

Le jeu de rôle : un théâtre du jeu

Lila Clairence

Sous la direction de Sandrine Dubouilh et Pierre Katuszewski

Remerciements

Merci à ma famille, particulièrement à mon père et ma mère qui m'ont soutenue tout au long de la rédaction, pour leurs retours attentionnés et leur amour. Merci à Jean-Christophe qui a cru en moi jusqu'au bout, pour ses retours attentionnés et son amour.

Merci à Sandrine Dubouilh et Pierre Katuszewski pour m'avoir permis de faire mon mémoire sur un sujet qui me tenait à cœur, et m'avoir fait confiance sur un sujet qu'ils ne maîtrisaient pas. Merci de m'avoir refilé le virus de la recherche, dont j'espère ne jamais guérir.

Merci à Antoine Dauphragne pour ses conseils avisés.

Merci à Florence Dupont, à Anaïs Bonnier, à Jean Maisonneuve, à Denis Guénoun, à Laurent Trémel, à Olivier Caïra et à d'autres dont les travaux m'ont accompagnée tout au long de cette étude.

Merci à l'EDIL et à tous ses membres pour toutes ces aventures partagées. Merci tout particulièrement à Gautier Fournié qui m'a entraînée à l'EDIL puis à la fac, qui m'a prêté sa *Bible du Meneur de Jeu* et qui fut là quand il le fallait.

Merci à Willy Dhellemmes, à Gwanaëlle Boulan et à Julien Fréhel pour leurs photos.

INTRODUCTION	4
I. UN JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE : SATURNIA PYRI	8
<i>I.1 Le cadre et les règles</i>	<i>10</i>
<i>I.2 L'organisation</i>	<i>13</i>
<i>I.3 Un personnage : analyse du back ground et de la fiche de personnage</i>	<i>16</i>
II. DU THEATRE DANS LE JEU	19
<i>II.1. La catharsis et les émotions</i>	<i>19</i>
<i>I.2. Le pacte tacite</i>	<i>22</i>
<i>I.3 Le rôle et le personnage</i>	<i>25</i>
<i>I.4. La mise en scène</i>	<i>28</i>
III. UN THEATRE DU JEU	31
<i>Le public dans les jeux de rôle</i>	<i>31</i>
<i>Le rituel, le rite et le code</i>	<i>35</i>
<i>Le jeu comme mot d'ordre</i>	<i>38</i>
<i>La métathéâtralité</i>	<i>41</i>
CONCLUSION	45
BIBLIOGRAPHIE	47

« Le jeu de rôle Grandeur Nature est souvent (et faussement) considéré comme "un genre". Le GN est une forme et une méthode d'expression individuelle et collective. Le GN est un médium. Ce médium, comme tous les autres médias (la télévision, le jeu de rôle papier, le théâtre, Internet...) fonctionne selon ses propres et uniques lois. »¹

Dogma 99, A programme for the liberation of LARP
Eirik Fatland & Lars Wingård

Introduction

A l'occasion des 7^{èmes} Rencontres professionnelles des ludothécaires², Antoine Dauphragne, chargé de recherche (postdoc) au sein du laboratoire EXPERICE, a défini le jeu de rôle comme une version avancée des jeux fondés sur l'imaginaire auxquels s'adonnent les enfants - « on disait que j'étais une princesse et toi tu étais le dragon qui garde le donjon ». Il n'existe pas de meilleure définition à ce jour, néanmoins il est possible d'y apporter quelques précisions.

Selon le site de la Fédération Française de Jeux de rôle, association loi 1901 censée représenter le jeu de rôle et les rôlistes de France³, le jeu de rôle est « un loisir collectif qui emprunte aux jeux de société et aux histoires racontées à la veillée »⁴. Cette définition incomplète montre combien il est difficile de définir le jeu de rôle en quelques mots, car c'est une activité peu étudiée. Néanmoins il est possible pour

¹ « LARP is often erroneously called a "genre". LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. This medium, as all other media (television, tabletop role-playing, theatre, the Internet..) works according to its own, unique, laws. » en anglais dans le texte, traduit par mes soins, in *Dogma 99, A programme for the liberation of LARP* manifeste publié en ligne par Eirik Fatland & Lars Wingård, 1999.

² Ces rencontres se sont déroulées à l'IUT Bordeaux 3 à Gradignan le jeudi 23 juin 2011

³ « Censée » car sa représentativité est souvent contestée par la communauté des rôlistes.

⁴ Plaquette de présentation du jeu de rôle sur le site de la Fédération Française de Jeux de Rôle : <http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/services-plaquetteweb.pdf>. Il existe également une Fédération pour le jeu de rôle Grandeur Nature (FédéGn), bien plus reconnue que son homologue.

commencer de séparer le jeu de rôle sur table, aussi appelé le jeu de rôle papier, du jeu de rôle grandeur nature (que les anglo-saxons appellent Live Action Role Playing ou LARP) qui nous intéressera plus particulièrement dans cette étude. Le jeu de rôle sur table ne sera donc pas concerné par cette étude.

Le jeu de rôle grandeur nature dans son acception officielle est né dans les années 1970 aux Etats-Unis⁵. Il apparaît en France en 1984 : deux associations organisent simultanément deux Grandeurs Natures à Paris et à Nantes. À cette époque, cela s'appelait encore les « Donjons Grandeurs Natures », en référence au célèbre jeu de rôle *Donjons et Dragons*⁶.

Une partie de jeu de rôle Grandeur Nature se déroule généralement au cours d'un week-end, soit sur 48h, souvent du vendredi soir au dimanche midi. Il réunit entre 30 et 150 personnes dans la plupart des cas, bien que le *Conquest of Mythodea*⁷ réunisse chaque année depuis 2005 plusieurs milliers de personnes. Les joueurs se rencontrent donc dans un lieu réservé à l'activité et chacun doit interpréter tout au long du GN un personnage dont il a reçu le *back ground*⁸, et les indications de costumes environ un mois à l'avance. Il a donc eu le temps de se mettre dans la peau de son personnage. Arrivé sur le terrain, il connaît peut-être toutes les personnes avec qui il passera le week-end, mais dans le meilleur des cas (c'est-à-dire dans le cas où il n'y a pas eu de fuite entre les joueurs ou de triche), son personnage connaît trois personnages sur les cinquante auxquels il sera confronté ce week-end.

Chaque personnage, en plus de son histoire, a des compétences particulières qui sont résumées dans sa « fiche de personnage » (voir annexes). Cette fiche permet au joueur de savoir ce que peut faire son personnage, par exemple un forgeron aura la compétence Forge ou Armurerie, un chevalier la compétence Mêlée et une princesse la compétence Séduction. Ce ne sont que des exemples. Ces compétences peuvent être utilisé par le personnage à n'importe quel moment, mais

⁵ *Dagorhir* est l'un des premiers Grandeur Nature reconnus comme tel, il s'agissait alors essentiellement de batailles dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*. L'histoire de ce GN est racontée bien mieux que je ne pourrais jamais le faire par ceux qui le réalisèrent, via ce lien (en anglais): <http://www.dagorhir.com/dagorhir/dagorhir.htm>

⁶ Donjons et Dragon est considéré comme le premier jeu de rôle papier. Créé par Gary Gygax et Dave Arneson, il est l'évolution du jeu de figurines *Chainmail*.

⁷ Lien vers le site en anglais : http://www.live-adventure.de/ConQuest_english/start.php

⁸ Le back-ground ou BG consiste en un document faisant la description physique et expliquant la biographie et la personnalité d'un personnage

un forgeron « en jeu » n'est pas forcément forgeron dans la vraie vie. Donc quand le joueur voudra que son personnage forge une épée, au lieu de la forger réellement, il annoncera sa compétence et décrira ou mimera l'action à ceux qui sont autour de lui. Toutes les fiches de personnages, les *back ground*, ainsi que l'univers et la trame du GN ont été préparé par les organisateurs du GN. En France, ces personnes sont presque toujours bénévoles, et pourtant elles abattent un travail conséquent. La préparation d'un GN s'étend souvent sur un ou deux ans, car il faut décrire l'univers, créer une intrigue globale qui s'inscrit dans une urgence, afin que les joueurs n'aient que deux jours pour la résoudre (l'issue des GN est souvent mortelle si les joueurs ne font rien pour sauver la vie de leurs personnages.) Il leur faut également imaginer chaque personnage, et lui donner un rôle à jouer dans cette aventure.

Les thèmes et les univers des Grandeurs Natures sont multiples. Au départ, ils étaient plutôt inspirés d'univers « médiévaux fantastiques » comme le Seigneur des Anneaux, Donjons et Dragons, ou encore Warhammer⁹. Mais ils se sont peu à peu diversifiés, et maintenant on peut jouer dans des univers contemporains, historiques, futuristes ou complètement parallèles, il y en a pour tous les goûts.

Les armes utilisées en GN sont en mousse et en latex, et il existe une réglementation stricte quant à leur utilisation (pas de coup à la tête, au niveau de la ceinture et de la poitrine pour les femmes). Le milieu du GN est d'ailleurs très réglementé, car il s'agit d'une activité en plein air, sportive et pouvant présenter un danger (chute, coup mal placé...). Il existe pour prévenir ce genre d'incident une assurance délivrée par la Fédération Française du Jeu de rôle Grandeur Nature (FédéGN) (voir annexes).

Le coût des décors, de la nourriture servie en GN et des impressions des *back ground* et fiches de personnage doit être amorti par les frais de participation payés par chaque joueur, frais s'élevant la plupart du temps à une soixantaine d'euros, mais qui peuvent grimper à plus de 150 euros. Chaque joueur doit prendre en charge son costume, c'est pourquoi chaque GN représente un certain budget. Il existe

⁹ Warhammer est un jeu développé par la société Games Wrokshop, anciennement jeu de figurines, existant aujourd'hui sous forme de jeu de rôle papier, de jeu de plateau, de romans, de films... Il est d'ailleurs à noter que ces deux jeux (*Donjons et Dragons* et *Warhammer*) étaient à la base des jeux de figurines dans lesquels chaque joueur contrôlait une armée d'elfes ou d'orques, comme les petits soldats, mais avec un système extrêmement plus réglementé. Des jeux donc dans lesquels on pouvait très bien se représenter, puis copier les personnages que l'on contrôlait.

d'ailleurs des entreprises qui vivent de la vente d'accessoires de GN, dans la région Aquitaine les habitués connaissent l'Atelier du GN qui propose des haches de guerre, des épées à deux mains et des clés à molette en mousse, mais également des capes de mages, des brassards en cuir¹⁰...

Le rapport au costume dans le GN est très intéressant, mais il ne sera que peu développé dans cette étude. Ce qui nous intéresse ici, ce sont les rapports qui peuvent s'instaurer entre l'activité qui vient d'être décrite brièvement, et le théâtre, plus particulièrement ce que Denis Guénoun puis Florence Dupont appellent les « théâtres du jeu ». Ces théâtres rituels, fondés essentiellement sur le divertissement et le lien social, sont opposés aux théâtres « de l'œuvre », les théâtres-monuments littéraires dont la finalité est de « faire sens », soit par l'histoire soit par le discours¹¹.

Cette relation est évidente pour quelqu'un qui connaît ou qui pratique le jeu de rôle grandeur nature, mais la démontrer ne sera pas aisé, tout d'abord parce que le jeu de rôle est méconnu, mais surtout parce que le théâtre invoqué et défendu l'est également. En effet, le théâtre qui ne fait pas œuvre, dont le but est avant tout le spectacle et la réunion, a une très faible visibilité dans l'histoire de l'art. Il n'y a qu'à constater la réception des œuvres de Florence Dupont pour comprendre qu'assimiler le théâtre au jeu n'est pas lui faire honneur, selon l'avis d'un certain nombre de théoriciens.

Ce n'est pas mon avis. Je pense qu'il n'y a pas meilleur théâtre que celui où l'on s'amuse. Le jeu de rôle est un théâtre où l'on s'amuse.

Pour commencer, nous prendrons un exemple de semi réel Grandeur nature. Dans un second temps, nous considérerons ce que le jeu de rôle emprunte au théâtre dans sa pratique. Enfin, nous verrons en quoi il peut s'apparenter aux théâtres du jeu. Nous utiliserons pour appuyer nos deux parties divers exemples de GN.

¹⁰ Le site de l'atelier du GN : <http://www.atelierdugn.com/>

¹¹ Je tiens à signaler ici que je n'ai absolument rien contre ces théâtres, je les affectionne même, et ils sont ceux qui m'ont conduit à faire ces études. Néanmoins je ne peux que déplorer leur monopole non seulement dans le paysage théâtral contemporain, mais également dans l'Histoire du théâtre, alors qu'il existe d'autres formes de théâtres qui sont tout aussi intéressants.

