



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

4 | 2015

Evolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents

---

# Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature »

Sébastien Kapp

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/488>

DOI : 10.4000/sdj.488

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Sébastien Kapp, « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature » », *Sciences du jeu* [En ligne], 4 | 2015, mis en ligne le 04 octobre 2015, consulté le 06 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/488> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.488>

---

Ce document a été généré automatiquement le 6 avril 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature »

Sébastien Kapp

---

- 1 Comparativement au jeu de rôles sur table qui, dès les années 1980, avait attiré l'attention des sciences sociales (Fine, 1980, 1981, 1983), le jeu de rôles grandeur nature (GN ou LARP : *live action role-playing games*) n'a guère été abordé par celles-ci (Bartholeyns, 2009 ; Falk et Davenport, 2004 ; Kapp, 2013 ; Tychsen *et al.*, 2006). Ce dernier est pourtant né à la même époque que le premier, et lui donner une dimension performative « live » est apparu comme une évolution aussi naturelle que rapide. Rassemblés autour d'une table pour participer au récit interactif des pérégrinations de leurs personnages, les rôlistes ont vite eu envie de les incarner physiquement, notamment pour jouer, arme en mousse à la main, leurs nombreuses rencontres avec des créatures en tous genres.
- 2 D'abord cantonnés à un plateau de jeu recouvert de cases, et n'offrant que la possibilité de se déplacer sur un plan horizontal, les joueurs ont rapidement quitté le donjon pour explorer un monde en trois dimensions, créant ainsi les premiers jeux grandeur nature. Mais en passant « live », les rôlistes ne se doutaient sans doute pas de l'énorme changement qui allait affecter la version « papier-crayon » de leur loisir, au point d'en faire non un sous-genre du jeu sur table, mais un jeu à part, qui moins d'une génération plus tard, se développerait de façon totalement indépendante, avec ses propres réseaux, ses propres caractéristiques et surtout ses propres logiques d'organisation sociale.
- 3 Le passage du « sur table » au « grandeur nature » ne doit pas être vu comme une évolution mécanique, pour deux raisons. D'une part, historiquement, si les premiers jeux sur table apparaissent au milieu des années 1970 aux États-Unis (*Donjons et Dragons* en 1974), ils ne deviennent véritablement populaires qu'au début des années 1980, alors que les premiers GN existent déjà. D'autre part, le GN n'a jamais constitué une extension du jeu sur table, qui aurait permis de donner plus de réalisme aux combats. Les parties de GN se sont dès le départ organisées comme des événements indépendants, attirant en premier lieu un public de rôlistes sur table, mais également

des néophytes, fans de littérature médiévale-fantastique, reconstituteurs historiques, comédiens ou étudiants. En revanche, il est clair que les premiers jeux sur table étaient des déclinaisons directes des wargames stratégiques, mettant en scène des combats entre bataillons de soldats.

- 4 L'opérateur du changement radical en termes de mécanisme ludique entre les *wargames* et les jeux sur table est également valable pour le cas du GN. Il s'agit, en somme, de l'attitude qu'ont adoptée les joueurs dans leur appropriation du système de jeu, et dans leur capacité à y participer en dépassant le rôle que ce système leur assignait à l'origine. Ce mouvement peut être décrit comme une extension de l'espace de jeu : en « quittant le donjon », et l'espace en deux dimensions des jeux sur table, les joueurs se sont lancés à la conquête de véritables univers fictionnels grandeur nature.
- 5 Pour comprendre l'évolution historique du GN mis en regard du jeu sur table, il faut tout d'abord s'intéresser à sa chronologie, tant aux origines (largement fantasmées) qu'on lui prête qu'à son histoire récente (depuis les années 1980). On remarquera alors que l'originalité du GN, réside avant tout dans son organisation sociale. Dans un second temps, il est nécessaire de s'intéresser à l'évolution des pratiques de jeux de rôles, qui commence avec les *wargames*, se prolonge dans les jeux sur table et se développe encore dans de nouvelles configurations avec le passage en *live*. Ces changements s'opèrent essentiellement grâce à l'introduction d'éléments traditionnellement attachés au récit de fiction. En mélangeant jeu et histoire, le GN va révolutionner la place des acteurs dans la pratique en introduisant des logiques d'écriture originales.

## Renouveler les analyses bipolaires sur les jeux

- 6 Avant d'entrer dans le vif du sujet, j'aimerais présenter le cadre analytique de cette contribution. L'étude des jeux est marquée, depuis les années 1940, par une forme d'opposition catégorielle rarement critiquée. Il existerait deux types de jeu, présentés sous différentes appellations mais qui renvoient en somme à la distinction entre *game* et *play*, c'est-à-dire, en somme à une opposition entre des jeux donnant le primat aux règles (essentiellement des jeux compétitifs) et des jeux donnant le primat à une forme de mise en intrigue. Or cette distinction tend à occulter les nombreuses combinaisons possibles, non seulement théoriques mais aussi observables sur le terrain, entre les jeux à libre création, les jeux réglés, les jeux structurés, les jeux improvisés, etc.
- 7 Pour sortir de cette aporie, plusieurs auteurs ont tenté des approches classificatoires. On pense aux réflexions d'Huizinga dans *Homo ludens*, traitant du jeu sous la forme de couples d'opposition : le jeu est décrit comme instable (1988, p. 41), on s'y engage librement, mais on ne peut s'en dégager facilement, il n'est pas vie courante, mais lui donne son sens, il est superflu, mais indispensable, etc (1988, p. 25-26). Pour d'autres, comme Brian Sutton-Smith (1997), il s'agit plutôt d'étudier les discours portés sur le jeu, et qui lui donnent un caractère ambigu.
- 8 Ainsi, les classifications des activités ludiques ne manquent pas, tout comme le constat, largement acté, selon lequel le jeu présente un caractère à la fois paradoxal (Bateson, 1977) et évident, qui le rend dans bien des cas difficile à décrire et à circonscrire (Hamayon, 2012). L'auteur qui pousse le plus avant l'analyse bipolaire du jeu est sans conteste Roger Caillois (1958). L'intellectuel français classe les jeux en quatre catégories devenues célèbres (agôn, alea, mimicry et ilinx), mais surtout, les « range entre deux pôles antagonistes » (p.48) *ludus* et *paidia*, autrement dit les « jeux réglés »,

« conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes » et les jeux fictifs »  
 « divertissement, turbulence, improvisation libre et épanouissement insouciant, fantaisie incontrôlée ».

