquement du vendredi soir au dimanche après-midi. D'autres pays comme l'Allemagne ou le Canada ont des manifestations qui peuvent s'étaler jusqu'à une semaine complète. Ces loisirs de type nouveau² demandent une implication assez importante. Si on s'attarde un peu plus sur la notion de temps de jeu, on voit qu'il faut apporter quelques précisions en fonction des différentes typologies de participants. Tout d'abord, attardons nous sur les organisateurs, ils sont à la source du projet et le GN est un peu leur « bébé ». Leur implication au niveau du GN ne se limite pas au seul temps du week-end. Cela a commencé bien avant, dans les différentes phases de conception du scénario, d'élaboration des intrigues, de recherche de lieux de jeux adaptés, de réflexion sur l'intendance.... *In situ*, ces personnes ne sont pas en situation de jeu, il n'y a pas d'ambiguïté dans leur rôle. S'ils peuvent prendre du plaisir à voir leur univers, leurs personnages prendre vie, ils ne sont pas à proprement parlé joueurs, ils ont plutôt un rôle d' « arbitres ». En effet, ils sont les garants de l'application des

¹ Yonnet Paul, *Travail, loisir – Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard 1999, p77.

² Dumazedier Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

règles et sont chargés de gérer les éventuels litiges entre joueurs. D'un point de vue de la méta communication définie par Bateson³, entre tous les participants, les choses sont très claires et souvent rendues visibles par une tenue facilement identifiable (comme une toge blanche). Il y a des personnes en jeu et d'autres hors jeu. Là où il y a peut être une plus grande ambiguïté, c'est sur les statuts des différents types de participants interagissant *in situ*. Nous pouvons identifier dans un premier temps les Personnages Joueurs (PJ), c'est la grande majorité des participants, ils ont un personnage à jouer, à interpréter avec un historique et des objectifs bien précis à réaliser sur le temps du GN. Ensuite viennent les Personnages Non Joueurs (PNJ), ces personnes sont là pour aider les organisateurs à faire en sorte que le scénario puisse se mettre en place et que les PJ puissent évoluer dans l'univers des organisateurs. Ce sont des figurants au service des metteurs en scène, leurs rôles sont écrits à l'avance par les organisateurs, ils ont une marge d'initiative et de liberté bien moins grande que les PJ. L'ambiguïté entretenue par les organisateurs sur le statut (PJ ou PNJ) de certains participants aide parfois à maintenir un certain suspense.

Les différents types de personnages cités dans la définition mettent en avant les différents univers de jeu possibles ainsi que la variété des « classes » de personnages à incarner. Il est tout à fait possible et même très fréquent d'incarner guerriers, barbares et paladins dont la grande « spécialité » est le combat. Combat qui est réglementé et qui utilise des armes en latex. Cette dimension symbolique très forte, doublée de phases de confrontations physiques, sources de sensations fortes et d'adrénaline, illustre de manière assez pertinente le positionnement d'Elias⁴ vis-à-vis du loisir en tant que « qu'espace où les émotions contrôlées peuvent être exprimées car on est dans un monde imaginaire ». Le GN en tant que loisir a une fonction cathartique et permet, sur un temps identifié, de se libérer du processus de civilisation compatible avec la vie sociale, « l'excitation mimétique est socialement et personnellement sans danger et peut avoir un effet cathartique⁵ ». Le cadre fictif de l'activité donne la possibilité aux participants de libérer, d'expérimenter un certain nombre d'émotions qu'il serait difficile de vivre dans le cadre de la vie quotidienne. L'excitation est parfois tellement à son comble qu'en dépit de l'explicitation des règles préalables au jeu, les organisateurs doivent arrêter le jeu pour recadrer les participants notamment lors des combats (nous en verrons une illustration dans la retranscription d'une phase de jeu filmée en fin d'exposé).

En ce qui concerne le public de ce type de loisir, il n'est pas défini à priori, dans le sens où chaque groupe d'organisateur va définir, en fonction des thèmes choisis, du lieu et de leurs envies, un « public privilégié » pour son GN. La grande majorité des GN sont ouverts en France au public à partir de 12 ans (les parents des mineurs doivent signer des décharges de responsabilité et être, dans la plupart des cas, présents sur le site du GN). A noter que dans une perspective d'initiation du jeune public, certaines associations, encouragées par la Fédération Française de Jeu de Rôle Grandeur Nature (FfdjrGN), organisent des GN réservés aux enfants entre 6 et 12 ans. Les univers proposés sont souvent des univers féeriques remplis

³ Bateson G., *Une théorie du jeu et du fantasme*, in *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Le Seuil, 1977.

⁴ Elias Norbert, & Dunning Eric, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1986 p.54.

⁵ *Ibid.* p. 107

de lutins, elfes, hobbits et où les adultes encadrant sont des PNJ de type arbre vénérable ou vieux magicien cherchant des apprentis etc. Les modalités (cadre, durée, règles etc.) sont évidemment adaptées pour que les enfants puissent pratiquer en toute sécurité, prendre du plaisir et, le cas échéant, mettre le pied à l'étrier dans cette pratique. Enfin, il arrive aussi, mais c'est assez rare, que des familles (parents et enfants) pratiquent le GN en incarnant une famille d'orques ou de gobelins. A cette occasion, les « petits enfants » côtoient les « grands enfants » de la définition de « GN de merde » pour une pratique commune et ce ne sont pas toujours les plus grands qui s'en sortent le mieux lorsque l'astuce et la débrouillardise sont de mise.

