

Laurent Franchomme

Université de Paris VII

1997-1998

Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?

Analyse d'un jeu : le Jeu de Rôle

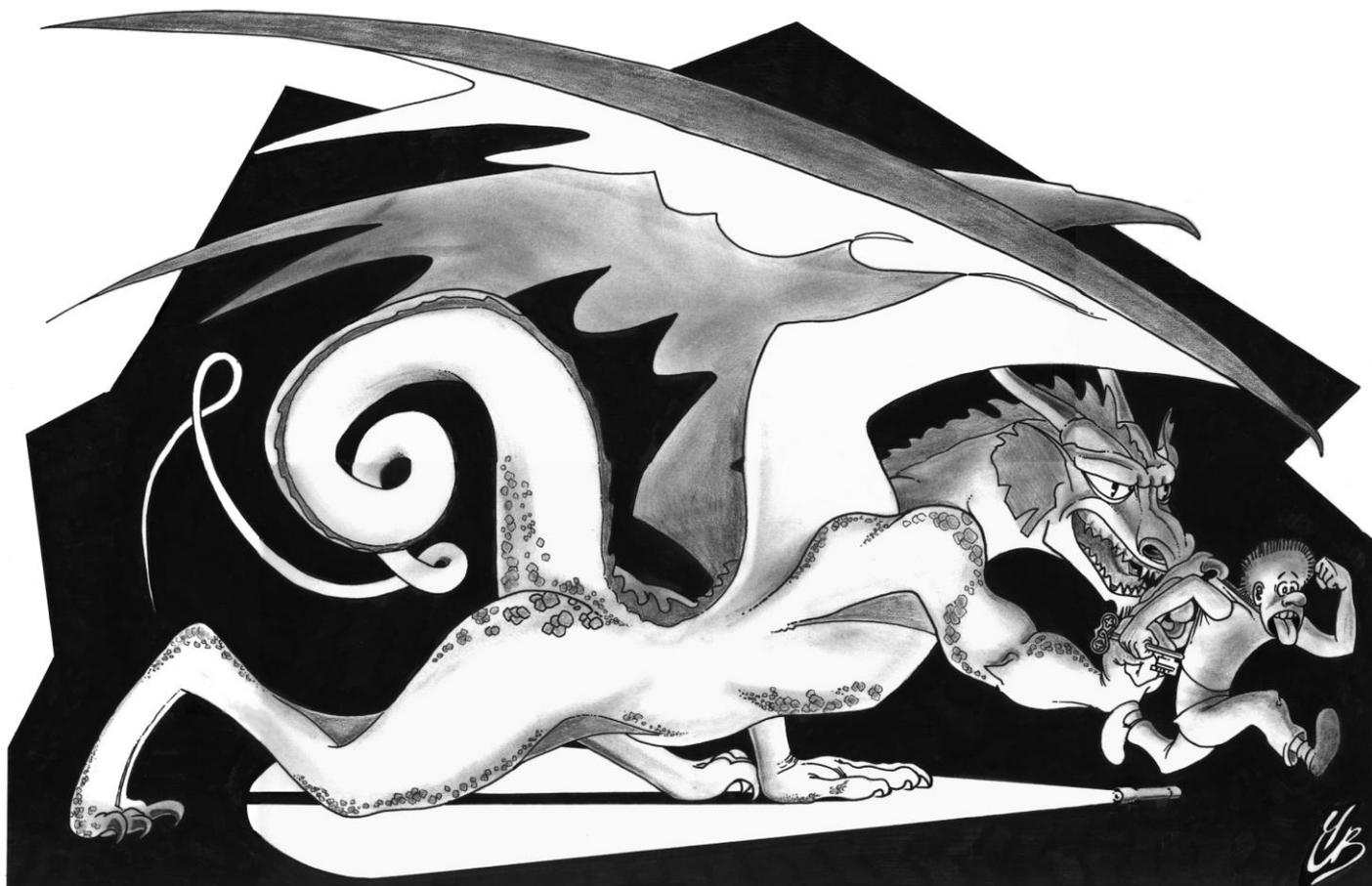
Mémoire de DESS

Sous la direction de

Madame Alexandra TRIANDAFILLIDIS

et de

Madame Marie-Christine AUBRAY



Nous tenons à remercier tout particulièrement les rôlistes du club Tirna Nog'ht qui ont accepté une année durant d'interpréter leurs personnages sous le "regard du psy",

Remerciements aussi à l'équipe de Casus Belli, qui nous a ouvert ses portes et par là même celles de l'imaginaire, dont elle parle avec passion,

Remerciements enfin à tous les joueurs qui se sont prêtés au jeu de l'entretien ou qui, par leurs suggestions, ont su aiguiller notre recherche.

Et un petit remerciement supplémentaire à Flag pour sa fameuse illustration de couverture...

Table des matières

<u>INTRODUCTION</u>	5
<u>CHAPITRE I CONCEPTS GENERAUX</u>	7
<u>I/ Pour cerner le jeu de rôle</u>	7
I.1) La genèse	7
I.2) Les principes de base	8
<u>II / Du jeu</u>	10
<u>III / Du rôle</u>	18
<u>IV / Les avatars du jeu de rôle</u>	20
IV.1) Les Wargames ("jeux d'histoire")	21
IV.2) Les jeux de plateau ("boardgame")	21
IV.3) Les livres interactifs	21
IV.4) Les jeux de cartes à collectionner	22
IV.5) Les jeux de rôle informatiques	23
IV.6) Les jeux de rôle "Grandeur Nature" ("GN" ou "semi-réel")	24
<u>V / Le jeu de rôle proprement dit</u>	25
V.1) Le cadre et le matériel	26
V.1.1) La feuille de personnage.....	27
V.1.2) Les dés.....	27
V.1.3) Les figurines.....	28
V.1.4) Le paravent (écran du maître de jeu)	29
V.1.5) Le livre de règles	29
V.2) Les joueurs et leurs personnages	30
V.2.1) Le joueur	30
V.2.2) Le personnage	31
V.2.3) Le maître du jeu.....	31
V.3) Le déroulement d'une partie	33
V.3.1) Le temps	33
V.3.2) Préparation de la partie.....	34
V.3.3) La partie proprement dite	34
V.3.4) Fin de la partie.....	35
V.3.5) Mais qui gagne ?	36
<u>CHAPITRE II APPORTS DE LA CLINIQUE</u>	38
<u>I/ A propos du joueur</u>	39
I.1) Le profil général.....	39
I.2) Par rapport au sexe.....	40
I.3) Par rapport à l'âge	40
I.4) Intérêts des joueurs pour le jeu	40
<u>II / Particularités d'un jeu</u>	45
II.1) Le joueur et son personnage	45
II.1.1) Un personnage est une création personnelle.....	45
II.1.2) Personnage "kleenex" et personnage de campagne	49

II.1.3) Evolution d'un personnage.....	51
II.1.4) Mort d'un personnage	53
II.2) L'environnement	55
II.2.1) Lieu d'expression pour le joueur.....	56
II.2.2) La dimension héroïque	58
II.2.3) Le besoin de réalisme	59
II.2.4) La prédominance du médiéval-fantastique	60
III / Evolution des joueurs et des jeux	62
III.1) Par rapport à l'âge.....	62
III.2) Par rapport à l'expérience	66
III.3) Evolution des jeux.....	68

CHAPITRE III REFLEXIONS THEORIQUES..... 73

<u>I / Le jeu de rôle comme contenant</u>	73
I.1) Un espace intermédiaire.....	73
I.2) Absence de risque	77
I.2.1) Le poids des règles.....	78
I.2.2) Le phénomène "jeu"	79
I.2.3) Un jeu de paroles	80
I.2.4) Agi par un autre	80
I.3) Une source de propositions	81
I.4) Manipulable par le joueur	82
<u>II / Le jeu de rôle comme lieu d'expression</u>	83
II.1) Qualité de la projection.....	83
II.1.1) Personnage comme objet externe	84
II.1.2) Le personnage est le joueur	85
II.2) Contenu des projections.....	87
II.2.1) Le phénomène cathartique.....	87
II.2.2) L'expression de conflits	89
II.2.3) Projection de fantasmes	93
<u>III / Une construction identitaire</u>	95
III.1) Identité, adolescence et âge adulte	96
III.2) Extériorisation des conflits et des pulsions	99
III.3) Abandon des premiers objets d'amour.....	101
III.4) Valorisation narcissique	102
III.5) Consolidation du moi par expérimentation et identification	104
<u>IV / Les risques inhérents au jeu de rôle</u>	105
IV.1) Aux origines de la polémique	106
IV.1.1) En Amérique	106
IV.1.2) En France	106
IV.2) Risques associés au jeu de rôle	108
IV.2.1) Le jeu de rôle comme refuge.....	108
IV.2.2) Confusion entre le réel et l'imaginaire	109
IV.2.3) Des thèmes maléfiques.....	110
IV.3) En relation avec une problématique personnelle.....	112
IV.3.1) Le jeu de rôle comme refuge à des personnalités en péril.....	112
IV.3.2) Le jeu de rôle comme facteur déclenchant.....	113

CONCLUSION..... 115

BIBLIOGRAPHIE..... 117

ANNEXES

Introduction

D'une activité ludique longtemps méconnue et reléguée à une minorité d'adolescents passionnés, le jeu de rôle a, ces dernières années, été de plus en plus médiatisé. Cet intérêt soudain pour cette pratique peut bien sûr s'expliquer par l'augmentation toujours croissante du nombre de joueurs et par le succès phénoménal d'autres loisirs proches des jeux de rôle (jeux informatiques se réclamant "de rôle" ou "d'aventure", cartes à jouer du type *Magic The Gathering*...). Mais l'intérêt de la presse pour ce type de jeu s'est surtout révélé à l'occasion de faits divers dramatiques pouvant - peut-être - être imputés à ce loisir (suicide d'un adolescent, agression d'un professeur, suspicion dans l'affaire Carpentras). Une première certitude est que le jeu de rôle intrigue et fait peur.

Une autre certitude est qu'il demeure méconnu, le jeu de rôle étant - ou ayant longtemps été- un loisir hermétique, demandant un investissement certain pour en saisir la particularité et l'essence.

Dans un premier temps, nous nous efforcerons donc d'éclaircir la pratique de ce loisir, ne pouvant faire l'économie d'une telle démarche avant de se pencher plus avant sur les questions qui nous préoccupent plus particulièrement.

Ces questions ont pour origine le fait qu'ayant nous-mêmes été *rôliste** à l'adolescence, nous fûmes frappé par cette peur des "non-adeptes" vis-à-vis de ce loisir. Etait-elle justifiée, comme semblaient le suggérer les médias relatant le cas de suicides par exemple ?

* Terme inventé par *Casus Belli*, magazine français de jeux de simulation.

Rapidement, nous en sommes venu à nous demander quels pouvaient être les mécanismes du jeu de rôle, qui inquiètent les néophytes, peuvent -peut-être- être à l'origine d'altération de la personnalité et surtout suscitent un tel engouement chez les joueurs (le jeu de rôle allant parfois jusqu'à devenir la seule activité du sujet). D'où cette question phare : "Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?"

Notre recherche clinique s'articule d'abord autour d'entretiens avec des joueurs et des professionnels du jeu de rôle et ensuite par le suivi d'un grand nombre de parties en club (comme observateur mais aussi et surtout comme joueur). Cette démarche clinique mettra ainsi en évidence certains phénomènes observables, tant dans la dynamique du jeu que dans l'attitude et l'investissement du joueur ainsi que dans les apports d'une telle pratique pour ce dernier.

C'est alors seulement qu'il nous sera possible d'effectuer une recherche plus psychanalytique où seront évoqués des concepts tels le mouvement identificatoire, la projection sur un personnage imaginaire, l'effet cathartique du jeu de rôle..., pouvant expliquer l'engouement du joueur.

Chapitre I

Concepts généraux

I / Pour cerner le jeu de rôle

I.1) La genèse

Inventé en 1973 par l'américain Gary Gygax, le jeu de rôle "ludique" (*roleplaying game*) doit son origine aux jeux d'histoire avec figurines :

Au début du 19^{ème} siècle, des militaires prussiens inventent le *Kriegspiel* (jeu de guerre), sorte de simulation tactique sur une carte au 1/800^{ème}, où évoluent des pions symbolisant les différentes armées. Il est repris à la fin de ce siècle par l'Ecole de Guerre française, ainsi que par les anglo-saxons, où il donne naissance au *Wargame* : les règles se sont alors complexifiées par souci de réalisme.

A la fin de la seconde guerre mondiale, avec la parution de *Little War*, de H. G. Wells, auteur de science-fiction, le wargame se popularise et devient un jeu tout public, sortant des écoles militaires. Il s'agit alors de simulations de batailles historiques et contemporaines.

En 1971, G. Gygax et D. Arneson font fi de cette dimension historique et ajoutent à ce concept de simulation toute la dimension fantastique de l'univers de J.R.R. Tolkien, extraite de son œuvre magistrale, *Le seigneur des Anneaux*. Les différents partis manœuvrent alors des armées peuplées de trolls, nains, elfes et autres créatures mythiques. La magie est en même temps introduite dans les règles. Ce jeu, *Chainmail*, n'est que le premier d'une longue série...

Deux ans plus tard, ce nouveau jeu connaît un remaniement de taille : G. Gygax propose cette fois de ne plus jouer des armées, mais un seul homme. Le cadre du jeu n'est plus le champ de bataille, mais des souterrains, que l'on visite pièce par pièce. Pour gérer les actions, il devient alors nécessaire de définir des caractéristiques pour chaque personnage (crocheter les serrures, lancer des sorts, marchander...). C'est ainsi qu'en 1974, G. Gygax crée la société T.S.R. et publie les règles de *Dungeons and Dragons* (*Donjons et Dragons*, en version française), premier jeu de rôle, qui connaît un succès phénoménal.

Un an plus tard, d'autres maisons d'édition publient leur propre jeu.

En 78, est publiée la seconde édition, *Advanced Dungeons and Dragons*, qui fait alors son apparition en France, toujours non traduite.

En 80, Casus Belli, magazine français de wargames ouvre ses pages au jeu de rôle. Parallèlement, aux USA, T.S.R. s'inscrit dans le palmarès des cinquante premières sociétés américaines.

En 83, apparaissent les premiers jeux de rôle français, ainsi que quelques traductions, dont *L'Appel du Cthulhu* (*Call of Cthulhu*, déjà un grand classique). On estime alors à 40 000 le nombre de joueurs en France.

En 96, selon Didier Guiserix, ce nombre s'est stabilisé autour de 400 000 joueurs, "plus de 25 jeux sont couramment pratiqués, et autour de 600 jeux ont vu le jour de par le monde."¹

I.2) Les principes de base

De *Donjons et Dragons* à nos jours, le jeu de rôle a vécu moult transformations sur lesquelles nous reviendrons tout au long de cette première partie. Toutefois, dès "D&D", comme est maintenant surnommé l'ancêtre du jeu

¹ Guiserix D., *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.13

de rôle, les bases d'un système de jeu qui permettent de le différencier des wargames, peuvent être d'ores et déjà posées.

Le jeu de rôle est un jeu de simulation qui se joue autour d'une table, comme la plupart des jeux de société. Sans quitter leur chaise, des joueurs (cinq en moyenne) et un "Maître de Jeu" (MJ) vont interagir par le biais de la parole et l'usage de leur imagination. Chaque joueur crée pour cela un personnage, défini par diverses caractéristiques (comme la Force, l'Endurance, les Points de vie etc.). Ces caractéristiques sont inscrites sur une feuille, la Feuille de personnage. Les joueurs décident des actions de leur personnage qui évolue dans un univers décrit par le Maître de jeu. Ce dernier est à la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire. C'est lui qui propose une "mission" aux joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages. Il décrit la situation dans laquelle ils se trouvent, décide de la réussite ou non de leurs actions (intervient alors l'usage des dés ainsi que les caractéristiques des personnages) et leur décrit la situation nouvelle qui en résulte. Il gère ainsi le cadre de l'aventure et par conséquent tous les personnages ou créatures non-joueurs (PnJ) qu'ils pourront rencontrer. Même s'il y a souvent des dissensions à l'intérieur du groupe des personnages-joueurs (PJ), ces derniers évoluent en général ensemble, avec un but commun. En conséquence, contrairement à la plupart des jeux de société, les joueurs ne sont pas adversaires, mais partenaires. De même, bien qu'il dirige aussi des personnages adversaires aux PJ, le MJ ne joue pas contre les joueurs : son rôle est plutôt de leur proposer le cadre d'une aventure dans laquelle ils pourront évoluer, composée d'un subtil mélange de risques et de récompenses, afin de susciter l'intérêt des joueurs, l'espace d'un scénario.

II / Du jeu

Le jeu de rôle est donc un jeu. Ceci peut apparaître comme évident à première vue, mais il est important de le préciser. En effet, sous la même dénomination "jeu de rôle", on trouve aussi la technique thérapeutique, proche du psychodrame, inventée par Moréno. La confusion est d'autant plus probable qu'il en est très proche, tant dans ses principes que, dans une certaine mesure, dans ses effets, comme nous le montrerons par la suite. Toutefois, outre de notables différences dans la méthode, il en diffère cette fois totalement par son but, qui est justement lié au domaine du jeu - en temps que loisir - et en aucun cas thérapeutique.

Ceci pourrait expliquer le double rappel à la notion de jeu qui lui est consacré dans sa dénomination anglo-saxonne "*roleplaying game*". Mais que se cache-t-il d'une part sous le *playing* et d'autre part sous le *game* ?

Il nous est maintenant nécessaire de faire un large détour sur les origines grecques et latines du jeu afin de mieux cerner ce type de jeu particulier qu'est le jeu de rôle.

Notre terme "jeu" dérive du romain *jocus*, qui signifie plaisanterie. Cependant, il traduit plutôt le *ludus*, dont on reprend d'ailleurs la racine dans "ludique". Or, *ludus* renvoie avant tout à la notion d'exercice, d'entraînement. Par le *ludus*, on entend simuler la réalité et l'exemple le plus concret en est les écoles de gladiateurs. Progressivement, le domaine du *ludus* s'étendra aux jeux du cirque et prendra en compte la notion de spectacle. Par la suite, on distinguera deux types de jeux, le *ludi circenses* (jeu du cirque) et le *ludi scaenici* (jeu de scène). Tandis que le premier regroupera les courses, le combat, les chasses et les jeux athlétiques, le second comprendra le théâtre et les mimes.

Le jeu de rôle se présente déjà à la frontière entre ces deux formes de jeux, avec une dimension supplémentaire qui tient au fait qu'à aucun moment l'action ne sortira du champ de l'imaginaire.

En effet, il y a bien l'aspect *mimesis*, le faire-semblant d'une situation réelle, mais cette simulation ne peut être vue par un spectateur, comme l'est une pièce de théâtre ; il est uniquement imaginé, par l'ensemble des joueurs.

Autre caractéristique du jeu pour les romains, c'est qu'il est de l'univers "du «pas sérieux», du «sans conséquence» : ainsi les chars tournent en rond, les ludions sont de faux soldats qui roulent sur place, le président des jeux n'est pas un vrai impéreur"².

Mais le jeu, s'il est du domaine du faire-semblant, n'en demeure pas moins essentiel. Déjà, selon M. Clavel-Lévêque, "l'expérience ludique comme modèle réduit permet de faire l'économie de l'expérience vécue, elle exorcise, elle fait vivre par procuration des émotions et des pulsions que la vie quotidienne réprime : meurtre, mort violente, au théâtre incestes, adultères. Mais le modèle réduit est aussi outil de connaissance : le théâtre pour comprendre le monde, le cirque pour le maîtriser, le dominer (tout au moins au niveau du monde naturel). C'est un exercice de maîtrise sans risque, sans danger ; un outil de découverte et de dévoilement, un moyen de maîtriser les signes"³.

Pour les grecs, le terme *agôn* diffère de l'idée d'expérience romaine et se rapproche de la notion de concours. "Les affrontements sont socialisés par des règles du jeu très précises accompagnées de multiples contrôles. Il s'agit [...] d'appivoiser le surnaturel et s'appropriier la transcendance par des actes simples en apparence comme de courir, de lutter, de chanter... mais qui sont poussés à

² Dupont F., *L'acteur Roi*, Paris, Les Belles Lettres, 1985, p.44

citée par Brougère G., *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995, p.45

³ Clavel-Lévêque M., *L'empire en jeu : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, CNRS, 1984, p. 84

leur maximum d'efficacité sous le regard des dieux. La charge symbolique en est très forte."⁴ (Les Jeux Olympiques en sont l'exemple)

Ici, ce qui distingue le jeu d'une autre activité n'est pas tant son contenu, son aspect extérieur, que l'état d'esprit et l'intention qui le sous-tendent. Là encore, c'est le "comme si" qui prévaut, la simulation pour affronter l'autre. Mais, contrairement aux jeux romains, il ne s'agit pas de procurer du plaisir aux spectateurs.

Dans le jeu de rôle, sera présente cette notion d'affrontement, mais pas entre joueurs, plutôt entre leurs créations - les personnages - et les personnages non-joueurs du maître de jeu. Cependant, tout joueur et maître de jeu demeure spectateur des actions des autres, et de l'histoire qui se crée.