- 9 La bipolarité des activités ludiques est donc une question qui n'a sans doute pas fini de se poser. Marie-Laure Ryan (2007) reprend l'opposition célèbre de Caillois entre « jeux réglés et jeux fictifs » sous l'angle des « jeux historiés » et de « fictions ludiques ». Selon l'auteure, le problème est moins celui d'une compétition entre règles et libre improvisation qu'entre jeu et histoire. En s'appuyant sur le cas des jeux vidéo, elle montre que des pratiques hybrides peuvent s'affranchir de cette opposition. Lorsqu'il s'agit de mélanger règles et récit dans les « jeux historiés » ou les « fictions ludiques », il ne s'agit plus de renvoyer dos à dos des déclinaisons locales du *game* et du *play* mais plutôt d'étudier les façons de jouer, les modalités d'interaction que le jeu rend possibles au sein du cadre qu'il instaure, en combinant justement des éléments qui tiennent à la structuration du jeu (notamment aux règles) mais aussi aux éléments de libre interprétation. Sa conclusion est à ce titre explicite :

Les jeux vidéo ont amplement démontré ce que les variations du jeu de l'oie suggèrent timidement : que transformer le terrain de jeu en un monde fictionnel qui procure un plaisir visuel et stimule l'imagination n'est nullement incompatible avec la compétition disciplinée du *ludus* (2007, p. 30)

- 10 Puis :

Il n'y aura de vraie réconciliation du jeu et de l'histoire que quand deux conditions seront remplies : 1. Le joueur jouera pour l'histoire, et non pour d'autres buts, tels que battre des adversaires ou améliorer son propre score. 2. L'histoire sera interactive : au lieu de découvrir une histoire préétablie, comme c'est le cas dans les médias narratifs classiques (littérature, cinéma), le joueur construira l'histoire par ses actions, et chaque fois qu'il jouera il produira une nouvelle histoire. (2007, p. 32)

- 11 Ainsi, la contribution des jeux de rôles, vidéo, sur table ou grandeur nature à la compréhension des activités ludiques en général relève de la place accordée à la notion d'histoire, à la mise en intrigue et conséquemment, à l'introduction de mécanismes caractéristiques du récit fictionnel. Or, l'impact de cette dimension narrative dans le jeu de rôles, spécifiquement dans sa version grandeur nature, n'a jamais vraiment été thématisée, y compris par les rares auteurs qui l'ont étudié (essentiellement des passionnés ou des journalistes). Le GN apporte pourtant un autre exemple permettant de revenir sur des couples d'opposition comme *paidia* et *ludus*, jeux réglés ou jeux fictifs, règles et récit. Il s'agit bien, d'une part, de jouer dans le cadre de mécanismes réglés de simulation, mais aussi de s'immerger dans des univers fictionnels en participant à l'écriture collaborative d'histoires. Cette approche permet également de prolonger l'intuition exprimée par J-M Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?* au sujet des fictions numériques, autrement dit, tenter de « réconcilier la fiction avec ses origines ludiques » (p.315).
- 12 Dans le cas des jeux de rôles, le passage s'opère, j'y reviendrai plus avant, au moment où l'on dote le système de simulation d'une mise en intrigue. Cette incursion littéraire dans l'univers rigide de la simulation militaire à base mathématique allait tout changer. Les premiers jeux de rôles (notamment *Donjons et Dragons* sorti en 1974) étaient directement adaptés des wargames militaires (Mason, 2004). On y déplaçait des pions sur des cases. Les « donjons »<sup>1</sup> étaient conçus comme des huis-clos entièrement sous le contrôle du « maître du jeu » (le MJ) agissant en position omnisciente (il connaît sa disposition et les créatures qui le peuplent) et omnipotente (il dispose de toutes les

ressources existantes). Les premiers jeux de rôles laissent ainsi peu de place à l'imagination et fonctionnaient sur le principe du cadre contraignant. Ce cadre invitait à reproduire à l'infini des parties en changeant les paramètres du donjon (plus de monstres, un nouveau plan des lieux). Les premiers « papier-crayon » étaient ainsi basés sur un système déplacement-événement-résolution, que les rôlistes appellent le porte-monstre-trésor (un genre aujourd'hui largement décrié par les GNistes). Les personnages entrent dans des pièces où se trouvent des créatures qu'ils combattent, pour ensuite obtenir des récompenses, avant de reproduire ce schéma jusqu'à ce que le plateau de jeu soit entièrement exploré.

- 13 « Sortir du donjon » a donc été une préoccupation très précoce des rôlistes sur table, mais aussi grandeur nature, lorsqu'ils essayèrent de transformer le plateau de jeu en environnement physique réel. Il ne s'agissait plus alors de vivre des aventures dans un lieu confiné, mais bien d'explorer des univers fictionnels aux potentiels infinis.

## Le jeu de rôles grandeur nature. Entre origines mythiques et histoire récente

- 14 Outre quelques tentatives de monographies par des journalistes d'investigation (Gilsdorf, 2009 ; Stark 2012), l'essentiel de la littérature concernant le GN provient de communautés de joueurs scandinaves. Elle prend la forme d'actes de conférences annuelles organisées depuis 1997, le *Knudepunkt*, qui se tient alternativement en Suède, au Danemark, en Norvège et en Finlande ; les noms se déclinent localement entre *Knutepunkt* (Norvège), *Knutpunkt* (Suède) ou *Solmukohta* (Finlande). La rencontre regroupe avant tout des passionnés, rassemblés sur le mode de la convention professionnelle, « par les joueurs, pour les joueurs ». Toutes sortes de textes trouvent place dans les actes du *Kundepunkt*, et les auteurs qui tentent une approche plus scientifique ou intellectuelle abordent souvent le GN sous deux angles : une approche historique à large spectre comparatif ; une approche classificatoire des typologies indigènes, basée sur les styles de jeu et les attitudes des joueurs.

### Origines mythiques et comparaison à large spectre

- 15 Une des caractéristiques de la littérature journalistique ou indigène sur le GN est de tenter de le décrire en le rapprochant d'un grand nombre de pratiques avec lesquelles on s'efforce de lui trouver des similitudes. C'est notamment le cas chez Morton (2007), où le GN est assimilé, de manière indifférenciée, aux psychodrames à valeur thérapeutique, aux exercices de secours, au cinéma et à différents types de représentations théâtrales ou rituelles, y compris les reconstitutions historiques ou mythologiques, depuis les jeux et les banquets des anciens Romains, en passant par les bals costumés du XIV<sup>e</sup> siècle français, les saturnales, la *commedia dell'arte*, différents genres théâtraux, le catch professionnel, les *murders parties*, les soirées enquête, voire enfin certaines émissions de télé-réalité. On peut s'interroger sur la pertinence d'une vision aussi large du jeu, d'autant que l'objectif de l'auteur est d'en donner une définition.
- 16 Lizzie Stark, journaliste américaine, a écrit l'un des rares ouvrages sur le GN basé sur l'observation des pratiquants, tant aux États-Unis qu'en Europe (2012). Lorsqu'elle s'attelle à donner au GN une historicité, Stark le compare aux scènes de jeu, de bal et de

banquet à la cour d'Henry VIII d'Angleterre, au début du XVI<sup>e</sup> siècle. La reconstitution de scènes inspirées des légendes de *Robin des Bois*, ou la recréation d'épisodes mythologiques pendant le règne d'Elizabeth 1<sup>ère</sup> complètent le tableau.