I. Un jeu de rôle Grandeur Nature : Saturnia Pyri

Le semi réel Saturnia Pyri est un jeu de rôle Grandeur Nature créé par Sébastien B., Jean-Christophe Daudré, Julien Fréhel et Jérôme M. en janvier 2010. Il fut accueilli dans le cadre de l'association de l'Espace de Développement de l'Imaginaire Ludique (EDIL). C'est une libre adaptation du jeu de rôle sur table *Vampires : la Mascarade*. Ce jeu principalement conçu par Mark Rein-Hagen fut édité en 1991 par White Wolf Publishing, une maison d'édition américaine, et par la maison Hexagonal en France. Les joueurs interprètent des vampires dans notre monde actuel, à notre époque. La particularité de ce Grandeur Nature est qu'il se déroule sur le long terme. *Vampires : la Mascarade* est adapté à ce format de jeu car l'univers est certes fantastique, mais aussi et surtout contemporain. Il ne demande donc pas d'efforts de costume particuliers puisque, comme l'indique le titre du jeu original, les vampires doivent cacher leur existence aux humains, et donc se fondre dans la masse tout en la contrôlant. Le jeu a pris fin en mars 2012, il avait débuté en février 2010. Certains joueurs ont joué le même personnage durant ces deux ans. Voici quelques photographies prises au fil de la chronique :



Photo 1 : Saturnia Pyri. Photographie : Willy Dhellemmes



Photo 2 : Saturnia Pyri. Photographie : Julien Fréhel



Photo 3 : Saturnia Pyri. Photographie : Gwanaëlle Boulan

Ces trois photos résument bien les trois enjeux principaux de Saturnia Pyri : la politique, la quête de sens et l'ambiance horrifique. Il y a une grande partie par mois, qui tient place dans le Centre d'Animation du Grand Parc, à Bordeaux, de 20h à 4h du matin. Durant cette grande partie, les joueurs sont amenés à se costumer. Leurs personnages seront confrontés à des événements et devront agir en conséquence. Toutes ces réactions entraînent des modifications du « cadre » : l'univers imaginaire qui sert de référentiel à tous pour jouer.

Les bases de cet univers imaginaire sont définies dans un livret (voir annexes). Cette description de l'univers est indispensable dans un jeu de rôle, mais il y a un monde entre le jeu de rôle papier et le jeu de rôle grandeur Nature quant à la description du cadre.

I.1 Le cadre et les règles

Dans un jeu de rôle sur table, le livre du monde comporte, à quelques exceptions près, l'entièreté du monde, les concepts, les cartes, les différents archétypes jouables¹²... En effet, le livre étant destiné au Meneur de Jeu, soit l'organisateur de la partie, il doit être le plus complet possible afin que le Meneur puisse proposer de nombreuses histoires reposant sur l'univers.

Dans un jeu de rôle grandeur nature, le livre du monde est à destination des joueurs, et il est souvent ciblé, car les joueurs jouent sur un temps court, et n'auront de toutes manières pas le temps d'explorer tout l'univers. Ainsi, les joueurs ont accès à la partie de l'univers qu'ils connaissent, libre à eux de découvrir le reste par le jeu.

Dans le premier cas donc, le livre du monde est écrit et sa transmission est orale et dans le second, le livre du monde est oral (conçu par les organisateurs par le biais de réunions, de notes et de résumés) et sa transmission est écrite. Par contre, dans tous les cas, cette transmission reste partielle.

¹² Chaque jeu ou presque a ses archétypes, soit les personnages les plus évidents à jouer dans l'univers proposé. Par exemple, dans le jeu Hollow Earth Expedition dans lequel les personnages voyagent au centre de la terre, il y a plusieurs archétypes jouables tels que l'explorateur, la milady, le scientifique, le soldat... Chaque archétype a son utilité, et grâce à ce genre de système les groupes sont hétérogènes sans être « désoptimisés » (terme signifiant que les choix du joueur nuisent à son personnage ou au groupe)

Dans le cas de Saturnia Pyri, le jeu dont le semi réel est inspiré est connu des rôlistes, la plupart des joueurs en ont donc une connaissance assez fouillée, mais il s'agit d'une adaptation, il y a donc des zones d'ombres.

Il faut différencier le cadre du scénario, même si les deux sont extrêmement liés. Le scénario est la situation dans laquelle évoluent les personnages, et les événements qu'ils vont vivre. Par exemple, *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* sont deux scénarios du cadre de la Terre du Milieu¹³.

Comme tout jeu, le semi réel comporte des règles qui sont compilées dans le même livret que l'univers. Contrairement à la description du monde, les règles doivent être exhaustives. Elles doivent traiter tous les cas de figures, un livret de règles parfait serait un livret dont l'application se ferait sans aucune interrogation de la part des joueurs, sans qu'aucune faille au système ne soit jamais trouvée.

Les règles sont essentielles à la fluidité du jeu. Elles développent un nouveau langage, qui permet aux joueurs de se comprendre entre eux. Il y a une multitude de signes qui sont utilisés dans une soirée, ils doivent être compris par tous. Par exemple, le signe ci-contre indique une utilisation du pouvoir Auspex qui permet d'entendre ce qui



se passe ailleurs sans être vu. Le joueur rejoignant un groupe avec un doigt derrière l'oreille est donc considéré comme invisible, les autres joueurs sont tenus de continuer leur conversation comme si de rien n'était. Si ce signe n'est pas connu de tous les joueurs, cela nuit forcément au jeu, car les joueurs vont s'arrêter de parler, et du temps sera perdu à expliquer le signe.

Les règles permettent également d'interagir avec les autres joueurs de façon plus directe. En effet, si un personnage peut en frapper un autre, un joueur ne doit pas avoir de contact physique avec ses congénères. En effet, contrairement à la plupart des autres GNs, on n'utilise pas d'armes en latex dans Saturnia Pyri. Ce choix de la part des organisateurs vise à toucher un public plus large que les habitués au GN, et pour permettre aux gens qui ne savent pas manier les armes de GN de jouer des combattants quand même. Toutes les interactions entre joueurs d'ordre physique se

¹³ La Terre du Milieu, univers inventé par J.R.R Tolkien.

résolvent donc à l'aide d'un *shi-fu-mi* (pierre papier ciseau) qu'on appelle aussi « jet »¹⁴. S'ajoutent à ce jet les compétences respectives des deux joueurs opposés. Par exemple, le Comte Dracula joué par Bob veut mordre Nosferatu joué par Tom. Bob et Tom s'affrontent donc dans un *shi-fu-mi*. Bob fait feuille, tout comme Tom. Il y a donc égalité. Or, Bob a 5 dans la compétence Bagarre, alors que Tom a 1. C'est donc Bob qui gagne, et les deux joueurs mimeront la scène aux autres joueurs. Les organisateurs du semi réel Saturnia Pyri sont les garants du cadre. En tant que rédacteurs de la chronique, des scénarii et des règles, ils en ont toutes les clés. Les joueurs qui veulent faire une action qui implique une réaction du monde, comme, par exemple, enquêter sur le crime à Bordeaux, il va contacter un organisateur qui va lui décrire la scène à laquelle son personnage sera confronté, et qui interprétera tous les personnages qu'il rencontrera. Tout se résout donc par l'intermédiaire de la parole et de l'imaginaire commun. Voici un exemple de conversation possible :

Joueur : Je¹⁵ souhaite me rendre à St Michel pour enquêter sur le milieu criminel de Bordeaux.

Organisateur : Très bien. Il fait nuit, une nuit bien froide et humide de novembre, le genre de nuit où l'on n'aime pas arpenter les ruelles seul. Tu n'es pas très rassuré.

Joueur : Je sors mon flingue de son étui.

Organisateur : Tu es effectivement plus rassuré et commences à avancer dans l'une des ruelles sombres et noires... Fais-moi un *shi-fu-mi*

(Un shi-fu-mi est réalisé et le joueur gagne)

Organisateur : Tu as réussi ton jet de Perception, tu remarques donc que quelqu'un est en train de te suivre.

Joueur : Je m'arrête et lui fait face.

Organisateur : C'est un homme d'une quarantaine d'années, il a un chapeau-melon complètement anachronique et une redingote qui l'est encore plus. Il s'avance vers toi. *(l'organisateur change sa voix pour interpréter le nouveau personnage)* « Holà mon brave, vous avez l'heure s'il vous plaît ? »

¹⁴ Cette appellation tire son origine de l'utilisation fréquente de dés sur les tables de jeu de rôle pour déterminer l'issue d'une situation engageant des compétences. Les joueurs jettent leurs dés et comparent leurs résultats. Par extrapolation, le shi fu mi dans Saturnia Pyri est appelé « jet »

¹⁵ Souvent, les joueurs parlent de leur personnage à la première personne, néanmoins certains emploient la troisième personne pour marquer une distance entre le joueur et le personnage.

Et ainsi de suite, il s'agit d'un dialogue écrivant l'histoire à la fois du personnage, mais aussi du cadre avec lequel il interagit. Cela suppose bien sûr une certaine réactivité de la part de l'organisateur.

Il y a une trentaine de joueurs, mais tous ne viennent pas à chaque soirée mensuelle, il y a donc entre quinze et vingt-cinq joueurs à chaque partie. Les personnages évoluent donc au cours de la chronique, pendant les temps forts que sont les parties, dont les organisateurs sont les instigateurs, mais également entre les soirées, dans des « scènes » à l'initiative des joueurs cette fois-ci. Ces scènes réunissent soit uniquement des joueurs entre eux, soit un groupe de joueur et un organisateur si les actions entreprises le nécessitent, c'est-à-dire si les actions impliquent un impact sur l'univers. Ces scènes peuvent se faire chez un joueur, ou n'importe où ailleurs, et les exigences de costume et de jeu varieront en fonction du lieu de rendez-vous, si par exemple la scène hors soirée se déroule dans un bar, la part accordée à l'interprétation sera plus faible, et laissera place à plus de description et de narration.

I.2 L'organisation

Le Semi réel a été créé par quatre personnes, mais l'équipe a évolué au fil du temps. En effet, l'engagement dans ce projet étant bénévole, certains organisateurs ont quitté l'équipe au cours de l'aventure (Jean-Christophe Daudré étant le seul à avoir suivi toute la chronique), et d'autres l'ont rejoint. Ces « pièces rapportées » sont Guillaume C., Sid K., Rodolphe C. et moi-même.

Il y a trois facettes dans l'organisation de Saturnia Pyri : les soirées, les dépenses de points d'action et les influences. Ces trois facettes dépendent les unes des autres, aussi les organisateurs se doivent d'être toujours au fait de l'évolution du cadre. À chaque fois qu'une scène est gérée par un des organisateurs, ce dernier doit en informer les autres afin qu'il n'y est pas d'incohérence dans l'univers. Si par exemple Guillaume affirme que des loups garous sont à Bacalan, et que trois jours après Sid dit qu'il n'y en a jamais eu à Bordeaux, les joueurs seront perdus.

Les organisateurs se retrouvent autour d'une table entre deux et quatre fois par mois pour préparer les soirées. En général, les soirées mensuelles sont un concentré de

réactions aux actions du mois des joueurs et pistes scénaristiques imaginées par les organisateurs.

Le scénario se construit de plusieurs façons. Tout d'abord, il y a les fils rouges de la chronique. Il y a eu trois saisons dans Saturnia Pyri. Le terme de saison est inspiré des « saisons » des séries télévisées. Chaque saison a eu son fil rouge, son grand thème : pour la première saison, il s'agissait du « Choix » : les personnages arrivaient dans une ville sans Cour vampirique¹⁶, ils devaient décider de la gestion de la cité, de la relation entre la Camarilla (la secte vampirique dont il faisait partie) et le Sabbat (la secte frontalière), l'organisation hiérarchique. La seconde saison était rythmée par un concours ayant pour mission de désigner deux Ancillas (guides vampiriques) parmi les joueurs qui devaient pour cela organiser les soirées. La troisième saison devait les mener à l'Apocalypse, ils avaient pour l'éviter plusieurs portes de sortie, ils en ont choisi une assez tôt, en février, ce qui a conduit à l'arrêt de la chronique. Chaque fil rouge a été un mélange entre les envies des organisateurs et les actions des joueurs. À maintes reprises, ces deux volontés se sont révélées contraires. Par exemple, durant la première saison, les joueurs ont refusé de se positionner véritablement en gestionnaires de la ville : ils demandaient toujours de l'aide aux autres cités, ne voulaient pas prendre de décisions, de peur d'être punis par le cadre. Les organisateurs, qui voulaient que les joueurs prennent leur indépendance et leurs responsabilités, ont finalement été contraints de restaurer durant la seconde saison une hiérarchie imposée.

L'enjeu de l'organisation est de proposer un jeu exigeant mais pas inaccessible. Souvent, comme nous avons toutes les clés de l'intrigue, les indices que nous donnons aux joueurs nous semblent clairs. Or, il y a un monde entre ce que nous pensons renvoyer et ce qui est finalement perçu. C'est pourquoi le jeu doit se construire au fur et à mesure, dans l'écoute mutuelle.

L'organisateur a un travail complexe, car bien qu'il soit celui qui propose le cadre, le scénario et les règles, il n'a aucun contrôle sur ce que les joueurs en feront. Il est très difficile, lorsque l'on a imaginé une scène d'une certaine façon, de la voir balayée d'un revers de main. Par exemple, on imagine pendant toute une réunion un personnage du Sabbat qui viendrait négocier avec les joueurs, on définit ses attentes, ses forces, ses faiblesses, les issues possibles, le costume, la façon dont il

¹⁶ Chaque grande ville française a sa Cour Vampirique (voir livret de jeu Saturnia Pyri).

sera interprété, qui l'interprétera, et quand il arrive face aux joueurs, il est attaqué et son message ne sera jamais entendu. Deux heures de travail balayées en cinq secondes. Mais la déception est parfois aussi grande du côté des joueurs. Certains élaborent des stratégies très complexes de prise de pouvoir qui se révèlent irréalisables, et sont déçus lorsque leur plan échoue.