En nous appuyant sur cette première définition, nous avons essayé de montrer en quoi et comment l'activité de jeu de rôle grandeur nature nous semblait posséder les caractéristiques des activités de loisir comme les ont définies Elias, Dumazedier, et Yonnet. Nous allons étudier dans un second temps, toujours en nous référant à nos deux définitions, en quoi cette activité intégrée à la sphère du loisir appartient à un sous groupe, celui des jeux.

II Le jeu de rôle grandeur nature un jeu à part entière et entièrement à part

Dans la première partie, nous avons identifié la pratique du GN comme un loisir, un passe temps à vocation divertissante. Nous allons essayer à présent de voir en quoi et comment la pratique du GN peut être comprise dans la famille des activités de type jeu. En reprenant tout d'abord la définition non institutionnelle du GN, nous notons la revendication annoncée d'une pratique ludique. Si le terme ludique se rapporte étymologiquement à *ludus*⁶, au faire semblant, il faut le prendre ici à mon sens comme une pratique source de plaisir. Nous reviendrons sur cette notion de plaisir reprise dans la définition plus institutionnelle de la FfdjrGN dans notre troisième partie. C'est cette seconde définition qui aborde de manière plus concrète l'idée que le GN serait un jeu. En nous appuyant sur les cinq critères proposés par G. Brougère⁷ pour identifier les activités appartenant au domaine du jeu, nous allons analyser cette définition et la compléter.

En reprenant l'analyse de G. Brougère citant Goffman⁸, le premier des critères serait que le GN s'apparenterait à une activité fictive dite de second degré, c'est-à-dire que ce serait la modalisation de différentes activités primaires (faire la cuisine, se battre, faire un discours etc.) correspondant aux activités de la vie quotidienne. Ces activités seraient reproduites mais dans le cadre reconnu par tous d'un jeu. De ce point de vue, il est très important que les débuts et fins de l'activité soient clairement identifiés pour éviter les malentendus. Un exemple possible serait de chercher la bagarre dans une taverne en simulant l'ébriété. Le joueur doit mimer le fait d'avoir trop bu et doit faire semblant d'en vouloir à un autre au point d'entrer en conflit. Il est à noter que cette notion de second degré est à mettre en relation avec

⁶ Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

⁷ Brougère Gilles, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

⁸ Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, les éditions de minuit, 1991.

celle de méta communication évoquée par Bateson⁹, illustrée plus haut, qui permet à tous les joueurs d'être sur la même longueur d'ondes durant tout le temps de la partie. Nous nous situons (l'ensemble des joueurs) dans le même cadre d'action (le jeu), qui est un cadre différent de celui dans lequel nous évoluons habituellement et dans lequel, pour interagir, nous stipulons à l'autre que ce que nous faisons, nous le faisons pour ce que c'est (nous nous battons par exemple) mais que c'est un combat qui, compte tenu du cadre et de la manière dont nous le mettons en scène, n'est pas un combat réel. Dans le cadre du GN, pour permettre à tous d'identifier plus facilement ce cadre de jeu, certaines actions peuvent être mises en parallèle avec certains des critères de Goffman¹⁰. Certaines actions des joueurs sont volontairement exagérées (le lancement des sorts de magiciens, les chutes, les frappes de combats etc.), les séquences servant de références sont l'objet de coupures, de répétitions, d'insertions d'autres séquences (en particulier les combats). Le caractère répétitif est, selon le type d'interaction, parfois très marqué et il existe des signaux pour indiquer le début et la fin du jeu. Il faut expliciter et nuancer ce dernier point. En effet, si les organisateurs définissent clairement en début de jeu, le temps de jeu effectif (du vendredi soir 20h au dimanche 12h non stop, avec des pauses entre 2h et 8h du matin...) et l'espace de jeu (extérieur, intérieur, lieux réservés aux organisateurs, zones dangereuses...) les joueurs redéfinissent *in situ* ces consignes. Si les consignes de sécurité sont rarement redéfinies, les temps de jeu et de hors jeu varient beaucoup en fonction de l'humeur, de la motivation, de la fatigue et des interlocuteurs des joueurs. Il est assez fréquent qu'un joueur stipule à son interlocuteur lors d'une interaction (par exemple lors d'un repas commun) qu'il se place volontairement hors jeu et qu'il commence à lui parler du GN précédent où la nourriture était extraordinaire !!!

Le second critère déterminant pour intégrer le GN au domaine du jeu est le fait que les participants (organisateur et joueurs) décident de leur propre chef, sans contrainte extérieure que leur propre volonté, de participer aux différentes étapes du GN. Le jeu n'existe dans le GN que parce qu'il est décidé, c'est une succession de décisions du moment où le joueur décide de participer au GN au moment où le GN se termine sur le site de jeu. La palette des interactions possibles donne la possibilité au joueur de décider en permanence de sa manière d'interagir avec le scénario proposé par les organisateurs, le décor mis en place et les autres joueurs (PJ et PNJ). De plus, il lui est possible à tout moment de se placer volontairement hors jeu (pour manger, aller dormir, demander une précision aux organisateurs...) et de reprendre le jeu à sa guise. Cette pratique qui n'est pas la plus immersive est cependant bannie de certains GN dit « immersifs » (très rares) où le « roleplay », l'interprétation du personnage, doit être complète et totale du début à la fin du jeu.