- 17 Dans l'ouvrage très personnel d'Ethan Gilsdorf (2009), on trouve une comparaison du GN avec d'autres pratiques « geek » comme le jeu sur table, le *cosplay* ou le jeu vidéo. L'idée principale est que les « dingues de *fantasy* » (*fantasy freaks*) trouvent dans leurs différents loisirs une manière d'échapper à un quotidien trop pesant. Cette idée est décrite sous le nom d'*escapism*. Ce point de vue très généralisant, qui n'accorde guère de place à ce qui distingue ces différentes pratiques, notamment du point de vue de ceux qui s'y adonnent, s'explique par la dimension autobiographique du projet éditorial de l'auteur. Largement basé sur son expérience personnelle, l'auteur revient sur sa découverte des jeux de rôles sur table, à l'époque où sa mère, fraîchement divorcée, a été victime d'un anévrisme qui l'a rendue lourdement dépendante.
- 18 Ce genre d'angle d'attaque est indéniablement trop large, et insuffisamment étayé par une réelle méthodologie historique. Si les enquêtes sont intéressantes sur le plan ethnographique, elles ne problématisent pas suffisamment l'originalité historique du GN, non seulement au sein de la famille des jeux de rôles, mais également en rapport avec les pratiques ludiques en général.

## Histoire du GN : l'extension du domaine ludique

- 19 Pour paraphraser le titre d'un article de Besson (2009), le GN correspond à l'idée selon laquelle notre rapport à la fiction prend un tour de plus en plus ludique et de ce fait, interactif. Pour ne pas trop nous éloigner de l'objectif (considérer l'évolution du jeu de rôles grâce aux apports des éléments traditionnellement attaché au récit de fiction), considérons simplement l'évolution historique des jeux de rôles
- 20 L'histoire des jeux de rôles est récente (Mason, 2004 ; Hook, 2006 ; Morton, 2007). Elle débute à une date qui fait l'unanimité chez les pratiquants (sur table ou grandeur nature) comme chez les chercheurs (Caïra, 2007 ; Trémel, 2001). En 1974 paraît *Donjons et Dragons*, le premier jeu de rôles sur table, directement inspiré des jeux de stratégie militaire (*wargames*), dont l'origine est très lointaine, puisqu'ils ont servi, au moins depuis l'Antiquité chinoise, à former les monarques et les officiers à l'art de la guerre. Le principe de ce premier jeu sur table est très simple. Les joueurs incarnent des archétypes de personnage (guerrier, magicien ou clerc), dont les caractéristiques se développent dans une nouvelle version parue trois ans plus tard, *Advanced Dungeons and Dragons* (ou ADD), autour d'attributs (force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse et charisme), de races fantastiques (elfes, nains, etc) et de classes (professions). Les inspirations littéraires des premiers jeux de rôles se situent donc dans le genre médiéval-fantastique. Malgré la grande diversification des genres par la suite, le *med-fan* reste le style le plus populaire, y compris dans les GN (environ 85 % des jeux organisés). Le jeu grandeur nature s'inspirera assez largement de la version sur table, notamment dans la façon de créer des personnages : on conservera le système de la « fiche », reprenant les cotes des différents attributs sous la forme de points. On peuplera les univers d'elfes, d'orcs, de nains et de mages. Pour autant, le GN n'est pas la simple déclinaison du jeu sur table dans une version physique. Dès ses origines, au demeurant très proche du papier-crayons, le GN impose ses propres codes et façons de faire.

- 21 La première manifestation documentée d'un événement de GN, dans une forme proche de celle qu'il garde aujourd'hui, date de 1977 (Stark qui corrobore en 2012 la version donnée par le site web de l'organisation). Il s'agit du jeu américain qui deviendra par la suite *Dagorhir*, et qui se joue encore aujourd'hui dans l'Ohio.<sup>2</sup> Il doit sa création à deux passionnés de théâtre et de lecture, spécifiquement de l'œuvre qui restera la référence du milieu, *Le seigneur des anneaux* de J.R.R Tolkien. Le jeu consistait à organiser des batailles dans les bois, entre deux camps armés de branches ou de bâtons recouverts de mousse et de ruban adhésif de type *duct tape*. C'est en 1981 que le GN américain connut sa première exposition médiatique à grande échelle en faisant l'objet d'un reportage de l'émission *PM Magazine*, à une époque où il n'existait ni internet, ni forum de discussions pour que les passionnés s'organisent ou simplement se rencontrent. En 1983, 200 participants prirent part à l'événement et plusieurs groupes se formèrent. En 1986, les deux groupes fondateurs se réunirent pour la première fois. De nos jours, le jeu est présent dans 44 états différents, mais rien ne permet d'affirmer que les premiers organisateurs aient été rôlistes sur table.<sup>3</sup>
- 22 Pratiquement à la même époque, en 1981, trois passionnés organisèrent dans la région de Manchester au Royaume-Uni le premier GN britannique, *Treasure Trap*. Le jeu s'est déroulé jusqu'en 1984, après avoir réuni cumulativement près de 5 000 participants. Ses règles étaient cette fois directement inspirées du jeu sur table *Donjon et dragons*.
- 23 Les participants se répartissaient là encore en deux camps : les aventuriers qui exploraient le donjon à la recherche de trésors, et les monstres qui le défendaient. A chaque tour de jeu, on échangeait les rôles. L'armement était aussi rudimentaire que de l'autre côté de l'Atlantique. Les épées en mousse étaient recouvertes d'une teinture en poudre : une tache bleue ou rouge sur le costume permettait de savoir qui avait été touché. Comme dans le cas américain, le jeu se développa à plusieurs endroits, principalement chez les étudiants des universités de Durham, de Birmingham ou de Cambridge. Quand *Treasure Trap* prit fin (le manoir victorien où se déroulaient les parties fut vendu pour être transformé en hôtel), de nombreux jeux se créèrent spontanément, la plupart organisés par d'anciens joueurs de *Treasure Trap* : *Mythlore*, *Realms*, *Spirit of Adventure*, *Flight of Fantasy* ou *Fools and Heroes*. Ce dernier s'est également divisé en branches locales, qui se réunissaient chaque année lors d'un grand rassemblement estival, le *Summerfest*. On comptait alors une vingtaine de branches différentes, chacune composée de 15 à 30 membres. En 1992, un jeu à base associative (les précédents avaient choisi le statut de société commerciale) vit le jour : *The Lorien Trust*. Là encore, le jeu s'implanta localement, et son événement fédérateur annuel, le *Gathering*, accueille à ce jour près de 4 000 participants. Son univers de référence est très intégratif et ne se limite pas à la littérature médiévale-fantastique.
- 24 En 1995, survint un événement qui se reproduira ensuite dans les cas allemands et belges. Un groupe d'organisateur, en désaccord avec leurs collègues, se désolidarisent pour créer leur propre événement, *Renewal*, qui réunira 800 joueurs. Au tournant des années 1990, plusieurs autres projets verront le jour comme *Omega* ou *Maelstrom* (900 joueurs en 2007). Ces deux GN présentent la particularité d'avoir étendu la période du jeu hors de la partie elle-même. S'appuyant sur une interface web (basée sur le jeu vidéo *Civilization* dans le cas de *Maelstrom*), les joueurs peuvent y incarner leurs personnages tout au long de l'année, dans ses activités quotidiennes. Ce principe sera repris par le jeu belge *Ragnarok* en 2012.