Le semi réel se joue sur le long terme, les réactions sont donc moins visibles et immédiates que dans un GN dans lequel tout se joue sur un week-end. Mais certains moments de la chronique sont décisifs, et si des mauvais choix sont faits, on peut assister à des réunions de crise.

L'organisateur doit être disponible et préparé à tout. Un événement notable de la chronique définit bien cette urgence de l'organisation. En avril 2011, les joueurs avaient organisé un assaut sur la ville d'Arcachon qui était tenue par le Sabbat. Ce dernier avait miné la ville en signe de prévention, mais n'allait jamais mettre son plan à exécution, il s'agissait juste de faire peur aux joueurs pour obtenir des négociations. Or, un des joueur a coupé le fil de la bombe. Réaction : cinq mille morts dans la ville d'Arcachon.

Dans ce genre de moment, si le cadre est logique, les personnages sont tous punis de leur faute et l'on recommence un nouveau jeu. Mais il fallait continuer la chronique, et rattraper cet événement fâcheux tout en punissant les personnages pour leur inconscience. Nous n'avions absolument rien prévu, et nous avons donc du nous réunir en plein milieu de la soirée pour choisir une issue. Finalement, nous avons opté pour un retour dans le temps au prix de la mort de deux personnages, nous avons pu limiter les dégâts sur le cadre et la déception des joueurs.

Saturnia Pyri est un jeu noir, les personnages sont donc confrontés à un univers qui les oppresse. Pour autant, il ne faut pas confondre le personnage et le joueur, et si le personnage peut être maltraité, cela ne doit pas être le cas du joueur. L'organisateur doit donc avoir toujours assez de recul pour savoir jusqu'où il peut aller avec les joueurs, et toujours leur laisser une porte de sortie, une soupape. Par exemple, une des soirées commençait par une prise d'otage. Les joueurs furent préparés avant et étaient prévenus que si la situation était trop dure pour eux, ils pouvaient sortir du jeu.

Un organisateur doit donc être à l'écoute des joueurs, il doit leur permettre de vivre des émotions fortes sans les traumatiser. C'est un travail qui nécessite beaucoup d'empathie et de dialogue.

I.3 Un personnage : analyse du *back ground* et de la fiche de personnage

Afin de nous faire une petite idée de ce à quoi peut ressembler un personnage de Saturnia Pyri, nous allons prendre l'exemple de Juliet Smith, du clan Toréador¹⁷ (voir les annexes).

Pour jouer un personnage dans Saturnia Pyri, les joueurs ont deux choix : soit ils laissent aux organisateurs le soin de leur concocter un *back ground* et une fiche de personnage en adéquation avec le cadre et le scénario, soit ils peuvent se lancer eux-mêmes dans l'écriture. C'est le choix que je fis pour le seul personnage que j'ai joué avant de devenir organisatrice.

Jack est à l'origine un acteur de la troupe de William Shakespeare qui, à la suite d'une prestation remarquable, est choisi par un vampire esthète pour devenir une actrice emblématique des années 40. Ce changement nécessite une opération qui plongera Jack devenu Juliet dans une torpeur¹⁸ de 333 ans. En se réveillant, elle ne sait pas qui l'a opérée.

Ce personnage est intéressant en cela qu'il laisse aux organisateurs le choix de l'identité des « chirurgiens » qui firent cette opération. Ils peuvent ainsi intégrer un pan du scénario par ce biais. En effet, sans le savoir, je leur ai permis de faire émerger un des clans du Sabbat qui peut effectuer ce genre d'opération.

Une histoire de vampires se doit d'être extraordinaire. Juliet Smith est née homme, il y a plus de quatre siècle, et était acteur dans la troupe de William Shakespeare. Ici, la joueuse utilise un domaine qui lui est proche, soit le théâtre, pour construire son personnage. Son Sire, le vampire qui lui donne le baiser¹⁹ se nomme Valère Beolco, un pseudonyme créé à l'aide des noms des dramaturges Valère Novarina et Angelo Beolco.

Pour les joueurs qui imaginent leur personnage, écrire un *back ground* fait partie du jeu, ici, il y a plusieurs époques et plusieurs styles narratifs (le texte est écrit à la première et à la troisième personne).

¹⁷ Le clan Toréador est un des clans de la Camarilla. Il est composé des artistes et autres hypersensibles et tous ses membres possèdent la compétence spéciale « Sixième sens » permettant d'avoir des intuitions quant à certains lieux et situations.

¹⁸ La torpeur est un coma dans lequel peut être plongé un vampire dont le cœur a été pieuté.

¹⁹ Le « baiser », « l'étreinte », autant de termes romantiques pour signifier le passage d'un homme à la non vie vampirique.

Juliet est une actrice exceptionnelle, c'est pourquoi elle est choisie pour devenir un vampire. Un humain est étreint lorsque son Sire voit en lui des capacités hors normes, il est donc inutile d'être modeste lorsque l'on imagine l'histoire de son personnage. La plupart du temps, on fait du jeu de rôle pour être quelqu'un de différent de soi, se limiter dans l'imaginaire semble donc un peu dommage.

Concernant la fiche de personnage, elle est composée de plusieurs éléments. Tout d'abord, en haut de la feuille sont résumées les principales informations concernant le personnage : son nom, le nom du joueur qui l'interprète, le clan auquel il appartient, la nature (soit le concept résumé en quelques mots, toujours un peu réducteur, ici, « Transsexuel shakespearien »). S'ensuit la véritable fiche de personnage, dans laquelle il va falloir répartir des points lors de la création du personnage. Il y a d'abord les caractéristiques, qui sont au nombre de trois pour tous les joueurs ; il y a le Mental (relatif à l'intelligence et à la connaissance), le Social (relatif aux relations avec les autres personnages) et le Physique (relatif à la force et à la constitution.) Chacun choisit ce qu'il choisit d'accentuer. Au départ on peut mettre sept points dans une caractéristique, cinq dans une autre et trois dans la dernière : on sera donc bon dans la première, moyen dans la seconde et mauvais dans la dernière. Dans le cas de Juliet Smith, le social a été privilégié, ainsi que le mental. Ce sont moins des choix d'orientation du personnage que des choix de jeu. Un joueur jongle toujours entre la cohérence de son personnage et ce qu'il a envie de faire dans le jeu. Cette marge de manœuvre correspond à « l'optimisation ». L'idéal est de maintenir un certain équilibre, pour s'amuser sans trahir son personnage. L'une des dérives d'un personnage trop cohérent peut être par exemple un refus de jeu (« Non mais mon personnage ne pouvait pas faire autrement que de ne pas venir à cette soirée »), et, à l'inverse, un joueur qui privilégie trop le jeu passe à côté de tout un pan du jeu qui repose sur l'interprétation.

Dans ce cas précis, j'ai choisi de privilégier les caractéristiques sociales et mentales parce que la sociabilité correspondait à une cohérence du personnage, et l'intelligence à un choix de jeu. En effet, la discipline (le pouvoir magique) du clan Toréador, Auspex, fonctionne avec la caractéristique Mentale. Le physique a donc été laissé le côté, pour les deux raisons évoquées précédemment.

Viennent ensuite les compétences, qui seront réparties selon les mêmes principes. Ainsi, Juliet Smith est douée en Arts et en sixième sens²⁰, ce qui semble assez logique, en revanche, elle l'est aussi en Vigilance, parce que la joueuse sait que cette compétence lui sera précieuse pour résoudre des énigmes et des enquêtes. Pour comprendre cette notion d'optimisation, il est intéressant d'analyser les avantages et les désavantages. Juliet Smith a un « Terrible secret », qui lui rapporte 4 points de plus lors de la création. Il s'agit de son « opération ». Ce désavantage sera une plaie durant la chronique, surtout qu'elle ne sait pas qui est responsable de son changement de sexe (d'ailleurs, la joueuse ne le savait pas non plus), cette information dérangeante et potentiellement dangereuse pour la communauté sera réutilisée contre elle dans le jeu. J'ai donc choisi de rendre mon personnage vulnérable par rapport à son passé pour récupérer des points et rendre Juliet plus performante dans d'autres domaines.

En conclusion, l'exemple de Saturnia Pyri est intéressant et cela pour plusieurs raisons : tout d'abord, ce jeu est une véritable illustration du balancement entre la narration et l'interprétation si caractéristique du jeu de rôle Grandeur Nature. Il s'inscrit dans le long terme, ce qui institue une forme de ritualité dans le jeu. Il permet aussi une profondeur et une évolution du cadre et des joueurs. Le lieu dans lequel il tient place, le Centre d'Animation du Grand Parc, comporte une salle de théâtre, dans laquelle furent jouées de nombreuses scènes (cf. photo 2). Ce lien à la scène de théâtre dans sa matérialité permet d'introduire notre seconde grande partie : nous y étudierons le rapport que le jeu de rôle entretient avec le théâtre tel qu'il est connu du grand public occidental, soit un théâtre littéraire, de la psychologie des personnages, de la mise en scène et de la catharsis. Le jeu de rôle s'inspire de cet héritage, mais toujours en faisant du jeu l'unique finalité de toutes ces techniques, et cela marque déjà une grande différence avec le théâtre monument.

²⁰ Sixième sens est la compétence spéciale des Toréadors (voir note 18 p.15)

II. Du théâtre dans le jeu

Il apparaît que le jeu de rôle est une composition collective et réflexive, toujours à mi-chemin entre la description et l'exécution, dans laquelle chaque séquence est soumise en temps réel à l'appréciation de l'équipe. C'est un drame théâtral dont on déclamerait aussi les didascalies, un micro studio de série B où l'on visionnerait les rushes tout en jouant le script.²¹

Olivier Caïra, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*

II.1. La catharsis et les émotions

Lorsqu'on entend un joueur parler du jeu de rôle, il parle souvent d'exutoire. Le jeu de rôle est d'ailleurs souvent utilisé dans une forme moins réglementée par les psychologues et les psychothérapeutes pour régler les situations de crises dans le cadre de la famille ou de l'entreprise. Ceci rappelle la notion de catharsis, si chère aux aristotéliens. Cette notion fut traitée par Carole Talon Hugon à l'occasion d'une conférence donnée à l'Université Bordeaux 3 le 8 mars 2012. Sa réflexion portait sur le théâtre, mais le jeu de rôle convoquant lui aussi toutes sortes d'émotions, la question de leur purgation semble intéressante.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, la notion de catharsis est très peu présente dans l'œuvre d'Aristote. Il n'y existe que deux occurrences de ce terme, une dans la *Politique* :

Nous voyons ces mêmes personnes, quand elles ont eu recours aux mélodies qui transportent l'âme hors d'elle-même, remises d'aplomb comme si elles avaient pris un remède et une purgation. C'est à ce même traitement dès lors que doivent être nécessairement soumis à la fois ceux qui sont enclins à la pitié et ceux qui sont enclins à la terreur, et tous les autres qui, d'une façon générale, sont sous l'empire d'une émotion quelconque pour autant qu'il y a en chacun d'eux tendance à de telles émotions, et pour tous il se produit une certaine purgation et un allègement accompagné de plaisir Or, c'est de la même façon aussi que les mélodies purgatrices procurent à l'homme une joie inoffensive.²²

²¹ CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS éditions, p.259

²² ARISTOTE, *La Politique*, introduit et traduit par Jean Tricot, Vrin, 1995 p.584

et une dans la *Poétique* :

« La tragédie est l'imitation d'une action grave et complète, ayant une certaine étendue, présentée dans un langage rendu agréable et de telle sorte que chacune des parties qui la composent subsiste séparément, se développant avec des personnages qui agissent, et non au moyen d'une narration, et opérant par la pitié et la terreur la purgation des passions de la même nature »²³

Or, cette notion a été tant et si bien interprétée et réinterprétée, tant invoquée par nombre de dramaturges et de théoriciens, qu'elle est même devenue un terme médical²⁴.

Il s'agirait donc d'accomplir une « purgation des passions ». La passion, que l'on peut rapprocher de la pulsion, est une émotion non raisonnée. Elle peut donc conduire, dans cette logique, à des actes irraisonnés comme la copulation non protégée, la prise de drogues, mais aussi le meurtre. La thèse des aristotéliens est donc d'affirmer que si l'émotion à la base de l'acte est purgée, l'acte sera évité.

Elle peut être déclenchée chez le spectateur de théâtre par l'intermédiaire de deux procédés : l'identification et le spectaculaire.

On pourrait croire que le jeu de rôle serait plutôt dans un processus d'identification. C'est en tout cas la thèse défendue par nombre de médecins concernant le jeu vidéo et sa fonction cathartique. Le jeu vidéo et le jeu de rôle ont en commun leur univers interactif imaginaire, ainsi que l'avatar ou le personnage incarné par le joueur, mais le jeu de rôle n'a comme limite que les frontières de l'imagination, tandis que le jeu vidéo (nous excluons néanmoins les jeux en ligne) est limité dans son programme. Le joueur s'identifie à son personnage, s'y attache au point même qu'il peut se confondre avec lui, comme Heath Ledger après avoir interprété le Joker dans *Batman : the dark knight*. C'est un des risques encourus quand on se met dans la peau d'un personnage.