R. Caillois, dans *Les jeux et les hommes*⁵, distingue encore trois catégories ludiques, distinctes de l'*agôn* :

- l'*alea*, où le joueur s'expose au hasard (dans cette catégorie s'inscrivent les jeux tels la roulette, le loto),
- le *mimicry*, où l'on s'évade du monde, non en le faisant autre, mais en se faisant autre. Le joueur "oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre",
- l'*ilinx*, qui regroupe tous les jeux où il y a altération des perceptions somesthésiques (saut à l'élastique...).

Selon ces critères, le jeu de rôle tiendrait pour une part de l'*alea* (usage des dés), et aussi, et surtout du *mimicry*.

Ainsi, pour les romains comme pour les grecs anciens, le jeu est multiple et varié. Quant à lui, le jeu de rôle se définira selon certains de ces critères, alors

⁴ Brougère G., op. cit., p.49

⁵ Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio coll. Essais, 1991, p.53

qu'il sera très éloigné des autres. On retiendra ainsi à son sujet la notion de simulation du réel, le faire-semblant propre à la *mimésis*. D'autres aspects sont présents dans le jeu de rôle : l'*alea* (hasard), le *mimicry* (idée d'être un autre) et dans une certaine mesure l'*agôn*, bien que l'on ne puisse pas réellement définir où se situe la compétition dans le jeu de rôle (il s'agira plutôt de se dépasser soi-même).

Gilles Brougère, dans son livre *Jeu et Education*, nous expose l'évolution du concept de jeu au fil des siècles. Ainsi, il met en évidence, au Moyen-âge, le rôle de "soupape de sécurité"⁶ des fêtes de village, où l'individu, de par son appartenance à un groupe et par opposition à un groupe étranger, se construit une identité. Il cite P. Ariés, pour qui les jeux dans les sociétés rurales "renouvelaient la sociabilité, entretenaient le réseau de relation, invitaient chaque individu à éprouver sa capacité de communiquer avec les autres. C'est pourquoi l'activité ludique, bien qu'opposée au travail n'était pas sentie comme frivole."

La question de la frivolité du jeu a longtemps été débattue. Ainsi, pour J.S. Bruner, le jeu est frivole parce qu'il ne sert à rien. Il est sans conséquence, sans risque. Cependant, en vertu même de sa frivolité, il n'exclut pas qu'il peut être un lieu d'éducation pour l'enfant : ce dernier peut y réaliser des expériences qu'il n'oserait faire sous la contrainte de la vie ordinaire.

Freud dira d'ailleurs que "le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité"⁷. Tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui, ou, plus exactement, qu'il transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance." Ainsi, il projette un monde conforme aux aspirations du psychisme, sans les contraintes dues à la réalité. Freud poursuit son parallèle avec le poète qui "fait comme l'enfant qui joue : il

⁶ Brougère G., op. cit., p.54

⁷ Freud S., "La création littéraire et le rêve éveillé" (1908), in *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1973, p.70

créé un monde imaginaire qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire qu'il dote de grandes qualités d'affects tout en le distinguant nettement de la réalité."

Les conséquences sur le réel* permettent ainsi de distinguer le jeu du réel : ce n'est pas tant l'activité qui varie, mais bien son effet. A cet égard, on peut citer le film *Wargame**, où l'ordinateur combat l'ennemi sans que l'on puisse déterminer s'il s'agit d'une simulation ou non. A la question "Est-ce un jeu ?" posée par le jeune héros, l'ordinateur répondra "Quelle différence ?". Pour cette Intelligence Artificielle, les processus semblent identiques et la différence, pour nous, est extérieure à cette logique, puisqu'elle tient dans les effets sur le réel.

Ainsi, le jeu dépend de la valeur de l'enjeu, de l'idée que l'on a de jouer ou non, de notre attitude mentale. On peut reprendre les propos de Reynolds : "Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait mais de la manière dont c'est fait... Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre. Il tire ses configurations de comportements d'autres systèmes affectifs comportementaux. Dans le jeu, en fonctionnement normal, le comportement se trouve dissocié de (et protégé contre) ses séquelles normales. C'est là que résident à la fois la flexibilité et la frivolité du jeu"⁸.

Une autre opposition majeure entre jeu et réalité est la production de plaisir issue du jeu, notamment à travers des émotions qui seraient pénibles si elles étaient référées à la réalité. Selon Brougère, cela rejoint "la conception aristotélicienne de la catharsis pour la tragédie antique"⁹. Selon lui, d'autres activités ont ainsi pour objectif d'échapper au sérieux de la réalité : "l'humour, [...] la fantaisie libre, le rêve éveillé sont des modifications du jeu, avec toujours

* Il s'agit bien ici, de l'usage du terme dans son sens commun, en tant que réalité externe au sujet.

* *Wargame*, film américain de John Badham, 1983, 114min.

⁸ Reynolds P.C., *Play, language and human evolution*, 1972, cité par Brougère G., op. cit., p.20

⁹ Brougère G., op. cit., p.115

cette échappée en deçà de la réalité*". De fait, toujours selon Brougère, "ce qui organise le jeu , c'est le désir", et ce dernier de citer Freud : "le jeu des enfants est orienté par des désirs, à proprement parler par ce désir qui aide à élever l'enfant, celui de devenir grand, adulte"¹⁰.

En cela, "le désir de devenir grand en fait ne s'oppose pas totalement à la réalité : il prépare la réalité future de l'enfant". Cela permet à Brougère, toujours en référence à Freud, de distinguer le désir présent dans le jeu, du fantasme* chez l'adulte qui "s'oppose à l'adaptation au réel que la société attend de lui". Le "fantasme du rêve éveillé [...] apparaît comme la réalisation d'un désir non satisfait. Le fantasme veut corriger une réalité qui ne donne pas satisfaction"¹¹.

Notre hypothèse est ici que dans le jeu de rôle s'exercent deux dynamiques, l'une soutenue par le désir du jeu de l'enfant et de ce fait aménageant une nouvelle réalité du sujet, et l'autre soutenant les fantasmes du joueur et permettant une certaine fuite de la réalité, vers un monde plus conforme à ces fantasmes internes.

Tout en s'opposant, jeu et réalité interagissent donc, le jeu pouvant ainsi être le lieu d'apprentissage de la vie, "parce qu'il met en mouvement des ressorts du même ordre que ceux auxquels font appel les activités concrètes ou «réelles» que l'on rassemble sous le nom un peu vague de vie"¹². Ainsi, le jeu devient porteur d'une fonction d'auto-organisation. Il permet de surcroît l'accès à l'imaginaire et au symbolique (dont le plus fameux exemple est celui du jeu de la bobine, exposé par Freud). Et Jean-Paul Richter de souligner, dans *Levana ou traité d'éducation*¹³, le fait que pour l'enfant le jeu est une activité sérieuse.

* Il s'agira ici, plutôt que d'échapper à la réalité, de construire une autre réalité.

¹⁰ Freud, "La création littéraire et le rêve éveillé", op. cit., p.72

* Fantasme est dans ce contexte à entendre comme rêverie.

¹¹ Brougère G., op. cit., p.115

¹² Henriot J., *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p.60

¹³ Richter J-P., *Levana ou traité d'éducation* (1811), Lausanne, L'âge d'homme, 1983, p.19, cité par Brougère G., op. cit., p.80

Autre théorie concernant l'utilité du jeu, celle évoquée par le poète allemand Schiller dans ses lettres sur l'éducation esthétique de l'homme et reprise par J-P. Richter : pour lui, le jeu est l'expression de l'excédent des forces physiques et intellectuelles, c'est la consommation du surplus. Le jeu aurait ici une fonction d'atténuation des tensions.

J-P. Richter poursuit sa valorisation du jeu qu'il dit caractérisé par l'investissement imaginaire (comparant ainsi l'enfant au poète, à l'artiste). Le simulé, pour l'enfant, aurait valeur de réel. Ainsi, le jeu prend un aspect social, dans la mesure où il permet à l'enfant la récapitulation ; l'enfant reproduisant dans ses jeux la société et faisant de ce dernier un terrain d'expérimentation. Ce point de vue, développé par Fröbel à la fin du 19^{ème} siècle, fera d'ailleurs recette dans le milieu éducatif.

Appréhender le jeu comme terrain d'expérimentation donne au jeu une valeur d'acquisition. C'est l'idée que développe Piaget lorsqu'il évoque le jeu exercice. Ainsi, pour lui, toute nouveauté, innée ou acquise, provoque le jeu qui conduit à répéter, à exercer, et qui consolide l'acquisition. La thèse de Groos est, elle aussi, liée à l'idée d'assimilation : il s'agit d'intégration d'un type de comportement par son fonctionnement répété. Cependant, pour ce dernier, le jeu adulte ne répond pas à cette nécessité, mais a une cause psychologique : l'adulte ne joue qu'en référence au plaisir rencontré étant enfant. Ici, la psychologie du jeu n'est que l'étude des états psychiques qui accompagnent le jeu. Une question demeure à notre sens : qu'est-ce qui motive justement le besoin de l'adulte à retrouver le plaisir de l'enfance ? Nous évoquerons donc l'hypothèse que le jeu adulte conserve des fonctions propres, qui vont au-delà d'une reviviscence du plaisir ; certaines de ces fonctions seraient notamment de retrouver dans cette position infantile un cadre rassurant et restructurant. Il y aurait ainsi dans certaines formes de jeux adultes, dont le jeu de rôle, un effet régressif salutaire.

Pour Clarapède, le jeu conserve, même pour les adultes, une fonction génétique, seule façon de le justifier. Pour lui, les fonctions que lui attribue

l'adulte (comme la dérivation de l'ennui) ne sont que secondaires. En fait, Clarapède suppose que toutes les fonctions ne sont pas développées ni définitivement acquises d'où le jeu comme pré-exercice maintenu.

En conclusion, on peut dire du jeu que sa particularité est d'être très proche de la réalité, puisque dans une certaine mesure il la met en scène, tout en étant entièrement distinct dans l'esprit de la personne qui le vit. Ainsi, dans le jeu, on retrouve le faire-semblant d'une situation réelle, le "comme si" permettant de maîtriser sans risque, d'extérioriser des affects, d'expérimenter et d'acquérir, par la répétition, des aptitudes psychiques et physiques variées.

Le jeu peut donc être considéré comme un terrain d'expérimentation de la vie réelle. Cela, ce sont les deux aspects du jeu, le *game* et le *playing*, qui le permettent :

- le *game* est la structure ludique, le cadre, le système de règles, "qui existe et subsiste de façon abstraite indépendamment des joueurs"¹⁴. C'est cet aspect qui le distingue de la vie réelle.
- Le *playing* est l'acte même de jouer, sous son aspect le plus libre et individualisé. C'est là que peut s'exercer une reconstruction de la réalité.

Dans ce terme, *playing*, est contenu ce qui éloigne le plus le jeu de rôle des autres jeux de société (appelés simplement *game*). La forme en *-ing* fait grammaticalement référence au nom qui le précède, rôle, dans cette appellation anglo-saxonne (*Role playing game*). C'est à cette particularité du jeu de rôle, qui est d'interpréter, de jouer un rôle, que nous allons maintenant nous intéresser.

¹⁴ Brougère G., op. cit., p.13

III / Du rôle

Le jeu de rôle a souvent été comparé à une version adulte et plus complexe des très connus jeux d'enfants "Le gendarme et le voleur", "Le docteur" ou encore "Les cow-boys et les indiens". Dans ces jeux, l'enfant interprète un rôle et interagit physiquement dans un monde imaginaire créé avec d'autres partenaires. Dans ce monde, rien n'est figé, tout peut être rejoué à loisir en fonction des désirs de l'enfant ; la seule condition pour que perdure l'illusion de ce monde étant que demeure un consensus des actions menées par tous les joueurs. Le maître mot de ce type de jeu est encore le faire-semblant qui s'illustre par les fameux "Pan! T'es mort" et encore "On dirait que j'étais pas mort et que tu viendrais me sauver".

Jouer à la poupée peut ainsi être classé dans ce type de jeu, à condition que l'enfant se mette aussi en scène (la fille jouant en général la maman).

Autre forme de jeu où la mise en scène est essentielle, les jeux de figurines. Des petits soldats de plomb aux Playmobils en passant par les Legos, il s'agit cette fois d'imaginer un monde sans y être physiquement inclus.

On retrouve une autre manière de jouer à la poupée, mais cette fois, l'enfant n'entre plus dans la scène, il est le scénariste, le marionnettiste.

Le jeu de rôle, une fois encore, se situe à la frontière de ces deux formes de jeu. Le joueur n'est pas physiquement dans le monde qui est créé (ou alors il s'agit de jeux de rôle "grandeur-nature", plus spécifiques) et pourtant, il met en scène un personnage unique qui s'exprime à la première personne. Cette situation est très proche du théâtre à ceci près que l'action est uniquement imaginée, et non agie dans le réel, et que l'acteur/joueur établit lui-même, au fur et à mesure, son propre script.

Sous cet angle, le jeu de rôle présente des concordances avec le psychodrame.

Le psychodrame, inventé par Moréno en 1921 est une technique thérapeutique qui se fonde sur la pratique du jeu collectif dirigé. Elle vise à faire prendre conscience au sujet de sa personnalité réelle et l'aide à se délivrer des attitudes et des rôles qui paralysent sa spontanéité et sa créativité.

Du point de vue de son fonctionnement, le psychodrame s'appuie sur cinq éléments essentiels : la scène (qui donne l'espace à la scène imaginée), les protagonistes (patients acteurs du jeu), le thérapeute (à la fois meneur de jeu et analyste), les ego-auxiliaires (thérapeutes acteurs) et le public (patients et co-thérapeutes).

Le psychodrame se déroule en trois temps, la préparation, le jeu proprement dit et la participation thérapeutique, qui est l'analyse de ce qui a été avancé dans le jeu.

Comme dans le jeu de rôle ludique, il y a une préparation où les sujets s'apprêtent à jouer un rôle. Concernant le jeu proprement dit, il est "mené" par un meneur de jeu, qui maîtrise, est garant des règles, mais favorise l'expression des acteurs (joueurs). Les sujets s'expriment en endossant une personnalité qui n'est pas la leur (bien que cela arrive dans certaines formes de psychodrame). Après la scène, le jeu est repris et analysé (c'est souvent le cas dans le jeu de rôle ludique, où les joueurs apprécient éclaircir des points que leur situation dans la scène ne leur permettait pas de comprendre, des secrets du maître de jeu qui n'ont pas été percés etc.)

Cependant, toutes ressemblances s'arrêtent là !

- Alors que le psychodrame a une vocation thérapeutique, le jeu de rôle est un simple loisir ;
- Le psychodrame s'appuie sur une catharsis d'action, alors que si catharsis il y a dans le jeu de rôle ludique, elle est d'évocation, la scène n'étant pas mimée mais uniquement décrite ;

- Le psychodrame et autres techniques de jeu de rôle thérapeutique mettent en général en scène des situations de la vie courante. Au contraire, le jeu de rôle ludique s'il n'est pas toujours dans le domaine du fantastique et des légendes, s'inscrit toujours dans un monde différent de la réalité (s'il ne comporte pas toujours d'éléments absurdes ou fantastiques, il aura toujours une dimension héroïque absente du monde réel).

A. Ancelin-Schützenberger, qui a écrit un ouvrage sur les jeux de rôle thérapeutiques ne cite d'ailleurs les jeux de rôle ludiques que pour s'en différencier¹⁵, comme le font d'ailleurs les rôlistes vis-à-vis du psychodrame.

IV / Les avatars du jeu de rôle

Avant de reprendre la description du jeu de rôle, maintenant les termes de jeu et de rôle bien définis, nous avons souhaité ce petit aparté pour préciser ce que n'était pas le jeu de rôle, celui-ci entraînant dans son sillage nombre de jeux qui lui sont parfois assimilés.

Ces confusions s'expliquent de plusieurs manières :

- les jeux dont il est question exploitent un thème identique à celui de certains jeux de rôle,
- leur diffusion se fait dans les mêmes magasins spécialisés,
- les joueurs sont souvent aussi des joueurs de jeu de rôle,
- certains principes du jeu sont semblables à ceux du jeu de rôle.

¹⁵ Ancelin-Schützenberger A., *Le jeu de rôle*, Paris, ESF Editeur, 1995, p.94

IV.1) Les Wargames ("jeux d'histoire")

Ce sont des jeux de simulation à l'origine des jeux de rôle, mais pour schématiser, il s'agit de jeux de société classiques : un plateau de jeu, des pions, des adversaires qui s'affrontent. Le but étant non de "refaire l'histoire, mais de faire mieux que l'histoire"¹⁶

Les joueurs jouent des armées, et non le rôle d'un personnage.

IV.2) Les jeux de plateau ("boardgame")

Ce sont de simples jeux de société, à ceci près que, issus de l'engouement suscité par les jeux de rôle, ils exploitent des univers proches ainsi qu'une partie des mécanismes. Comme pour les jeux de rôle, on y trouve souvent l'usage de figurines.

On citera notamment *Warhammer*, jeu de batailles fantastiques qui, à l'inverse du phénomène habituellement observé, donnera naissance au jeu de rôle du même nom.

IV.3) Les livres interactifs

Les livres interactifs, dont la très célèbre collection "Livres dont Vous Etes le Héros" de chez Gallimard, connurent un succès fulgurant dans les années 80. De facture rôlistique, ils sont à l'origine de toute une génération de joueurs de jeu de rôle.

Le principe, qui reprend des mécanismes du jeu de rôle, est très simple : le livre est divisé en de nombreux chapitres numérotés. A la fin de chaque chapitre, plusieurs choix s'ouvrent au lecteur, qui le dirigent chacun vers un chapitre

¹⁶ Guiserix D., op. cit., p.47

différent (*voir exemple annexe I*). Le lecteur décide des actions du héros de l'histoire et crée ainsi son propre récit.

A la différence du jeu de rôle, le lecteur/joueur est seul, face à son livre, et le choix des actions du personnage est limité à ceux proposés. Par contre, à l'instar des jeux de rôles, il est invité avant de commencer sa lecture, à créer son personnage. Lors de certains passages, ce personnage aura à combattre et pourra mourir. L'usage des dés y est fréquent. D'autres fois, en fonction de ses choix, il pourra récupérer certains objets, qui influenceront sur les choix futurs.

IV.4) Les jeux de cartes à collectionner

Inventé par un rôliste américain en 1993, ce système ludique sort rapidement du réseau restreint des boutiques spécialisées pour faire son apparition, succès oblige, dans les grands magasins (avec publicité télévisée à l'appui).

Le système est encore une fois très simple : deux joueurs (en général) achètent de multiples cartes (réparties dans des paquets de façon aléatoire, selon le principe des autocollants pour enfant) et créent ainsi leur propre jeu. De part la rareté de certaines cartes, chaque jeu est différent. Parallèlement, s'organise un réseau d'échange de cartes assisté par des revues spécialisées dans la cotation, certaines cartes du jeu le plus célèbre, *Magic The Gathering (Magic L'Assemblée)* se vendant parfois à plus de 1500F*.

Vient ensuite le moment du jeu, où chaque joueur en affronte un autre à l'aide de son paquet préétabli : ces cartes sont composées de sorts, d'énergie pour lancer les sorts, de créatures médiévales fantastiques ou selon les thèmes des jeux, de vaisseaux spatiaux ou de grandes corporations multinationales (*voir exemples annexe II*)...

* Il suffit de se rendre place Jussieu aux abords du magasin L'œuf Cube pour se rendre compte combien, après cinq ans d'existence, ce jeu suscite encore l'engouement du public, qui envahit jusqu'aux cafés mitoyens pour assouvir sa passion.

Là encore, le système de distribution est le même, ainsi que le public visé et les thèmes abordés (la plupart des jeux inventés à la suite de *Magic The Gathering* s'inspirant d'un univers de jeu de rôle déjà connu). Cependant, ce sont bien là les seuls points communs avec le jeu de rôle.

IV.5) Les jeux de rôle informatiques

Ces jeux reprennent le système des jeux de rôle, dans la mesure où le joueur incarne un personnage ayant une mission à remplir et évoluant dans un monde imaginaire. Cependant, de par les restrictions liées au support, ces jeux sont loin d'être aussi ouverts que leurs homologues sur table. En effet, le joueur est seul face à sa machine (pas d'interaction entre les joueurs) et est donc limité à un choix d'actions pré-programmées : les seuls actes possibles sont ceux ayant été prévus par les concepteurs du logiciel.

Dans ce type de jeu, le joueur dirige un personnage virtuel, mais ne prétend pas être celui-ci. Le fait que ce dernier soit visualisé à l'écran freine considérablement l'imagination personnelle et contribue à cette distanciation.

Cependant, avec l'évolution informatique toujours croissante, apparaissent actuellement sur le marché de nouveaux jeux, dont l'issue varie en fonction des choix du joueur, de moins en moins limités (donnant en tout cas l'illusion de ne pas l'être).

Avec Internet et les jeux en réseau, l'interaction entre plusieurs joueurs est désormais possible. Ainsi sont apparus cette année des jeux tel *Ultima Online*, (voir photo d'écran annexe III) pouvant accueillir jusqu'à trois milles joueurs par serveur de par le monde et en même temps. Là encore, les actions des personnages restent limitées, mais sont cependant énormément diversifiées et chaque joueur est libre d'agir plus ou moins à sa guise (libre à chacun de discuter avec un autre joueur, de faire des achats, vendre, construire une maison, aller pêcher, combattre, jouer aux dames...)