- 25 Dans le monde anglo-saxon (États-Unis, Royaume-Uni et Australie), les GNistes se sont très vite constitués en associations, en club et ont organisé des conventions : *the NERO Alliance (New England Role-playing Organization)* dès 1980 à Boston, *Society for Interactive Literature* à Harvard en 1982, convention australienne *Octocon* par la *Canberra Wargame Society* en 1983. C'est également à cette époque que les premiers chercheurs s'intéresseront aux jeux de rôles, mais exclusivement dans sa version papier-crayons. Gary Alan Fine, sociologue et élève d'Erving Goffman, ouvrira la voie en publiant une série d'articles et un livre au début des années 1980.
- 26 En Europe continentale, et notamment en Belgique où j'ai réalisé l'essentiel de mon travail de terrain de thèse, dont la présente contribution reprend quelques développements, le GN ne s'est véritablement développé qu'au tournant des années 1990. Différents événements étaient organisés avant l'an 2000, mais ce n'est qu'en 2001 que plusieurs associations se sont regroupées pour organiser un événement fédérateur d'envergure, AVATAR, sous l'égide d'une fédération nationale, BE Larp, regroupant à ce jour une vingtaine d'associations. L'événement annuel, seul de son genre pendant dix ans, a connu un schisme comparable au cas britannique. En 2011, des organisateurs s'en sont désolidarisés pour créer *Ragnarok*, second mass-LARP (GN de masse) de Belgique, qui attire après cinq ans d'existence un public aussi nombreux que celui d'AVATAR (environ 1 000 participants). Les deux jeux ne dérogent pas à la tradition et inscrivent leurs univers de référence dans le genre médiéval-fantastique.<sup>4</sup>

## L'organisation sociale du GN

- 27 Que retenir de ces quelques exemples remis dans leur contexte historique ? Tout d'abord que dans le cas anglais, les rôlistes sur table ont souhaité donner plus de réalisme aux univers fictionnels dans lesquels ils s'immergeaient jusque-là uniquement en imagination, en les transposant dans la sphère physique. Mais les témoignages de ces premières adaptations (Mason, 2004) révèlent qu'en réalité, le réalisme a été critiqué par de nombreux rôlistes. Dans sa version « live », le joueur est nécessairement limité par ses propres capacités physiques. Son personnage n'est ni plus fort ni plus rapide qu'il ne l'est lui-même. Ainsi, pour toute une frange de joueurs qui ne passera jamais en « live », le GN pêche par son manque de crédibilité.
- 28 Dans un second temps, on remarque que plusieurs groupes de joueurs indépendants se forment, et que contrairement au jeu sur table, ces groupes de GNistes se rencontrent pour jouer ensemble et organiser des événements plus importants. Là où la version papier-crayons se limite à cinq ou six joueurs qui jouent dans le même camp contre le système de jeu représenté par le MJ, une partie de GN peut attirer plusieurs milliers de joueurs (jusqu'à 7 500 en Allemagne<sup>5</sup>), répartis dans une dizaine de factions. Les branches se rassemblent pour un grand événement annuel, et les dissensions conduisent à créer de nouveaux groupes et de nouveaux jeux, dans une logique d'agrégation/rupture. La logique d'agrégation est de faire jouer différents groupes ensemble, dans des univers au potentiel d'intégration plus large que celui d'origine (dans les cas anglais et belges). La portée de ces événements fédérateurs est de créer une communauté autour de la pratique. Mais quand il s'agit de se séparer, les raisons sont plutôt d'ordre politique ou philosophique. Le désaccord concerne la façon d'organiser le jeu commun, ainsi que ce fut le cas dans les trois exemples cités, en Belgique, au Royaume-Uni et en Allemagne.



- 29 Les temporalités de jeu ne sont pas les mêmes pour le GN et pour le jeu de rôle sur table. On peut se retrouver tous les dimanches autour d'une table, mais cela est moins courant pour le GN. La plupart des événements européens, qu'ils soient de grands rassemblements fédérateurs ou des petites parties rassemblant une cinquantaine de joueurs, ne s'organisent que très rarement plus d'une fois par an. Aux États-Unis, spécifiquement pour les GN qui fonctionnent sous le régime de l'entreprise franchisée, les joueurs se rassemblent plus souvent au sein de *chapitres* (groupes locaux), mais lors d'événements de moindre importance (les *camp out*). Ces groupes organisent ensuite de grands rassemblement annuels comme en Europe.
- 30 Ainsi, en passant en mode performatif, les jeux grandeur nature ont dû se doter d'une structure légale. Dans le monde anglo-saxon, il s'agit plutôt d'entreprises commerciales. En France et en Belgique, il s'agit d'associations. Pour le GN, l'association est la seule façon d'organiser des événements, d'accueillir du public, de louer des sites, de percevoir des revenus, de contracter des assurances. L'existence de clubs locaux (une trentaine en Belgique, près de 300 en France), implique également l'émergence de fédérations, qui peuvent prendre en charge l'organisation des événements rassembleurs (dans le cas belge) mais agissent aussi dans l'espace public comme des promoteurs de la pratique et comme « associations parapluies », fournissant différents services communautaires (assurance, annuaire, site internet, conseils légaux).
- 31 Ainsi, l'évolution du jeu de rôles sur table vers le GN est dans un premier temps caractérisée par un ensemble de phénomènes liés mécaniquement à la dimension matérielle de l'activité (en termes de temporalité, de légalité, d'espaces de jeux, etc). Dans un second temps, il faut également s'intéresser aux évolutions liées au jeu lui-même et à l'introduction d'éléments traditionnellement attachés au récit. Cette question fera l'objet de la seconde section.

## Comment l'introduction de logiques du récit fait évoluer la pratique

### Des changements profonds dans la nature et le rôle des acteurs

- 32 La première évolution remarquable en termes de logique du récit dans le GN est la place qu'y occupe le participant qu'on appelait, dans la version sur table, le maître du jeu (MJ). Celui-ci a pour fonction d'animer la partie. Il écrit ses propres scénarios ou les adapte à partir de la version originale fournie par l'éditeur. Il agit ainsi à la fois dans la position de l'auteur mais aussi dans celle du narrateur. Avant la partie, il a étudié l'univers de référence du jeu, il en connaît les détails et peut ainsi guider les personnages dans leurs pérégrinations. Il déclenche des événements ou des rencontres au cours desquels les personnages devront réagir en fonction de leurs connaissances et de leurs aptitudes. Charge au maître du jeu d'orienter le déroulement de l'intrigue, de proposer des pistes, d'en rejeter d'autre. Dans cette configuration, il se trouve à l'interface entre l'univers fictionnel où les joueurs s'immergent et leurs actions sur cet univers. Il fait parler et agir l'univers, notamment en incarnant les personnages secondaires que les joueurs croisent. C'est également lui qui fait office d'arbitre, lorsqu'il est question d'interpréter une règle ou de décider du résultat d'une action. Il s'agit fréquemment de lancer des dés et d'atteindre un certain seuil fixé par le maître du jeu. Le MJ est donc garant du rythme imposé au cours de l'action mais aussi de la

cohérence du groupe constitués par les joueurs. Le groupe doit en effet rester uni à défaut de quoi les différents foyers d'intrigue développés deviennent ingérables.