Dans la plupart des cas, l'identification au personnage est un procédé qui se rapproche de la notion d'empathie définie par Carole Talon Hugon. Elle permet de comprendre l'autre en se mettant à sa place le temps d'un jeu. Mais il s'agit

²³ ARISTOTE. La Politique, traduction sous la direction de Caroline CARRAT, texte bilingue, chapitre XIV <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/Aristote/poetique.htm#23a>

²⁴ « Méthode cathartique » inventée par Joseph Breuer, qui consiste à une purgation des passions par l'hypnose : <http://www.psychanalyste-paris.com/Freud-Breuer-et-la-Methode-dite.html>

d'interprétation, le personnage est contrôlé par le joueur et non l'inverse, cette empathie est donc toute relative.

C'est pourquoi il apparaît que le jeu de rôle est avant tout spectaculaire, en cela qu'il surprend ses joueurs non par l'expérience de la sensation d'autrui, mais surtout voire uniquement par l'expérience de la sensation pure. En effet, les joueurs n'étant pas schizophrènes, même s'ils jouent un personnage, ce sont leurs émotions et leur personnalité qui leur viendront naturellement et ainsi, si un événement surprenant advient en jeu, ce ne seront pas les personnages qui seront surpris, mais bel et bien les joueurs.

Dès lors, lorsqu'ils seront attaqués par des zombies, ils éprouveront de la peur. Mais de la peur feinte. Carole Talon Hugon développe très bien cette notion « d'émotion feinte » dans sa conférence. Il s'agit d'un jeu : on accepte d'avoir peur.

L'émotion est donc moins intense qu'elle pourrait l'être dans un contexte ordinaire, puisqu'elle naît dans un climat de confiance. Les joueurs comme les spectateurs de théâtre ou même de cinéma savent qu'ils ne risquent rien. L'illustration la plus révélatrice de cette confiance aveugle se trouve dans le spectacle de magie. Le spectateur qui monte sur scène pour être enfermé dans une boîte et disparaître à tout jamais sait que « c'est pour de faux ». Il devient complice du magicien. C'est exactement le même principe pour le jeu de rôle. On sait que ce sont des épées en mousse, on sait qu'on ne peut pas vraiment tuer, on sait qu'on n'est pas vraiment amoureux. Mais on joue à l'être, et les émotions qui sont éprouvées sont donc sincères, mais moins fortement ressenties, moins durables et moins involontaires qu'elles le sont dans la vraie vie.

La catharsis a donc du mal à s'opérer, puisqu'elle n'agit pas sur des vraies passions. On peut considérer qu'en éprouvant ces émotions dans un cadre ludique, on les purge de leur excès, mais ce n'est qu'une hypothèse.

Ce qui est sûr, c'est qu'éprouver des émotions à la fois involontaires, mais auxquelles nous sommes quand même préparé, est extrêmement jubilatoire. Et c'est cette émotion qui est la plus emblématique du jeu de rôle comme du théâtre : la jubilation à retomber dans cet état de surprise feinte proche de l'enfance (« On dirait que j'étais... ») C'est cette émotion qui est la plus importante, puisqu'elle naît de l'esthétique et de l'événement en lui-même, elle est donc directe, contrairement à toutes les autres.

Cette émotion est-elle purgée par l'expérience ? Au fond, quel est le sens de ce mot, « purgation » ? Cela signifie-t-il que l'émotion est éliminée ? Qu'elle est expurgée de son excès ? Qu'elle est rendue contrôlable ?

Il apparaît que c'est plutôt les émotions que l'on a conscience d'éprouver, soit les émotions feintes, qui sont rendues contrôlable parce qu'appréhendées et comprises. La jubilation, si elle est l'émotion recherchée, est moins consciente que la recherche des émotions feintes qui permettent de l'atteindre, elle n'est donc ni appréhendée, ni comprise.

En réalité, la catharsis semble davantage être un dommage collatéral du chemin vers la jubilation. Et cette jubilation passe par plusieurs procédés, que nous allons exposer dans la suite de cette étude.

I.2. Le pacte tacite

Le jeu de rôle est un exercice de stimulation intellectuelle. Tout est basé sur l'imaginaire. L'univers dans lequel évoluent les personnages, mais aussi les personnages eux-mêmes, ainsi qu'une grande partie de leurs actions, tout cela n'existe que « dans la tête ». Le monde physique dans lequel nous vivons ne ressemble pas aux mondes imaginaires dans lesquels évoluent nos personnages (et heureusement, sinon quel intérêt aurions-nous à y jouer ?) C'est donc par le truchement de codes narratifs, de conventions tacites que nous pouvons le faire exister. Lorsque les vampires que nous interprétons se réunissent dans un lieu splendide, par exemple chez un baron dont la richesse se constate dans la moindre poignée de porte, et qu'en réalité nous sommes dans le Centre d'Animation du Grand Parc, il est demandé à tout le monde un effort d'imagination, effort qui n'est qu'un prétexte pour mieux s'amuser.

Cette convention existe au théâtre, on l'appelle le « pacte tacite entre la scène et la salle ». Ce pacte permet par exemple de faire croire par une lumière verte à Cour que les personnages sur scène sont à proximité d'une forêt. Tout le monde sait pertinemment qu'il n'en est rien en réalité, mais par ce moyen du pacte, ce signe de la forêt est admis par tous.

Comme au théâtre, l'oscillation entre réalisme et représentation est présente. Le but étant l'immersion du joueur, des efforts sont souvent faits au niveau des décors et des costumes, mais le manque de moyens contraint bien souvent les organisateurs à utiliser des « aides de jeu », soit des faux objets, par exemple un livre magique

permettant d'invoquer un Grand Ancien²⁵ sera matérialisé « en jeu » par un livre quelconque. Les ingrédients magiques permettant de concocter la potion d'amour éternel seront réduit à des petits papiers que collectionnera le joueur, et cette potion sera elle- en réalité du jus de grenadine.

Ainsi, lors du GN Boucherie²⁶ organisé par l'association TNV en 2010, dont l'action tenait place en 1413, les joueurs étaient contraints de ne pas porter de vêtements en matières synthétiques, mais en raison de problèmes de dernières minutes lors de l'installation du lieu, il y avait des bâches et des ordinateurs dans le champ de vision de tout le monde durant tout le week-end. Cet anachronisme n'a pourtant pas nuit au plaisir de jeu, même si a posteriori il a été reproché aux organisateurs ne pas avoir respecté les consignes qu'ils avaient imposées aux joueurs.

L'interaction entre tous les protagonistes d'un GN pousse le pacte de l'illusion théâtrale à son paroxysme puisqu'un objet, un lieu ou un personnage existe dès lors qu'il est dit. Ceci n'est pas sans rappeler le théâtre de William Shakespeare.

En, effet, si l'on étudie l'architecture du Théâtre du Globe à Londres (voir photos dans les annexes), ou du moins de sa reconstitution²⁷, on constate que le plus important pour les spectateurs n'était pas toujours de voir, parfois, il s'agissait même à l'inverse d'être vu. Comme on peut le voir sur ces photographies, les loges sont au-dessus de la scène, il est donc peu aisé de voir l'intégralité du spectacle pour qui est assis à cet endroit. Et pourtant, ce sont les places les plus chères. Ainsi, au lieu de voir la pièce, on vient l'écouter, et les mots convoquent l'imaginaire du spectateur, lui permettant de se représenter une multitude de lieux dans la même pièce. On est bien loin de la règle des trois unités chères aux classiques : dans Roméo et Juliette par exemple, ce ne sont pas moins de neuf lieux qui sont convoqués dans les vingt-quatre scènes de la pièce, et le lieu change à chaque scène²⁸. Le changement de décor à chaque scène est impossible, alors, il suffit de dire où l'on est.

²⁵ Les Grands Anciens sont des divinités extraterrestres. Ils existent dans l'univers du jeu de rôle *l'Appel de Cthulhu*, inspiré des œuvres de H.P Lovecraft.

²⁶ GN organisé par l'association Timeo No Veniat (TNV) du 24 au 26 septembre 2010 : <http://www.timeoneveniat.fr/boucherie/>

²⁷ En effet, le théâtre construit en 1599 ayant brûlé en 1613, le Théâtre du Globe a été rebâti en 1996 à deux pas de son ancien emplacement, et selon les plans de l'original. Il se nomme aujourd'hui le *Shakespeare's Glob Theater*.

²⁸ SHAKESPEARE, William, *Romeo et Juliette*, traduit par François-Victor Hugo, Pocket, 2005

Cet aller-retour entre narration et interprétation est très caractéristique du jeu de rôle, pour les raisons de moyens évoqués plus haut, mais également pour des raisons plus restrictives encore : celle des compétences voire des pouvoirs magiques. En effet, un personnage est souvent capable de choses dont le joueur est incapable, tel que soulever des voitures, envoyer des boules de feu ou réfléchir à la vitesse de la lumière. Les règles permettent de pallier ces incapacités, mais elles demandent une signature du pacte tacite par les joueurs, ce qui consiste, dans le jargon, à faire tout simplement preuve de fair-play.

En effet, si un joueur crie « Boule de feu Critique de zone Passe²⁹ », les autres joueurs comprennent que tous ceux qui l'ont entendu n'ont plus qu'un point de vie (Critique de Zone) et qu'ils n'ont plus qu'à ramper jusqu'au médecin le plus proche.

Le joueur manquant de fair-play peut faire semblant de n'avoir rien entendu, ne pas jouer la douleur, se soigner sans l'aide d'un médecin, ne s'enlever qu'un point de vie... Le jeu de rôle étant basé sur l'imaginaire, il est très aisé de tricher. Il y a un organisateur pour dix joueurs dans la plupart des GN, il est évident que le premier ne va pas s'amuser à guetter le fair-play des seconds.

Et pourtant, c'est justement là qu'un GN est plus fragile qu'une pièce de théâtre traditionnelle. En effet, une pièce peut se dérouler sans qu'aucun des spectateurs ne signe le pacte, au pire elle ne sera pas comprise, mais son déroulement ne sera pas interrompu. Un GN repose sur le fair-play de ses joueurs. Si une météorite dévaste un village entier et que les joueurs ne « meurent » pas, toute la partie du GN censée se dérouler au paradis ne pourra jamais être jouée. L'exemple est volontairement exagéré, mais le fair-play peut nuire au déroulement du GN de façon plus anodine, par exemple si nous revenons à cette boule de feu. Ce genre d'attaque est très forte, le joueur qui l'utilise n'a sûrement que celle-là comme moyen de dissuasion. Si son annonce n'est pas respectée, il passera très certainement un mauvais GN, puisqu'il se sentira inférieur aux autres personnages. Respecter les pouvoirs du personnage, c'est respecter le joueur.

Il y a autant de GN que de joueurs (organisateurs compris), chacun est à la fois acteur et spectateur. Le fair-play est donc de mise, sinon les inégalités s'installent et seuls quelque uns s'amuse, au détriment des autres.

²⁹ Ce système d'annonce est très courant dans le jeu de rôle Grandeur Nature, bien qu'il ne soit pas utilisé pour Saturnia Pyri. Il consiste à annoncer en plein combat quel est l'effet de notre coup ou de notre sort.

La triche est peu répandue dans le jeu de rôle, car mettre en danger son personnage est aussi une façon de s'amuser. Néanmoins, pour éviter ce genre de débordement, il est important que les joueurs aient des personnages à peu près équivalents, pour qu'il n'y ait pas d'intérêt à tricher, et que si tricheur il y a, il soit vite démasqué, parce qu'ayant bien plus de pouvoirs et de bottes secrètes que les autres. Ce genre de problèmes se règle donc en amont, à l'écriture des rôles.

I.3 Le rôle et le personnage

La feuille de personnage constitue la base du rôle (rotulus, le rouleau de l'acteur de théâtre), mais le joueur doit la personnaliser en cours de partie. Plus que l'aspect dramaturgique (style direct, mimiques, accents) qui vise à créer l'atmosphère, c'est la démarche du joueur d'entrer dans une logique de comportement propre au personnage, d'opérer des choix différents de ceux qu'il aurait lui-même fait, qui sera valorisée.³⁰

Olivier Caïra, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*

Dans cette citation, Olivier Caïra fait un parallèle entre la fiche de personnage et le *rotulus*, le rouleau de l'acteur de théâtre. On oublie en effet souvent que le mot "rôle" ne vient pas de l'action d'interprétation ou d'une psychologie de personnage, mais bel et bien de ce parchemin que possédaient les acteurs qui leur permettait d'apprendre leur rôle. Ce n'est pas un concept que ce rôle, c'est un objet concret, comme l'est la feuille de personnage. Néanmoins, c'est un objet qui ne doit être montré, et qui ne sert que l'acte d'interprétation et le jeu, comme dans le théâtre latin, les rôles n'ont en aucun cas une fonction littéraire, mais sont un support pour le jeu. Néanmoins, cette feuille est indispensable pour la construction du personnage. En effet, le joueur reçoit son rôle une ou deux semaines avant le GN, et prépare son costume et son *roleplay* dans le temps qui le sépare du grand jour.

Arrêtons nous un instant sur cette notion de *roleplay*, essentielle dans la pratique du jeu de rôle. Ce terme anglais utilisé dans traduction anglaise du jeu de rôle "Roleplaying game" désigne davantage une incarnation du rôle qu'une interprétation.

³⁰ CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS éditions, p.259

En effet, comme il s'agit toujours d'improvisation, et non pas de pièce écrite, le joueur doit se mettre dans la peau du personnage car il devra réagir selon la personnalité de ce dernier en toute circonstance.