Avec le temps, l'espace entre le jeu de rôle sur table et les jeux de rôle informatiques s'amenuisera encore ; on trouve d'ailleurs déjà sur Internet de nombreux joueurs proposant des parties via le réseau.

IV.6) Les jeux de rôle "Grandeur Nature" ("GN" ou "semi-réel")

Apparus en Grande-Bretagne et en France en 83, on estime aujourd'hui le nombre de joueurs amateurs en France entre 10 000 et 15 000.

Les joueurs se mettent physiquement en scène, déguisés pour la circonstance (en fonction du thème du jeu), évoluant dans un coin de forêt, voire en plein cœur de Paris pour les thèmes plus contemporains. Le cadre, réel, suppose donc que la perception remplace en partie l'imagination de la scène.

Les parties de Grandeur Nature sont caractérisées par trois critères¹⁷ :

- Le lieu :
 - en intérieur, par exemple dans un château loué pour la circonstance, où vingt à soixante joueurs pourront évoluer ensemble, les parties seront plutôt des intrigues policières (*murder party*), où chaque joueur est un coupable potentiel,
 - en extérieur (forêt, village), il n'est pas rare de faire participer jusqu'à trois cents personnes, organisées en équipe. (En Angleterre, le *Gathering* réunit chaque année jusqu'à trois milles participants).
- Le scénario :
 - linéaire, où chaque scène renvoie sur un lieu précis. Les équipes, commençant à des endroits différents peuvent ainsi se suivre sans se rencontrer.
 - ouvert, où tous les joueurs peuvent se rencontrer. Chacun a un ou plusieurs buts, comme "récupérer un document qui l'accuse d'un délit qu'il n'a pas commis, ET retrouver qui lui a fait du tort, ET

¹⁷ Guiserix D., op. cit., p.42

trouver le vrai coupable"¹⁸. A chacun de faire des alliances, de s'échanger des renseignements...

- La sophistication de la mise en scène :

Elle dépendra du soin apporté aux costumes, décors, renseignements fournis aux joueurs etc.

Les organisateurs représentent en général un quart des participants. Ils peuvent être arbitres (c'est le rôle du meneur de jeu dans un jeu de rôle classique), ou personnages actifs dans le scénario (ce sont les personnages non-joueurs dans un jeu de rôle classique). Parfois, ces personnages sont de "faux-joueurs" qui se mêlent aux autres participants et fournissent moult rebondissements.

Quant aux joueurs, ils reçoivent des organisateurs les renseignements sur le personnage qu'ils vont jouer (défini en partie selon leurs goûts exposés lors d'un contact précédent), ainsi que leurs objectifs. On peut ici faire le parallèle avec le *background* (l'histoire) du personnage élaboré lors de sa création, pour une partie de jeu de rôle classique.

A la fin d'un GN, les organisateurs réunissent les participants, afin que chacun puisse partager ses expériences, s'informer des points de l'histoire qui lui sont restés obscurs, voir où il a "mal joué" etc. Cette partie du jeu est, elle aussi, souvent présente à la fin d'un scénario sur table, lorsque le meneur, dans un *debriefing*, dénoue la trame de l'aventure.

V / Le jeu de rôle proprement dit

Le jeu de rôle maintenant défini, les termes de jeu et de rôle ayant été explicités, les confusions possibles avec d'autres formes de jeux éliminées, il est désormais envisageable d'étudier plus en détails cette forme de jeu.

¹⁸ *ibid.*, p. 42

V.1.1) La feuille de personnage

Cette feuille est la trace écrite du personnage interprété par le joueur (*voir exemple en annexe IV*). On y indique ses capacités (force, endurance, charisme...), ses compétences (parler une langue, nager, dresser des animaux...) ainsi que son apparence générale, son âge, son sexe et autres d'informations concernant la vie du personnage (le *background*). Ces informations seront "codées" selon les règles du jeu : dans *Vampire : La Mascarade* par exemple, on préfère noircir de petites cases plutôt que d'utiliser des chiffres, tandis que dans *L'appel de Cthulhu*, on a choisi le principe du pourcentage, et dans *StarWars* encore un autre système. On verra par la suite que ces choix sont loin d'être innocents, concernant la manière d'interpréter un rôle en fonction des jeux.

V.1.2) Les dés

C'est une particularité liée au jeu de rôle : ils sont de formes variées, pouvant être à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et même 100 faces (bien qu'en général, on utilise deux dés à 10 faces pour effectuer un jet sous un pourcentage) (*voir annexe V*). Ces multiples formes permettent de faire intervenir le hasard de la manière la plus simple possible en fonction du système de règles choisi : si les compétences sont définies sur une base de 20, par exemple, comme c'est le cas pour les notes scolaires, lancer un dé de vingt faces (on écrira "1D20") nous renseignera sur la réussite ou non de l'action entreprise (10 étant en général le seuil critique, bien que ce seuil de réussite puisse être modifié en fonction de la difficulté de l'action entreprise). De ce fait, la forme du dé n'influe en rien sur l'usage que l'on en fait : il servira dans tous les cas à introduire le hasard dans le jeu, que ce soit comme nous l'avons évoqué pour déterminer la réussite ou non d'une action, ou bien encore pour introduire tout événement que le maître de jeu ne souhaite pas prédéfini (par exemple, suite à un jet de dé, on se référera à un tableau qui nous indiquera l'état d'esprit de l'aubergiste avec qui l'on souhaite

marchander une chambre. Là encore, les compétences du joueur pourront modifier le résultat).

Selon Ridarch, le dé, qui "introduit l'aléatoire et avec lui, l'héroïque et le dramatique" permet de relancer l'action et par conséquent les rebondissements. "Ils sont la représentation du destin". Le hasard permet ainsi de faire ressortir le côté précaire de tout acte et augmente par la même la tension d'une situation. Pour Ridarch, "si l'aléa disparaît, si les dés disparaissent, on quitte le jeu de rôle pour entrer dans ce qui n'est plus qu'un conte interactif, une histoire à laquelle chacun contribue, c'est le jeu de rôle grandeur nature"²⁰.

Personnellement, il nous semble que si le hasard, et plus particulièrement en ce qui concerne le destin des personnages joués, est une caractéristique essentielle du jeu de rôle, l'usage des dés n'est pas pour autant impératif. Certes, sans dé - il existe d'ailleurs un jeu de rôle qui se targue d'être sans dé, *Ambre* - l'accent sera plus mis sur le rôle joué (*roleplay*) que sur le suivi des règles (*game*) (ce que suggèrent d'ailleurs les derniers jeux parus depuis 1990). Cependant, il me semble que la présence du hasard est toujours de fait, ne serait-ce que par les interactions qui existent en permanence entre les joueurs et entre les joueurs et le maître de jeu. Ainsi, le fait même de jouer un rôle, dans un groupe, implique le hasard. Par ailleurs, c'est ce qui permet aussi de différencier le jeu de rôle (et les Grandeurs Natures) d'un conte interactif, la particularité de ce type de jeu étant que les participants se projettent, grâce aux personnages, dans l'histoire et ressentent des affects qu'ils n'auraient pas connus étant de simples intervenants dans un conte interactif.

V.1.3) Les figurines

Il s'agit de petits personnages en plomb de 25mm de hauteur qui permettent une meilleure représentation de la scène et évitent les quiproquos.

²⁰ Ridarch G., *Le jeu de rôle ludique : Une approche expérimentale des relations sociales*, Mémoire de maîtrise de psychologie sociale, Paris V, 1996-97, p.51

Elles sont principalement utilisées dans les scènes d'actions (combats...) mais ne s'imposent absolument pas au jeu. Souvent, le joueur aura une figurine spécifique, peinte par ses soins, pour chaque personnage auquel il attache de l'importance. (*voir annexe VI*)

V.1.4) Le paravent (écran du maître de jeu)

Constitué de plusieurs volets de feuilles cartonnées, il fait office de frontière entre les joueurs et le maître de jeu. "C'est donc tout d'abord la marque d'une fonction et d'un statut différents"²¹. Il sert à dissimuler aux joueurs le scénario, ainsi que les jets de dés du MJ. Côté MJ, il contient aussi un résumé des règles les plus utilisées et les plus importantes.

V.1.5) Le livre de règles

Y figure bien sûr les règles utiles en cours de jeu, mais aussi celles permettant de préparer le jeu. On y trouvera par exemple une section concernant la création des personnages, la rédaction d'un scénario (ou des scénarii déjà conçus), la manière d'envisager l'évolution d'un personnage, mais aussi l'univers du jeu détaillé (histoire, économie, géographie, climat, religion...) etc.

Pour les jeux les plus pratiqués, on trouve de nombreux suppléments, concernant par exemple la description d'un type de personnage, d'une région ou d'une ville, d'une forme de magie...

²¹ *ibid.*, p.50

V.2) Les joueurs et leurs personnages

V.2.1) Le joueur

Le joueur a dans le jeu la charge de son personnage, qu'il a en général créé en fonction du désir qui l'habitait. Il a choisi ses qualités et défauts, sa physionomie et sa psychologie. Parfois, le maître de jeu préfère attribuer un personnage "pré-tiré" au joueur, pour une meilleure complémentarité du groupe ou pour un scénario spécifique, mais il s'agit d'un phénomène assez rare.

L'essentiel du plaisir du joueur est de surmonter les situations auxquelles est confronté son personnage et de voir ainsi ce dernier progresser (et accumuler richesse et pouvoir), au fil des aventures.

La manière de jouer, comme on le verra par la suite, varie énormément en fonction de l'expérience que l'on a du jeu. Oberlé, dans *Créativité et jeu dramatique*²², associe cela au fait que le joueur doit s'habituer à prendre de la distance avec la réalité physique et à incarner un rôle inhabituel. Ajoutons à cela qu'en général, un joueur débute ce loisir auprès d'autres joueurs plus expérimentés et qu'il a en lui une certaine angoisse liée à l'idée de ne pas agir comme il faudrait.

En cours de partie, le joueur s'exprime la plupart du temps à la place du personnage qu'il incarne (selon les connaissances et la personnalité qui le définissent) et décrit les faits et gestes de celui-ci à la première personne. Cette particularité du jeu de rôle est à l'origine de la polémique le concernant, ses détracteurs évoquant le risque de la confusion d'identité.

²² cité par Ridarch G., *ibid.*, p.47

V.2.2) Le personnage

Créer un personnage, c'est imaginer un être avec une identité propre. Ce personnage sera donc composé de stéréotypes de rôles et de fonctions sociales, mais surtout répondra aux désirs, conscients ou non, du joueur qui l'aura créé. Il évoquera ainsi les craintes, regrets ou aspirations du joueur, qui trouvera en lui l'occasion d'interpréter un rôle qu'il n'a pas dans la réalité. Lors des entretiens que nous avons menés auprès de joueurs, tous ont d'ailleurs évoqué le fait que dans leurs personnages se reflétait une part d'eux-mêmes, en positif ou en négatif, qu'il s'agisse d'aspirations du moment ou de traits plus profonds.

Une partie des caractéristiques qui définissent ce personnage se trouve codée sur la feuille de personnage. Mais l'essentiel de ce dernier (pour ne pas dire l'essence), après une certaine pratique, n'a plus besoin d'être répertorié, le joueur acquérant une certaine habitude à endosser le rôle. Ainsi, plus il est joué, plus le personnage est étoffé, "vivant".

V.2.3) Le maître du jeu

Le "MJ" est un joueur particulier. Autrefois dénommé Maître de Donjons, il revêt encore de nombreuses autres appellations et la Fédération Française des Jeux de Rôle, récemment constituée, lance encore de nombreux débats afin de trouver le terme adéquat. En effet, celui de "maître" évoque une domination de ce dernier sur les autres joueurs qui ne fait qu'alimenter le débat concernant la nocivité du jeu de rôle. Doit-on lui préférer l'expression "Meneur de jeu"? Certains jeux ont aussi leur propre terme : Gardien pour *L'appel de Cthulhu* (jeu d'horreur fantastique où le MJ est le seul à connaître la puissance des forces occultes) ou encore de Conteur pour *Vampire* (où l'accent est surtout mis sur le rôle et sur l'histoire créée en commun).

On préférera parler de Maître de jeu, qui demeure l'expression la plus employée. Par ailleurs, elle est à notre sens celle qui est la plus explicite de la fonction de ce joueur : maîtriser le jeu (et non les joueurs...).

Ainsi, le MJ devra pouvoir "encadrer" : il a une fonction de narrateur, ainsi que d'arbitre et doit aussi savoir gérer les actions des personnages afin d'assurer une cohésion dans l'aventure, nécessaire au bon déroulement du jeu. Il est en quelque sorte le contenant permettant l'expression des joueurs. "Le maître de jeu élabore ainsi un espace virtuel commun aux joueurs, une construction imaginaire que tous partage"²³.

Si le MJ a donc un réel pouvoir, celui-ci d'une part s'exprime sur les personnages (et non à priori sur les joueurs) et d'autre part il peut toujours être contesté : une règle ou l'interprétation d'un fait peuvent être discutées (et c'est fréquent) et rien n'oblige un joueur à jouer avec un MJ dont il n'apprécie pas la manière de "masteriser" (anglicisme habituellement employé pour définir cette fonction).

Pour résumer, le travail du MJ, selon Guiserix²⁴, est triple :

- "- il est meneur de jeu [...]
- il est l'arbitre. Ni pour ni contre les joueurs, c'est lui qui fait respecter les règles, indique quelle règle on utilise pour chaque cas, et fait fréquemment des jets de dés [...] pour déterminer si les PJ (pour «personnage d'un joueur») ou des PnJ (Personnages Non Joueur) réussissent ou échouent dans leurs actions [...]
- il est le metteur en scène."

²³ Ridarch G., op. cit., p.49

²⁴ Guiserix D., op. cit., p.24

V.3) Le déroulement d'une partie

V.3.1) Le temps

Ce que nous appelons une partie est en réalité une session de jeu, c'est-à-dire un découpage artificiel du temps accordé au jeu. Il dépend simplement de la disponibilité des joueurs. En général, il s'agira d'une après-midi ou d'une soirée, mais il arrive que certains joueurs s'enferment tout un week-end (deux jours et une nuit) et ne s'arrêtent de jouer que pour se sustenter. Dans le club où nous avons effectué notre stage, on jouait de 14h à 24h, le samedi, avec une interruption pour le repas. Il est à noter que le jeu ne commençait pas immédiatement, mais qu'il était toujours précédé d'échanges verbaux divers, chacun se racontant les faits marquants de sa semaine, des souvenirs de parties précédentes ou faites avec d'autres joueurs. Quant à l'arrêt de la partie, cela se faisait en général juste après un moment fort de l'aventure (et pas à une heure fixée d'avance).

Le scénario, trame de l'aventure, conçu par le MJ ou acheté dans le commerce, est la plupart du temps découpé en plusieurs sessions de jeu. Parfois, plusieurs scénarios sont regroupés en "campagne". Il s'agit d'une suite d'aventures effectuées par les mêmes personnages (sauf en cas de mort) et donc par les mêmes joueurs. Une campagne peut s'étaler sur des semaines, voire des années, son principal intérêt étant de fournir plus de réalisme à l'histoire (qui n'est plus une succession de moments mis bout à bout). Le personnage y gagne ainsi en profondeur, et l'attachement du joueur pour celui-ci en devient d'autant plus fort.

Lors d'une session de jeu, tout le temps n'est pas consacré au jeu : il se crée des instants de "détente", où un joueur sortira une tirade humoristique sur un sujet annexe, où certains joueurs entameront une discussion s'éloignant du

jeu, etc. A notre sens, ces instants sont inévitables et nécessaires comme nous le montrerons dans cette recherche.

Enfin, le temps n'est pas le même si l'on se place comme joueur "dans le réel", ou comme incarnant un personnage dans l'aventure imaginée. En effet, le temps dans l'aventure est très variable : certains moments qui n'auront pas d'intérêt dans le scénario (par exemple un voyage d'un point à un autre où il n'est prévu aucun fait marquant) seront décrits en quelques minutes, alors qu'un combat (simulé par de nombreux jets de dés) qui ne prendrait que quelques secondes ou minutes en réalité, pourra durer une demi-heure dans la pratique du jeu.

V.3.2) Préparation de la partie

Les joueurs choisissent d'abord leur jeu, qui définit en outre un thème (médiéval-fantastique, horreur, science-fiction, enquête et espionnage, historique, cyberpunk, super-héros...) et un univers (dont la plupart sont issus d'œuvres littéraires).

Puis, le MJ choisit ou crée un scénario comprenant une introduction à l'aventure pour les joueurs, une description des principaux personnages non joueurs et du décor, une chronologie des événements essentiels etc.

Ensuite, les joueurs créent leur personnage.

Le jeu peut commencer...

V.3.3) La partie proprement dite

C'est une interaction entre les choix des joueurs, la trame élaborée par le MJ, le hasard et la règle qui suit les séquences suivantes :

- Le MJ décrit une situation,

- Les joueurs réagissent à cette situation et décrivent les actions de leur personnage,
- Le MJ décide du réalisme et des conséquences de ces actions en fonction des règles,
- Une nouvelle situation apparaît, décrite aux joueurs par le MJ...

(voir l'exemple de partie, annexe VII, commenté par Matelly²⁵)

Si le MJ dispose d'une trame de l'aventure, les propositions d'action des joueurs guident cette dernière dans une direction souvent imprévue. A ce dernier, donc, d'être capable d'improviser et, suivant son expérience, de ramener discrètement le fil de l'histoire vers une résolution déjà envisagée, ou au contraire de se laisser emporter par les idées originales des joueurs et d'inventer, au fur et à mesure (toujours le plus discrètement possible), un scénario adapté pour le plaisir des joueurs.

La notion de discrétion est ici essentielle. En effet, et nous nous efforcerons par la suite de déterminer pourquoi, les joueurs supportent mal de se sentir inexorablement guidés par le MJ et revendiquent leur libre arbitre. Parallèlement, ils ne souhaitent pas non plus évoluer dans un décor inventé au fur et à mesure, mais bien exercer leur pouvoir sur une situation déterminée (et donc plus ou moins tangible). L'art du maître du jeu sera donc d'évoluer constamment entre ces deux situations.

V.3.4) Fin de la partie

La partie se termine lorsque les personnages ont résolu leur mission, ou fait face à tous les événements auxquels ils étaient confrontés. Lors de longs

²⁵ Matelly J-H., *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle : crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Presses du Midi, 1997, pp.66-67

scénarii, nécessitant plusieurs séquences de jeu, la partie est arrêtée après une accalmie dans l'aventure, à la fin d'un "épisode" du scénario.

Il arrive aussi que certains personnages meurent en cours d'aventure, leur joueur devient alors simple spectateur, ou est parfois réintégré dans l'aventure avec un autre personnage, si le scénario le permet.

A la fin de chaque scénario, les personnages gagnent en expérience, en fonction des actions effectuées. Leurs compétences sont alors augmentées en conséquence, et le joueur est disposé à vivre une aventure encore plus héroïque la fois suivante. Il arrive que certains jeux, et certains groupes de joueurs expérimentés ajoutent des handicaps, physiques ou psychologiques aux personnages, en fonction de leur vécu. D'une manière générale, le personnage est en constante évolution, de par les épreuves qu'il traverse. Les joueurs aguerris attachent une grande importance à cette évolution des personnages, qui gagnent en relief et permettent de jouer un rôle sans cesse plus affiné.

V.3.5) Mais qui gagne ?

Dans une partie de jeu de rôle, il n'y a pas à proprement parler de gagnant, ou plutôt, il n'y a que des gagnants :

Les joueurs s'estiment gagnants lorsque la partie connaît une issue positive (mission réussie) ce qui équivaut à une victoire de groupe. Ils s'estiment aussi gagnants lorsque leur personnage a abouti à ses aspirations personnelles (entrer dans la cour du roi, récupérer tel objet magique, retrouver sa famille, venger un crime, affaiblir une grande société...), ce qui équivaut à une victoire personnelle. Même en ayant connu une issue fatale (mort du personnage), le joueur peut s'estimer gagnant, lorsque par exemple son sacrifice héroïque a permis la fuite du reste du groupe. Bref, chaque joueur est gagnant lorsqu'il est satisfait des aventures vécues, et de la manière dont il a géré son personnage, tant qu'il n'a pas l'impression d'avoir subi "d'injustice" de la part du MJ.

Quant au MJ, il est gagnant dans la mesure où il a su éveiller l'intérêt des joueurs et leur procurer des émotions intenses. Son plaisir est ainsi celui des joueurs. C'est le plaisir d'avoir su gérer correctement la partie, éprouvant suffisamment les joueurs pour qu'ils ressentent la satisfaction de leur réussite à sa juste valeur.

Maintenant établis les principes du jeu de rôle, il nous est possible de nous intéresser plus particulièrement aux interrelations entre le sujet joueur et l'objet jeu, grâce aux éléments cliniques que nous avons pu rassembler durant une année de stage au sein d'un club ainsi qu'en effectuant de nombreux entretiens auprès des rôlistes.