- 33 Dans le GN, les choses sont bien différentes. On ne distingue plus entre maître du jeu et joueurs, mais entre plusieurs catégories d'acteurs qui varient en fonction des cas et qu'on peut distinguer entre les organisateurs (les « orgas ») et les joueurs (appelés parfois « aventuriers »). Dans la version grandeur nature, les fonctions des joueurs restent globalement les mêmes que pour le jeu sur table, et j'y reviendrai plus avant. Mais parmi les organisateurs, on remarque une division du travail, notamment due à la dimension physique de l'activité. On y trouve des personnes responsables de la gestion des événements, de la sécurité, de la logistique ou de l'intendance. Pour le volet jeu lui-même, il existe tout d'abord un groupe chargé de créer les règles de simulation. Chaque jeu possède en effet son propre système de règles, fortement lié à l'univers dans lequel il s'inscrit (époque ou contexte de référence, présence de créatures, utilisation de la magie, niveau technologique). Contrairement aux jeux sur table, les GN ne sont pas des jeux d'édition. Ils ne se vendent pas dans le commerce : ce sont les pratiquants qui les créent de toute pièce.
- 34 Un second groupe d'organisateur s'occupe de l'intrigue. Il s'agit de donner une profondeur narrative à l'univers fictionnel, de le doter d'une histoire, d'une géographie, de lois, de principes physiques, d'une organisation politique. Une seconde fonction de ces organisateurs est de créer des scénarios. Il s'agit généralement de quêtes proposées aux joueurs. Le principe de ces scénarios est d'offrir un objectif, mais de laisser les personnages libres de choisir la façon de l'atteindre. Parfois, un scénario n'a pas d'objectif déterminé, et est proposé dans le simple but de faire découvrir une dimension du monde (politique, religion, commerce, etc).
- 35 Dans les cas les plus simples, les scénarios sont construits comme des quêtes (délivrer un prisonnier, déposer un tyran, trouver un objet caché), mais dans d'autres, il s'agit de monter des expéditions (par exemple archéologiques), de partir à la rencontre d'un groupe ami ou ennemi ou encore de procéder à des expériences médicales ou alchimiques.
- 36 Tout cela compte pour la phase de préparation du jeu. En revanche, sur place pendant la partie, les organisateurs vont disparaître, dans le but de ne pas entamer le sentiment d'autonomie des joueurs. Contrairement au jeu papier-crayons, ils ne servent que rarement d'interface entre l'univers et les joueurs. Les joueurs agissent *in medias res*, directement plongés, tels des acteurs de théâtre, dans un monde tangible. Ils se parlent, s'échangent des objets, se combattent ou exercent des métiers. Ce n'est que dans le cas où cet univers fictionnel ne serait pas à même de répondre automatiquement à leurs actions que les organisateurs sont sollicités. Ils exercent alors des fonctions héritées de la version sur table, notamment pour arbitrer ou valider des actes de simulation. Pendant la partie, les organisateurs de GN sont la plupart du temps invisibles. Ils agissent en coulisse pour lancer des quêtes, monter des décors, préparer des objets, etc. Les joueurs sont donc libres de circuler dans le monde comme bon leur semble, sans devoir rendre compte de leur actions à une tierce personne, comme c'est le cas dans le jeu de rôles sur table.
- 37 Afin de les aider dans leur tâche, les organisateurs ont recours à une troisième catégorie d'acteurs qu'on appelle des personnages non-joueurs (PNJ). Les PNJ jouent des rôles assez proches de ceux des joueurs, mais agissent pour le compte des orgas. Ils assument ainsi la fonction d'animation occupée par le MJ dans le jeu de rôles sur table.

C'est à travers eux qu'on lance les scénarios, et ils sont les yeux et les oreilles des organisateurs. Ils les informent régulièrement de la tournure que prennent les événements, incitent les joueurs à suivre une direction, mais servent aussi à peupler les univers fictionnels en incarnant des figurants. Bien souvent, le rôle du PNJ est attaché à une fonction récurrente, comme tenir l'auberge ou incarner un personnage que les joueurs vont croiser à plusieurs moments du jeu, adjuvant ou opposant.

- 38 Le personnage de GN bénéficie quant à lui d'une plus grande autonomie que dans sa version papier. Mais cette autonomie n'est pas dépourvue de contraintes. Parce qu'il est plus libre, et qu'il ne rend pas compte de ses actions à un maître du jeu, il doit être mieux préparé à affronter seul des situations inédites. Si dans un jeu sur table, on compte un maître de jeu pour quatre ou cinq joueurs, dans le GN, une équipe d'une dizaine d'orgas doit parfois gérer plusieurs milliers de participants. Il n'est donc pas possible de les solliciter fréquemment, d'autant que ces sollicitations tendent à sortir le personnage de son rôle. Cette rupture d'immersion n'est généralement pas bien considérée. Il faut plutôt anticiper les situations problématiques auxquelles le personnage pourrait faire face pendant la partie.
- 39 En premier lieu, une bonne connaissance des règles de simulation est nécessaire. Il s'agit ici moins d'être rigoureux que de veiller à la bonne fluidité des interactions entre personnages. Lors d'un combat par exemple, on ne peut s'arrêter constamment pour contester l'effet d'un coup. En second lieu, il s'agit également de bien connaître les grandes lignes de l'univers dans lequel on s'immerge, de façon à ne pas commettre d'impair (comme les anachronismes), mais aussi à réagir correctement lorsqu'un événement survient. Si par exemple, un personnage croise une créature maléfique, la logique de l'univers suppose qu'il en ait peur et qu'il fuie, sans quoi, l'effet désiré est manqué.
- 40 Ainsi, afin de garantir que le personnage aura les bonnes réactions au moment adéquat, et que son attitude semble conforme à ce qui en est attendu, le joueur le dote d'un texte qu'on appelle le « *background* ». Ce texte est d'une longueur extrêmement variable (de quelques lignes à plusieurs dizaines de pages). Bien souvent, il n'existe que sous la forme d'idées dans la tête du joueur. Le *background* consiste à décrire le personnage comme celui d'une pièce de théâtre. On y trouve son identité, ses origines sociales, le récit de son enfance, des événements qu'il a vécus avant d'arriver dans la partie. Mais le *background* exprime aussi un projet. Le joueur y inclut ses plans dans le jeu : vendre ses services au plus offrant, retrouver un être cher, développer sa maîtrise d'une activité quelconque. Si, comme dans le jeu sur table, le personnage est doté d'une fiche qui reprend, sous la forme de scores numériques, l'ensemble de ses compétences et savoir-faire, dans le GN, on lui attribue également des orientations morales, politiques ou philosophiques. Le personnage est généralement décrit comme bon, mauvais, loyal ou fourbe, partisan de l'ordre ou du chaos. En décrivant ainsi sa personnalité, le joueur peut faire en sorte que son personnage ait un véritable caractère qui lui permette de réagir de façon logique face à n'importe quelle situation ou presque. Cette construction imaginaire de l'identité du personnage ne donnera que plus de substance au moment où il faudra penser à le costumer, à l'équiper, à le doter d'une attitude (mimiques, langage, démarche, etc). Dans le jeu de rôles sur table, le personnage est davantage soumis au contexte, et ses réactions font souvent l'objet d'un jet de dé qui va déterminer s'il a peur, s'il décide de commettre une action immorale, s'il éprouve des

remords, etc. Dans le GN, tout cela est décidé par le joueur lui-même, sans intervention extérieure.