Cette tradition du *roleplay* est très présente en France, les joueurs français sont très axés sur la psychologie du personnage, sur l'interprétation d'une personnalité complexe et torturée, et prennent plaisir à jouer une large palette de sentiments, à avoir leur heure de gloire et à réaliser leurs objectifs. Dans d'autres pays comme l'Allemagne, le rapport au personnage est moins marqué, il s'agit bien plus de s'insérer dans une dynamique de groupe et de créer des belles scènes de combat, le personnage s'efface devant le collectif de joueurs. Les *roleplay* sont donc différents d'un pays à l'autre.

L'acteur de théâtre, en raison des limites écrites de la pièce qu'il doit jouer, construit son personnage dans un cadre strict, car il sait dans quel type de situation le personnage, ses mimiques et ses gestes seront convoqués. Néanmoins, il existe une méthode de l'acteur, inventée par Stanislavski, qui consiste à inventer une vie pour chaque personnage, à imaginer quelles sont ses manies, sa vision de la vie, que boit-il au petit-déjeuner, et cela pour que l'interprétation soit la plus réaliste possible une fois sur scène. Mais aussi poussées que soient ces pérégrinations mentales, elles ne seront jamais montrées sur scène, même si elles servent la représentation par ce qu'elles apportent à l'interprétation du personnage.

Or, dans le cas du joueur de jeu de rôle, ce conditionnement sert à la fois le personnage et la représentation, puisque le joueur peut choisir ce qu'il veut montrer de son personnage. On voit souvent au terme d'un GN les joueurs se raconter comment leur personnage continue sa vie, en fonction de ce qui s'est passé pendant le week-end. Pour beaucoup, il est important de « terminer l'histoire », de savoir comment l'avatar qu'ils ont eu pendant 48h va évoluer. C'est un peu la surenchère à qui aura le récit le plus épique, cela fait partie du jeu.

Il n'est pas rare non plus de voir les joueurs raconter aux autres tous les travers de leur personnage qui n'ont pas été perçus tout le long du GN par les autres. Par exemple, celle qui passait pour la petite vieille sympathique était en réalité un monstre de cupidité et mangeait des enfants la nuit.

Le plaisir du jeu est à la fois dans ce qu'on montre et dans ce que l'on ne montre pas, mais qui sera quand même raconté à la fin. La démonstration la plus évidente de ce jeu se retrouve dans les soirées enquêtes ou *murder* : cette forme de jeu de

rôle grandeur nature se déroule sur une soirée durant laquelle un meurtrier doit cacher aux autres joueurs son crime. Le plaisir du joueur est à la fois dans la dissimulation ou l'enquête et dans le « débriefing » où il peut se gausser de n'avoir rien laissé transparaître.

Dans le cas du semi réel Saturnia Pyri, cette construction du personnage est en constante évolution et frise la schizophrénie, puisque le personnage « a une vie » en parallèle de celle du joueur. Ainsi, il évolue tandis que le temps passe, et n'est pas le même d'une soirée à l'autre.

Cette évolution du personnage repose entre autres sur ce que l'on appelle les « points d'expérience » ou PX. Comme dans un jeu vidéo, les joueurs sont amenés, par leur action ou par simple mécanique de jeu³¹, à gagner des points d'expérience. Ces points leur servent à améliorer leurs compétences. Par exemple, d'un mois sur l'autre, Bob peut passer de 4 à 5 en Bagarre en dépensant un PX. Certaines compétences sont plus chères que d'autres, il faudra ainsi six PX à Bob pour améliorer son pouvoir de Télékinésie de 2 à 3, mais les effets seront bien plus puissants qu'un passage de Bagarre 4 à Bagarre 5. Bob devra donc économiser ses PX sur trois mois (s'il vient à chaque soirée) pour passer à Télékinésie 3.

Dans certains jeux, ces points d'expérience seront distribués en fonction du jeu des joueurs. On touche ici du doigt une notion très importante dans le jeu de rôle : celle d'évaluation.

Comme il existe de bons et de mauvais acteurs, il existe de bons et de mauvais joueurs. Et l'un des critères qui différencie le bon et le mauvais joueur est le niveau de *roleplay*, autrement dit, s'il joue bien dans le sens le plus théâtral du terme. C'est pourquoi, entre autres raisons, les joueurs font très attention à leur *roleplay*. En effet, un rôle de dirigeant charismatique sera souvent donné à quelqu'un qui saura le jouer, il en est de même pour les rôles de bons combattants, qui seront donnés à des personnes sachant bien se battre avec une épée en mousse (il existe des ateliers à Cenon, organisés par les Compagnons de Vérités, pour apprendre à manier ce type d'arme). Cette application dans la répartition des rôles peut aller jusqu'au physique, par exemple un rôle d'armoire à glace sera donné à une armoire à glace, un rôle de

³¹ C'est le cas pour Saturnia Pyri, les joueurs reçoivent des points d'expérience indépendamment de leurs actions « en jeu », mais en fonction de leur présence à la partie précédente. Ainsi, un joueur qui aura participé à la partie du mois de Mars, recevra en avril deux points d'expérience, alors qu'un joueur qui n'aura pas joué n'en recevra qu'un.

prostituée sera donné à une jolie fille. Elle est propre au jeu de rôle grandeur nature, et n'existe que très rarement dans le jeu de rôle sur table, car ce dernier laisse une plus grande place à la narration.

Il s'agit de jouer quelqu'un qui est différent de soi, mais qui met en avant nos aptitudes "hors-jeu", qu'elles soient mentales, sociales ou physiques, voire tout simplement un costume : quand un joueur possède une armure de plaques, qui coûte entre 100 et 200 euros, les organisateurs lui donneront un personnage qui pourra la porter. Il faut néanmoins rester vigilant, et il est communément admis dans la communauté rolistique qu'il est dangereux, surtout dans un format de semi réel qui est sur le long terme, de jouer un personnage trop proche de qui l'on est vraiment, tout simplement parce qu'il y a un risque de "vivre sa vie à travers le jeu".

Ce genre de considération n'est pas sans rappeler le travail du metteur en scène. La répartition des rôles est cruciale, car elle contribue très largement à la satisfaction des joueurs, et cela de deux manières : la première, par le plaisir que le joueur aura à rentrer dans son personnage et à appréhender des choix différents des siens, et la seconde, par l'ambiance que peut créer un ensemble de personnages bien joués, et l'on se rapproche bel et bien ici de la notion de mise en scène.

I.4. La mise en scène

Le jeu de rôle est soumis dans une certaine mesure à une forme de mise en scène. Tout d'abord, comme nous l'avons démontré précédemment, les personnages sont définis, écrits par les organisateurs. Les joueurs sont choisis pour leur capacité à jouer tel ou tel personnage. Mais il existe une seconde catégorie de personnages, et c'est celle qui nous intéresse ici, c'est celle des personnages non joueurs.

Le personnage non joueur ou PNJ est un personnage interprété par un organisateur ou un invité (qu'on appelle par extension PNJ), dont le but est d'apporter aux joueurs un élément du cadre ou du scénario. Leur intervention est prévue et préparée : ils ont certaines choses à dire impérativement, car sinon les joueurs n'auront pas les informations nécessaires pour progresser dans le jeu. Ils doivent aussi donner une ambiance, une information sur le monde. La plupart des PNJ ont un rôle de chair à canon, mais leur apparence, leur costume et leur *roleplay* ne sont pas négligés pour autant, comme on peut le constater sur la photo ci-dessous.



Un groupe de PNJ au GN Calvaire 7-8 avril 2012. Photographie : Willy Dhellemmes

Ainsi, l'essentiel de leur rôle consiste à attaquer les joueurs et à se faire tuer par ces derniers, afin de donner un moment de gloire aux combattants.

Une installation plastique s'apparentant à ce genre d'expérience s'est déroulée en juillet 2010 à l'occasion du festival Imaginons maintenant organisé par la ville Bordeaux. Les hangars des Chartrons avaient été transformés en maison hantée, et des gens pouvaient venir soit se faire peur, soit faire peur aux autres en se déguisant en morts vivants par exemple³².

Certaines scènes dans lesquelles ils apparaissent sont écrites et limitées dans le temps. Dans Saturnia Pyri, on les appelle les cinématiques. Les joueurs ne peuvent intervenir dans la scène, ils ne peuvent qu'écouter et regarder ce qui est joué devant eux.

On est ici dans le rôle le plus passif possible pour un joueur de Grandeur Nature. Il assiste alors à une scène dont d'autres (les organisateurs) ont la clé, sur laquelle il n'a aucune prise, qui a un début et une fin ; c'est tout simplement le rôle le plus courant pour le spectateur de théâtre.

³² *The House of the living-dead*, par le collectif Dispersion collective, du 1^{er} au 4 juillet 2010 à Bordeaux. www.dispersioncollective.com

Les metteurs en scène contemporains se plaignent souvent de l'absence de réaction suscitée par leurs pièces, même quand ils essaient de mobiliser le public. Or, dans le jeu de rôle, obtenir une attitude de spectateur passif de la part des joueurs est une entreprise risquée. La plupart des joueurs continuent de jouer sans prêter attention à la cinématique, tant et si bien que les organisateurs ont inventé l'annonce « Freeze » qui prévient les joueurs qu'une scène requiert leur attention. Cette annonce n'est d'ailleurs pas sans rappeler les trois coups au théâtre, ou encore l'extinction des lumières dans la salle.

Mais il existe de la mise en scène dans d'autres aspects du jeu de rôle, comme dans l'application des règles. En effet, lorsqu'un personnage est touché par un « Choc », il doit se coucher par terre, car le coup qu'il a reçu l'a projeté au sol. Dans *Saturnia Pyri*, la maladie et ses effets, qu'ils soient physiques ou moraux, doit être joué, car c'est un désavantage qui rapporte un certain nombre de points au joueur qui le subit lors de la création de son personnage (voir livret de règle).

On est bien loin certes de la représentation contrôlée d'un bout à l'autre, mais il est évident que ce genre de pratique s'apparente à de la mise en scène. De même, les indications de costumes, de personnages, les livres du monde sont autant de données qui orientent le jeu, et auxquelles se plient à la fois les organisateurs et les joueurs.

Il y a quelques années, la comparaison entre le jeu de rôle et le théâtre aurait été plus compliquée, tant la notion de mise en scène était liée à l'aspect littéraire du théâtre. En effet, il semble apparaître que la mise en scène serait une *mise à la scène* d'un texte.

Dès lors qu'il y a cet impératif du livre et de l'écrit non pas comme point de départ mais comme objet auquel on doit faire honneur, dès lors que le texte est la finalité et non pas le prétexte, il est difficile de faire entendre le rapport entre le jeu de rôle et le théâtre.

Néanmoins, ils existent des théâtres dont la finalité est bien le spectacle, la rencontre avec le public, et dont le texte est un support parmi tant d'autres. Ces théâtres ont été définis par Florence Dupont comme des théâtres du jeu. Il apparaît que le jeu de rôle est un héritier de ces théâtres, c'est du moins ce que nous allons tenter de démontrer.

III. Un théâtre du jeu

Et pourtant, le théâtre romain était bien un théâtre du jeu et uniquement du jeu, dont la raison d'être était seulement l'événement rituel qu'il accomplissait, un théâtre du jeu qui s'épuisait dans sa finalité ludique³³.

Cette déclaration qui ouvre *l'Orateur sans visage* de Florence Dupont résume à elle seule au moins deux aspects primordiaux des théâtres du jeu : le rituel et le jeu dans le sens ludique et divertissant du terme. Nous nous intéresserons donc à ces deux aspects, ainsi qu'à un troisième qui en découle, mais tout d'abord, nous allons nous attarder sur une question qui fut évitée depuis le début de cette étude : ces joueurs qui s'amuse ensemble, comment les définir dans un vocabulaire plus théâtral ? Sont-ils acteurs ? Spectateur ? Spectateurs ? Qui est le public du jeu de rôle ? Cette partie concernera le public dans ses deux acceptions : tout d'abord, il s'agira de parler de fréquentation, puis de définir le rapport au public dans le jeu de rôle, comment s'articulent les rôles d'acteur, de spectateur, de scène et de salle.

Le public dans les jeux de rôle

1) La fréquentation

Malheureusement, Olivier Donnat ne considère pas le jeu de rôle dans son étude sur les pratiques culturelles des français³⁴. Dans l'enquête réalisée par Laurent Trémel sur les pratiquants du jeu de rôle papier³⁵, il apparaît que le roliste type serait un homme de 21 ans étudiant en filière scientifique, issu d'une famille de cadres. En effet, 96,5 % des interrogés étaient des hommes, 38,5% étaient étudiants³⁶ (dont 70% en filière scientifique) et 45% de leurs pères étaient cadres. Les mères, quant à elles, étaient soit à la maison (26%), soit employées (28%), soit cadres (22,5%). Néanmoins, cette étude ayant été réalisée dans le cadre du

³³ DUPONT, Florence, *l'Orateur sans visage*, PUF, 2000, p.2

³⁴ DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique*, édition La Découverte, 2008

³⁵ TREMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, PUF, p.111-128

³⁶ « Les résultats de l'enquête CB Echo 1995 décrivent une population de "jeunes adultes" : 22% de lycéens, 38,5% d'étudiants et 30% d'actifs » ibidem, p.112

magazine de jeu de rôle Casus Belli³⁷ (d'où le nom de l'enquête CB Echo 1995) sur un panel de 24 lecteurs en entretiens semi directifs, il faut prendre en compte une certaine marge d'erreur.