Chapitre II

Apports de la clinique

Ce chapitre a pour objectif de relever les faits significatifs dans la pratique et le ressenti relatifs au rôliste. On s'intéressera particulièrement à la dynamique qui existe entre le joueur et son (ses) personnage(s).

A cette fin, plusieurs apports cliniques seront exploités en fonction de leurs intérêts vis-à-vis de tel ou tel phénomène observé : nous nous appuierons ainsi sur la parole du joueur (recueillie par le biais d'entretiens semi-directifs ou grâce à divers recherches statistiques et sondages), la pratique et l'observation de parties de jeu de rôle, la parole de professionnels du jeu (articles et entretiens) ainsi que sur l'évolution de notre pratique personnelle du jeu de rôle (pratiqué depuis l'adolescence).

Afin de pouvoir, dans un troisième temps, développer une recherche sur les motivations du sujet à pratiquer ce style de jeu et l'influence de celui-ci sur le joueur, nous allons maintenant dresser un profil de ce dernier. Puis, nous exposerons les particularités de ce jeu et son influence communément admise sur ses pratiquants. Enfin, nous mettrons en évidence une évolution dans la pratique du jeu qui, à notre sens, modifie grandement l'effet du jeu sur le joueur.

I / A propos du joueur

I.1) Le profil général

D'après les sondages effectués par G. Ridarch²⁶, G. Ditsch²⁷ ainsi que le magazine *Casus Belli*²⁸, le "joueur-type" aurait commencé à jouer à l'adolescence (15-18 ans), bien qu'aujourd'hui, il puisse débiter encore plus précocement (12 ans) ; l'âge moyen étant de 23 ans. (Cependant, les joueurs plus âgés répondent moins aux sondages effectués par *Casus Belli*, et se déplacent moins en magasins spécialisés, où l'enquête de Ridarch fut effectuée.)

Le pourcentage de joueuses est compris entre 5 et 10 %. Ces dernières jouant plus volontiers dans des groupes où les joueurs auraient entre 25 et 35 ans et où d'autres joueuses seraient déjà présentes.

La plupart des joueurs jouent chez eux ou chez des amis (contre 27 % en club) et font en moyenne deux parties par mois, la partie allant de 4 à 8 heures de jeu. C'est aussi par l'intermédiaire d'amis que l'on découvre le jeu de rôle.

Pour plus de 40% des rôlistes, le jeu de rôle est leur premier loisir. Les joueurs sont en général de gros lecteurs (avec une prédilection pour le fantastique et la S-F) et beaucoup pratiquent les jeux informatiques. D'une façon générale, ils aiment les jeux de société (cartes, *Scrabble*, *Monopoly* et autres jeux de plateau).

La majorité des joueurs est constituée d'étudiants, cependant, un tiers d'entre eux continue à jouer une fois dans la vie active.

²⁶ Ridarch G., op. cit.

²⁷ Ditsch G., *L'adolescent et le jeu de rôle*, Mémoire de maîtrise de psychologie, Paris V, 1995-96

²⁸ Guiserix D. et al., "CB Echo : les résultats" in *Casus Belli* n°48, Paris, Excelsior Publications, 1988, pp.18-19

Guiserix D. et al., "Echo 91 : les résultats" in *Casus Belli* n°66, 1991, pp.8-11

Guiserix D. et al., "Résultats du sondage Echo 95" in *Casus Belli* n°88, 1995, pp.30-32

Guiserix D. et al., "Résultats du sondage Echo 97" in *Casus Belli* n°108, 1997, pp.32-33

I.2) Par rapport au sexe

Une première constatation est que le jeu de rôle apparaît comme un loisir essentiellement masculin, ce qui nous a amené à nous demander si ce loisir n'apportait pas quelque chose au joueur masculin qui serait dépourvu d'intérêt pour les jeunes filles.

Seconde constatation : les joueuses ne sont pas équitablement réparties dans la population des joueurs, mais concentrées dans certains groupes, où la moyenne d'âge est supérieure à celle généralement observée. On peut ainsi faire l'hypothèse qu'il y aurait plusieurs façons de faire du jeu de rôle, qui varieraient selon l'âge, la population féminine étant attirée par une manière de jouer plus "adulte", plus "mûre".

I.3) Par rapport à l'âge

La plupart des joueurs découvre ce loisir à l'adolescence. Un tiers d'entre eux le poursuit une fois dans la vie active, ce qui est relativement élevé (en général, avec l'entrée dans la vie active et la fin de l'adolescence, les loisirs pratiqués changent énormément, en plus de se raréfier). Cependant, avec l'âge, la pratique se fait moins fréquente. D'après les joueurs interrogés, deux raisons à cela : une vie familiale et professionnelle laissant moins de temps et un "besoin" de jouer moins important.

Ce "besoin" parfois évoqué par les joueurs nous amène à nous interroger sur les intérêts qu'éprouvent les joueurs à pratiquer ce type de loisir.

I.4) Intérêts des joueurs pour le jeu

Parmi les intérêts cités par les joueurs concernant leur loisir, est apparue, à chaque entretien, la convivialité qu'il pouvait y avoir à rencontrer des amis,

autour d'une table, le temps d'une partie. Le jeu est en effet d'abord un espace de dialogue et de rencontre et cet espace ne se limite d'ailleurs pas au jeu.

Par ailleurs, lors des entretiens, de nombreux joueurs ont évoqué leur grande timidité à l'époque où ils ont commencé à pratiquer, se définissant généralement comme des individus introvertis. Tous citent le jeu de rôle comme un puissant outil de socialisation. Certains évoquent à ce sujet que nouer des relations à travers des personnages favorise le contact, provoquant une certaine désinhibition dans le dialogue. Le cadre du jeu est en fait un espace exempt de risque, où, sous couvert du jeu tout peut être indirectement exprimé. Ainsi, sous un langage qui n'est pas assujéti à l'individu joueur, mais à sa création, chacun peut se livrer sans peur d'être jugé. Par ailleurs, devant l'intensité des affects exprimés au cours d'une partie, un lien se crée rapidement entre les joueurs, qui se familiarisent les uns avec les autres.

Il semblerait que ce phénomène de socialisation circonscrit dans un premier temps au groupe de joueurs, puisse ensuite s'étendre à toute autre rencontre. En effet, tous les joueurs que nous avons rencontrés (âgés de plus de 25 ans) se présentant comme introvertis à l'adolescence, ont aujourd'hui une aisance de contact et un dialogue facile avec l'interlocuteur. Ce qui nous amène à penser que le jeu de rôle pourrait permettre d'expérimenter et d'intérioriser un comportement social reproductible hors de son contexte.

Autres intérêts immanquablement cités, concernant le plaisir de jouer : celui d'interpréter un rôle, d'endosser une autre personnalité, et celui de relever des défis.

Il ressort que le principal attrait conscient du jeu de rôle est celui de pouvoir être, pour un temps, quelqu'un d'autre. A cet aspect du jeu, plusieurs souhaits plus ou moins inconscients du joueur peuvent lui être associés :

- un désir de fuir la réalité, le quotidien. Ce phénomène de fuite dans un monde imaginaire expliquerait en partie l'engouement plus important

pour cette forme de jeu à l'adolescence, période où les interrelations entre le sujet et le monde extérieur sont particulièrement éprouvantes. A l'âge adulte, le jeu perdrait cette faculté, pour ne plus recouvrir qu'un simple besoin d'évasion, comme n'importe quel autre loisir.

- une possibilité de "vivre" des événements ou d'endosser des capacités que la vie réelle ne permet pas. Ainsi, le jeu de rôle permet de satisfaire indirectement les exigences du *ça** tout en se rapprochant du *moi idéal**. Tout regret, frustration ou désir "inavouable" peut ainsi à un moment donné du jeu être exprimé. A ce titre, le jeu de rôle peut être comparé au rêve en tant qu'instance permettant l'expression du "*wunsch*". On peut d'ailleurs y repérer les mêmes processus de déplacement, condensation et figuration²⁹, à ceci près qu'ils n'ont pas pour fonction de répondre aux exigences du *surmoi** (travestir) puisque la particularité du jeu de rôle est justement d'interpréter un rôle et non soi. D'une part le sujet peut se défendre d'être ce qu'il exprime et d'autre part, s'agissant d'un jeu, le caractère inoffensif lui est associé. Ces mécanismes ne sont ainsi présents que pour permettre l'expression du "*wunsch*" dans le cadre pré-construit du jeu (environnement modifiable par le joueur mais non originellement conçu par lui).
- Concernant le *moi idéal*, le jeu de rôle se présente en effet comme étant le cadre où le joueur pourra construire un personnage idyllique, sans défaut. A ce titre, intéressant de noter qu'avec la pratique répétée

* Nous retenons ici la définition de Laplanche J. et Pontalis J-B. du *Vocabulaire de la psychanalyse* (1967), Paris, PUF, 11^{ème} éd., 1992, p.56 :

"Une des trois instances distinguée par Freud dans sa deuxième théorie de l'appareil psychique. Le *ça* constitue le pôle pulsionnel de la personnalité ; ses contenus, expression psychique des pulsions, sont inconscients, pour une part héréditaires et innés, pour l'autre refoulés et acquis."

* Toujours selon le *Vocabulaire de la psychanalyse*, de Laplanche J. et Pontalis J-B., p.255, nous entendons par *moi idéal*, la formation intrapsychique, différenciée de l'idéal du moi, qui définit un idéal de toute-puissance narcissique forgé sur le modèle du narcissisme infantile.

* Nous préférons ici conserver le terme allemand utilisé par Freud, qui signifie tout à la fois *désir, souhait, vœu*. Dans ce terme est comprise la notion de mouvement pulsionnel vers l'objet.

²⁹ Freud S., *L'interprétation des rêves* (1926), Paris, PUF, 8^{ème} tirage 1996, pp.241-290

* Par *surmoi*, nous entendons "Une des instances de la personnalité telle que Freud l'a décrite dans le cadre de sa seconde théorie de l'appareil psychique : son rôle est assimilable à celui d'un juge ou d'un censeur à l'égard du moi. (*Vocabulaire de la psychanalyse*, de Laplanche J. et Pontalis J-B., p.471)

du jeu de rôle et la maturité des joueurs, les personnages "parfaits" disparaissent, remplacés au contraire par des identités torturées, complexes, ambivalentes. (On peut supposer que l'identité du joueur acquise, il peut se permettre d'expérimenter d'autres personnages). A ce titre, nous citerons l'exemple du "grosbillisme", phénomène bien connu des rôlistes, que certains ont d'ailleurs décrit d'une façon humoristique, sous forme d'une maladie grave (*voir annexe VIII et IX*) : il s'agit d'une manière de jouer qui s'appuie sur une très bonne connaissance des règles (et aussi sur la capacité de tricher...) et qui amène à l'interprétation de personnages ayant toujours le matériel adéquat, l'arme la plus puissante etc. Au résultat, le "Gros Bill" s'en sort toujours mieux que les autres personnages, et sa puissance porte à la démesure, de scénario en scénario. Une fois de plus, ce phénomène est beaucoup plus souvent observable chez les jeunes joueurs, apparaissant uniquement de façon épisodique chez les adultes.

Sans être aussi caricatural, sans nécessairement interpréter des personnages aussi "parfaits", se fait généralement sentir dans le jeu de rôle le besoin d'être plus fort que le jeu, que le scénario proposé par le MJ. Ceci rejoint l'autre attrait du jeu évoqué par les joueurs : celui de relever des défis.

Cet objectif, d'être confronté à des situations difficiles et de les surmonter peut être lu à deux niveaux :

- dans un premier temps, il concerne le personnage du joueur : le scénario le place dans une situation précaire dont il doit s'extraire, pour atteindre un nouvel équilibre. Un exemple, choisi volontairement très simple, permet d'illustrer ce principe : un héros est poursuivi par les loups et tente de grimper à un arbre pour y trouver refuge. Dans le cadre du jeu, on fera alors intervenir la règle et le hasard. Il faudra par exemple réussir un jet de dés sous la compétence "escalader". Une réussite entraînera systématiquement un sentiment de joie pour le

joueur et bien souvent un sentiment de fierté. Dans les situations de jeu les plus extrêmes, un succès amènera le joueur à se faire valoir, par l'intermédiaire de son personnage, auprès des autres joueurs, par une réplique telle que "Vous avez vu avec quelle facilité j'ai échappé à cette horde de loups ?" Situation paradoxale puisque le joueur n'a en réalité qu'eu de la chance aux dés, on lui attribuera cependant une valeur narcissisante. A contrario, un échec aux dés, certes frustrant sur le moment, sera sans grande conséquence, le joueur évoquant le fait que décidément, il manque de chance ce jour-là.

- Une deuxième lecture concerne cette fois directement le joueur : face à une situation élaborée par le MJ, le joueur devra faire preuve de bon sens et d'imagination pour permettre à son personnage de surmonter les épreuves. Cette fois, le hasard n'intervient pas, puisque, épreuve effectivement réussie ou non, le joueur s'estimera satisfait s'il a l'impression d'avoir eu une idée originale, faisant évoluer le scénario. Il est intéressant de noter qu'avec des joueurs adultes, les jets de dés et le recours aux règles pour les résolutions d'actions sont beaucoup moins fréquents, même s'ils ne disparaissent jamais totalement. A ce sujet, il nous semble pouvoir avancer l'hypothèse qu'après une certaine maturité (réelle et de pratique du jeu), l'échec est plus facilement tolérable pour le joueur et peut donc le toucher directement. Le jeu ne risque plus de le remettre en question, de le fragiliser.

De cette approche du joueur, élaborée à partir d'entretiens que nous avons menés, nous retiendrons que celui-ci, majoritairement de sexe masculin, trouve dans le jeu de rôle un moyen d'exprimer ses affects, ses pulsions et ses désirs. Dans un cadre ludique et socialisant, il peut ainsi expérimenter d'autres rôles et affronter de multiples situations auxquelles il ne serait pas confronté dans la

réalité ou, s'il l'était, qui pourraient comporter un risque pour son identité, voire pour sa vie !

Nous allons maintenant aborder ces faits, non plus sous l'angle du joueur, du sujet, mais sous celui du jeu, de l'objet.

II / Particularités d'un jeu

Ce qui distingue le jeu de rôle de tout autre jeu, comme nous l'avons évoqué, tient au fait que le joueur interprète un rôle. Aussi, nous nous intéresserons tout d'abord aux relations qui existent entre le joueur et son ou ses personnages, pour ensuite nous interroger sur les particularités du cadre où évolue ce personnage, c'est-à-dire sur la manière dont est construit le scénario.

II.1) Le joueur et son personnage

Si nous avons vu comment un joueur avait la possibilité d'interpréter un personnage, nous avons jusqu'ici peu abordé le lien qu'il pouvait se créer entre eux. Aussi, après avoir précisé ce lien, nous montrerons qu'il varie en fonction du personnage, que cet attachement évolue avec son vécu et que la rupture de ce lien prend aussi des formes variées.

II.1.1) Un personnage est une création personnelle

La création du personnage est un acte assez long, qui prend d'une heure à une après-midi pour des joueurs expérimentés qui souhaitent doter leur personnage - fait pour durer - d'un solide *background*. Certains diront qu'il s'agit du meilleur moment. Le joueur, dès qu'il a l'expérience de quelques parties, sait qu'il peut créer son personnage sans contrainte, du moment qu'il soit "viable".

Par viable, on entend qu'il réponde à quelques critères parfois imposés par le MJ, pour ne pas déséquilibrer le groupe, pour éviter qu'il ne soit surpuissant par rapport au scénario envisagé, ou alors trop faible, les joueurs souhaitant parfois expérimenter des défauts dont ils ne se rendent pas compte qu'ils peuvent être trop lourds à interpréter. Le personnage est donc une création du joueur, tempérée par les conseils du MJ et inscrite dans le cadre fixé par les règles, dont le MJ est le garant. S'il reste dans le cadre de ces contraintes nécessaires au bon déroulement du jeu, le joueur a néanmoins une extrême liberté dans cet espace. Comme dans tout acte créatif, il projettera une partie de lui-même, du désir dans sa création. Cette projection sera d'autant plus importante qu'il sera ensuite amené à interpréter ce rôle et qu'il en a déjà ressenti les bénéfices secondaires (extériorisation des pulsions, expérimentation de divers comportements, intériorisation d'ordre symbolique... dont nous reparlerons).

"A mon avis, on ne joue qu'une partie de soi-même. Quelle que soit la manière dont tu te comportes, c'est une partie de toi-même. A moins que ce soit vraiment outrancier et que tu te dises : aujourd'hui, j'en ai marre de jouer les gentils, je vais jouer un méchant. Et tu joues un méchant. Mais tu joues pas vraiment un méchant, t'imagines les situations les pires et tu les fais, mais c'est pour t'amuser, c'est pas du vrai jeu de rôle. C'est pas vraiment vivre un personnage."

Le lien entre le joueur et son personnage est souvent très fort et l'on remarque que plus les joueurs sont expérimentés, plus la part du rôle est importante et plus les joueurs sont hésitants à laisser la gestion de leur personnage à un autre joueur ou au MJ (ceci peut arriver quand un joueur ne peut prendre part à l'ensemble du scénario pour des raisons externes et qu'il paraît difficile de soustraire par un quelconque subterfuge son personnage de l'histoire, ce dernier y ayant une place importante). Cela ne nous a pas semblé lié à la peur de retrouver la fois suivante son personnage mort, les joueurs étant en général très prudents avec les personnages des autres, le MJ quant à lui s'arrangeant pour jouer le personnage sans prise réelle de risque (ce qui apparaît plus facile étant donné qu'il connaît les arcanes secrètes de son scénario).

En réalité, il nous est apparu que cette réticence était liée à la peur de voir son personnage interprété d'une manière autre que celle qu'on lui aurait prêtée. Le joueur apparaît ainsi être celui qui connaît l'identité de son personnage, le seul qui peut la faire évoluer. Ainsi, lorsqu'un personnage est "prêté" à un autre joueur, son créateur ne part pas sans lui laisser certaines consignes :

"Bon, tu as vu comment je jouais, je suis toujours sûr de moi pour faire des plans, je semble apprécier la place de leader, mais dès que l'on est dans le feu de l'action je m'efface discrètement. OK ? Ah oui, si je croise un nain, je réagis très vivement, je déteste les nains et je les fais toujours chier".

On notera dans cet exemple que le joueur parle et agit pour le personnage comme s'il s'agissait de lui, utilisant à cet effet la première personne. Le phénomène de projection doit par conséquent être très fort, ce qui nous fait envisager que ce qui est vécu par le personnage est réellement ressenti par le joueur, avec tous les bénéfices (positifs ou non) que cela comprend pour son identité propre.

Cette situation est toutefois à tempérer, le joueur n'étant pas constamment dans la peau du personnage. En effet, de nombreuses distractions viennent faire irruption dans la partie, dissociant joueur et personnage :

- Il s'agit tout d'abord de moments où le *roleplay* cède à la règle. Ces moments sont beaucoup moins fréquents et moins apparents chez des joueurs expérimentés. Par exemple, cela pourra être :

"Vous vous baladez tranquillement dans la forêt, suivant le chemin entre les chênes. Tantris [un PJ] est dix mètres devant. Tout paraît particulièrement calme. Faites moi tous un jet de perception [...]"

- Réussi !

- Bon, Xor [un PJ], tu as bien entendu du bruit dans les fourrés, mais apparemment, ce n'est qu'un lapin qui a été surpris..."

- Ce sont aussi des moments où les joueurs demandent des précisions (description ou point de règles) :

"Je voudrais bien traverser la rivière, mais je ne veux pas abandonner mon épée, et mon perso n'a que 40 en natation. Est-ce qu'il a une chance?"

- Enfin, ce sera plus ou moins vrai suivant les groupes, mais de façon naturelle, les joueurs parleront tantôt à la première personne, tantôt diront

"mon perso fait ceci". C'est particulièrement évident dans l'exemple exposé dans l'annexe VII et peut s'expliquer aisément. A certains moments le joueur, grâce à l'imagination, sera projeté dans la scène et la vivra "réellement" ; à d'autres, le cadre se fera plus sentir : le joueur aura soif et se servira un verre, fumera une cigarette, élaborera un plan d'action pour son personnage, bref, il prendra de la distance par rapport à ce dernier. Beaucoup plus que les jeunes joueurs, les "anciens" semblent courir désespérément après ces courts instants où ils "sont" leur personnage.

"Les meilleurs moments de jeu de rôle dont je me souviens, c'est avec des personnages, des joueurs qui ont réussi à faire ça, ce tour de force, ne serait ce que deux heures sur une après-midi. Même si le reste de l'après-midi, ça a disjoncté, etc. Ces deux heures ont été les moments les plus forts de l'après-midi, et peut-être même de ma carrière de jeu de rôle. Tout le monde était dans son rôle et chacun ajoutait sa pierre à l'ambiance autour de la table. Ça part du dialogue, du comportement. Le MJ aura un rôle important, c'est minimiser l'aspect règles ; alors ça devient de plus en plus difficile dans un combat, mais à la limite, le combat de jeu de rôle, c'est à traiter à part. Mais dans tout ce qui est interaction avec les PnJ par exemple, tous les jets de dés, normalement, le MJ devrait carrément les faire sous l'écran et puis c'est tout quoi. C'est Gary Gygax qui a dit que les dés n'étaient là que pour faire du bruit derrière l'écran. J'irais même plus loin, je dirais que les dés normalement ne devraient pas faire de bruit derrière l'écran. C'est vrai que c'est une utopie du jeu de rôle, mais faut toujours avoir ça en tête, pour réussir à avoir le petit instant magique."