- 41 La dimension théâtrale du personnage de GN n'est donc pas uniquement liée au fait qu'il existe sur le plan physique, et non simplement dans le récit collectif de ses aventures. Dans sa version performative, le personnage-joueur (ou PJ) n'est plus assis à une table, suivant en permanence les événements qui se déroulent. Il n'est plus obligé de jouer en équipe, ne patiente pas pour faire une action à son tour. Il est lâché dans un monde, qui bien qu'étant physiquement limité par les frontières concrètes du site loué pour l'occasion, ne se limite pas non plus à un huis-clos.<sup>6</sup>
- 42 Historiquement, on peut dire du personnage de GN qu'il poursuit une logique d'individualisation entamée dès les jeux de simulation de « soldats de plomb », continuée dans les *wargames* contemporains et prolongée par les jeux de rôles sur table. Une des caractéristiques originales de *Donjons & Dragons* était de permettre d'incarner un seul « héros » et non des bataillons entiers, voire de simples pions. L'équivalent des *wargames* contemporains, les jeux de figurine de types *Warhammer* ont connu dès leur apparition dans les années 1980 un phénomène d'individuation similaire, en voyant la taille des unités jouables réduire, la personnalisation des figurines, l'introduction de règles de psychologie (notamment la bravoure ou des traits de moralité) ainsi que des biographies des personnages représentés. Le passage en grandeur nature a permis d'ajouter un jalon en introduisant des traits moraux et des récits de vie personnelle, c'est-à-dire en faisant concorder la dimension psychologique ou imaginaire du personnage avec son existence tangible.

## Les logiques d'écriture collaborative dans le GN

- 43 La première version de *Donjons et Dragons* était destinée aux *wargamers* possédant déjà une certaine expérience. C'est pour cette raison que la version « avancée » est sortie peu de temps après l'originale, non seulement pour rassembler les nombreux suppléments parus dans l'intervalle, mais aussi pour tenter de toucher un public plus large. Notamment, ces premiers jeux de rôles ne prenaient pas en compte l'idée de scénario : les événements n'étaient liés qu'à la progression des personnages sur le plateau du jeu. Cependant, on pouvait déjà parler d'univers fictionnel, puisque les monstres et l'environnement étaient assez bien décrits.
- 44 Mais c'est surtout la communauté des fans qui va se saisir de cette logique d'écriture et prendre la plume en sollicitant les supports textuels alors disponibles, essentiellement des *fanzines* et des *newsgroups* (ancêtres des forums de discussion sur internet). Selon Mason (2004, p. 3), le développement de l'écriture autour des premiers jeux de rôles a pris trois grandes directions :
- 45 *L'expansion*. On augmente le bestiaire, la liste des sorts, les classes et compétences des personnages, les règles en général prennent plus de volume.
- 46 *L'expression*. Écriture de scénario et d'intrigues.
- 47 *L'interprétation*. Les joueurs vont débattre sur le fonctionnement et l'application des règles.
- 48 Cette logique peut s'appliquer intégralement au cas du GN, près de quarante ans après la parution des premiers jeux sur table. Les premiers GN ne possédaient guère de règles. Dans le cas américain (*Dagorhir*), il n'y en avait pas du tout : il s'agissait de se

rassembler pour une grande bataille dans les bois. Dans le cas britannique (*Treasure Trap*), on a tout simplement décliné la règle du jeu sur table (*D&D*) en grandeur nature. Cette tendance a longtemps dominé l'organisation des GN, et on trouve encore des jeux qui l'appliquent presque à l'identique, avec des systèmes dits « une frappe/une touche » (le personnage meurt dès qu'il est touché) ou des parties organisées en saccades temporelles (on alterne les phases d'immersion et de règlement des actions), dans lesquelles les personnages grimpent de niveau entre chaque combat (on appelle ce système le *level-up*).

- 49 Mais la plupart des GN se sont aujourd'hui émancipés de ces principes originels. Les organisateurs créent pour chaque jeu des règles différentes, et même si des similitudes existent, le système de simulation agit comme une véritable marque de fabrique. Certains GN permettent d'incarner des personnages puissants et mettent l'accent sur des combats où les PJ sont presque sûrs de gagner. D'autres au contraire placent les joueurs en situation d'infériorité naturelle, et leur font vivre des parties qui s'assimilent davantage à de la survie qu'à des aventures (c'est notamment le cas des jeux de zombies). D'autres encore fonctionnent selon un système qui mise tout sur la libre interprétation du joueur. Il n'y existe pas vraiment de règles sur le plan formel (notamment pas de compétences qui permettent ou empêchent d'effectuer certaines actions), dans le sens qu'un joueur peut faire ce qu'il veut, du moment qu'il estime que cela entre dans le champ des compétences de son personnage. Dans tous les cas ou presque, les règles évoluent d'une partie à l'autre. Soumises à l'épreuve de la réalité, on les conteste, on les affine, on les révoque ou la plupart du temps, on les enrichit afin d'étendre le spectre des actions qu'un personnage peut entreprendre. Cette augmentation passe généralement par plus de compétences, plus de sorts magiques, plus d'effets attachés aux objets (notamment aux armes).

## Une écriture en dialogue

- 50 L'immersion fictionnelle a été décrite par Schaeffer (1999) sous l'angle d'un procédé univoque, basé sur une séparation entre un pôle créateur du contenu (auteur) et un pôle récepteur (lecteur, spectateur). Les acteurs de ces deux pôles doivent trouver un « accord intersubjectif » (2009 :147) pour partager le contenu, mais aussi comprendre l'intention de l'auteur. Plus que d'interagir, il s'agit, pour le récepteur de « glisser dans des amorces fictionnelles » déposées par le créateur du contenu à son attention (p.195).
- 51 En somme, dans le cadre des arts canoniques comme le théâtre, la photographie, la littérature, il s'agit de livrer une œuvre finie à un public. Il n'y a donc guère d'interaction possible entre ces deux pôles, ni à la création, ni à la réception de l'œuvre. Bien qu'il soit difficile de dire d'un jeu de rôles sur table qu'il constitue une œuvre, on doit cependant remarquer qu'il constitue une forme de narration interactive, puisqu'en actionnant leurs personnages et en faisant le choix des actions qu'ils vont entreprendre, les joueurs influencent le déroulement de l'intrigue. Le maître du jeu n'est donc pas tout à fait un auteur, et le joueur n'est pas non plus tout à fait un spectateur. Dans le cas du GN, les choses vont encore plus loin, puisque les joueurs participent non seulement à l'intrigue pendant la partie, mais également *avant* celle-ci. En effet, d'un point de vue narratif, le jeu est construit comme un système d'échange quasi-permanent entre les organisateurs et les joueurs.