Pour ce qui est de l'engagement politique, On pourrait croire que le public du jeu de rôle serait assez homogène, en ce sens que les communautés qui se forment par ce biais sont clairement indépendantes, autogérées et fondées sur des activités qui ne sont pas rentables. Il n'existe pas d'études à ce jour révélant une quelconque tendance politique chez la population rolistique.

Concernant les centres d'intérêt, les loisirs et le rapport à la culture des rolistes, dans son enquête Laurent Trémel montre que la fréquentation des théâtres, des opéras et des expositions d'arts contemporains est plus fréquente chez les rolistes que chez les enfants de cadres « normaux », mais elle reste tout de même minime³⁸. Les pratiques culturelles des rolistes semblent souvent liées aux loisirs proches des jeux de rôles (littérature fantastique, cinéma, séries télévisées...) considérés comme "arts moyens".

Laurent Trémel soulève dans le compte-rendu de son enquête deux traits de personnalité remarquable chez nombre de rolistes : tout d'abord, ils sont plusieurs à s'intéresser de très près aux événements paranormaux et au mystique³⁹. Ensuite, il existe chez la plupart des interrogés un besoin de distinction, d'être différent de la masse, par l'exercice de cette activité. Le jeu de rôle serait une activité pour laquelle il faut avoir un certain "état d'esprit", qui n'est pas praticable par tous, qui demande un "esprit critique"... On retrouve encore l'élitisme et la notion de communauté.

Cette étude, réalisée en 1995, montrait une population de jeunes adultes. Ces jeunes adultes ont pour certains continué à jouer, aujourd'hui la population rolistique est plus hétérogène en âge, mais ce sont des "vieux rôlistes," il est donc toujours rare d'arriver à cette pratique après 25 ans. Le loisir s'est démocratisé, il y a

³⁷ Casus Belli est un magazine français de jeu de rôle ayant connu quatre époques d'édition. C'est un phénix qui renaît toujours de ses cendres. La première période d'édition connut 122 numéros entre 1980 et 1999, la seconde 39 de 2000 à 2006, la troisième 5 de 2009 à 2011 et la dernière a vu ses deux premiers numéros paraître en décembre 2011 et février 2012. Le numéro 3 est attendu pour fin mai 2012. Il est publié chez Black Books édition, une maison lyonnaise.

³⁸ Résultats d'étude obtenus en comparant les résultats des entretiens menés par Laurent Trémel et ceux de l'Etudes « Loisirs INSEE », ibidem, p.124

³⁹ « A des divers degrés, les rolistes que nous interrogeons s'intéressaient donc à des phénomènes paranormaux, mais, dans la plupart des cas, dans une démarche se voulant scientifique, ou en se référant à des organismes scientifiques prestigieux », ibidem, p.139

maintenant plus de filles, moins de scientifiques, et les catégories socioprofessionnelles sont moins marquées. Néanmoins, cet élitisme teinté de mysticisme est encore répandu. La tendance qui se détache dans cette étude, qui à l'époque était déjà biaisée par le panel peu représentatif de Laurent Trémel, semble aujourd'hui s'amenuiser en raison de la démocratisation du jeu de rôle et du rayonnement de la culture "geek" en général⁴⁰.

2) Le rapport au public dans le jeu de rôle

Nous allons essayer de définir dans cette partie le rapport au public qui existerait dans le jeu de rôle. Il n'existe pas dans cette activité de notion de « public » dans le sens théâtral du terme. Néanmoins, nous avons démontré plus haut qu'on pouvait y rencontrer une certaine forme de mise en scène et que les joueurs « faisaient les acteurs ». Pour qui ? Le jeu de rôle est un loisir qui se pratique à plusieurs, il est donc clair que jouer un personnage dans ces conditions n'est pas la même chose que de jouer tout seul avec des amis imaginaires. Les joueurs sont regardants et regardés. Peut-on pour autant parler de « spectateurs » ?

Même si certains metteurs en scène essaient de casser les codes du théâtre à l'italienne (la séparation scène/salle, la frontalité et le silence du spectateur) et du quatrième mur, les rôles de spectateur et d'acteur restent encore très définis dans le théâtre contemporain.

Il arrive que le jeu de rôle soit ouvert à des personnes extérieures. Souvent, il s'agit des membres de l'association qui ont prêté le terrain, des parents venant récupérer leurs enfants⁴¹, les passants ou les forces de l'ordre. Ces personnes deviennent des spectateurs dans le sens le plus passif du terme, c'est-à-dire qu'ils reçoivent sans agir une forme de spectacle.

Dans Saturnia Pyri, nous avons remarqué que lorsque des personnes extérieures étaient conviées pour assister aux parties, les joueurs accentuaient leur *roleplay* et jouaient « mieux » : ils étaient plus réactifs au scénario que d'ordinaire, plus démonstratifs, ils parlaient plus fort et ne donnaient pas leur dos aux invités. Cela

⁴⁰ Ce rayonnement est expliqué dans le reportage diffusé sur Arte le 28 avril 2012, *La Revanche des geeks*.

⁴¹ Il existe des jeux de rôles Grandeur Nature organisés exclusivement pour un public adolescent ou enfantin.

s'explique par le fait qu'ils se considéraient comme des défenseurs de leur activité et qu'ils voulaient montrer qu'ils étaient bons. Or, ils étaient face à des personnes qui n'avaient pas les codes et qui donc ne seraient jamais impressionnées par leur fiche de personnage. Ils prenaient donc presque toujours le parti du *roleplay*, et nous avons assisté à des scènes sans aucun hors jeu, voire sans aucun *shi fu mi*, comme s'il s'agissait de théâtre improvisé. Les enjeux des personnages et de l'histoire étaient amoindris pour rendre audible et compréhensible aux extérieures les situations, les tensions et la répartition des joueurs. Il apparaît donc que lorsqu'il y a un spectateur, le rapport scène/salle s'instaure.

Cette notion de performance opposée à un regard extérieur est très visible dans ce cas de figure, mais elle existe aussi dans les rapports entre les joueurs. Par exemple, les scènes de combat en GN sont toujours très soignées, les messes également, les mariages ou tout événement impliquant un regard d'un nombre important de joueurs sur l'action. Il y a toujours un effort notable sur le *roleplay* dans ce genre de scène. Enfin, la compétition qui s'installe entre les joueurs sur les compétences peut également s'engager sur le *roleplay*, ce qui accentue la notion de représentation.

Il y a pourtant deux différences notables entre le joueur de jeu de rôle et l'acteur ou le spectateur de théâtre : la première se situe dans le fait que le joueur, qu'il soit organisateur, PNJ ou PJ (Personnage Joueur,) est à la fois spectateur et acteur. Il occupe les deux rôles simultanément tout au long de la partie. La seconde au fait que la plupart du temps au théâtre, les personnages ne mentent pas au public. En effet, qu'il y ait quatrième mur ou pas, les personnages sont là pour parler au public, et pour que leur histoire ou leur discours soient entendus par les spectateurs. Dans le jeu de rôle, les joueurs se mentent, se cachent des choses et ne se les révèlent qu'à la fin du jeu.

Si les rôles de spectateur, d'acteur ou même de metteur en scène peuvent paraître flous concernant le jeu de rôle, ils le sont aussi dans les théâtres du jeu. En effet, les spectateurs du théâtre romain connaissaient aussi bien que les acteurs les pièces auxquelles ils allaient assister, et ne cherchaient dans la tragédie ou la comédie que l'accomplissement du code. Ils participaient au rituel des jeux théâtraux au même titre que les acteurs et "sur jouaient"⁴² leurs émotions afin que les Dieux soient les

⁴² Si j'ai mis cette notion entre guillemets, c'est parce que je ne suis pas certaine du terme. En effet, les pleureuses suivant les cortèges de la Fête des Morts surjouent-elles ? Où sont-elles

plus satisfaits possible. Le rituel tient une place importante dans les théâtres du jeu, même lorsqu'ils ne sont pas religieux. Nous allons tenter d'analyser cette notion et de la questionner dans l'activité qui nous intéresse.

Le rituel, le rite et le code

Dans *les Montres de Sénèque*, Florence Dupont démontre que l'enjeu principal des *ludi scaenici* est la satisfaction des dieux.

Le sacrifice est aussi au centre de la culture romain, mais, à côté du sacrifice, les jeux tiennent une place non moins grande, du moins à partir de l'Empire, dans les relations qui relient hommes et dieux. On le voit au nombre de théâtres et de cirques que les fouilles ont mis à jour un peu partout. Pas de colonie romaine, pas de sanctuaire sans son théâtre. Rome est autant une culture ludique qu'une culture sacrificielle.

Mais alors que le sacrifice est l'occasion d'offrir aux dieux des viandes fraîches ou des nourritures d'origine végétale [...] qu'ils partagent avec eux, dans les jeux les hommes offrent aux dieux des spectacles auxquels ils assistent à leurs côtés.⁴³

Le spectacle est donc un rituel religieux dans lequel homme et dieux sont réunis par le jeu. Il faut rappeler ici qu'ils en étaient de même pour les tragédies grecques, elles étaient jouées dans le cadre de concours organisés pour le Dieu Dionysos, dieu de la fête et du vin (Bacchus en latin).

Ce lien entre théâtre et religion continue au fil de l'Histoire, au Moyen-Âge les mystères étaient joués devant le peuple pour l'éduquer aux préceptes, mais aussi aux histoires de la Bible. Les auteurs les plus mirifiques du *Siglo de oro*, Calderon et Lope de Vega (ce dernier sera d'ailleurs prêtre durant toute la dernière partie de sa vie), ont chacun écrit plusieurs centaines d'autos sacramentales (dramas liturgiques). Aujourd'hui encore, les théâtres Nô et Kathakali s'inscrivent au Japon et en Inde dans une tradition mystique et rituelle.

Dans notre société française laïque, la notion de sacré semble s'appliquer à des domaines plus banaux et quotidien. Le rituel n'est pas forcément religieux, c'est ce qu'explique Jean Maisonneuve dans son ouvrage *les Conduites rituelles* :

Le terme de rite est relativement banal ; étymologiquement, il vient du latin *ritus*, qui désigne un culte, une cérémonie religieuse, mais aussi, plus largement, un usage, une coutume.⁴⁴

dans un accomplissement pur et simple du rituel dans lequel la notion de jeu et de sujet n'ont pas lieu d'être, puisqu'ils supposent déjà une psychologie du rôle.

⁴³ DUPONT, Florence. *Les Monstres de Sénèque*, Belin, p.25-26

⁴⁴ MAISONNEUVE, Jean, *Les conduites rituelles* (Que sais-je ?), PUF, 1999, p.3

Le rite peut donc être religieux ou séculier. Dans sa thèse *l'Empreinte des rituels : Persistance et mutation des formes et mécanismes rituels dans les dramaturgies occidentales des années 1950 à nos jours*, Anaïs Bonnier définit le rite à l'aide de quelques traits caractéristiques ; il apparaît que le rite est :

- Formel et normatif : il est pétri de codes et de conventions « obligatoires », qui ne peuvent être évitées lorsqu'on l'effectue. Par exemple, il est improbable d'imaginer une messe ne se terminant pas par l'hostie.
- Performatif : il agit directement sur le monde. Quand un maire dit à un homme et une femme : « Je vous déclare mari et femme », par cette simple énonciation les deux personnes sont considérées comme unies. Ce caractère performatif est à rapprocher de la magie, l'énoncé performatif a une dimension incantatoire et sacrée.
- Exemplaire : son usage vise à instaurer des normes et des mœurs sociales.
- Spectaculaire : le rituel a des officiants et des spectateurs, et tous deux sont dans des rôles imposés, dramatisés (les discours des Oscars en sont une bonne preuve).

Il est assez clair que le théâtre et le jeu de rôle correspondent à ces caractéristiques, ce sont donc tous deux des rituels séculiers. Cette notion de rite est très présente dans le semi réel *Saturnia Pyri*, d'autant plus que le jeu s'inscrit dans le temps sur le long terme. En effet, ce jeu a duré deux ans, deux ans durant lesquels chaque mois les joueurs se retrouvaient pour enfiler le même costume, retrouver le même rôle, dans le même cadre, avec les mêmes règles, avec les mêmes personnes. Le déroulement d'une soirée était toujours le même, les joueurs arrivent, se costument, répartissent leurs points d'expérience, assistent au *briefing* des organisateurs, commencent à jouer. Le jeu commence à 21h et se termine à 4h du matin. Un changement de l'ordre établi perturbe presque systématiquement les joueurs, comme si le rite avait été brisé.

L'accomplissement du code est un élément essentiel du rite. Le code doit être respecté, sinon les dieux seront mécontents, c'est pourquoi toutes les tragédies romaines comportent en leur sein un *dolor*, un *furor* et un *nefas*. C'est pourquoi également dans le théâtre Nô il y a un ordre très précis d'entrée des protagonistes sur la scène.

De la même façon, il est difficile d'imaginer un GN dans lequel il n'y ait pas d'attaque de PNJ, de messe et risque de destruction du monde. Ce sont des figures imposées, comme la femme découpée dans les spectacles de magie. Ne pas s'y plier conduit à créer une faille dans le système, qui peut avoir deux effets : la bonne ou la mauvaise surprise.