"Alors, les moments où tu es le personnage, ça arrive, ce sont les meilleurs moments du jeu de rôle, c'est la récompense. C'est la récompense suprême des jeux de rôle, c'est lorsque tu es totalement dans le personnage et que voilà. Que ça marche d'enfer. Généralement, c'est que l'ambiance est bien installée, chacun se connaît, chacun connaît son personnage, à ce moment, tu as une interaction très forte avec les autres joueurs et tu vois plus tellement les autres joueurs, c'est véritablement leur personnage que tu vois et à ce moment-là tu peux avoir des moments d'une rare intensité. Ce sont les meilleurs moments du jeu de rôle et je cours toujours après ça. Chaque partie, j'espère réussir à arriver à ce moment-là. Bon, il faut pas rêver, ce ne sont que des instants, des fulgurances en quelque sorte, qui sont plus ou moins rares, plus ou moins longues, suivant l'aventure, le meneur de jeu, les autres joueurs, ta propre concentration etc. La plupart du temps, j'arrive pas à être en permanence le personnage, j'y arrive pas, il y a des choses qui me sortent de là, et je suis un joueur qui joue un personnage et je réfléchis beaucoup à ce personnage quand je joue, je reste très concentré sur le personnage, je blague pas beaucoup quand je joue. Ça m'énerve de faire tout le temps des vannes tout le temps, c'est pas mon plaisir, ou s'il y a eu des vannes, c'est mon personnage qui les sort, c'est pas moi. J'essaye de rester très concentré sur le jeu parce que c'est le seul moyen, à un moment, de «touc», de franchir le pas et de devenir l'espace d'une scène, de quelques instants, le personnage. Mais ce n'est que des moments si tu veux."

- Dernier point, des digressions sont souvent faites en cours de partie, concernant d'autres sujets. Pour certains, cela fait partie des moments de convivialité qu'offre le jeu de rôle, pour d'autres, c'est particulièrement insupportable, comme le montrent ces deux exemples :

"Je suis peut être un peu extrémiste dans le sens où quitte à faire des pauses si il faut, d'un petit quart d'heure, mais pendant tout le temps qu'on joue, on joue notre personnage, et on parle comme lui, et on agit comme lui."

"Par exemple pour moi, quelqu'un pour qui le jeu de rôle est important, c'est quelqu'un qui s'assiérait autour de la table, qui se mettrait dans son personnage, et qui resterait dans son personnage et dans l'aventure pendant tout le temps. Moi, je suis pas comme ça. Tu l'as vu, si autour d'une table il y a quelqu'un qui lance une réflexion, c'est « Ah, t'as vu le dernier jeu vidéo », c'est « Ah super, etc. » ou « T'as vu le nouveau film de science-fiction ? », ou « T'as lu le livre... » "

En résumé, nous pouvons affirmer que le lien entre le rôliste et son personnage peut être très fort, mais que parallèlement une distance se crée, de par le cadre du jeu. Cette relation entre joueur et personnage varie aussi en fonction du personnage interprété.

II.1.2) Personnage "kleenex" et personnage de campagne

Il y a deux sortes de personnages : ceux créés pour un scénario ponctuel et ceux régulièrement utilisés, dans le cadre de campagnes par exemple.

Il apparaît que les premiers seront beaucoup moins investis, que leur évolution importera peu et que leur mort sera sans conséquence. Ces personnages, lors de leur création, sont peu fouillés, mais ont généralement des caractéristiques très marquées (coléreux, instable, délirant, fanatique, clownesque...). Ils permettent en outre au joueur d'exprimer sans retenue beaucoup d'affects.

Au contraire, les personnages faits pour durer sont très précieux. Ils permettent d'expérimenter un rôle, un comportement, un statut, une identité très précise dont l'évolution se fera de la manière la plus réaliste possible.

En général, les joueurs aiment expérimenter tour à tour ces deux types de personnages, avec une tendance, la maturité venant, à abandonner les personnages ponctuels pour ceux devant évoluer :

"Le fait de jouer non pas des scénarios mais une campagne, le fait de jouer toujours le même personnage. Vraiment se créer un avatar, et jouer cet avatar de scénario en scénario régulièrement, et non pas venir et dire « tiens, on va faire un truc machin, qu'est-ce qu'on va faire, ah ben on va créer un autre personnage ». Super, créons un autre personnage : je prends les règles, je regarde... et puis ça y est, on commence. On commence, il y arrive un truc. Et puis la semaine suivante, on termine ou on termine pas, et puis qu'est-ce qu'on fait. « Ah, on va recommencer un nouveau truc ». Ca, ça m'intéresse pas. Ma vision du jeu de rôle, c'est [...] y jouer régulièrement, sur une campagne, pas jouer des scénarios isolés. Et là, se serait vraiment se plonger dans un autre monde. J'aime pas faire les choses à moitié. Ca m'amuse pas de faire un petit machin, un petit truc... Jouer un seul personnage, pour explorer à ce moment-là le personnage, toutes ses facettes, lire des tas de documentations, se renseigner, ajouter des types de langage du personnage, des types de personnalité, vraiment une personnalité seconde."

"C'est-à-dire que j'ai deux catégories de personnages. J'ai les personnages auxquels je tiens, les personnages que j'ai joués pendant un certain temps, où je me suis investi émotionnellement dedans pour leur créer quelque chose. Et ce que j'appelle les personnages kleenex, genre « qu'est ce qu'on fait ? J'ai une super idée, on va faire un GURPS Cyberpunk « MIB* » ». Alors on crée un perso, et il m'est arrivé que ce genre de personnage meurt et ça m'a jamais traumatisé. Mais le personnage où je me suis vraiment investi, où j'ai vraiment donné une part de moi-même, et il y en a pas beaucoup, il y en a peut-être deux, trois, ils sont pas morts. Ils sont quelque part en attente dans les limbes et à l'occasion, je pourrais les ressortir."

"Je dirais qu'il y a d'abord une grande partie des personnages que j'ai joués une ou deux fois et qui sont tombés dans des oubliettes, ça c'est sûr. Soit parce qu'ils sont morts tout de suite, soit parce que les parties n'ont pas continué ou le MJ a arrêté etc. Il y a une deuxième catégorie de personnages que j'ai joués il y a longtemps, ou plus ou moins longtemps, que j'ai gardé et qui sont entre guillemets « en attente », en cours d'activité, quelque part dans un monde oublié et auxquels quand je tombe sur la feuille de perso, je pense encore. Seulement quand je tombe sur la feuille de perso ! Et puis après, il y a le troisième cercle, plus restreint, où j'ai deux... j'ai qu'un perso en fait. Mais ça, c'est aussi le fait que j'ai quitté le cercle initial de jeu de rôle, et il me reste qu'un perso que je continue de temps en temps à jouer, un magicien d'AD&D, que j'ai commencé à jouer il y a plus de 10 ans, qui est du 12^{ème} niveau... Un perso sur lequel j'ai beaucoup investi de temps. Je l'ai modelé à la façon dont je le voyais quoi. Donc je dirais qu'il y a trois catégories."

* En référence au film de S-F *Men In Black*

II.1.3) Evolution d'un personnage

Ainsi, le personnage "ponctuel" présente l'intérêt de pouvoir exprimer ses pulsions avec moins de retenue (concernant les pulsions agressives, la sanction - mort du personnage - ayant peu de conséquences) tandis que le personnage "qui dure" aura d'autres fonctions.

Ces dernières sont possibles grâce au lien qui se crée entre joueur et personnage :

"Au bout d'un moment, quand tu as beaucoup joué un personnage, il y a une intimité qui se crée entre toi et lui. C'est-à-dire qu'il est véritablement devenu une entité indépendante, ce n'est plus toi. Tu le joues très facilement, c'est comme une seconde peau, c'est comme mettre une paire de gants. Tu vois, tu joues très facilement et c'est pas toi. Tu sais que lui a tel ou tel trait de caractère et tu es tellement habitué à les jouer que tu sais comment lui réagit dans telle ou telle situation et tu rentres dans le personnage - on en parlait tout à l'heure - beaucoup plus facilement à ce moment là."

Ainsi, il s'agit d'une véritable personnalité que l'on peut endosser à loisir et qui permet de vivre d'autres choses que celles permises dans la réalité.

Or, il apparaît clairement que lorsque les personnages ont pleinement rempli cette fonction, ils sont progressivement désinvestis : lorsque la personnalité du personnage est suffisamment bien établie pour ne plus permettre d'en ressentir de nouvelles facettes, l'intérêt de l'interpréter disparaît :

"Pour moi, le plus important, c'est le rôle. C'est de savoir, de pouvoir faire quelque chose, de pouvoir créer un personnage, avec pas uniquement ses attributs, mais aussi son comportement, son caractère, son passé, et de s'y tenir. Parce que c'est trop facile de créer un personnage, et d'avoir des chiffres et de se tenir qu'aux chiffres. L'intéressant, c'est donc de créer un personnage qui tienne, qui ait une idée, un but, une histoire. De s'y tenir et de dire, à la rigueur, à un moment, dans l'extrême « Voilà, mon personnage ne correspond plus à ce que je fais, son but n'est plus là, faut que j'arrête avec ce personnage là ». Et pas continuer à faire bêtement des trucs qu'il aurait pas faits s'il avait bien suivi son background."

"Si, il y a eu quelques personnages où j'ai eu l'impression de tourner en rond, en quelque sorte. Ils n'étaient pas nécessairement arrivés à un haut niveau de puissance, mais ils avaient vécu pleins de choses et j'avais mis pas mal de trucs dedans, ils étaient bien alimentés, c'étaient des personnages cohérents, je connaissais bien leur personnalité, tous les autres joueurs qui les avaient vus savaient bien ce que c'était, ils étaient bien identifiés, et j'avais l'impression d'avoir en quelque sorte épuisé la problématique qui était à la base du personnage. C'est-à-dire que j'avais un peu fait le tour du personnage. Je pouvais continuer à le jouer, sans problème, mais c'était un

peu du pilotage automatique. Or, ce qui est le plus intéressant dans un personnage, c'est quand t'es encore en train de le créer. Et ça peut prendre des années de jeu, pour finir un personnage. Et tant que tu as encore une brique à rajouter ou à polir un petit coin de sa personnalité, c'est viable. Il m'est arrivé, dans certains cas, que le personnage tourne un peu en rond."

Le rôliste poursuit sur la difficulté à réinvestir un personnage quand celui-ci a été abandonné un long moment :

"Par contre, ce qu'il m'est arrivé, plus souvent là, c'est d'avoir joué un personnage, d'avoir cessé de le jouer pendant longtemps, et puis d'avoir l'occasion de le reprendre et de ne pas réussir. Parce que le lien s'était coupé entre lui et moi, et qu'il s'était passé x mois, x années et que le rejouer était devenu totalement artificiel. Comme si ce personnage faisait partie de mon passé, d'un truc que j'avais vécu et que j'avais tourné la page. Il m'est arrivé de vouloir reprendre de vieux personnages et que le rapport entre lui et moi soit complètement froid et d'avoir laissé tomber et de dire «non, je ne peux plus le jouer» et d'avoir mis des personnages au rancart parce qu'il s'était passé trop de temps, et que j'étais incapable de le reprendre."

Ceci nous amène à penser que le personnage est créé en fonction d'une problématique propre au joueur au moment de la création. La problématique et le personnage peuvent ainsi évoluer en parallèle. Lorsque cette problématique disparaît ou est résolue, jouer ce personnage n'a plus de sens. N'ayant plus rien à apprendre au joueur, il paraît creux. Il arrive aussi que le personnage soit abandonné pour des raisons matérielles relatives au jeu et dans ce cas, reprendre ce personnage beaucoup plus tard est impossible, la problématique ayant été dépassée, ou en tout cas ne correspondant plus à celle que le personnage permet d'exprimer.

Ce même joueur exprime fort bien, de manière inconsciente, que le personnage le plus important est celui qui permettra d'exprimer les aspirations du moment :

"Mon personnage fétiche, c'est celui que je crée demain. Vraiment. Il y en a que j'ai oublié, il y en a dont je parle d'un bon souvenir, d'autres dont je garde un excellent souvenir, donc je vais avoir tendance à en parler plus si jamais on évoque ce genre de chose. Mais fondamentalement, celui qui m'excite le plus maintenant, c'est celui que je vais créer demain parce que demain on commence une aventure de *Chapi-Chapo* roleplaying game* et ça va être celui-là, mon personnage fétiche."

* Ce jeu n'existe pas, c'est une référence à la série télévisée pour enfant *Chapi-Chapo*, ce qui sous-entend que le jeu importe peu.

II.1.4) Mort d'un personnage

Face à l'importance du lien joueur / personnage, nous nous sommes interrogé sur les conséquences que pourrait avoir la mort du personnage pour le joueur.

Voici donc quelques sentiments de rôlistes recueillis à ce sujet et que nous commenterons ensuite :

"Ouais, j'ai des personnages qui sont morts, et des fois j'en ai rigolé, et des fois j'ai été très en colère. Il y a une chose qui rentre en compte, c'est combien de temps tu as joué le personnage. Si c'est un personnage que tu as créé le jour même, que tu as créé rapidement... Justement, on en vient à ça : t'auras plus de mal à admettre la mort d'un personnage que t'as créé, qui a un background hyper suivi, que t'as vraiment l'idée, que t'avais envie de jouer, que le personnage que t'as créé en 10 minutes pour combler une partie, et qui franchement n'a pas d'histoire. Et moi, des fois, je suis mort, et j'en rigolais. J'ai même un personnage qui joue à Donjons et Dragons, qui lui, prêtre d'un dieu maléfique de la mort, n'attend qu'une chose : il se suicide pas, il fera rien pour mourir volontairement, mais à la rigueur, le jour où il mourra pour son dieu, ce sera son apothéose. Perdre un personnage, de toute façon, c'est toujours chiant. Tu te demandes toujours où t'as fait la connerie. Mais bon, faut s'en remettre. Il y en a qui vont avoir du mal à accepter, j'ai eu du mal à accepter au départ, parce que quand tu débutes, tu fais pleins d'erreurs et t'as beaucoup de personnages qui meurent mais bon. Ca dépend aussi des maîtres de jeu. J'ai un personnage qui est mort parce que le maître de jeu avait tellement bien géré qu'il y avait une demi-journée d'écart entre deux groupes qui s'étaient séparés la moitié du temps. Il avait tellement merdé qu'il y avait un groupe qui pensait qu'on était au matin et l'autre qu'on était au soir. Et comme on s'était donné rendez-vous et que les deux groupes pensaient qu'il y avait eu magouille de l'un et de l'autre, on s'est fritté ! Sinon, ça fait longtemps que j'ai pas eu de mort et pour un personnage qui meurt, j'aurais du mal à admettre qu'un personnage que j'ai créé et que j'avais pas mal d'idées meure, mais ça sera sur le coup, et puis après, pas de problème. De toute façon, on a toujours du mal à accepter la mort d'un de ses personnages sur le coup. Sauf que des fois, on en rigole parce qu'on s'y attend. J'ai déjà suicidé volontairement un personnage. Justement, à StarWars, j'étais dans la Résistance, je me suis fait passer pour fou et j'ai commencé à tirer dans le tas. J'ai fait un carton, je me suis éclaté et je suis sorti de là hilare. J'étais mort mais j'étais hilare. La façon dont tu meurs fait pas mal la façon dont tu vas réagir par rapport à la mort du personnage. Si tu meurs et que t'as l'impression que t'avais pas une seule solution de t'en sortir, que c'était un sacré piège que le maître de jeu avait tendu et que t'as aucune chance de t'en sortir, t'en tiendras une rancœur au maître de jeu. Tu te diras : il nous a piégés, on avait aucune chance de faire autre chose et c'est un peu dégueulasse. Mais les maîtres de jeu qui font ça, je suis jamais tombé dessus. Ca fait aussi très longtemps que j'ai pas eu de mort."

"Ca se vit très bien. Il y a toujours un pincement de cœur si tu veux, mais ça se vit très bien. J'ai jamais eu de problème avec la mort de mes personnages. Alors il y en a que j'ai pas eu le temps de regretter, ils sont morts tellement vite que j'ai pas eu le temps de m'y attacher. Il y a eu des morts un peu plus douloureuses, avec des

personnages que tu as fait, que tu as pas mal joué, qui ont connu plein d'aventures, donc tu t'y es attaché forcément parce que ça fait longtemps que tu les joues.[...] Quand un personnage de ce genre meurt dans une aventure, ça fout toujours les boules, c'est-à-dire que c'est dommage. C'est ça, c'est dommage. Tu te dis «merde, il était vraiment bien, vraiment réussi, je le sentais bien». Et tu as une impression de perdre quelque chose que tu maîtrisais bien surtout. Parce que t'es arrivé d'un point de vue de rôle à quelque chose qui tenait debout. T'étais arrivé à une création cohérente et satisfaisante, pour toi et pour les autres. Et donc tu as un regret de ce côté-là. Maintenant, ça m'a jamais vraiment traumatisé. Mais non seulement ça m'a jamais traumatisé mais je pense que le jeu de rôle n'est amusant et crédible que si dans une aventure quelle qu'elle soit, la menace ultime qui est la mort de ton personnage est présente. Et non seulement est présente, mais faut qu'elle puisse s'exercer. C'est-à-dire que je trouve normal qu'un personnage meure. Je peux le regretter, mais je trouve encore plus regrettable qu'un personnage ne puisse pas mourir, donc j'accepte la mort de mon personnage sans problème. Même si je vais le regretter pendant x séances. Ça m'est déjà arrivé : t'as un personnage qui meure, tu laisses passer quelques séances et le maître de jeu te dit «Ca y est, maintenant j'ai une occasion, tu peux revenir avec un nouveau perso». Tu crées un nouveau perso, et pendant que tu te familiarises avec ce nouveau personnage, tu regrettes l'ancien, tu te dis «ah ouais, là, il aurait fait ça». Tu regrettes des opportunités que tu n'as pas eu le temps de jouer, tu regrettes de n'avoir pas pu aller au bout de ton personnage. D'accord. Mais la mort d'un personnage est une condition sine qua non pour retirer tout le plaisir du jeu de rôle, sinon la cohérence, la crédibilité de ce qu'on présente du monde s'écroule et donc tu n'as plus de plaisir à jouer. Donc, il faut l'accepter, c'est comme ça. Donc ça ne me pose pas de problème. Même si je le regrette. Tu vois ?"

Il apparaît d'ores et déjà, et cela se confirme dans la plupart des groupes, que la mort des personnages est un phénomène courant et absolument pas traumatisant (toutefois, on peut se demander s'il ne pourrait pas l'être chez un sujet pathologique). Cependant, dès que le personnage a emmagasiné un certain vécu, cette séparation ne se fait pas sans douleur. Selon nous, l'idée est que le personnage est une création fortement investie par la libido du sujet : il est imprégné de souvenirs, qui sont ceux du joueur. La libido est maintenue, le personnage étant la promesse de satisfactions futures. De surcroît, le joueur a acquis une certaine maîtrise du personnage à laquelle il est difficile de renoncer. Enfin, cette mort signe la nécessité de reconstruire un personnage. Il faudra un certain temps pour que ce dernier puisse correspondre à nouveau au désir du joueur. Ainsi, il marque toujours un renoncement à un certain état de fait qui était satisfaisant pour le joueur.

Cette mort peut cependant être plus facilement acceptée si elle est prise en charge par le joueur lui-même : être l'acteur de "sa" mort permet au joueur d'intégrer celle-ci à ses aspirations. Elle devient partie intégrante de son désir et lui permet ainsi d'extérioriser d'autres pulsions. Par ailleurs, elle peut aussi acquérir une valeur narcissique pour le sujet, le suicide héroïque de son personnage étant parfois salvateur pour le reste du groupe. Ainsi, le joueur aura pu apprécier le fait d'être "mort en héros".

A contrario, la mort est vécue comme une frustration quand elle n'est pas négociée par le joueur : s'il a le sentiment d'avoir bien maîtrisé son personnage et de se trouver "piégé par le MJ", impuissant face à une mort imméritée et non préparée, il lui en gardera une certaine rancœur.

Il semble donc que dans le premier cas, le joueur est capable de libérer son investissement libidinal sur le personnage dans une situation satisfaisante, alors que dans le second cas, il en est brusquement séparé et vit ainsi un "deuil" plus douloureux.

Enfin, la menace de la mort est nécessaire et contribue à l'attrait pour le jeu. En effet, incarner un personnage tout puissant n'a pas de sens pour le joueur. Pour qu'il y ait investissement libidinal dans le personnage, le joueur a besoin de rencontrer une résistance, un risque dans le jeu.

II.2) L'environnement

Nous allons maintenant dégager les principales caractéristiques du jeu. D'abord d'une façon générale, relativement aux nécessaires particularités de ce lieu d'expression des joueurs, puis de manière plus spécifique, à propos de certains traits essentiels dans la pratique du jeu de rôle.