- 52 Il correspond ainsi à un mélange des vecteurs d'immersion décrits par Schaeffer, puisqu'il sollicite à la fois l'attention perceptive visuelle, auditive et tactile, l'identification allosubjective, l'immersion intramondaine, la feintise d'actes de langage, etc. Si l'on veut le comparer à une œuvre d'art, le GN fonctionne davantage à l'image des mondes de l'art décrit par Howard S. Becker, c'est-à-dire comme le résultat d'interactions innombrables entre différents acteurs, qui ne permettent pas véritablement d'attribuer une paternité à l'œuvre.
- 53 Ce sont les organisateurs qui posent les premiers jalons, en créant les règles de toute pièce. Puis ils s'attaquent à la description de l'univers fictionnel. Ils vont distinguer des pays, des races fantastiques, des systèmes politiques (empires, clans), des cosmologies. L'univers naît ainsi sous la forme d'un ensemble de textes qui seront le plus souvent déposés sur un site internet. Lorsqu'il en prend connaissance, le joueur va puiser dans ces descriptions pour créer son personnage. Grâce aux règles, il va choisir des compétences, et grâce à l'univers, il va pouvoir écrire son *background*. Une fois celui-ci écrit, il est fréquent qu'il le renvoie aux organisateurs, pour deux raisons. La première vise à ce que celui-ci soit validé pour correspondre au projet initial, qu'il ne commette pas d'incohérences ou d'anachronismes. Reste que les organisateurs vont surtout à leur tour récupérer des informations pour créer des intrigues ou enrichir l'univers d'éléments nouveaux. Dans le premier cas, il s'agira de créer, pour le joueur ou pour le groupe auquel il appartient, des scénarios personnalisés, mettant par exemple en scène des proches du personnage (un frère disparu, un ennemi récurrent, un supérieur hiérarchique). Dans le second cas, des peuples entiers pourront être créés à partir du *background* d'un joueur ou d'un groupe et être ainsi directement intégrés à l'univers.
- 54 Un véritable dialogue par textes interposés va s'instaurer entre les joueurs et les organisateurs, qui se déclinera, pendant la partie, sous la forme d'événement scénarisés. Ainsi, l'univers d'un GN évolue en permanence. Non seulement il se nourrit des différents apports des joueurs à l'aide de leurs *backgrounds*, mais ce qui est joué dans une partie y est également intégré pour être réutiliser dans la partie suivante. Cet enrichissement permanent du jeu est dû, comme pour le jeu de rôles sur table, à sa dimension sérielle.
- 55 La capacité à interagir au sein du monde et avec lui, par les actions *pendant* la partie mais aussi *entre* les parties grâce à l'échange de textes, est redoublé par une volonté des joueurs, toujours croissante, d'étendre les frontières de l'univers fictionnel. Dans certains cas, essentiellement dans le cadre de jeux de grande envergure, des groupes de joueurs organisent de petits événements parallèles (qu'ils appellent des auberges ou des *inter-events*) qui permettent de plonger dans leur propre monde, le temps d'une soirée. Ces inter-événements ne sont pas mis en place par les organisateurs, mais par les joueurs eux-mêmes. Les personnages doivent y respecter les règles originales du jeu, et il peut arriver que les organisateurs participent à la rédaction de scénarios d'ambiance, qui mettront spécifiquement en scène le groupe en question. Sur le plan financier, ces petits événements permettent aux groupes de joueurs qui les organisent de gagner un peu d'argent afin d'investir dans des costumes ou des décors pour le jeu principal.
- 56 En règle générale, les logiques d'écriture liées à l'univers du jeu convergent elles-aussi vers une individualisation croissante des personnages ou des groupes de personnages. Il n'est pas rare de voir les joueurs créer une race fantastique pour l'intégrer dans un jeu, amenant avec eux ses mœurs, sa philosophie et son organisation politique. Les

développements les plus récents de cette tendance vont jusqu'à des projets de scan en 3D des personnages, afin de sortir en série des figurines personnalisées, qui sont ensuite vendues comme des objets promotionnels.

## Conclusion

- 57 Quelles conclusions peut-on tirer quant aux effets de l'apparition du jeu de rôles grandeur nature sur les jeux de rôles en général ? Il s'agit tout d'abord d'une forme nouvelle d'appropriation d'univers fictionnels qui jusque-là, avait permis au joueur d'entrer dans un rapport interactif avec l'intrigue (jeu vidéo, jeu de rôles sur table). Les conséquences de ce passage en *live* ont d'abord été de créer une nouvelle division des tâches dans l'organisation du jeu (disparition de la figure du maître de jeu au profit des « orgas »). Jusqu'alors, l'univers fictionnel était sollicité sous une forme virtuelle, assez peu tangible malgré l'existence d'un plateau de jeu et de figurines. Les joueurs y prenaient place essentiellement en étant en coprésence, en jouant dans une même équipe contre le système ludique, représenté par le MJ placé à l'interface entre l'univers et les personnages. Avec le GN, non seulement les personnages sont représentés physiquement, mais ils s'immergent dans l'univers sans intermédiaire, et s'y déplacent plus librement.
- 58 L'incursion dans la sphère physique, si elle ne représente pas la seule spécificité du GN, n'entraîne pas moins une série de conséquences. Tout ce qui doit être représenté en *live* doit avoir un signifiant concret, au minimum symbolique, et dans le meilleur des cas, conforme à la chose représentée (un trésor trouvé dans un GN pourra être une carte plastifiée inscrite du mot « trésor » ou un coffre rempli de bijoux et d'argent factices). Cette contrainte de fidélité matérielle n'est pas aussi pesante dans le cadre du jeu sur table, où l'on peut se contenter de décrire oralement une situation. En résulte un besoin accru, pour les joueurs, de faire preuve de tolérance face aux incohérences et aux éléments qui ne cadrent pas visuellement avec ce qu'ils sont censés représenter. On observe ainsi une certaine capacité d'accommodement pendant la partie, qui consiste essentiellement à s'adapter aux différentes situations rencontrées. Dans le GN sans doute plus que dans toute autre forme de jeu de rôle, on improvise la plupart des réactions et des décisions de son personnage. On pourrait penser que la matérialité engendre ce besoin permanent d'être autonome, mais en réalité, on constate qu'il s'agit plus simplement d'une autre forme d'appropriation des univers fictionnels qui démarre bien avant la partie, notamment avec le système de navette entre joueurs et organisateurs grâce au *background*.
- 59 La conclusion majeure à tirer de cette comparaison entre le GN et le jeu de rôle papier-crayons, c'est que le GN prolonge le nouveau rapport aux activités ludiques entamé dans le jeu sur table. Le GN ne se résume pas à la réception interactive d'un univers fictionnel qui place le joueur en situation de spectateur. Au contraire, nous assistons ici à une véritable remise en question de la séparation traditionnelle, jusqu'ici traitée essentiellement par les narratologues, entre un pôle créateur et un pôle récepteur. Le jeu n'est pas simplement une mise en scène d'univers fictionnels, il existe surtout parce que les participants entretiennent, à toutes les étapes du processus, une réelle écriture collaborative.