L'idée qu'il y ait un scénario pré établi par les organisateurs pondère cette idée de grande liberté de décision. Le scénario est nécessaire pour pouvoir « donner à jouer » aux joueurs. Certains joueurs plus expérimentés, ayant donc une plus grande capacité à enchaîner les décisions, « créent du jeu » et peuvent donner *in situ* aux autres joueurs l'impression d'être sans cesse sous les feux de la rampe. Ce type de joueurs est tour à tour délicat à gérer pour les organisateurs, dans le sens où on ne sait jamais vers où ils vont entraîner le scénario et les autres joueurs, mais c'est aussi du pain béni dans le sens où vous savez qu'il se passera

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *ibid.* p. 50 et 51

toujours quelque chose autour de cette personne même si vous êtes un peu pris de court et que vous manquez de réactivité dans les événements prévus par le scénario. On voit ici aussi l'importance de ce critère lorsque certaines personnes participent à l'activité sans l'avoir réellement décidé. Les conjoints doivent parfois prendre part à cette activité sans avoir réellement d'appétence pour celle-ci. Il en résulte parfois des comportements de lassitude et de désintéressement très rapide. Enfin, lorsque le scénario est trop pesant, c'est-à-dire que les joueurs sentent que de toute façon, quoi qu'ils fassent, ils doivent en passer par telle ou telle étape pour avancer et qu'ils ne peuvent pas, d'eux-mêmes, proposer une alternative aux mises en scènes des organisateurs, ils manifestent leur frustration et leur mécontentement et cela pèse lourd dans la satisfaction qu'ils auront retiré de leur week-end. Cela devient même parfois un jeu dans le jeu dans le sens où certains joueurs redéfinissent leurs objectifs de personnage et ils s'amuse à proposer des choses auxquelles les organisateurs n'ont pas pensées, pour les déstabiliser, les taquiner, ou leur montrer qu'ils ont assimilé leur univers à un point tel qu'ils peuvent à tout moment le modifier.

Poursuivant notre analyse des définitions en relation avec les travaux de G. Brougère, nous allons maintenant aborder la notion de règles dans le cadre du GN et en quoi celles-ci contribuent au statut du GN en tant que jeu. Pour organiser les interactions entre les joueurs, en sachant que certaines de ces interactions sont basées sur des actions qu'il faut adapter, simuler (se battre, lancer des sorts, soigner...), les organisateurs mettent en place un système de règles pour permettre aux joueurs de rentrer au mieux dans leur rôle. Ces règles peuvent être empruntées à d'autres GN pour des raisons diverses (pertinence, manque de temps, connaissance par la majorité des joueurs...) ou spécialement créées pour l'occasion de manière à établir une cohérence entre l'univers et les actions possibles. Ces règles doivent prendre en compte plusieurs facteurs. Une obligation de faisabilité en premier lieu, en effet, si les organisateurs décident qu'un sort permet de lancer une météorite sur ses adversaires, ils doivent trouver un procédé pour matérialiser cela de la manière la plus réaliste et précise possible. Si ce n'est pas possible, et bien est-ce vraiment nécessaire que ce sort existe ? Ensuite ces règles doivent être compréhensibles et applicables par tous. Le langage utilisé, pour décrire les règles et les comportements à mettre en œuvre, doit être le plus accessible pour qu'il y ait le moins d'ambiguïtés (par exemple lancer un sort nécessite d'avoir les deux mains libres, de ne pas être en combat, implique la récitation d'une incantation spécifique et la destruction d'un papier donné en amont par les organisateurs et qui représente le sort). Dans la même optique que les joueurs qui jouaient avec les décisions possibles, certains joueurs (ce sont souvent les mêmes) cherchent à jouer aux limites de ce qui est permis par les règles. Ils cherchent les failles dans lesquelles leur personnage pourrait s'engouffrer pour être le plus puissant possible. Les personnages étant définis d'un point de vue des règles par des caractéristiques et des compétences, certaines combinaisons, si elles n'ont pas été pensées et réfléchies en amont par les organisateurs, peuvent biaiser le jeu et donner des avantages trop importants à certains au détriment d'autres. Un bon équilibre dans les règles est souvent révélateur d'une équipe organisatrice expérimentée, consciente de ce qu'elle met en place et soucieuse de donner à tous la possibilité de s'exprimer. Si ces règles ne sont pas des lois, c'est-à-dire qu'à n'importe quel moment un joueur peut essayer de tricher, il ne faut pas oublier que le GN se passe dans un cadre fictif, ce cadre fictif s'insérant dans la réalité à un