II.2.1) Lieu d'expression pour le joueur

Le but n'est pas ici de dégager les caractéristiques du cadre qui permettent l'expression du joueur, ce que nous ferons dans notre troisième partie, mais plutôt de dégager cliniquement ce qui, dans le jeu, est nécessaire à cette expression. Il s'agira essentiellement du travail du MJ et d'une forme de contrat entre ce dernier et les joueurs.

Il faut d'abord que le monde soit plausible et ouvert. Toute action entreprise par un PJ doit pouvoir, si elle est réaliste dans le cadre du jeu, être tentée.

"pour moi, un scénario frustrant c'est où tu sens que le MJ ferme les portes, et où tu sens que c'est volontaire, c'est-à-dire où il n'y a rien de prévu derrière. Là c'est frustrant, tu te dis que le MJ, il ferme tout un aspect du jeu de rôle qui permet justement de pouvoir faire tout ce que tu veux, dans la limite des capacités de ton personnage. Donc là, il y a une part d'objectivité, mais au-delà, le MJ, s'il a pas prévu tout un pan de possibilités, il doit être capable d'improviser. Il peut pas fermer la porte à une action sous un prétexte futile ou totalement incohérent. Donc ça, c'est frustrant, parce que tu peux pas aller à l'encontre du MJ, t'insistes pas."

"Il faut qu'il y ait une enveloppe de rêve, qui définisse le monde. Il faut que les choses se produisent dans cette enveloppe de rêve. Si tu sors de l'enveloppe de rêve, c'est énervant. C'est comme si quand tu joues aux cartes, tu sors ton crayon et tu changes leur valeur. Il a fait un truc en dehors des règles, et ça, je ne supporte pas. Quand c'est en dehors des règles, ça m'énerve vraiment très fort. Ou même chose dans un monde, c'est quand subitement on sort des trucs qui n'ont rien à voir. Exemple, tu as plein de livres de background sur Donjons et Dragons, Warhammer etc. qui te décrivent de manière précise telle région du monde est comme ça, on y trouve des personnes qui sont comme ça, la magie peut faire ça, la technologie peut faire ça. Et je déteste quand par exemple un MJ annonce quelque chose totalement en dehors des règles. J'avoue que je suis un peu emmerdant, parce que c'est pas dans le cadre de l'enveloppe globale, du contrat qui définit les relations joueurs / MJ. J'avoue qu'il y a un certain nombre de trucs où je me suis emmerdé avec les personnes, c'est les contraintes technologiques. Il y a quelque chose qui m'impressionne, c'est que la plupart des MJ ignorent totalement les contraintes technologiques. Combien de fois je me suis énervé avec quelqu'un parce que par exemple, son vaisseau spatial fait 25m de long et qu'il y a 40 éléphants à l'intérieur... Tu me posais tout à l'heure la question pour savoir si les choses étaient réalistes pour moi, oui, elles sont parfaitement réalistes. Ou alors, qu'on m'explique comment : il y a un réducteur de matière..."

Le jeu doit aussi comporter une certaine frustration vis-à-vis du personnage (et du joueur) pour posséder une quelconque valeur. Un joueur fait d'ailleurs une comparaison avec la vie réelle :

"C'est là que c'est formateur, tu t'adaptes. Tu penses à d'autres stratégies, à faire autrement ou en équipe... ou à laisser tomber aussi. Là on peut refaire le parallèle, quand je dis que c'est formateur, à des qualités, c'est-à-dire que t'arrives à gérer des situations que tu as jamais gérées pour l'instant et que tu devras peut-être gérer dans la vie réelle après. Par exemple, ne pas arriver à faire quelque chose, ce contexte général, tu peux retrouver ça à n'importe quel moment dans ta vie. Bon, si le pers...le joueur, plutôt un adolescent, rencontre cette situation pour la première fois dans le jeu de rôle, il la vivra comme dans la vie et il va devoir y réfléchir et rencontrer une frustration, mais justement, il faut qu'il y ait une frustration. On se rend compte que le jeu de rôle est quand même un peu fait pour exprimer une réalité... non, je me suis mal exprimé, pas une réalité mais un monde qui est sensé avoir des règles comme la réalité. Il y a des règles à respecter, dans n'importe quel jeu ou système social. T'as des impératifs qui s'imposent à la vie. Donc au personnage."

Ainsi, le jeu doit comporter des obstacles :

"C'est pas intéressant si tu sais que personne peut te battre, à la base, c'est même pas la peine de jouer. Si personne peut te battre, t'es pas un héros, t'es dieu. On construit pas les héros comme étant des dieux. La partie qu'on a faite, si t'avais pas été là, j'étais mort. Mais dans l'idée du perso, il avait fait tout ce qu'il fallait."

Ces obstacles justifient l'investissement du joueur et lui apportent des bénéfices transposables dans la vie réelle, à supposer cependant que ces épreuves soient plus ou moins surmontées :

"C'est se colleter avec un scénario et essayer de comprendre ce qui se passe et essayer de maîtriser une situation. Enfin de récolter assez d'informations pour maîtriser une situation que tu domines pas du tout et en subir les conséquences, d'une manière ou d'une autre."

Le scénario doit donc être une source de propositions permettant au joueur de faire évoluer son personnage dans un sens ou un autre :

"Je ne voyais plus comment le faire évoluer vers autre chose [...] soit que le cadre de l'aventure, le meneur de jeu n'avait pas mis en place des révolutions ou des événements suffisamment importants qui me permettent de remettre en cause un ou deux fondements du personnage pour qu'il y ait un doute qui s'installe dans le personnage, pour qu'il évolue, qu'il change vers autre chose."

Le joueur doit être surpris et le personnage confronté à des situations originales :

"Il faut de l'originalité, voilà. Et aussi des lieux originaux. [...] C'est nouveau, c'est différent, c'est inhabituel et ça permet de faire des trucs absolument délirants."

Le MJ a donc pour tâche de répondre à une attente des joueurs. Cette attente est, pour résumer, que le scénario proposé permette au joueur d'expérimenter des situations sensées dans le cadre du jeu. Ensuite le scénario doit permettre une évolution en proposant des situations extrêmes que le joueur aura l'opportunité de surmonter, or ceci ne peut se faire que si le résultat n'est pas acquis d'avance.

Enfin, et cela reste essentiel, le jeu ne peut se faire sans un certain plaisir.

"Parce qu'il faut que ça soit un plaisir, sinon, on joue pas. Pour moi, comme c'est une part importante du jeu de rôle, ça perd une grande part de l'intérêt du jeu, faut être content de ce qu'on fait. De toute façon, le joueur qui ne prendra pas plaisir ne le fera pas. A la limite, il va louper son jet de compétence, et il va sortir une blague à son voisin. Là, il y a un contraste étonnant entre le personnage et le comportement du joueur. Ça rejoint ce que je disais tout à l'heure dans l'ambiance à mettre en place autour d'une table."

II.2.2) La dimension héroïque

Le caractère héroïque des actes du personnage est fréquemment évoqué par les joueurs :

"Ce qui est intéressant dans le jeu de rôle, c'est ça, c'est vivre quelque chose que je ne vivrais pas, que tu ne pourrais pas vivre, déjà quand on joue dans des périodes qu'on ne connaît pas et que tu ne vivrais pas si on jouait à notre période. Des fois, les personnages que je fais... Un personnage agile, qui serait capable de faire des triples sauts, je serais pas capable de le faire moi. C'est ça qui est intéressant."

"Ce qui m'intéresserait le plus, c'est un monde qu'on va appeler héroïque. T'as deux manières de faire des jeux de rôle, soit tu joues des personnages héroïques, grands, puissants et tout, genre Conan, soit tu joues des perso... des mondes dans lesquels tu joues des personnages moins héroïques, enfin, d'un héroïsme moins flamboyant. Et ce qui m'amuserait plus personnellement, c'est l'héroïsme flamboyant. Je suis le super magicien qui va sauver le monde, par exemple."

Au début de la pratique et pour les plus jeunes joueurs, cette dimension s'exprimera surtout dans la puissance du personnage.

D'une façon générale, on le retrouve dans l'ampleur des répercussions des actions des personnages. Par exemple, dans *Starwars*, les joueurs incarnent des personnages au demeurant simples, mais dont le but ultime est de libérer l'univers du joug de l'Empereur, véritable tyran.

Le fait est que le personnage n'est pas "Monsieur-tout-le-monde", ou s'il l'est, est amené par des événements hors du commun à se singulariser. De même, les personnages de joueurs expérimentés, sans être surpuissants, sont singuliers, uniques.

Cette particularité est essentielle au plaisir du jeu : le rôliste exprime ainsi le besoin de vivre des aventures "sortant de la banalité de la vie", d'affirmer un désir d'être, en quelque sorte, supérieur à ce qu'il est (dans un mouvement qui tend vers le *moi idéal*) et d'être reconnu et apprécié dans sa singularité (ce qui n'est pas sans rappeler le pouvoir narcissisant du jeu de rôle, que nous avons déjà succinctement évoqué). Il semble y avoir un rapport avec le besoin de défis à relever.

II.2.3) Le besoin de réalisme

Ce réalisme désiré est nécessaire pour valider le vécu du personnage. Ainsi, pour que les situations proposées et mises en scène puissent être intériorisées par le joueur, et être utiles à son fonctionnement psychique, il est nécessaire qu'elles s'exercent dans un cadre où elles semblent plausibles.

Cependant, ce qui a valeur de réel dans le cadre du jeu, ne peut y prétendre *que* dans ce cadre. Aussi, les aspirations vraies du joueur seront travesties pour être lisibles dans ce monde, au même titre que peut l'être un désir inconscient dans le travail du rêve.

II.2.4) La prédominance du médiéval-fantastique

Une observation, qui peut sembler a priori anodine, mais qui selon nous a son importance, est la prédominance du médiéval-fantastique, dans le choix du thème de jeu :

Lorsque nous demandons aux rôlistes de nous donner leur thème de jeu préféré, c'est la réponse la plus courante. Ce n'est certes pas la seule réponse* mais c'est statistiquement significatif (75 à 85 % d'après les multiples sondages de la revue *Casus Belli* et *Le livre des jeux de rôle* de Guiserix). Les entretiens avec les joueurs nous permettent aussi d'argumenter dans ce sens :

"Ma vision du jeu de rôle, c'est un monde, de préférence médiéval-fantastique"

"Actuellement, qu'est-ce qui t'intéresserait le plus ?
- Je dirais du médiéval-fantastique et de la magie."

"c'était LE jeu méd-fan et je préférerais jouer dans un environnement médiéval-fantastique."

Par ailleurs, nous tenons aussi à rappeler que le tout premier jeu de rôle, *Donjons et Dragons*, avait pour base l'univers médiéval-fantastique de J.R.R. Tolkien. Il nous est apparu que ce goût particulier pouvait s'apparenter à une réactivation d'un lien que le rôliste avait pu avoir étant enfant avec les contes de fées. Dans ce style de jeu de rôle on retrouve comme dans les contes de fées : dragons, sorcières, géants, garous, nains. Par ailleurs, cette similitude avec les contes peut s'étendre à de nombreux autres thèmes : dans des univers futuristes, ces monstres - bons ou mauvais- seront des extraterrestres, dans *Starwars*, la magie sera la "Force", dans les univers d'horreur comme *L'appel de Cthulhu*, le fantastique est omniprésent etc.

* En effet, nous avons aussi remarqué ces dernières années un plus grand développement des thèmes relatifs au futur proche, ce qui va dans le sens d'une plus grande maturité des joueurs, plus préoccupés par des problématiques actuelles que par un retour à l'enfance.

Ces thèmes féeriques, comme le souligne Bettelheim, "ont pour caractéristiques de poser des problèmes existentiels en termes brefs et précis. L'enfant peut ainsi affronter ces problèmes dans leur forme essentielle, alors qu'une intrigue plus élaborée lui compliquerait les choses. Le conte de fées simplifie toutes les situations. Ses personnages sont nettement dessinés ; et les détails, à moins qu'ils ne soient très importants, sont laissés de côté."³⁰ Bettelheim affirme que les contes de fées sont des outils permettant à l'enfant "de régler les problèmes psychologiques de la croissance (c'est-à-dire surmonter les déceptions narcissiques, les dilemmes œdipiens, les rivalités fraternelles ; être capable de renoncer aux dépendances de l'enfance ; affirmer sa personnalité, prendre conscience de sa propre valeur et de ses obligations morales)". Pour cela, il "a besoin de comprendre ce qui se passe dans son être conscient et, grâce à cela, de faire face également à ce qui se passe dans son inconscient". Or, toujours selon Bettelheim, le conte de fées permet de se familiariser avec le contenu inconscient, "en brochant des rêves éveillés, en élaborant et en ruminant des fantasmes issus de certains éléments du conte qui correspondent aux pressions de son inconscient. En agissant ainsi, l'enfant transforme en fantasme le contenu de son inconscient, ce qui lui permet de mieux lui faire face. [le conte de fées] ouvre de nouvelles dimensions à l'imagination de l'enfant que celui-ci serait incapable de découvrir seul. Et, ce qui est encore plus important, la forme et la structure du conte de fées lui offrent des images qu'il peut incorporer à ses rêves éveillés et qui l'aident à mieux orienter sa vie."³¹ Ainsi, "en utilisant sans le savoir le modèle psychanalytique de la personnalité humaine, ils [les contes] adressent des messages importants à l'esprit conscient, préconscient et inconscient [...]. Ces histoires, qui abordent des problèmes humains universels [...] s'adressent à leur [des enfants] *moi* en herbe et favorise son développement, tout en soulageant les pressions préconscientes et inconscientes. Tandis que l'intrigue du conte évolue, les pressions du *ça* se précisent et prennent corps, et

³⁰ Bettelheim B., *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Hachette Pluriel, 1976, p.23

³¹ *ibid.*, p.21

l'enfant voit comment il peut les soulager tout en se conformant aux exigences du *moi* et du *surmoi*."³²

Nous pensons que les jeux de rôle ont cette même fonction, à ce moment de crise identitaire qu'est l'adolescence. C'est pourquoi, lorsque nous étudierons pourquoi et comment le jeu de rôle peut permettre de surmonter cette crise, nous ferons régulièrement référence aux idées exprimées par Bettelheim.

III / Evolution des joueurs et des jeux

Nous l'avons souligné à de nombreuses reprises, il n'existe pas une façon de faire du jeu de rôle, mais autant qu'il y a de groupes de joueurs - chaque groupe étant constitué de plusieurs joueurs avec sa personnalité propre- et qu'il y a de jeux.

Ainsi, on a pu observer une évolution de la pratique en fonction de trois facteurs : l'âge du joueur, son expérience en années de jeu et le style de jeu.

III.1) Par rapport à l'âge

A l'adolescence et pour le jeune adulte, la pratique du jeu de rôle devient souvent prédominante sur d'autres loisirs et la fréquence des parties est beaucoup plus importante qu'à l'âge adulte. On trouvera dans l'ensemble des entretiens effectués des phrases illustrant cet état de fait : "A la fac, ça m'a pris plus de temps que les études, en fait" ou tel autre, "je me suis inscrit à un club, un club de fac. Et là, je n'ai plus fait que jouer. J'avais bien quelques cours qui venaient s'intercaler entre trois séances de jeu mais ça n'était pas très sérieux".

³² *ibid.*, p.19. D'après une note de bas de page, Bettelheim se réfère à une même définition concernant le *moi*, le *ça* et le *surmoi* que celle que nous avons déjà évoquée.

Certains joueurs précisant que s'ils ne jouaient pas aussi fréquemment avant l'entrée à l'université, c'était uniquement par manque de partenaires.

Cet engouement, un joueur, qui précisons-le, est aussi journaliste à la revue *Casus Belli*, peut fort à propos l'expliquer. Il y a d'abord l'attrait pour l'imaginaire, le plaisir enrichissant de jouer un personnage et enfin cette raison, qui est selon lui personnelle, mais dont nous pensons qu'elle s'applique à la plupart des adolescents :

"c'est que c'était pour moi une échappatoire. C'est-à-dire que j'étais pas un étudiant extrêmement motivé pour la bonne et simple raison que j'étais incertain quant à ce que j'avais envie de faire, si tu veux. Des études que je voulais suivre, ce que je voulais devenir plus tard, je n'avais pas... j'avais une incapacité à me projeter dans l'avenir parce que je n'avais pas de vocation, un truc comme ça. J'avais depuis toujours plus ou moins l'idée de devenir journaliste, mais le journalisme, c'était vague, et puis c'était pour parler de quoi, pour faire quoi etc. Donc c'était très vague et donc j'errais à la fac un peu comme une âme en peine. Un peu motivé parce que c'est bien la fac, c'est intéressant, on apprend des choses, on voit des gens... mais en même temps un peu hésitant. D'ailleurs j'ai changé de cursus, ce genre de chose. Et pour moi, le jeu de rôle à ce moment-là, un moment, c'est particulièrement en fait six mois de mon existence où je me suis complètement immergé dedans. Mais alors vraiment totalement, je me levais, je pensais au jeu de rôle, je me couchais, je finissais une partie, je ne vivais plus que pour ça, c'était devenu l'alfa et l'oméga de mes journées. Si tu veux, pendant cette période, qui a culminé durant cette période-là, c'était devenu une véritable échappatoire à ma vie concrète d'étudiant qui ne me satisfaisait pas. Il y a eu ce rôle là, donc je me suis échappé fort heureusement. Il y a eu cette immersion particulièrement importante pendant six mois dont je me suis réveillé à un moment, j'ai sorti la tête hors de l'eau et je me suis dit « non, ça peut pas continuer comme ça ». Il y avait cet élément là qui a beaucoup joué en fait je pense à cette époque, je ne le mésestime pas."

Ainsi, il semblerait y avoir dans le fait de jouer une motivation supplémentaire pour le rôliste adolescent, liée aux difficultés de son vécu qu'il aurait ainsi en partie la possibilité de fuir. Ce qui nous amène à nous demander si la difficulté à s'accepter, à se trouver, que ressent l'adolescent ne trouve pas une réponse dans une recherche identitaire en interprétant divers rôles dans le jeu.

L'engouement n'est pas la seule différence observable entre un rôliste adulte et un adolescent ; la manière de jouer est elle aussi différente.

En effet, chez l'adolescent, ce qui est essentiellement recherché, c'est souvent le pouvoir du personnage interprété. Il pourra alors s'agir du phénomène

de "grosbillisme" que nous avons déjà évoqué ou d'une chasse perpétuelle à l'arme ou l'objet magique encore supérieurs aux précédents, ou encore d'un attachement particulier aux points d'expérience accordés par le MJ en fin de partie, statuant sur l'amélioration du personnage.

Ainsi, chez des rôlistes adolescents, on entendra bien plus souvent une phrase du genre "J'ai un mage du 17^{ème} niveau, qui lance une boule de feu à telle puissance" que "J'ai un mage, Dust Razor, qui a beaucoup vécu, qui monte actuellement une guilde dans telle ville et recherche toujours sa fille disparue". L'image que l'on donne ici est certes caricaturale, mais l'on peut néanmoins dire que chez de jeunes joueurs, la place du rôle est généralement beaucoup moins dominante, et que le plus important est avant tout la quête de puissance.

Là encore, de nombreuses paroles de joueurs illustrent ce propos :

"Mes copains en question, qui avaient tous un personnage absolument «Gros Bill», on devait avoir 15-16 ans à l'époque, .."

Face à ce phénomène, nous nous sommes demandé si cette recherche de puissance, processus éminemment phallique, ne pouvait pas être encore une fois liée à la problématique identitaire adolescente, notamment masculine. Cette question sera débattue dans notre troisième partie et pourrait expliquer l'absence de jeunes filles dans la population rôliste adolescente.

Enfin, un joueur interrogé en vient à développer pratiquement spontanément une théorie sur son intérêt pour le jeu de rôle à l'adolescence et marque très nettement la différence qu'il peut y avoir entre la motivation relative au jeu à cet âge et celle le concernant passé un certain âge :

"Alors pourquoi j'ai été intéressé par ce style de jeu ? Ben je pense que... ben déjà j'ai toujours aimé lire et les films donc il y a déjà cette disposition à l'imagination. Je pense que si on n'a pas d'imagination, de toutes façons, on n'accroche pas. A mon avis, il y a aussi la personnalité que j'avais à l'époque ; je trouvais le moyen dans le jeu de rôle de m'exprimer, de m'extérioriser, alors que dans la vie, j'y arrivais pas quoi. C'est vrai que t'as beaucoup de blocages qui cessent dès que tu t'installes autour de la table et que tu joues ton personnage. Parce qu'à la rigueur, c'est pratique, tu es ton personnage mais seulement autour de la table. C'est quelqu'un d'autre tout en étant toi-même. Enfin, je sais pas si tu suis..."

Donc à force de jouer, c'est devenu des copains, on se voyait tous les quinze jours au départ puis toutes les semaines et après on a formé un club etc. Bon, c'est des copains que j'ai pas quittés depuis quinze ans, j'ai toujours joué avec eux quoi... sauf euh, les satellites.