Un exemple de GN qui défraya la chronique est celui du GQV, organisé en 2007 par l'association bordelaise la compagnie du Yucca, qui recueillit l'approbation de cinq de ses trente joueurs. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne laissa personne indifférent. On peut parler sans crainte de GN d'avant-garde, tant sa réception fut violente. C'est bien simple, ceux qui l'aimèrent en parlent encore comme l'un des meilleurs GN qu'ils firent, les autres comme le pire.

Les joueurs reçurent à l'occasion de ce GN des instructions très précises : le jeu commençait dès leur arrivée sur le terrain. Ils avaient tous, sans le savoir, le même personnage, un personnage médiéval-fantastique lambda dont la particularité était d'être aveugle, et furent conduits, les yeux bandés donc, au milieu du terrain du GN. On leur annonça à tous qu'ils avaient recouvré la vue. Alors qu'ils ouvraient les yeux, ils découvrirent un hôpital qui ne correspondait en rien à l'univers qu'on leur avait décrits, et lorsqu'ils s'adressaient aux organisateurs, ceux-ci leur répondaient qu'ils disaient n'importe quoi, qu'ils devaient prendre leurs médicaments. Aucune compétence ne put donc être utilisée, aucune règle ni livre du monde ne leur fut fourni. Lorsqu'on tapait quelqu'un avec une épée en mousse, la personne était tapée avec une épée en mousse. Ni plus, ni moins.

Ce GN reste un traumatisme pour nombre de personnes qui y participèrent. Le code avait été brisé. Les organisateurs n'étaient plus des référents pour les joueurs, ils étaient de simples PNJ, et il n'y avait plus aucune distance entre le "hors-jeu" et le "en-jeu". Depuis, la compagnie du Yucca n'a pas retenté l'expérience.

Il est certain que dans les pratiques rituelles, il y a des figures imposées obligatoires et une marge de manœuvre pour les officiants. Lorsque cette marge de manœuvre est surexploitée, comme dans GQV, les organisateurs se heurtent à un rejet de la part des joueurs, mais à l'inverse, lorsque les figures imposées sont simplement exécutées, le GN ne reste pas dans les annales.

Ceci n'est pas sans rappeler la démarche des tragédiens grecs qui s'affrontaient dans des concours pour défendre leurs créations : ils devaient tout à la fois respecter le code et marquer les esprits. Il y a deux façons de marquer les esprits : soit en

étant particulièrement virtuose dans la réalisation du code, c'est ce que recherchent par exemple les acteurs du théâtre Nô, soit en s'affranchissant du code tout en y faisant tout de même référence, pour créer la surprise sans trop perdre le spectateur. Le travail de l'organisateur est donc de concilier les figures imposées tout en faisant preuve d'une certaine inventivité pour que ce GN ne soit pas un GN parmi tant d'autres.

Mais si ce rituel a pour mission de divertir les Dieux à Rome, dans le jeu de rôle ce qui était un moyen d'accomplissement du rituel (il faut que les hommes s'amuse pour que les Dieux s'amuse et que le rituel soit accompli) devient le seul but de l'exercice. En effet, le jeu de rôle a pour seule mission le divertissement.

Le jeu comme mot d'ordre

En latin, le mot *theatrum* (hérité du grec *theatron*) désigne le lieu du spectacle, l'édifice construit. Le théâtre en tant qu'activité tel qu'on l'entend aujourd'hui intervenait dans le cadre des *ludi scaenici* (« jeux scéniques »). Ce mot *ludi* n'a pas d'équivalent en grec, ce qui marque un changement fondamental entre la société grecque et celle qui lui succéda : la société romaine est profondément ludique.

Les jeux prennent une part importante dans la vie de la société romaine. À la fin de l'Empire Romain, ils duraient près d'un tiers de l'année. L'équivalent latin du mot « spectacle », soit le terme le plus ancien qui se rapporte à l'activité théâtrale, *ludicra*⁴⁵, démontre à quel point, à cette époque, le théâtre est indissociable de la notion de divertissement.

Cette notion s'est peu à peu perdue dans notre société, et les théâtres qui s'en revendiquent encore (comme le théâtre de boulevard, le stand up ou encore le cirque traditionnel) sont dévalués et considérés comme des sous-théâtres. Le théâtre occidental se doit d'être sérieux. Il sert souvent une cause plus noble que sa représentation, et porte un message visant à imposer une certaine vision de l'art et du monde. Le metteur en scène est une sorte de gourou moderne dont le sens de l'existence semble être réduit à moderniser les pièces du répertoire pour leur donner un sens actuel ou révéler leur intemporalité.

⁴⁵ DUPONT, Florence. *Les monstres de Sénèque*, Belin, p.26

Certes, certains metteurs en scène cherchent à réintégrer dans leurs créations une dimension spectaculaire et divertissante, néanmoins la route est longue pour qui veut rendre son caractère ludique au théâtre.

Le divertissement est souvent associé à la drôlerie. C'est pourquoi la plupart des théâtres institutionnels refusent cette appellation, car le comique est très déprécié par les pratiquants de ce théâtre légitime. Or, cette notion peut être également associée à celle de jubilation éprouvée par l'expérience d'une émotion forte, mais feinte. Il y a divertissement dans le rire comme dans la terreur et la tristesse au théâtre, et dans le jeu de rôle aussi.

Le divertissement est la finalité absolue de cette activité, et c'est pourquoi les ouvrages destinés aux meneurs de jeu (l'équivalent de l'organisateur en jeu de rôle papier) s'attachent toujours à définir les techniques d'animation pour que les joueurs s'amuse. C'est pourquoi également il existe des styles de jeu, des thèmes et des systèmes de règles aussi différents : il y a plusieurs types de jeu pour plusieurs types de joueurs. Ces types de joueurs sont exposés dans la *Bible du Meneur de Jeu*⁴⁶ :

- Le conteur : il préfère inventer des histoires, il s'intéresse avant tout à l'intrigue. Il aime que les énigmes soient complexes, que les descriptions de l'univers soient claires voire préparées à l'écrit et lues.
- L'acteur : le personnage est sa priorité. Ses choix de jeu seront toujours en accord avec la personnalité du personnage. Il porte beaucoup d'attention à son costume, à son *roleplay* (il peut par exemple prendre un accent, une posture, un tic...) Ses points d'expérience seront toujours répartis en fonction de la véritable évolution de son personnage, jamais pour optimiser.
- Le penseur : Pour lui, le livret de règles est une bible, il l'épluche dans tous les sens pour en repérer les failles, les meilleures armes (certains livres de règles comportent des dizaines de pages sur les différentes armes utilisables dans le jeu), les « combos⁴⁷ » possibles...
- La brute : il aime gagner et être le meilleur. Le jeu est pour lui un défouloir, il doit y avoir de l'action et du combat avant tout.

⁴⁶ Ce livre est un manuel réalisé et édité en 2009 par Footbridge.

⁴⁷ Le combo est un terme emprunté aux jeux vidéo, il s'agit d'associer plusieurs compétences afin de maximiser l'effet (si possible en minimisant l'investissement en points d'expérience.) Par exemple, prendre l'avantage ambidextre, et être maître en armes à feu, et avoir des réflexes augmentés pour agir plus vite et mieux que les autres en situation de combat.

Bien entendu, ce classement est caricatural, mais on peut quand même déceler une ou deux dominantes chez chaque joueur. Chaque type de joueur a ses avantages et ses inconvénients. Le conteur va être très attentif au scénario, mais il peut laisser peu de place à l'improvisation en voulant trop suivre l'histoire, voire être assez passif. L'acteur va pouvoir mettre une ambiance grâce à son jeu étudié, mais il peut vite considérer les autres joueurs comme des PNJ. Le penseur est souvent très utile dans un groupe, mais il peut agacer les organisateurs en les reprenant sur les règles qu'il connaît parfois mieux qu'eux, et il laisse souvent de côté l'interprétation, ce qui en termes d'ambiance est dommageable. La brute enfin saura taper mieux que quiconque mais oubliera parfois de s'intéresser à l'histoire.

Ainsi, comme il existe plusieurs types de joueurs, il existe plusieurs types d'organisateur, et une équipe parfaite essaie de répondre à toutes ces attentes de joueur.

Le jeu de rôle fonctionne sans aucun financement, rares sont les associations subventionnées, car même si le jeu de rôle tend à se démocratiser, il est encore considéré comme une activité satanique et dangereuse par nombre d'institutions. Heureusement, les loisirs de l'imaginaire ont cela de grandiose qu'ils n'ont besoin que de réunir des personnes de bonne volonté, les costumes et les armes se prêtent entre les joueurs, les terrains sont prêtés contre travaux de rénovation, les BG et les fiches de compétences sont imprimées sur les imprimantes personnelles des organisateurs. Chaque GN se doit d'être au moins amorti, ainsi les frais d'inscription couvrent souvent exactement le coût matériel du GN, les organisateurs ne sont jamais rétribués. Il n'y a pas de programmation, chaque partie peut être la dernière, personne n'est tenu de faire quoi que ce soit.

Ainsi, si l'on veut continuer à jouer (dans le sens le plus trivial du terme, c'est-à-dire si l'on veut continuer à avoir les moyens de jouer), il faut s'amuser davantage, car plus il y aura de personnes diverties, plus l'activité sera pérenne. C'est au fond un peu le même principe que les théâtres, le jeu de rôle l'admet seulement plus facilement.

Admettre comme seul principe le divertissement ne veut pas dire qu'il n'y a aucun discours. S'il s'agit d'une fin absolue, les thèmes évoqués poussent souvent à la réflexion. Les jeux imposent systématiquement des univers très connotés politiquement face auxquels les joueurs se positionnent. Combien de révolutions ont été menées dans le cadre d'un GN ? Combien de régimes totalitaires ont été

imposés dans le sang ? Combien de guerres ont été vaincues ? Et perdues ? S'amuser ensemble avec des horreurs n'empêche pas de savoir que ce sont des horreurs. D'ailleurs, elles nous amusent parce qu'elles sont des horreurs, de la même façon que le *nefas* divertit les Romains car ils le savent extraordinaire et accompli par un monstre⁴⁸.

Les mondes que l'on convoque pour jouer sont hors du temps et de la réalité. Ils n'existent que dans le temps où nous les jouons, même si nous voulons souvent faire croire le contraire (en leur donnant une évolution par exemple comme dans *Saturnia Pyri*). Rien n'est vrai, tout n'est que fiction. Ce qui est réel, c'est l'instant que vivent les joueurs, l'instant du jeu, ce moment magique où tous les joueurs s'amuse ensemble.

Communier et s'amuser ensemble, deux notions qui mènent au dernier point de ce mémoire, et non le moindre, puisqu'il s'agit de la métathéâtralité. Cette dernière réunit à la fois l'idée de code, ainsi que l'idée de jeu, en les intégrant à la communauté que nous avons évoquée dans la partie sur le public.

La métathéâtralité

Lorsqu'un joueur se met dans la peau de son personnage, il a deux choix, et ce sont les deux mêmes choix qui se posent à l'acteur de théâtre : soit l'imitation, soit l'introspection. La première, décrite par Diderot dans le *Paradoxe sur le comédien*⁴⁹, permet de toucher par une connaissance technique des principes de la rhétorique corporelle. En effet, l'acteur doit être au plus proche de l'avocat, qui utilise des codes émotionnels pour convaincre alors que lui-même n'éprouve aucune émotion. C'est de la manipulation pure et simple. L'introspection ou l'incarnation, selon Larive, serait une interprétation guidée par les sentiments véritables de l'acteur, c'est-à-dire que pour jouer une émotion, il faut en connaître la sensation physiologique. Grâce à un

⁴⁸ « Donc le nefas tragique est intelligible à partir de l'impiété religieuse, même s'il n'est pas une impiété religieuse. On comprend par ce détour comment le coupable se confond avec son crime et peut devenir un monstre exclu de la société des hommes » in *Les monstres de Sénèque*, p.73

⁴⁹ « Les gestes de son désespoir sont de mémoire ; et ils ont été préparés devant une glace. Il sait le moment précis où il tirera son mouchoir et où les larmes couleront ; attendez-les à ce mot, à cette syllabe, ni plus tôt ni plus tard. » in *Le paradoxe sur le comédien* de Denis Diderot, éditions A. Sautet et Cie, 1830

procédé de réminiscence, on peut ainsi livrer une émotion « pure » au public (« le cœur sent, l'esprit conçoit, l'imagination enfante »⁵⁰).

Il semble que ces deux procédés, bien que très intéressants, oublient le point le plus important au théâtre : celui de la représentation, et donc de la confrontation à l'autre. En effet, l'imitation et l'incarnation ne sont possibles que dans un vase clos (obtenu grâce au quatrième mur) dans lequel la première n'est pas bousculée dans sa technique pure, et la seconde dans son introspection pure.

Car il existe une sensation propre au théâtre, qui est celle de la rencontre et du jeu. Cette sensation, si elle est effacée, enlève tout l'intérêt du théâtre, et en fait un pâle imitateur du cinéma, car si l'acteur est dans l'imitation ou l'introspection, le public le dérangera, alors qu'un film ne sera jamais dérangé par ses spectateurs.

L'acteur se doit donc avant tout d'être disponible, puisque le théâtre naît de la rencontre entre la scène et la salle, de la complicité qui va se créer dans l'instantanéité du moment... dans le jeu finalement.