certain niveau. Les règles de sécurité sont des déclinaisons de la législation en vigueur concernant ce type de rassemblement (feux en forêt, balisage des zones dangereuses, alcools, stupéfiants...). Ces règles sont édictées par les organisateurs et sont explicites. Chaque joueur signe le règlement du GN (ensemble des règles de sécurité) qui dédouane l'organisation en cas de manquement. Le rapport aux règles est très particulier dans ce jeu dans le sens où il y a des moments où chaque joueur doit appliquer les règles en son âme et conscience et doit souvent accepter d'être pris en défaut sans que ce soit un arbitre ou un autre joueur qui le lui rappelle. Par exemple, un joueur doit faire en permanence le décompte de ses points de vie (sa jauge de santé). Au fur et à mesure de ses pérégrinations, cette jauge varie, fluctue. Il peut être blessé, puis soigné etc. Il est seul juge de son nombre de points de vie à un instant T, les organisateurs n'ayant pas la possibilité de tenir le compte à jour en temps réel pour l'ensemble des participants. On touche ici du doigt l'ensemble des règles non formalisées, non écrites. Ce sont les règles du fair-play et du « beau jeu ». Il est évident que ce sont des notions éminemment subjectives et qu'en fonction des joueurs, groupes de joueurs, organisateurs et contextes de jeu, ce qui pourrait être applaudi dans un GN pourrait être honni dans un autre.

La frivolité nous semble être présente de manière très importante dans la pratique du GN. En effet, le fait que les joueurs jouent des personnages ayant des compétences, caractéristiques souvent à l'opposé des leurs, diminue l'impact des éventuels échecs du personnage. Le fait que tous les participants savent qu'ils prennent part à un GN et donc se placent dans une perspective de jeu permet, comme le souligne Bruner¹¹, de minimiser les conséquences des éventuels échecs de chacun. Les joueurs ne « jouent » pas dans l'absolu leur vie, même s'ils mettent en jeu parfois la vie de leur personnage. D'autre part, le jeu de chacun n'est pas soumis à une quelconque évaluation de la part des organisateurs ou des autres joueurs. Les joueurs jouent et savent que ce n'est que du jeu après tout. Même si affectivement, les actions de chacun pèsent plus ou moins dans la trame générale, le joueur n'est pas, à priori, stressé ou soumis à une quelconque pression. Cette « frivolité » de l'activité GN permet à ses participants de tenter des choses sans avoir peur des conséquences comme ils pourraient avoir à le craindre hors jeu ; ils gèrent de manière subjective le poids relatif des conséquences de leurs échecs / réussites en jeu.

Enfin, comme toute activité de jeu, l'issue du GN est incertaine. Même si les organisateurs ont une trame générale, des points de passage plus ou moins incontournables, les joueurs doivent pouvoir influencer de manière importante sur la manière dont évolue le GN et ce, dès son commencement. Tout personnage est défini au début du GN en fonction de ses objectifs et de ses compétences. Tout au long du GN, le joueur peut faire évoluer ceux-ci au regard de ce qui se passe *in situ*, des interactions avec les autres joueurs, avec les événements, et aller où bon lui semble. Aucun joueur ne peut, au début du GN, augurer de ce que va être la fin du week-end. Cette incertitude est concomitante avec la notion de succession de décisions. Plus les joueurs vont avoir de libertés d'actions, plus l'issue de l'ensemble des interactions sera difficile à déterminer. C'est ce qui fait la grande différence entre le théâtre dans sa forme classique (hors théâtre d'improvisation) et le GN. Au théâtre, l'acteur qui joue n'a pas

¹¹ Bruner J. S., *Jeu, pensée et langage*, in Perspectives, 57, vol. XVI, N°1, 1986.

d'incertitude sur la réplique que son partenaire va lui lancer ; en GN, les textes des rôles (cf. définition de la Ffdjrgn) à incarner ne sont pas écrits à priori et les joueurs ne savent pas ce que les autres vont dire et faire, il faut sans cesse improviser.

Il est à noter que dans certaines occasions certains joueurs sont tellement impliqués dans leur personnage en GN qu'ils mettent en place une sorte de « méta jeu », une déclinaison de l'univers du GN sur différents supports et à l'attention de, soit l'ensemble de la communauté des joueurs ayant participé à l'évènement, soit quelques élus (leurs interlocuteurs privilégiés en jeu ou les organisateurs). Cela peut aller de la proposition d'enrichissement des règles, à la production de petites histoires destinées à « étoffer » les personnages et allant même parfois jusqu'à la déclinaison du GN sur un autre support ludique (le jeu de rôle papier ou les jeux de cartes par exemple). Ce méta jeu est constitué à partir des références communes construites par certains joueurs et peut, par définition, ne pas être accessible à d'autres joueurs qui n'ont pas les mêmes clefs de compréhension.

III « Le Gniste », quelle part du joueur, quelle part du personnage ?

LE GNISTE, LA RENCONTRE ENTRE LE JOUEUR ET LE PERSONNAGE	
LE PERSONNAGE	LE JOUEUR
<ul style="list-style-type: none"> - Histoire / background - Compétences - Caractère - Des objectifs <ul style="list-style-type: none"> • Généraux • Spécifiques au GN - Inséré dans un groupe - Choix plus ou moins important du joueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Histoire <ul style="list-style-type: none"> • Générale • Vécu Gnistique - Compétences - Caractère - Affinités - Attentes

Un exemple précis de feuille de personnage telle que le joueur la reçoit en amont du GN et le début de son historique

FEDERATION D'EXCELSIOR

Severus Alicart,

– FEDERATION D'EXCELSIOR –

Severus Alicart,

Vox Commandorum, Quêteur d'Artefacts de l'Omnium, Membre de la Confrérie de Jasco Lugulus, Membre fondateur de la Loge Rouge, fils du Commodore Valerian Alicart.