Donc plus les années passaient, plus ce phénomène d'identification, surtout avec l'adolescence s'est accentué. C'est vrai à cette époque, on aimait bien jouer au héros en fait et sortir un peu de l'anonymat de la vie réelle. Pour moi, c'est ça qui importe au jeu de rôle, en plus de former l'imagination, de former l'esprit d'initiative... Pour moi, il est très formateur. Autant il peut être dangereux si on pas l'esprit bien carré et un environnement psychologique stable, autant il peut être très enrichissant, pour les enfants. Moi, c'est une chose que je peux dire avec le recul, avec quinze ans d'expérience. T'apprends énormément de choses. Comme tu vis énormément de situations, tu vis énormément de choses par le jeu de rôle. C'est un phénomène d'acteur, t'as beaucoup de sentiments, d'émotions que t'apprends à créer, vis-à-vis des autres joueurs. Donc t'apprends aussi à jouer la comédie, mais t'apprends aussi à maîtriser tes émotions, à garder la maîtrise de toi, à avoir un peu d'intelligence par rapport à ce que tu vis, la diplomatie. Pour moi, ça a été très formateur. Je sais pas si ça l'est pour tout le monde parce que c'est vrai que chacun vit ça à sa manière.

Donc après 18-19 ans, ça devient un peu plus mature. Tu commences à rechercher autre chose que t'identifier et vivre quelque chose que tu ne pourras pas vivre dans ta vie. Là, on part plutôt sur des parties comme Cthulhu, où on veut se faire peur, où on rêve en fait. Là, je crois que c'est une période où j'ai plutôt vu ça comme on lit un bouquin. Vivre des histoires. La partie identification... autant j'ai pu avoir les boules de perdre un personnage à 15-16 ans et ça se rapproche des phénomènes d'identification ; autant en approchant la vingtaine, ça ne me faisait plus rien, pour moi, c'était un bouquin que je refermais tout simplement. Une belle histoire que j'avais vécue, que je rangeais, et voilà, j'en ouvrais un autre."

Il semble que passé un certain âge, qui est différent pour chacun mais se situerait entre vingt et trente ans, l'accent est beaucoup plus porté sur le rôle.

Là encore, nous souhaitons retranscrire les paroles d'un joueur, impressionnantes par la cohésion de la théorie exposée. A la question "As-tu évolué dans ta façon de jouer ?", il répondra :

"Oui, bien sûr, parce que quand j'ai commencé à jouer, j'avais une vingtaine d'années et tu joues pas de la même manière. Mais, je pense que ma façon de jouer a évolué, mais n'a pas changé radicalement. J'ai joué, mais assez peu tel qu'on joue quand on est souvent adolescent, c'est-à-dire d'une manière très très directe, très premier degré, avec essentiellement des personnages dans lesquels tu vas exprimer des frustrations adolescentes, et ça va donc s'exprimer, pour les mecs en tout cas par la recherche de puissance, par la recherche de pouvoir, etc. Des choses comme ça qu'on peut assimiler à des inquiétudes adolescentes et un besoin d'affirmation que l'on ressent très fort à cet âge-là. Comme j'ai commencé un chouia plus tard, j'avais déjà la vingtaine, j'avais pas quatorze ans, j'ai joué de manière un peu délire par certains côtés, mais très rapidement, le côté rôle était vraiment ce qui m'intéressait. J'ai essayé, dès le départ de jouer... de vraiment jouer un personnage. De vraiment jouer des personnages. Je crée un personnage, je ne voulais pas que ce soit moi, et je ne voulais pas que ce soit une caricature qui se résume à quelques motivations

simplistes, être plus fort, être plus puissant, être plus riche ou être le dernier à survivre. Ca, ça ne m'intéressait pas. Au départ, c'était un peu embryonnaire, j'ai fait comme tout le monde des scénarios qui étaient uniquement pour le fun, où on déconnaît et c'était effectivement un peu «gros bill», un peu délirant, etc. Mais dès que je rentrais dans le cadre d'un jeu plus structuré, par exemple une campagne, c'est-à-dire que je pouvais inscrire les aventures et mon personnage sur une certaine durée, c'est-à-dire que c'était pas des personnages mercenaires le temps d'une aventure, là, tout de suite, j'essayais vraiment de créer un personnage. Et j'ai gardé cette optique jusqu'à aujourd'hui, même si je l'ai raffinée et si je l'ai développée."

Ainsi, le jeu de rôle semble avoir une fonction différente en fonction de l'âge du joueur. Aux plus jeunes, il permettra surtout d'extérioriser des affects, de se défouler, et de se construire quelque chose que nous appellerons provisoirement une "pseudo-identité forte". Quant aux joueurs plus âgés, il est plus facile d'accorder au jeu un statut de "simple" loisir, espace d'évasion et de détente, son attrait essentiel résidant dans la possibilité d'interpréter un rôle et ce faisant, d'explorer de nouvelles facettes de sa personnalité, ou plus généralement de l'individu en situation.

III.2) Par rapport à l'expérience

Les remarques que nous pouvons faire concernant la modification de la manière de jouer relative à la pratique, sont très proches de celles déjà faites concernant l'âge : en effet, un joueur débutant sera tenté de jouer des archétypes de personnages (le guerrier très brutal, le clerc qui n'est présent que pour soigner, le contrebandier qui n'est qu'une réplique de Han Solo dans *la Guerre des étoiles* etc.) La part du rôle est toujours plus restreinte dans les débuts, comme le souligne ce joueur :

"Parce que quand j'ai commencé à jouer à des jeux de rôle, je jouais ce qu'on me montrait sur papier. Si on me montrait un guerrier, je jouais un guerrier, bête et méchant sans chercher à trop comprendre. Je jouais pas un personnage, je jouais un métier, je jouais un rô... même pas un rôle, je jouais un stéréotype. Avec le temps, j'ai appris à jouer autrement, j'ai appris notamment à mettre des histoires autour de ces personnages et à jouer deux guerriers d'une façon totalement différente, chose que je pouvais pas faire au départ"

Ceci s'explique aisément : le jeu de rôle est un jeu relativement peu connu, et le nouveau joueur aura tendance à se référencer à ce qu'il connaît des jeux, à savoir que pour bien jouer, il faut suivre les règles. Et que disent les règles ?

- Effectivement qu'il a à interpréter un rôle, mais au mieux elles donnent des exemples, ce qui aboutit à la répétition de ces exemples par le néophyte et donc à l'interprétation de personnages caricaturaux.
- En second lieu, elle expose les lois, à savoir ce que peut faire telle ou telle sorte de personnage. Pour schématiser, le magicien fera la magie accessible à son niveau, le journaliste aura une bonne compétence "baratin" etc. Et finalement, s'accrochant à ces lois, le débutant reproduira une fois de plus des archétypes.

De fait, seule la pratique peut nous faire appréhender ce qu'est réellement le jeu de rôle, et en exploiter toute la richesse. Ainsi, c'est très progressivement et certainement parce qu'ils abandonnent aussi, partie après partie, toute la réserve liée au fait de se mettre en scène, que les joueurs découvriront par-delà et avec le jeu, cet espace d'expression qui les amènera à développer l'aspect "rôle" particulier au jeu.

Cette évolution vers le rôle se fait la plupart du temps avec le remaniement ou l'abandon de certaines règles. Voilà à ce sujet les propos de deux joueurs :

"Je suis beaucoup moins rigide et beaucoup plus tolérant maintenant, j'utilise moins les règles. On évolue tous plus ou moins je pense. Pour moi, dans cette direction là, c'est assez une tendance au-delà de 25-30 ans."

"Je crois que la principale évolution que j'ai eue en tant que joueur et meneur de jeu, c'est sans doute d'être moins strict sur les règles, c'est-à-dire beaucoup plus souple sur la partie technique. Alors qu'au départ, je crois que c'est un peu le défaut des débutants, c'est trop respecter les règles, même quand c'est un peu bizarre, incohérent et que ça ne rend pas service à la partie. Je suis devenu beaucoup plus souple vis-à-vis de cela. Je pense que je suis aussi devenu plus exigeant dans le rôle, mais si je l'étais déjà avant un peu. Et puis je pense que je suis plus conscient aussi des limites du jeu de rôle, sur ce qu'on peut faire dans le jeu de rôle et ce qu'on ne peut pas faire. Donc l'évolution s'inscrit plutôt comme ça, mais c'est une évolution, pas une révolution."

Dans cette évolution, on s'aperçoit que progressivement, le joueur passe d'une problématique presque uniquement individuelle ("que va devenir mon perso ?") à une problématique beaucoup plus sociale, le rôle joué demandant d'être attentif au décor, aux faits des autres. Ce faisant, les règles et l'usage des dés s'effacent au profit de la narration.

"On s'attache plus au scénario, à l'histoire qu'on vit, au personnage. Je m'aperçois que j'arrive mieux à exprimer mon idée : autant avant tu portais intérêt au personnage, à ce qu'il était, ce qu'il pouvait faire etc., mais peu t'importait le contexte, que ça soit un univers medieval-fantasy, Cthulhu ou S-F. Peu importe, le perso, du moment qu'il était entre guillemets « balèze », enfin qu'il était un peu plus fort que les autres, qu'il pouvait faire pas mal de choses ou qu'il avait une capacité spéciale... c'était ça qui était important. De ce fait là c'est ton égo qui en quelque sorte s'en retrouvait gonflé. Mais après non, justement, quand tu quittes ce phénomène d'identification, quand tu prends du recul, ce qui devient important, c'est les histoires que tu vis, c'est les mondes que le MJ te fait découvrir. L'imagination du MJ, c'est comme la richesse, l'imagination d'un auteur de roman. Ca t'enrichit pour les mondes qu'il te fait découvrir, les PnJ qu'il joue, etc. A la limite, c'est là où tu fais plus attention au maître de jeu, ton attention se détourne sur la façon... l'ambiance qu'il arrive à mettre autour de la table. Tu fais moins attention aux dés. Après, je pense qu'on arrive à la situation actuelle".

III.3) Evolution des jeux

Quelles que soient les différences remarquées dans la manière de jouer, entre jeunes et moins jeunes, débutants ou expérimentés, la facture des jeux a elle aussi subi une évolution. Les joueurs ayant vieilli en même temps que les jeux ont évolué, il paraît difficile de dire si la pratique des uns a modifié la présentation des autres, ou si c'est l'inverse. Seule la seconde génération de joueurs pourrait peut-être nous permettre de faire des hypothèses.

On s'accorde en général à dire qu'il y a eu trois générations de jeux :

- La première, avec *Donjons & Dragons*, mais aussi des jeux d'initiation tel *L'œil Noir*, est encore très proche du wargames : on fait des plans, on visite des donjons, on utilise plus fréquemment des figurines, chaque monstre tué nous octroie des points d'expérience etc. Le rôle est encore peu présent.

- La seconde apparaît presque aussitôt après, avec *L'appel de Cthulhu*. On multiplie tout d'abord les classes de personnages : alors que dans *L'œil Noir*, on ne pouvait jouer que des aventuriers, des nains, des guerriers, des elfes et des magiciens, avec *L'appel de Cthulhu*, on peut pratiquement inventer sa classe de personnage (qui sera son métier). On propose un système de compétences très développé qui sera repris par la plupart des jeux, y compris la version « Advanced » de *Donjons et Dragons*. Le personnage pouvant être plus diversifié, le rôle joué peut ainsi s'affiner. De surcroît, les jeux sont édités avec un background plus conséquent (détails sur l'univers...) et de nombreux suppléments viennent compléter les jeux phares de cette époque. Parallèlement, les règles se complexifient. (Afin de donner au jeu son statut de jeu adulte ?)
- Enfin, une troisième génération de jeux voit le jour, à la fin des années 80. Très diversifiée, on peut cependant relever certaines particularités* :
 - Un enrichissement des thèmes avec surtout une diminution des univers médiévaux-fantastiques au profit de thèmes sur un futur plus ou moins proche (mondes post-apocalyptiques, cyberpunk avec prédominance de l'informatique et de la réalité virtuelle). On peut penser que l'univers progresse avec les joueurs, qui devenus plus matures, abandonnent en partie l'univers fantastique des contes et légendes pour des préoccupations sur l'univers de demain.
 - Des thèmes en général plus sombres, pessimistes, avec une vision du monde plus négative (*Vampire, Nephilim, Kult*).
 - Des personnages devant assumer un destin souvent peu réjouissant, comme un vampire devant constamment lutter contre la Bête qui sommeille en lui. Ces personnages perdent leur aspect manichéen et

* Voir notamment à ce sujet l'article de *Casus Belli* n°88 reproduit en annexe X

ont une personnalité bien plus étoffée, ce qui favorise encore et toujours le potentiel "rôle" du jeu.

- Une présentation des jeux où prédomine l'aspect narratif, où l'histoire compte avant tout. Dans ces jeux, labellisés "d'ambiance" par leur éditeur, les règles sont d'ailleurs parfois présentées sous forme d'histoire mettant le lecteur et futur joueur face à un univers dans lequel semble avoir vécu le narrateur (le livre des règles de *Vampire* a même été imprimé en Slovénie...). Ainsi, poussé à l'extrême, le MJ devient le Conteur (dans *Vampire*) alors que dans *Ambre*, on abolit l'usage des dés, l'interprétation des personnages déterminant d'elle-même la réussite ou non des actions entreprises.

Voici comment apparaît cette évolution aux yeux des joueurs :

"C'est l'époque justement où j'avais des joueurs qui eux venaient de Donjons et qui concevaient des personnages de Cthulhu avec 150% en mitraillette et qui se promenaient avec un canon à l'arrière de leur voiture et ça faisait mon désespoir à l'époque et l'une des grandes choses dont je suis content, c'est de les avoir fait un peu évoluer tous autant qu'ils sont. Même si c'est un groupe que j'ai perdu de vue depuis la fac, les dernières parties ne ressemblaient plus à ça."

" [pour] Donjons et Dragons, surtout au départ, un petit peu moins maintenant, la progression des personnages est construite comme ça : c'est-à-dire que tu progresses et que tout est fait pour que tu aies plus de pouvoir, de puissance etc. Donc la logique du jeu t'y pousse. Et au départ, j'ai eu, mais pas beaucoup encore une fois, ça m'est arrivé mais... j'avais, il m'est arrivé d'avoir un peu ce réflexe de jouer des personnages où le côté fun, c'est d'être le plus balèze possible. Donc monter de niveau bien sûr, mais aussi d'avoir le plus d'objets magiques pour être... et frimer là : « Oui mais moi, 10^{ème} niveau, avec ma super épée ». Et c'est devenu caricatural, par certains côtés. C'est-à-dire qu'au bout d'un moment, dans un scénario, c'est pas un personnage que tu rencontrais, c'était son épée. Il se trouve qu'à l'épée, il y avait un personnage au bout, mais c'était pas très grave, c'était l'épée qui faisait toute l'aventure. Tu vois, tu avais comme ça des caricatures. Alors je l'ai pas beaucoup fait. J'avais des amis qui eux avaient commencé avant moi, qui eux étaient carrément des vieux de la vieille, qui avaient commencé au début des années 70, qui eux aimaient bien jouer comme ça, aux donjons délires. J'ai participé, mais marginalement, parce que ça m'amusait de faire quelques parties. J'avais des persos de mercenaires, comme on faisait beaucoup à l'époque. On jouait en campagne, mais on faisait beaucoup de scénarios comme ça, il y a machin qui appelait, « ouais, j'ai une aventure, on joue samedi, alors c'est une aventure du 12^{ème} niveau, est-ce que t'as ... » « bin moi j'ai un ranger » « ouais OK c'est bon »... et donc tu avais des personnages mercenaires qui passaient d'une aventure à une autre, d'un donjon à un autre, d'un maître de jeu à un autre et qui donc étaient tellement ballottés dans des univers différents que j'avais du mal à leur donner une cohérence donc je leur

donnais deux-trois traits de caractère en gros et ensuite tu jouais d'une manière très fun, très enlevée, en déconnant pas mal etc. Donc je l'ai fait, mais très rapidement ça me gonfle, parce que la dimension rôle est justement très limitée et ce ne sont pas des personnages que je pouvais construire sur des bases qui m'intéressaient. Il n'y avait pas grand chose à explorer à travers ça, parce que je n'arrivais pas à le développer, donc je l'ai assez peu fait. Mais c'est une manière de jouer au jeu de rôle et ça peut être très satisfaisant. Encore une fois, le côté égo, tu essayes de devenir le plus balèze possible et ensuite tu jettes sur l'univers le regard du conquérant."

Ainsi, l'univers des jeux de rôle évolue vers une plus grande maturité, une plus grande richesse d'interprétation qui peuvent à la fois être imputées à l'âge et l'expérience des joueurs ainsi qu'à l'évolution des jeux. On peut cependant se demander quelle interaction il pourra y avoir entre la dernière génération de jeux, dits "d'ambiance" et de jeunes joueurs néophytes. Sans avoir pu réellement approfondir la question, il nous a semblé que d'une part les jeunes joueurs semblaient moins intéressés par ce type de jeu, préférant l'action à l'interprétation d'un rôle, et que d'autre part, les jeux s'adressent de par leur présentation aux plus âgés (*Kult* précisant en sous-titre « pour des joueurs matures de plus de 16 ans »). Ainsi, à notre sens, lorsque de jeunes joueurs jouent à des jeux plus construits, plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- le jeu est rapidement abandonné, ne correspondant pas à leurs aspirations du moment ;
- l'esprit du jeu est détourné afin de correspondre à leurs souhaits ;
- les joueurs s'adaptent à l'esprit du jeu, acquérant par là même un état d'esprit plus proche de celui de l'adulte, plus précocement.

Cette évolution, d'une manière générale, est toujours à nuancer en fonction de l'individu, et nous avons vu beaucoup de joueurs qui avaient commencé à jouer en favorisant le rôle dès l'adolescence. Il nous a d'ailleurs semblé que c'était ces joueurs qui avaient tendance à prolonger la pratique du jeu de rôle à l'âge adulte.

Enfin cette évolution n'est jamais définitive, les joueurs reconnaissant apprécier revenir de temps en temps à une pratique où l'interprétation fait défaut.

Chapitre III

Réflexions théoriques

Lors de notre exposé clinique, nous avons vu que le jeu de rôle pouvait être un lieu d'investissement (libidinal) pour les joueurs. De par cet investissement, il devient le lieu d'expérimentation permettant au joueur d'acquérir et d'intérioriser divers faits psychiques amenant une certaine maturation de la personnalité, une construction identitaire qui variera en fonction de l'âge du joueur.

Cette construction s'est avérée possible, dans la mesure où le joueur projetait une partie de lui-même et de ses désirs dans le personnage.

Pour que cette projection soit envisageable, le jeu devait avoir valeur de contenant des désirs et pulsions.

Ce sont donc ces trois points que nous allons maintenant approfondir, en fonction de concepts psychanalytiques.

Nous pourrions alors avancer certaines hypothèses au sujet des risques concernant ces fonctions du jeu de rôle, risques - ou dérives - qui avaient en premier lieu suscité notre intérêt pour une telle recherche.

I / Le jeu de rôle comme contenant

I.1) Un espace intermédiaire

Il nous est apparu que le cadre d'une partie de jeu de rôle ne pouvait être situé ni dans la réalité intérieure du sujet, ni dans la réalité qui lui est extérieure :

- Le jeu a corps dans la réalité externe comme en témoignent les divers objets matériels (dés, feuille de personnage ..) et les règles, valables pour tous, indépendamment du sujet.

- Le jeu se développe grâce aux multiples apports individuels relatifs à l'imaginaire du sujet et donc issus d'une réalité interne.

Le cadre du jeu, où évolueront les personnages manipulés par les joueurs, semble ainsi répondre au concept d'aire intermédiaire d'expérience proposé par Winnicott, "à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la réalité extérieure"³³.

A ce sujet, nous ne pouvons dire que le personnage du joueur soit à proprement parler un objet transitionnel*.

Cependant, les analogies sont parfois frappantes : il suffit de remplacer "petit enfant" par "joueur" dans *les qualités particulières de la relation*³⁴.

1. Le petit enfant s'arroge des droits sur l'objet et nous lui autorisons cette prise de possession. Cependant, une certaine annulation de l'omnipotence est d'emblée présente.
2. L'objet est affectueusement choyé mais aussi aimé avec excitation et mutilé.
3. L'objet ne doit jamais changer, à moins que ce ne soit l'enfant lui-même qui ne le change.
4. Il doit survivre à l'amour instinctuel, à la haine et, si tel est le cas, à l'agressivité pure.
5. Cependant, il faut que, pour l'enfant, l'objet communique une certaine chaleur, soit capable de mouvement, ait une certaine consistance et fasse quelque chose qui témoigne d'une vitalité ou d'une réalité qui lui serait propre.
6. De notre point de vue, l'objet vient du dehors. Il n'en va pas ainsi pour le bébé. Pour lui, l'objet ne vient pas non plus du dedans ; ce n'est pas une hallucination.
7. L'objet est voué à un désinvestissement progressif et, les années passant, il n'est pas tant oublié que relégué dans les limbes."

³³ Winnicott D.W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Mayenne, NRF Gallimard, 1975, p.9

* Terme que l'on réservera à ces objets de la toute petite enfance qui prennent leur sens autour de l'érotisme oral et avant une véritable relation d'objet, "première possession "non moi"". Le joueur ne suçote pas sa feuille de personnage avant l'endormissement !