Les joueurs ne sont pas des acteurs, ils n'ont pas d'apprentissage ni de méthode. Leur seul but est de s'amuser à ressentir des émotions qui ne sont pas les leurs, de faire ce qu'ils ne peuvent pas faire, et d'être ensemble. L'acte d'interprétation n'est pas évident pour eux, c'est un cap qu'ils franchissent par curiosité et non par contrainte. En interprétant un personnage, ils se mettent à la fois dans la peau de ce personnage, mais aussi dans la peau d'un acteur, et souvent on assiste à des imitations d'acteurs (imitation d'imitateurs ?)... Ils « font les acteurs » pour reprendre l'expression de Noémie Lvovsky⁵¹. C'est un jeu.

L'intervention de l'acteur jouant l'acteur à l'ouverture, à la fermeture ou au cours de la pièce est bien celle d'un célébrant. C'est pourquoi elle n'interrompt pas la représentation, pas plus qu'elle ne rompt l'illusion théâtrale (comme on le lit souvent), puisqu'il n'y a ni représentation, ni illusion. Bien loin de suspendre la théâtralité, elle la redouble⁵².

Cette distanciation entre les situations jouées et la situation véritable du jeu et de la jubilation s'apparente à la métathéâtralité, notion développée par Florence Dupont dans son livre *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*. Il apparaît en effet que

⁵⁰ LARIVE, Jean Mauduit, *Cours de déclamation*, 1804, cité in *Rhétorique du geste et de la voix à l'Âge Classique*, revue XVIIème siècle, dans un article de Martine de Rougemont nommé « L'acteur et l'orateur : étapes d'un débat », 1981

⁵¹ Expression tirée d'un entretien donné au magazine ELLE le 02/09/2011

⁵² DUPONT, Florence. *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*, Aubier, p.223

l'un des enjeux des théâtres du jeu est de rappeler sans cesse que l'on est au théâtre. Cette conscience d'être réunis pour cet événement théâtral rend à ce dernier son instantanéité essentielle. C'est son caractère éphémère qui confère au théâtre sa force, et la métathéâtralité permet de prendre conscience de cette force.

Mais c'est avant tout un jeu entre l'acteur et le public. Bien que cette notion de public soit moins définie dans le jeu de rôle, la métathéâtralité y existe, parce que ceux qui jouent font partie d'une communauté.

En effet, la métathéâtralité est indissociable de la notion de communauté, car elle appelle à une réalité hors-jeu pour le convoquer soudainement dans le jeu. La communauté rôlistique est souvent assimilée à la communauté dite "geek", passionnée de nouvelles technologies, de jeux vidéos, de cinéma et de littérature souvent délaissée par les librairies et les bibliothèques (science-fiction, héroïc-fantasy, BD et manga...) Ces loisirs sont souvent l'origine d'une certaine marginalisation. Cette dernière conduit les pratiquants à se regrouper, à créer des communautés plus ou moins déviantes dont ces loisirs sont l'unique terreau. Le jeu de rôle est un loisir peu visible, mais il est pourtant social, puisqu'il réunit à chaque partie entre cinq et 10 000 joueurs. Il s'agit donc d'un microcosme avec son langage, ses codes et sa hiérarchie. Cette dernière est souvent différente de celle de la société. En effet, les rôles sociaux sont redistribués dans le jeu de rôle, non seulement dans le jeu même (un chômeur peut jouer un roi) mais aussi dans l'association qui pratique l'activité (par exemple, une aide-soignante peut être la couturière attitrée). Les rôles que nous avons dans la vraie vie, voire nos identités réelles, sont effacés par notre rôle dans ce microcosme. C'est une activité dans laquelle on peut d'abord être confronté à un personnage avant de connaître le joueur. Dans un GN, il arrive que des groupes de personnages très liés dans le jeu ne connaissent même pas leurs prénoms respectifs « hors-jeu ». Néanmoins, la plupart du temps, les joueurs se connaissent. Dans le cadre de l'association EDIL, l'existence d'un local ouvert tous les jours permet aux personnes de se rencontrer pour des activités ludiques, mais aussi d'avoir une vie sociale dans le paysage ludique bordelais.

Il existe donc deux sortes de métathéâtralité dans le jeu de rôle : celle des références de la communauté, et celle de la communauté en elle-même. La première s'exprime par exemple lorsqu'un PNJ porte le nom d'un personnage important d'un livre de jeu de rôle. Un équivalent au théâtre serait de porter du vert sur scène, pour

faire appel à la malédiction bien connue des spectateurs avertis. Cette métathéâtralité rappelle aux protagonistes leur appartenance à un groupuscule d'initiés.

La métathéâtralité de la communauté est plus intime. Le milieu du jeu de rôle est petit et souvent, par la marginalité que subissent ses acteurs, il fonctionne en cercle fermé. Cette activité crée donc des cercles d'amis qui se rencontrent en dehors du jeu, dont l'histoire commune peut être un frein (« On ne peut pas donner un rôle d'orphelin à Untel, il a perdu son père il y a trois mois ») comme un tremplin au jeu. Par exemple, dans *Saturnia Pyri*, on peut utiliser les vraies peurs des joueurs pour créer une ambiance tendue, on peut également donner à un personnage le nom d'une connaissance commune ou, dans le cadre d'une relation entre deux joueurs, faire référence à un événement « hors-jeu » commun aux deux joueurs au fil de la conversation entre les deux personnages. Ce genre d'attention est souvent très bien reçu, car elle montre l'affection portée par un joueur à un autre, et renforce les liens sociaux.

Le jeu de rôle semble donc être plus riche que le théâtre en matière de métathéâtralité, certainement parce qu'une fois de plus, l'acte social et le divertissement y sont bien plus importants que la fiction racontée.

Conclusion

Denis Guénoun dans son ouvrage *le Théâtre est-il nécessaire ?*⁵³ questionne l'avenir du théâtre face à l'avènement du cinéma. Dans un film, une multitude d'espaces peuvent être convoqué dans un temps très court grâce au montage. On peut passer avec fluidité d'une vraie rue à une vraie maison sans avoir à changer le décor. On change juste d'espace. Dès lors, quelle utilité pour le théâtre, qui depuis le XVIIIème siècle et le drame de Diderot se faisait un devoir de reproduire le réel de la façon encore plus évidente que la peinture et la photographie ?

De ce questionnement qui a mobilisé les praticiens et les théoriciens ressort la nécessité de redonner au théâtre sa dimension ludique et métathéâtrale. En effet, si l'enjeu du théâtre n'est plus le réalisme, il ne peut trouver de sens que dans l'interaction avec le public, dans le corps de l'acteur en jeu, dans l'événement théâtral en sorte, qui lui est bien réel.

Il est intéressant de noter que le jeu de rôle est apparu bien après les premiers films des frères Lumières, et dans des lieux familiers des dernières avancées techniques en matière cinématographique qui poussaient le naturalisme à rendre réaliste ce qui ne l'était pas, grâce aux effets spéciaux. En effet, les rôlistes qui commencèrent le jeu de rôle avaient tous couru au cinéma en 1977 pour voir *Un nouvel espoir*⁵⁴, et jamais cette impossibilité de réalisme ne leur a posé de problème. Au contraire.

Les rôlistes ont immédiatement fait de cette dimension ludique et métathéâtrale la force de leur activité. En effet, l'imaginaire cinématographique collectif est pour eux une force et non un obstacle, car il génère de nouvelles conventions et de nouveaux codes pour jouer.

C'est ce qui fait du jeu de rôle un théâtre foncièrement ludique, un théâtre du jeu. Théâtre par le geste, par le rôle et par l'émotion, ludique par le code, le divertissement et la métathéâtralité.

⁵³ GUENOUN, Denis. *Le théâtre est-il nécessaire ?* Circé, 2006

⁵⁴ Le premier film de la grande et fabuleuse saga de Georges Lucas, *Star Wars* ou la *Guerre des étoiles*, paru en 1977. Cette saga est, avec le Seigneur des Anneaux, un film culte dans la culture rôlistique.

Denis Guénoun déclare à la fin de son livre : « la nécessité du regard théâtral est une nécessité joueuse, qui accompagne le jeu de joueurs en position virtuelle de jouer aussi⁵⁵. »

Le théâtre parfait selon moi est celui où l'on se sent acteur, celui qui nous invite. Il y a plusieurs façons d'inviter un spectateur dans une pièce, on peut le prendre à parti directement, instaurer de la métathéâtralité qui rappelle le lieu dans lequel a lieu la rencontre, mais souvent la livraison d'un message reste le plus important dans le spectacle. Or, un autre théâtre est possible, un théâtre qui repose avant tout sur ces spectateurs.

En s'intéressant au jeu de rôle, on remarque que lorsque l'on fait confiance au spectateur en en faisant un joueur, l'expérience vécue est plus importante à la fin que le spectacle en lui-même. Par exemple, dans le cadre du festival des Souris et des hommes, le chorégraphe Roger Bernat avait décidé de faire des spectateurs les danseurs du Sacre du printemps. Il les munissait pour cela de casques audio dans lequel il expliquait la chorégraphie de Nijinski, et les spectateurs devaient, à leur rythme, la reproduire.

En reposant toute la réalisation de son expérience sur le spectateur, Roger Bernat prenait un grand risque, mais c'est ce genre de confiance aveugle qui donne de grands spectacles (on se rappelle Konthaktov de Pina Bausch, dansé par trois groupes de danseurs complètement différents, d'abord des professionnels, puis des sexagénaires amateurs, et enfin des adolescents amateurs.) Se présenter avant tout comme des "organisateurs d'événement", laisser à ceux qui viennent une part du spectacle, voire le spectacle tout entier, cela peut être risqué mais mérite d'être essayé. Lorsque Vincent Macaigne parvient à faire lever et hurler tout Chaillot une chanson à propos de banane par un personnage de Hamlet, ce qui est vécu dans cet instant restera bien plus dans le cœur des participants que l'histoire à laquelle ils ont assisté.

Ne pas faire du spectateur un réceptacle bien élevé, le pousser à la participation voire à l'indiscipline, non pas contre le spectacle, mais pour le spectacle, lui donner des codes pour qu'il puisse agir et non rester passif. Car les règles font le jeu, et celles du théâtre doivent changer.

⁵⁵ ibidem, p.165

Bibliographie

Livres

- BONNIER, Anaïs. *L'Empreinte des rituels : Persistance et mutation des formes et mécanismes rituels dans les dramaturgies occidentales des années 1950 à nos jours*, thèse de doctorat d'Etudes théâtrales, sous la direction de Jean-Pierre Ryngaert, 548 p.
- CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007, 311p.
- DEGAINE, André. *Histoire du théâtre dessiné*, Nizet, 2009, 436 p.
- DUPONT, Florence. *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*, Aubier, 2007, 312 p.
- DUPONT, Florence. *Les monstres de Sénèque*, Belin, 2011, 297 p.
- DUPONT, Florence. *L'Orateur sans visage*, PUF, 2000, 245 p.
- GUENOUN, Denis. *Le théâtre est-il nécessaire ?* Circé, 2006, 177 p.
- La Bible du Meneur de Jeu, FOOTBRIDGE, 2009, 216 p.
- MAISONNEUVE, Jean. *Les conduites rituelles* (collection Que sais-je ?), PUF, 1999, 127 p.
- MARX, William. *Le tombeau d'Œdipe*, Les Editions de Minuit, 2012, 206 p.
- TALON-HUGON, Carole. *Avignon 2005, le conflit des héritages*, Du théâtre, 2006, 63 p.
- TREMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, PUF, 2001, 309 p.

Vidéos

JOUVENOT, Fabrice. *Voyage à la frontière de l'imaginaire, du théâtre et du jeu*, captation de conférence donnée dans le cadre des Treize Minutes du 16 novembre 2011 à la médiathèque de l'Université Paris Diderot.

Lien : <http://player.vimeo.com/video/32783226?autoplay=1>

PIERETE, Jean-Baptiste. *La Revanche des geeks*, diffusé sur Arte le 28 avril 2012

Lien : videos.arte.tv/fr/videos/la_revanche_des_geeks-6613194.html

SCHULMANN, Tristan. SAYANOFF, Xavier. *Suck my geek*, diffusé sur Canal Plus le 30 novembre 2007

Lien : vimeo.com/1198682

Articles et sites internet

Tous ces articles ont été consultés pour la dernière fois le 2 mai 2012

CHOUPAUT, Lucie. *Le jeu de rôle grandeur nature en manifeste*, 2011

<http://www.electro-gn.com/article-article-le-jeu-de-role-grandeur-nature-en-manifestes-68047282.html>

DUPONT, Florence. *Les dieux ne lisent pas*, revue Fabula, 2012

<http://www.fabula.org/revue/document6835.php>

FATLAND, Eirik. WINGARD Lars. *Dogma 99, A programme for the liberation of LARP*, 1999

<http://fate.laiv.org/dogme99/en/> (en anglais)

<http://ptgptb.free.fr/index.php/le-manifeste-dogme-99/> (en français)

ROUGEMONT, Martine. "L'acteur et l'orateur : étapes d'un débat", in *Rhétorique du geste et de la voix à l'Âge Classique*, revue XVIIème siècle, 1981, p. 329-333

ROZENMANN, Marina. Une journée avec Noémie Lvovsky, ELLE People, septembre 2011

<http://www.elle.fr/People/La-vie-des-people/Une-journee-avec/Une-journee-avec-Noemie-Lvovsky-1699184>

ANNEXES