Joueur : David Arzailler

Compétences :

- x Influence I (gratuit Fédération d'Excelsior)
- x Linguistique I
- x Alchimie I
- x Alchimie II
- x Divination I
- x Divination II
- x Sorcellerie (cyclique) I
- x Cérémonie
- x Confession
- x Scepticisme
- x Puissance occulte I

***** Historique, depuis l'été 2997 *****

Cela fait presque un an depuis votre retour des Contrées Eyfendelliennes. Autant le séjour avait été riche en événements Autant le retour, comme à l'allée, la traversée des Contrées s'étaient avérées un véritable calvaire ! Vous et vos compagnons avez avancé à marche forcée presque nuit et jour. Le malaise pesant de l'ambiance des Contrées vous avait apparemment donné des ailes. Même votre escorte Eyfendellienne avait du mal à vous suivre. Depuis, presque un an s'est écoulé et l'année a été riche en événements.

Île de l'Omnium, Grand Temple des Avatars,

Premièrement, vous avez réussi à enfin coincer le Grand Prêtre des Avatars, Edvard Maximus. Une longue et étrange discussion a suivi : Edvard Maximus vous confia son vrai nom est **Sergent**, il s'agit d'un soldat des temps anciens. Il a été réveillé accidentellement par des quêteurs il y a environs 150 ans et ayant cherché à comprendre le monde, il s'est infiltré au sein de la Fédération. Il semble ne pas craindre les humains, mais il craint d'autres êtres, plus anciens... Et surtout le « Grand Regard ». Sa place à l'Omnium semble le protéger du Grand Regard qui va avoir lieu bientôt.

Sergent est un soldat créé il y a longtemps par des Anciens de ce monde : les **ombres**, de grands maîtres de la technique. Selon ses dires, ce sont des êtres qui semblent se déplacer toujours en armure. Ils ont été emprisonnés à l'issue du Grand Chaos, par leurs créateurs, les dieux, qui viennent surveiller le monde à chaque millénaire.

Voici une feuille de personnage vierge

CASTILLA GARONA

FICHE DE PERSONNAGE

KRAZNAYA 2008

Joueur				Caractéristique			
Personnage	—	—	—	Points de Vie	—	—	—
Faction	—	—	—	Points de Volonté	—	—	—
Race	—	—	—	Bagarre	—	—	—
Possessions				Armure			
Devises	—	—	—	Naturelle	—	—	PA
	—	—	Griffes	Équipement	—	—	PA
	—	—	Korails	Pouvoir	—	—	PA
	—	—	Autres				
Écoles de Sorcellerie				Compétences d'Équipement			
—	—	—	—	<input type="checkbox"/> Arme longue	<input type="checkbox"/> Arme à deux mains		
—	—	—	—	<input type="checkbox"/> Arme d'hast	<input type="checkbox"/> Bouclier		
—	—	—	—	<input type="checkbox"/> Arme à Distance	<input type="checkbox"/> Combat à Deux armes		
				<input type="checkbox"/> Arme Lourdes			
Combat							
<input type="checkbox"/> Armure Légère	<input type="checkbox"/> Armure Moyenne	<input type="checkbox"/> Armure Lourde (Armure Moyenne + Désarmement)					
<input type="checkbox"/> Sure entraînement I	<input type="checkbox"/> Sure entraînement II	<input type="checkbox"/> Sure entraînement III (Sure entraînement II + Esquive)					
<input type="checkbox"/> Rage I	<input type="checkbox"/> Rage II	<input type="checkbox"/> Rage III (Rage II+ Sure entraînement II)					
<input type="checkbox"/> Maître Combattant	<input type="checkbox"/> Désarmement	<input type="checkbox"/> Point Faible (Désarmement + Choc)					
<input type="checkbox"/> Feinte	<input type="checkbox"/> Esquive	<input type="checkbox"/> Empalement (Rage II + Armure Moyenne)					
<input type="checkbox"/> Recul	<input type="checkbox"/> Choc	<input type="checkbox"/> Coup Puissant (Esquive + Choc)					
Ruse							
<input type="checkbox"/> Assommer	<input type="checkbox"/> Assassiner	<input type="checkbox"/> Coup Critique (Furtivité II + Assassiner)					
<input type="checkbox"/> Pickpocket	<input type="checkbox"/> Diversion	<input type="checkbox"/> Voleur Arcanique (Torture I + Diversion)					
<input type="checkbox"/> Furtivité I	<input type="checkbox"/> Furtivité II	<input type="checkbox"/> Furtivité III (Crochetage II + Furtivité II)					
<input type="checkbox"/> Crochetage I	<input type="checkbox"/> Crochetage II	<input type="checkbox"/> Anarchiste (Diversion + Crochetage II)					
<input type="checkbox"/> Inquisition	<input type="checkbox"/> Torture I	<input type="checkbox"/> Torture II (Poisons Artificiels + Torture I)					
<input type="checkbox"/> Poison Naturel	<input type="checkbox"/> Poison artificiel	<input type="checkbox"/> Mise à mort (Assassiner + Poison Artificiel)					
Professionnelles							
<input type="checkbox"/> Médecine I	<input type="checkbox"/> Médecine II	<input type="checkbox"/> Médecine III (Médecine II ET Artisanat II)					
<input type="checkbox"/> Artisanat I	<input type="checkbox"/> Artisanat II	<input type="checkbox"/> Artisanat III (Artisanat II + Compagnonnage II)					
<input type="checkbox"/> Linguistique I	<input type="checkbox"/> Linguiste II	<input type="checkbox"/> Linguistique III (Linguistique II ET Représentation II)					
<input type="checkbox"/> Compagnonnage I	<input type="checkbox"/> Compagnonnage II	<input type="checkbox"/> Compagnonnage III (Compagnonnage II ET Négociation II)					
<input type="checkbox"/> Représentation I	<input type="checkbox"/> Représentation II	<input type="checkbox"/> Magnétiseur (Représentation II ET Médecine II)					
<input type="checkbox"/> Négociation I	<input type="checkbox"/> Négociation II	<input type="checkbox"/> Négociation III (Négociation II ET Linguiste II)					
Mystiques							
<input type="checkbox"/> Alchimie I	<input type="checkbox"/> Alchimie II	<input type="checkbox"/> Alchimie III (Alchimie II ET Puissance Occulte II)					
<input type="checkbox"/> Divination I	<input type="checkbox"/> Divination II	<input type="checkbox"/> Divination III (Divination II ET Confession)					
<input type="checkbox"/> Sorcellerie I	<input type="checkbox"/> Sorcellerie II	<input type="checkbox"/> Sorcellerie III (Sorcellerie II ET Arts Martiaux II)					
<input type="checkbox"/> Arts Martiaux I	<input type="checkbox"/> Arts Martiaux II	<input type="checkbox"/> Arts Martiaux III (Arts Martiaux II ET Divination II)					
<input type="checkbox"/> Cérémonie	<input type="checkbox"/> Confession	<input type="checkbox"/> Scepticisme (Confession ET Alchimie II)					
<input type="checkbox"/> Puissance Occulte I	<input type="checkbox"/> Puissance Occulte II	<input type="checkbox"/> Puissance Occulte III (Puissance Occulte II ET Sorcellerie II)					
Sociales							
<input type="checkbox"/> Intrigant	<input type="checkbox"/> Ridicule	<input type="checkbox"/> Vendetta (Ridicule ET Influence II)					
<input type="checkbox"/> Main Gauche	<input type="checkbox"/> Main droite	<input type="checkbox"/> Troisième Voie (Main droite ET Intimidation)					
<input type="checkbox"/> Statut I	<input type="checkbox"/> Statut II	<input type="checkbox"/> Statut III (Statut II et Main Droite)					
<input type="checkbox"/> Influence I	<input type="checkbox"/> Influence II	<input type="checkbox"/> Influence III (Influence II ET Séduction)					
<input type="checkbox"/> Prestance	<input type="checkbox"/> Séduction	<input type="checkbox"/> Psychologie (Séduction ET Ridicule)					
<input type="checkbox"/> Insulte	<input type="checkbox"/> Intimidation	<input type="checkbox"/> Cri de Guerre (Intimidation et Statut II)					