## BIBLIOGRAPHIE

- ABIKER S., BESSON A., PLET-NICOLAS F et SULTAN A. (2009), « Le Moyen Âge en jeu ». *Eidolon* n° 86, Presses universitaires de Bordeaux
- BARTHOLEYNS G. (2009), « Manières de faire des mondes grandeur nature », in Plet-Nicolas F., Abiker S. et Besson A. (dir.), *Le Moyen Âge en jeu, actes du colloque de Bordeaux-Pessac* (avril 2008). Presses Universitaires de Bordeaux, pp. 29-42
- BATESON G. (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme ». In *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1, Paris, Le Seuil. pp. 209 à 224
- BATESON P. & MARTIN P. (2013), *Play, Playfulness, Creativity and Innovation*. Cambridge University Press.
- BENVENISTE E. (1947), « Le jeu comme structure ». *Deucalion : Cahiers de philosophie*, n° 2, pp. 159-167
- BESSON A., (2009), « Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval ». S. Abiker, A. Besson, F. Plet-Nicolas, A. Sultan (dir.). *Eidolon. Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, pp. 15-25
- CAILLOIS R. (1967). *Les jeux et les hommes* [1958]. Paris, Gallimard.
- CAÏRA O. (2007), *Jeux de Rôle, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions.
- FALK J. & DAVENPORT G. (2004), *Live Role-playing Games: Implications for Pervasive Gaming*. Ed. Rauterberg, ICEC 2004.
- FINE G. A. (1980), *Oscillating Frames: Fantasy Games and Real Reality*. In: 'Papers Presented at the Annual ASA Meeting'. New York, American Sociological Association, pp. 100-124
- FINE G. A. (1981), « Fantasy Games and Social Worlds », *Simulation & Gaming*, 12 (3), pp. 251-279
- FINE G. A. (1983), *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago/London: University of Chicago Press
- GILSDORF E. (2009), *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*. Ed. Globe Pequot
- HAMAYON R. (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte.
- HOOK N. (2006), « »The History of UK Larp« ». *LARP Magazine Newsletter*, vol. 2, juin 2006 (en ligne) [http://www.larpmag.com/Issue01\\_April\\_06/larp\\_magazine\\_newsletter\\_volume02.htm](http://www.larpmag.com/Issue01_April_06/larp_magazine_newsletter_volume02.htm)
- HUIZINGA J. (1988). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard
- KAPP S. (2013), *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*. Thèse de doctorat en sociologie, EHESS, 2013.
- MASON P. (2004), « In search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory ». In M. Montola & J. Stenros, 2004. *Beyond Role and Play*
- MORTON B. (2007), « LARPs and their cousins through the ages ». In J. Donniss, M. Gadeet L. Thorup (éd.), 2007. *Lifelike*. Published in conjunction with the Knudepunkt 2007 conference, pp. 245-259
- RYAN M-L. (2007), « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédialités* n° 9, 2007, pp. 15-34. <http://www.erudit.org/revue/im/2007/v/n9/1005527ar.html>

- SCHAEFFER J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?* Paris, Le Seuil, coll. Poétique
- STARK L. (2012), *Leaving Mundania. Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*. Ed. Chicago Review Press
- SUTTON-SMITH B. (1997), *The ambiguity of Play*. Cambridge, Harvard University Press
- TREMEL L. (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes*. Paris, PUF.
- TYCHSEN A., HITCHENS M., BROLUND T. & KAVAKLI M. (2006), « Live Action Role-playing Games. Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities ». *Games and Culture*, volume 1, n° 3, p. 252-275, juillet 2006
- WENDLING T. (2010), « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs. Roger Caillois (1957-1974) ». *Ethnologies* n° 32-1, 2010

## NOTES

1. En réalité, de vastes complexes souterrains, sans rapport avec les tours des châteaux forts.
2. L'événement principal de ce jeu qui s'organise en plusieurs parties annuelles s'appelle *Ragnarok*, dont le 30<sup>e</sup> épisode s'est déroulé pendant l'été 2015.
3. En l'occurrence, le site officiel de l'organisation, qui retrace la création du jeu affirme l'inverse.
4. Ce n'est pas toujours le cas de la trentaine d'autres parties organisées chaque année en Belgique. On trouve des jeux qui se déroulent dans des univers de western, de zombies, de vampires ou de catastrophe post-apocalyptiques.
5. Le jeu *Conquest of Mythodea*
6. C'est le cas de certaines parties où les personnages se trouvent prisonniers dans des grottes, en cellule etc. ou dans une forme particulière de GN appelée *murder party* ou « soirée enquête ».

---

## RÉSUMÉS

Les jeux de rôles sur table et grandeur nature (GN) sont nés pratiquement à la même époque aux États-Unis. Eux-mêmes héritiers des *wargames* et jeux de stratégie militaire, ils ont participé à une évolution historique du genre, caractérisée par une individualisation forte du personnage et la volonté d'étendre le domaine de jeu, de sortir des premiers donjons pour partir à la conquête d'un univers. Cet article propose d'étudier les changements apportés par le passage en grandeur nature des jeux de rôles, d'une part sur un plan historique, mais surtout en prenant en compte la façon dont l'introduction d'éléments traditionnellement attachés au récit de fiction va changer la perspective. Non seulement, l'organisation sociale du jeu va être modifiée, mais également, le rôle conféré aux acteurs va évoluer au même titre que les logiques d'écriture présidant à sa création.

Table top and live action role-playing games (LARPs) were born at the same time in the United States. Inspired by war games and military strategy games, they participated in the historical evolution of the genre, through the individuation of players-characters and the extension of game space, from early dungeons to complex fictional worlds. In this contribution, I will study

the changes induced by “going live”, on one hand from an historical perspective, and on the other hand, by considering how the introduction of traditional storytelling processes changed the whole game perspective. That implies a transformation in the social organization of the game but also in the way actors will take new roles as storytelling elements prevail.

## INDEX

**Mots-clés** : jeu de rôles grandeur nature, immersion fictionnelle

**Keywords** : Live action role-playing games, fictional immersion

## AUTEUR

**SÉBASTIEN KAPP**

Centre de sociologie des organisations (Science Po - CNRS) et Haute École de Bruxelles