Création de Personnage

10 Points de Vie/ 3 Points de Volonté / 1 Point de Bagarre/ 7 points de Compétences

IV Le GN, c'est le bonheur ?

Ce titre volontairement provocateur souligne l'hypothèse selon laquelle les participants à l'activité Grandeur Nature seraient dans une perspective de recherche de sensations agréables, de plaisir comme le rappelle la définition de « Gn de merde ». Nous allons analyser dans quelle mesure et sous quelles conditions la pratique du GN peut donner à ses participants des occasions de vivre ce que Csikszentmihalyi¹² appelle des « expériences optimales », des sortes de moments de bonheur maîtrisés. Cette notion est à rapprocher de ce qu'Elias nomme « la sorte de délectation »¹³ ressentie par les personnes mimant des activités de la « vie réelle » dans une tonalité différente (dans un cadre de loisir ou de jeu). Il y a cependant quelques conditions pour que l'activité GN puisse prétendre à proposer à ses participants des occasions de produire des expériences optimales. En nous appuyant sur les critères évoqués par Csikszentmihalyi, analysons dans quel contexte il faudrait placer les participants à un GN.

Il faut tout d'abord que les tâches et objectifs assignés au joueur soient réalisables avec tout de même un certain challenge à relever. Ce qu'il a à faire ne doit pas être trop dur ni trop facile. On peut comparer cette composante à la notion de « décalage optimal¹⁴ » pour les apprentissages. Si la tâche donnée à l'élève est trop difficile, cela va entraîner un découragement, de l'anxiété et / ou des comportements de recherche active de l'échec. De la même manière, si la tâche est trop facile pour l'élève, celui-ci peut se désintéresser de l'activité, se déconcentrer et risquer de plonger dans l'ennui, l'apathie, ou de produire des activités « déviantes » de type papillonnage ou bavardage. Les objectifs en amont du GN doivent donc être réalisables pour le joueur *in situ* et, élément corollaire, son pouvoir d'action doit être assez grand pour qu'il se sente « utile » et non pas dépassé par les événements ou aiguillé sans cesse sans pouvoir réellement agir.

Il faut ensuite que le joueur ait des moments où il a la possibilité de se concentrer sur ce qu'il fait. Si une grande partie du GN se joue à tambour battant, il semble nécessaire, pour favoriser l'occurrence d'une expérience optimale, de donner l'occasion aux joueurs de pouvoir se concentrer sur ce qu'il font sans avoir l'impression d'enchaîner les quêtes, missions, énigmes, combats comme des machines. Il faut penser le temps de jeu en y insérant des temps possibles de réflexion, de concentration au travers desquels les joueurs vont avoir l'impression de pouvoir donner le meilleur d'eux-mêmes en préparant leurs actions, en fonctionnant en anticipation plutôt que sans cesse en réaction.

La troisième composante rejoint la première dans le sens où le joueur a besoin de clarté dans ce qui lui est demandé, que ce soit dans les objectifs donnés juste avant le début du GN, mais aussi dans les actions qu'il aura la possibilité ou la nécessité d'entreprendre au cours du jeu en lui-même. Un exemple concret serait le fait qu'un joueur découvre en

¹² Csikszentmihalyi M, *Vivre, la psychologie du bonheur*, Paris, Robert Laffont, 2004.

¹³ *Ibid.* p.107

¹⁴ Allal Linda, *L'évaluation formative dans un enseignement différencié*, Berne, Lang, 1978.

résolvant une énigme (donnée par les organisateurs) qu'il doit voler la gemme sacrée du grand prêtre. Jusque là pas de problème, sauf dans le cas où le grand prêtre possède plusieurs gemmes de couleurs différentes et où les organisateurs ont oublié de préciser de quelle couleur est LA pierre à subtiliser.

Le quatrième ingrédient est le fait que les actions entreprises dans le cours du jeu doivent entraîner une rétroaction immédiate. Le joueur qui fait une action doit pouvoir être spectateur du résultat de son action. Si cela est possible dans la grande majorité des cas en GN, il y a cependant toujours des événements induits par des joueurs auxquels les organisateurs n'ont pas pensés. Certains peuvent entraîner des bouleversements dans un lieu ou un temps différents de celui du GN. Il est donc impossible de donner visuellement au joueur le résultat de son action. Le joueur devra dans ce cas attendre le débriefing post GN, voire, le début du prochain opus pour découvrir le résultat de son action. Un exemple pourrait être la réalisation en pleine montagne d'un rituel provoquant un tsunami sur un point très particulier en mer à des milliers de kilomètres de là...

Le cinquième élément dépend de plusieurs facteurs, non seulement des organisateurs mais aussi et parfois surtout de l'ensemble des joueurs. C'est la possibilité pour les joueurs de s'immerger complètement, s'ils le veulent, et de ne pas être distraits par des éléments « parasites » extérieurs au bon déroulement de l'intrigue. L'engagement du joueur peut être dans ce cas profond et toute distraction hors GN est gommée. S'il existe des distractions possibles hors GN (voiture mal camouflée, bouteilles de soda qui traînent...) il existe aussi des « distractions » mises en place par les organisateurs soit pour « occuper » certains joueurs soit pour cacher les vrais enjeux du GN. Là encore, le joueur doit pouvoir avoir le choix de rentrer ou non dans le jeu des organisateurs.

Le joueur de GN, comme nous l'avons esquissé tout au long de notre exposé, doit avoir la plus grande liberté de décision. Il doit, sauf raisons exceptionnelles, explicitées et argumentées, pouvoir exercer le plein contrôle de ses actions. C'est généralement le cas. Les seules exceptions notables peuvent être dans le cas de malédictions ou de sorts subis par les joueurs qui leur font perdre momentanément ou complètement le contrôle et le libre arbitre de leur personnage. Il y a généralement en amont des indices assez facilement indentifiables pour prévenir les joueurs des risques encourus. Si un joueur est victime d'une malédiction de ce type c'est dans l'immense majorité des cas, qu'il l'a bien cherché.

Pour qu'une expérience optimale soit possible en GN, il faut mettre les joueurs dans des conditions leur donnant la possibilité d'oublier, pour la durée du GN, la préoccupation de soi. Durant le GN, le joueur doit pouvoir s'échapper pour un temps de ses « tracas » de la vie réelle et doit vraiment être immergé dans les problématiques de son personnage et dans l'environnement « extraordinaire » dans lequel les organisateurs l'ont plongé. Le pendant de cela est que les joueurs sont généralement très attachés à leurs personnages, ils en parlent à la première personne du singulier, parfois longtemps après la fin du GN, et se rappelle avec émotion ce que leur personnage a réalisé en jeu.

Enfin, durant la durée du GN, tout est mis en place pour que la perception du temps des joueurs soit altérée. Il n'y a pas de référence au temps « hors GN » (les éléments anachroniques du type montres, portables...sont bannis). Il est impossible pour un joueur en situation de jeu plein, de dire s'il joue depuis 4 ou 5 heures, de déterminer depuis combien de temps il est en train de marcher dans la colline, de nuit, pour aller accomplir le rituel etc.

Pour chacune des huit caractéristiques du *flow* de Csikszentmihalyi, il semble possible de trouver une déclinaison en GN permettant de favoriser l'occurrence des expériences optimales chez certains joueurs. Compte tenu de la nature collective de cette activité, cela reste très difficile à mettre en œuvre pour les organisateurs.

IV Analyse d'une séquence vidéo

Support : vidéo accessible sur dailymotion.

Il est évident que cette séquence n'est pas représentative de l'ensemble des possibilités d'actions et d'interactions qu'offre un GN. La multitude des situations est impossible à filmer dans sa globalité. De manière à illustrer notre propos et à pointer du doigt plus particulièrement la notion de cadre, nous avons choisi d'essayer de trouver une séquence vidéo que nous pourrions « décortiquer ». La séquence qui suit est une séquence de bataille à partir de laquelle nous allons prendre des éléments pour illustrer ce qui a été notre discours de présentation du GN. L'expérience a été faite de regarder la vidéo sans avoir la bande son qui va avec. Le résultat est qu'avec un public non initié, il est difficile d'identifier le type de pratique auquel le public est confronté. Il manque des éléments au cadre, l'aspect visuel donne des informations mais pas assez pour définir la nature exacte de ce qui est montré à l'écran.

Pour identifier dans quel cadre se situe cette activité, il est nécessaire d'écouter attentivement le discours énoncé par les participants et de le décrypter.

Retranscription :

Durée séquence complète : 37 secondes

Séquence de combat :

Brouhaha dû aux armes qui se choquent (armes en latex donc bruit particulier).

Puis quelques paroles que l'on peut identifier et qui donnent le cadre dans lequel cette activité se passe :

- « 5 en armure » : annonce d'un joueur faite à ses assaillants qui leur donne le nombre de point d'armure qu'il lui reste après avoir fait la soustraction : nombre de points d'armure initial – dégâts annoncés par l'adversaire qui a touché.

- « 3, 2, 3, 1, 1 » ce sont des dégâts annoncés par des joueurs à leurs victimes qui doivent les retrancher à leur total de nombres de points de vie ou, le cas échéant à leur nombre de points d'armure.
- « Gaëlle, tu viens de prendre 1 » rappel d'une organisatrice (probablement) à une joueuse au cas où. La joueuse n'ayant pas mimé le choc de la flèche (qui lui a fait un point de dégât).
- « Reviens à toi » répété deux fois : Possible incantation d'un sorcier ou d'un prêtre pour « remettre » en jeu un partenaire mis hors jeu.
- « Hors-jeu... Fuyez » : Annonce des organisateurs stipulant aux joueurs ayant fuit le combat, qu'ils ne peuvent pas revenir. Une hypothèse pourrait être que les joueurs soient sous le coup d'un pouvoir magique de type « Peur ».
- « On tape pas à la tête » : Le joueur se met volontairement « hors jeu » d'un point de vue du discours pour rappeler à un de ses adversaires la règle de sécurité. On note tout de même qu'il garde sa position défensive vis à vis de ses deux adversaires. L'adversaire coupable du coup semble vouloir expliquer son geste. Le défenseur baisse sa garde et mime le coup de taille qu'il a pris au niveau de la tête.

Dans ce petit extrait très restreint et non représentatif de la richesse des situations possibles en GN, nous avons eu quelques éléments mettant en lumière notre exposé. Tout d'abord, la nécessité d'avoir l'ensemble des éléments (visuels, auditifs) pour pouvoir identifier quel type de pratique nous regardons. Ensuite, le fait qu'il est indispensable d'avoir les clefs de fonctionnement d'un GN pour comprendre certains termes (sécurité, règles de jeu...).

V Conclusion

Nous avons essayé de montrer en quoi et comment l'activité de jeu de rôle grandeur nature pouvait être associée dans un premier temps à la grande famille des loisirs, puis, dans un second temps, au champ plus restreint du jeu. Si nous avons essayé de mettre en lumière certains aspects du GN, il ne nous a pas été possible d'évoquer, et encore moins d'illustrer, l'ensemble des pratiques possibles et des phases de jeu.

L'identification du cadre de jeu, pour une personne non pratiquante, n'est possible que si on prend en compte l'ensemble des indices disponibles. Une expérience pourrait être menée sur un public expert pour identifier les indices que, eux, jugent pertinents. Semblablement, il pourrait être intéressant d'étendre la retranscription à d'autres séquences moins « bataille » pour essayer d'identifier si dans des phases moins physiques, le cadre du jeu est aussi clairement identifiable.

A la question : « qu'est ce qu'un bon GN ? », il nous semble aujourd'hui possible d'évoquer quelques pistes au regard de ce que nous avons mis en avant autour de la recherche de plaisir et « d'expériences optimales ». Evidemment il nous semble illusoire que des organisateurs de GN visent à satisfaire l'ensemble de leurs joueurs ; dans le meilleur des cas, c'est une utopie vers laquelle ils se doivent de tendre.

Nous allons nous attacher à approfondir ce travail, à l'amender le cas échéant et l'enrichir à la demande de la Fédération Française de GN pour qu'il puisse faire l'objet d'une présentation aux prochaines GNiales (début septembre en région parisienne).

VI Bibliographie

Allal Linda, *L'évaluation formative dans un enseignement différencié*, Berne, Lang, 1978

Bateson G., *Une théorie du jeu et du fantasme*, in *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Le Seuil, 1977.

Brougère Gilles, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

Bruner J. S., *Jeu, pensée et langage*, in *Perspectives*, 57, vol. XVI, N°1, 1986.

Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Csikszentmihalyi M, *Vivre, la psychologie du bonheur*, Paris, Robert Laffont, 2004.

Dumazedier Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

Elias Norbert, & Dunning Eric, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1986 p.54.

Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, les éditions de minuit, 1991

Yonnet Paul, *Travail, loisir – Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard 1999, p77.