³⁴ Winnicott D.W., op. cit., p.13

Cet objet a une place symbolique dans la mesure où il est une partie du joueur, tout en ayant une existence effective. Ainsi, ce personnage, tout comme l'objet transitionnel de Winnicott "n'est pas un objet interne (concept mental), c'est une possession. Cependant [...] ce n'est pas non plus un objet externe."

A propos de cet espace où se situe le personnage, le joueur a "l'illusion qu'une réalité extérieure existe, qui correspond à sa propre capacité de créer"³⁵. C'est donc l'espace idéal où peuvent se confondre fantasme et réalité extérieure.

Nous remercions donc Winnicott qui suppose "que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors [et] que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience qui n'est pas contestée (arts, religion, etc.). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant «perdu» dans son jeu"³⁶. Ceci nous permet en effet d'inscrire le jeu de rôle, comme l'art ou la religion, dans cette persistance adulte de l'aire intermédiaire.

Ainsi, dans un groupe de joueurs, on observe un "certain chevauchement [des aires intermédiaires personnelles], c'est-à-dire une expérience commune aux membres d'un groupe"³⁷.

Ce parallèle peut être confirmé lorsque Winnicott décrit l'aire où l'enfant joue, qui est très proche de celle où l'adulte joue au jeu de rôle :

- a) [...] l'enfant qui joue habite une aire qu'il ne quitte qu'avec difficulté, où il n'admet pas facilement les intrusions.
- b) Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur.
- c) Dans cette aire, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever de la réalité interne ou personnelle. Sans halluciner, l'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et

³⁵ *ibid.*, p.22

³⁶ *ibid.*, p.24

³⁷ *ibid.*, p.24

il vit, avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure."³⁸

La réalité extérieure, en ce qui concerne le jeu de rôle, est représentée par le système de règles, la description codée du personnage (points de vie, compétences...) et même le hasard des dés.

Winnicott de dire que "c'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme [...] Nous expérimentons la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité et de l'observation objective ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui lui est extérieure".³⁹

Bénéficier de cette aire intermédiaire n'apparaît possible que si l'individu est capable de s'illusionner, pour reprendre le terme winnicottien, ou de fantasmer, selon la définition de Laplanche et Pontalis*. De nombreux joueurs soulignent d'ailleurs cette propension à recourir à ce qu'ils nomment "l'imaginaire" :

"finalement ça ne fonctionne qu'avec l'esprit humain, l'imagination. T'as pas de support à l'intérieur, ça ne marche qu'avec la motivation que tu as, ta capacité à imaginer les choses, à entrer dans le jeu. Alors à la fois ça rend le jeu de rôle difficilement accessible, parce que c'est un peu abstrait, les gens ne se rendent pas compte, etc., mais en même temps, chacun d'entre nous a une capacité d'imagination, ceux qui en ont, et une capacité de s'auto-convaincre, si tu veux, extraordinaire".

L'avantage essentiel de cette aire, c'est que le joueur peut faire l'expérience d'une situation qu'il sait fausse, mais qui a valeur de réelle pour lui. Il s'agit de la même expérience que fait l'enfant avec les contes de fées. "L'enfant

³⁸ *ibid.*, p.73

³⁹ *ibid.*, p.90

* Laplanche J. et Pontalis J-B., *op. cit.*, p.152 : "fantasme : scénario imaginaire où le sujet est présent et qui figure, de façon plus ou moins déformée par les processus défensifs, l'accomplissement d'un désir et, en dernier ressort, d'un désir inconscient".

comprend intuitivement que, tout en étant *irréelles*, ces histoires sont *vraies* ; que tous ces événements n'existent pas dans la réalité, mais qu'ils existent bel et bien en tant qu'expérience intérieure et en tant que développement personnel ; que les contes de fées décrivent sous une forme imaginaire et symbolique les étapes essentielles de la croissance et de l'accession à une vie indépendante"⁴⁰.

Alors que les idées évoquées par les contes sont validées par les adultes qui les lisent, celles inhérentes au jeu de rôle le sont par leur acceptation comme vraies par les joueurs et le MJ.

De surcroît, la magie est acceptée dans ce cadre. Elle permet de rendre vrais des ressentis psychiques, qui, présentés de manière réaliste, ne pourraient être acceptés, comme en témoigne cet exemple de Bettelheim :

"les exagérations magiques de l'histoire (pouvoir être, par exemple, enfermé dans un vase pendant des siècles) rendent plausibles et acceptables des réactions qui, présentées de manières plus réalistes, par exemple l'absence des parents, ne le seraient pas. Pour l'enfant, l'absence des parents semble durer une éternité, sentiment qui demeure sans changement quand la mère explique sincèrement qu'elle n'est restée absente que pendant une demi-heure. Ainsi, les exagérations magiques du conte de fées donnent corps à la vérité psychologique, alors que les explications réalistes, tout en étant proches de la réalité des faits semblent psychologiquement fausses"⁴¹.

Une fois défini le cadre du jeu comme contenant, il nous reste à en préciser les caractéristiques qui favorisent les projections des joueurs.

I.2) Absence de risque

La principale caractéristique du cadre offert par le jeu de rôle est d'être un lieu d'expression qui semble exempt de risque. Plusieurs phénomènes œuvrent dans ce sens : il s'agit d'un jeu, qui est défini par des règles, pratiqué par la parole et où l'on s'exprime par le biais d'un autre imaginaire.

⁴⁰ Bettelheim B., op. cit., p.117

⁴¹ ibid., p.54

I.2.1) Le poids des règles

Dans le jeu de rôle, les règles sont les garantes du cadre. Elles évitent ainsi que le joueur ne se perde dans ses propres projections, sans aucun contrôle, ce qui se résumerait à fantasmer ou pire à créer un délire.

Les règles permettent aux joueurs d'évoluer dans des aires intermédiaires plus ou moins communes. Sachant que ces projections seront limitées au jeu, ne seront pas mises en doute par les autres joueurs mais au contraire validées, le joueur est amené à relâcher son contrôle sur celles-ci.

C'est aussi la constatation faite par Ditsch dans son mémoire : "Le cadre structuré du jeu de rôle, les règles nombreuses et assez strictes, la description très détaillée, de façon obsessionnelle, de l'univers dans lequel se déroule l'histoire, et des personnages incarnés, tout ceci forme une trame, un filet aux mailles serrées, un garde fou protégeant l'adolescent joueur des risques d'éclatement". Pour elle, "cela correspondrait aux besoins de cadre, de structure présents à la préadolescence pour faire contre-pied à l'envahissement par les émotions et les pulsions"⁴².

Cette assertion nous paraît assez juste, car comme elle*, nous avons remarqué que les joueurs signalaient un relâchement progressif concernant l'application des règles :

"Christophe dit qu'au début il était «très attaché aux règles», «très technicien». Ensuite, il a laissé tomber cette rigueur et adopté une façon de jouer plus souple"⁴³

"Je suis beaucoup moins rigide et beaucoup plus tolérant maintenant, j'utilise moins les règles. On évolue tous plus ou moins je pense. Pour moi, dans cette direction là, c'est assez une tendance au-delà de 25-30 ans".

⁴² Ditsch G., op. cit., p.31 et p.54

* "Nos interlocuteurs ont tous précisé que les règles étaient importantes pour eux, mais qu'ils y étaient très attachés surtout au début et qu'ensuite, ils relâchaient un peu leur rigueur et leur rigidité par rapport à cela" (ibid., p.77)

⁴³ ibid., p.54

I.2.2) Le phénomène "jeu"

Le fait de participer à un jeu est aussi un facteur rassurant, comme nous l'avons déjà signalé lorsque nous avons défini le jeu : il s'agit de "faire semblant" et la réalité n'est jamais directement remise en question. Comme dans les contes de fées*, l'individu sait très bien qu'il ne s'agit pas de la réalité ; il peut à chaque instant quitter cet espace de jeu, par une digression sur un sujet annexe, et y revenir à sa guise. Nous avons d'ailleurs remarqué en cours de partie, que de nombreuses digressions avaient lieu lorsque le personnage est en très mauvaise posture, ce qui nous amène à suggérer que lorsque la charge d'affects investie paraît trop forte, le sujet peut choisir de quitter un moment cet espace devenu angoissant. Par ailleurs, agissant dans le domaine du faire semblant, il peut exprimer une agressivité ou d'autres pulsions qui auraient été moralement réprimées hors de ce cadre. Cela apparaît donc comme un évitement des contraintes surmoïques au bénéfice du *ça*.

Enfin, comme dans les contes de fées, il peut "exprimer un conflit extérieur sous une forme symbolique". Certains chercheurs cités par Bettelheim y voient "l'accomplissement des désirs, la victoire remportée contre tous les rivaux, la destruction des ennemis ; et ils en concluent que l'un des agréments de cette littérature [nous entendons jeu de rôle] réside dans le fait qu'elle est l'expression de ce qui, normalement, est empêché d'accéder au conscient"⁴⁴.

Nous reprendrons encore à notre compte les termes de Bettelheim : "s'adresser à nous dans un langage symbolique qui traduit un matériel inconscient. Ils font appel simultanément à notre esprit conscient et inconscient sous ses trois aspects : le *ça*, le *moi* et le *surmoi*, et également aux besoins d'idéaux de notre *moi*. C'est ce qui fait leur efficacité ; dans le conte, les

* "Aucun enfant normal, [...] ne croit que ces histoires sont conformes à la réalité. La petite fille se plaît à imaginer qu'elle est une princesse vivant dans un château et elle ne se lasse pas de broder des fantasmes autour de ce thème ; mais quand sa mère l'appelle pour se mettre à table, elle sait fort bien qu'elle n'est pas une princesse..." (Bettelheim, op. cit., p.104)

⁴⁴ Bettelheim, op. cit., p.45 et p.60

phénomènes psychologiques internes sont matérialisés sous une forme symbolique"⁴⁵. Ainsi, les conflits peuvent ne pas être consciemment évoqués, ils sont transformés comme ils pourraient l'être dans un rêve et perdent ainsi de leur dangerosité.

I.2.3) Un jeu de paroles

Il s'agit d'un jeu où l'action est décrite et non agie. L'introduction du langage permet ainsi de mettre à distance les affects extériorisés et limite les risques de passage à l'acte. De surcroît, ces actions, en plus d'être décrites, sont mises en confrontation avec les règles. Elles sont donc à ce moment-là aussi codées en terme de jeu, ce qui signifie une seconde mise à distance.

A ce titre, nous avons remarqué que certains des derniers jeux édités, dits d'ambiance, comme *Vampire*, outre une simplification des règles au profit de la narration, présentent une ébauche de simulation réelle des gestes. Nous nous rapprochons ainsi d'une théâtralisation, d'un jeu hybride proche des "Grandeur Nature", où certes le maître mot demeure le faire semblant mais où la mise à distance est moins marquée.

I.2.4) Agi par un autre

Enfin, un dernier aspect du jeu permet une mise à distance des affects et favorise les projections dans ce cadre : le fait que tout est exprimé par le biais d'un autre, qui n'a d'existence que dans le jeu. De cela les joueurs en sont conscients, comme en témoignent ces quelques lignes :

"sous le couvert du jeu qui fait qu'en même temps tu t'amuses et qu'en même temps, le jeu donne une distance. C'est-à-dire que ton comportement, même s'il est désagréable pour les autres personnages, par exemple il m'est arrivé de jouer des personnages qui étaient plutôt des salauds, des tueurs et des trucs comme ça. C'est pas un truc qui m'a jamais vraiment fasciné, mais je l'ai fait, pour voir ce que ça donnait, pour le jouer. Le serial-killer, donc tu vois le personnage infâme. Donc tu peux le faire en terme de jeu, t'as un retour, qui est fait par les autres personnages et

⁴⁵ *ibid.*, p.61

par le meneur de jeu qui joue le monde, et il faut vraiment qu'il joue le monde, c'est-à-dire que si tu fais des trucs infâmes, tu vas être condamné par la société, tu vas avoir des problèmes. Donc tu as un vrai retour qui crédibilise la situation que tu as mise en jeu et en même temps, toi, à titre personnel, tu as ce tampon. C'est-à-dire que tu peux exprimer des choses sans que toi, en tant qu'individu, tu sois directement concerné, donc c'est moins douloureux en fait. Et donc tu peux aller même jusqu'à des extrêmes sans que ça pose vraiment de problèmes."

Bettelheim fait la même constatation au sujet des héros de contes : lorsque par exemple dans le conte *Le pêcheur et le génie*, "le génie dit : «Si quelqu'un me délivre, je le tuerai !» Si une personne réelle était sensée penser ou agir de cette façon, cette idée serait trop angoissante pour qu'on puisse la comprendre. Mais l'enfant sait que le génie est un personnage imaginaire et il peut donc se permettre d'identifier ce qui le motive, sans être contraint d'en inférer directement à lui-même"⁴⁶.

Il s'agit bien aux yeux des autres intervenants et du joueur, au moment où l'acte est commis, d'une action effectuée par le personnage, et le joueur ne propose cette action que parce qu'elle correspond à l'identité du personnage. Ce faisant, il ne peut qu'être dégagé de toute responsabilité.

I.3) Une source de propositions

Autre particularité du cadre, celle d'exister indépendamment du personnage joueur, de lui "préexister". Si le PJ contribue au fil des aventures à modifier le décor, cela ne peut se faire qu'à partir de bases qui l'ont précédé. L'univers du jeu a déjà été en partie décrit, le scénario est construit sur une trame définie etc. Tout concourt à proposer au personnage - et par extension au joueur-matière à élaborer, situation suscitant une émergence d'affects.

Ces situations sont d'ailleurs une des attentes des joueurs vis-à-vis du MJ :

"Je peux pas te dire exactement ce que j'attends, mais de la surprise, des émotions, de la sensation, avoir peur, se dire « mon dieu, je vais mourir dans deux minutes, à moins de trouver une idée géniale ». Des situations stressantes."

⁴⁶ ibid., p.53

"soit que le cadre de l'aventure, le meneur de jeu n'avait pas mis en place des révolutions ou des événements suffisamment importants qui me permettent de remettre en cause un ou deux fondements du personnage pour qu'il y ait un doute qui s'installe dans le personnage, pour qu'il évolue, qu'il change vers autre chose."

Comme le font les contes de fées pour l'enfant, les jeux de rôles doivent pouvoir répondre à un désir profond du joueur : "les scénarii initiatiques - même camouflés comme ils le sont dans les contes de fées, sont l'expression d'un psychodrame qui répond chez l'être humain à un besoin profond. Tout homme désire vivre certaines situations périlleuses, affronter des épreuves exceptionnelles, faire son chemin dans l'autre monde, et il peut connaître tout cela, au niveau de sa vie imaginaire, en écoutant ou en lisant des contes de fées"⁴⁷ ...ainsi qu'en pratiquant les jeux de rôle.

I.4) Manipulable par le joueur

Enfin, ce cadre, s'il a une existence propre n'en est pas moins modifiable par le joueur.

D'une part, il est en permanence modifié par l'action des personnages, pour répondre aux exigences du joueur. D'autre part le joueur n'en perçoit que ce que lui permet sa sensibilité du moment. Enfin, seule une partie de ce qu'il aura vécue par l'intermédiaire du personnage sera transposable à sa réalité interne, le reste demeurant du domaine du jeu. Si "les contes de fées laissent l'imagination de l'enfant décider si (et comment) il peut s'appliquer à lui-même ce que révèle l'histoire sur la vie et sur la nature humaine"⁴⁸, les jeux de rôle agissent de même pour le joueur.

⁴⁷ *ibid.*, p.60

⁴⁸ *ibid.*, p.75

II / Le jeu de rôle comme lieu d'expression

Nous avons vu que le jeu de rôle apparaissait comme un cadre idéal aux projections, conscientes ou non, du joueur ; celles-ci étant exprimées par le personnage, création imaginaire du joueur.

Il appartient ici de préciser si ce personnage doit être considéré comme un objet externe au joueur ou s'il ne serait pas plutôt une extension de ce dernier dans le cadre du jeu.

Une fois ce point précisé, nous nous intéresserons au contenu de ces projections. En effet, celles-ci peuvent prendre des formes différentes, apportant au joueur des bénéfices sur plusieurs niveaux et faisant appel à des particularités variées du jeu de rôle. Nous étudierons successivement l'aspect cathartique du jeu de rôle, qui permet l'extériorisation des pulsions, notamment agressives, puis le jeu de rôle comme lieu d'expression de conflits et de fantasmes qui, mis en scène sous une forme symbolique, proposent l'accomplissement de désirs et permettent au joueur d'approcher son *moi idéal*.

II.1) Qualité de la projection

Deux hypothèses peuvent être faites en ce qui concerne la qualité de la projection. Tout d'abord, on peut supposer que le personnage est un objet externe au joueur, certes créé par ce dernier mais dans une certaine mesure indépendant. A l'opposé, on peut envisager que le joueur, le temps du jeu, "est" le personnage. Nous verrons que dans le jeu de rôle, on observe en fait un mouvement de va-et-vient entre ces deux possibilités.

II.1.1) Personnage comme objet externe

Les éléments cliniques permettant de distinguer le joueur du personnage sont nombreux : tout d'abord il s'agit d'une création du joueur, et par conséquent d'un objet créé par lui. Ce personnage est matériellement perçu comme un objet à travers la feuille de personnage et la figurine qui le représente, qui favorisent la distanciation.

Les joueurs, dans leurs propos, tendent aussi à considérer le personnage comme un autre ; c'est ce qui permet de jouer des personnages aux personnalités diverses et variées, parfois à l'opposé de ce que l'on est réellement. C'est aussi ce qui permet à certains de dire que le personnage a une existence propre (et que parfois la manière dont il a évolué ne correspond plus à ce que l'on souhaite jouer, d'où son abandon).

En tant qu'objet, le personnage est amené à être investi libidinalement par le joueur, "il est ce en quoi et par quoi celle-ci [la pulsion] cherche à atteindre son but, à savoir un certain type de satisfaction."⁴⁹

En tant qu'image fantasmatique, le personnage, mais aussi tous les personnages non joueurs évoqués au cours d'une partie, peuvent être investis comme bon ou mauvais objet par le joueur. Il y a aussi projection "au sens proprement psychanalytique, opération par laquelle le sujet expulse de soi et localise dans l'autre, personne ou chose, des qualités, des sentiments, des désirs, voire des «objets», qu'il méconnaît ou refuse en lui."⁵⁰

Par projection, nous entendons donc un phénomène de transfert - en tant que processus par lequel les désirs inconscients s'actualisent sur certains objets dans le cadre d'un certain type de relation établi avec eux -, mais aussi un processus qui tient de l'identification - processus psychologique par lequel un sujet assimile un aspect, une propriété, un attribut de l'autre et se transforme,

⁴⁹ Laplanche J. et Pontalis J-B., op. cit., p.290. Définition du terme objet, qui précise qu'il peut s'agir d'un objet réel ou d'un objet fantasmatique, le personnage tenant un peu des deux.

⁵⁰ ibid., p.343

totalemment ou partiellemment, sur le mmodellè de celui-ci. La personnalité se constitue et se différencie par une série d'identifications.

Pour Demange, "le personnage est une projection d'eux-mêmes [des joueurs]. Il représente leurs espoirs, leurs désirs intimes, il est l'outil de leur évation"⁵¹. Cette projection sur cet objet particulier fera d'ailleurs dire à de nombreux rôlistes que le personnage n'est pas une création dans le sens d'une œuvre que le joueur construit, mais qu'il *est* le joueur, qui s'exprime dans un cadre différent et donc sous un visage différent.

II.1.2) Le personnage est le joueur

De nombreuses observations vont aussi dans ce sens.

La première constatation est que le joueur s'exprime "comme s'il était dans la peau du personnage"⁵², à la première personne, et les confusions, comme le souligne Guiserix, sont de ce fait fréquentes : "de nombreuses personnes, par abus de langage, utilisent le mot «joueur» aussi bien pour les participants que pour leur personnage. On trouve ainsi dans certains scénarios du commerce : «si les joueurs lisent ce document, ils apprennent que...», là où il faudrait lire : «si les personnages lisent ce document, ils apprennent que...»"⁵³. En cours de partie, les confusions sont encore plus nombreuses, comme le signale Matelly dans un extrait de partie⁵⁴ :

"Il te faudra quelques minutes pour calculer les coordonnées. Tu veux expédier ça vite fait, ou est-ce que tu es minutieuse ? [Question du MJ au joueur pour préciser une action entreprise par son personnage. On note le raccourci dans l'expression qui consiste à poser la question directement au joueur : Est-ce que **tu** es... au lieu de Est-ce que **ton personnage** est...]" ou encore suite à une

⁵¹ Demange J-P; *Du jeu de rôle au psychodrame ludique*, Thèse de médecine, Université de Nancy, 1998

⁵² Guiserix, op. cit., p.16

⁵³ *ibid.*, p.19

⁵⁴ Matelly J-H., op. cit., pp.67-68

action ratée du joueur : "Désolé Roark. Un tir de canon-laser fuse devant votre proue [...] [Une marque d'identification du joueur au personnage est notable : le MJ dit «désolé Roark» au lieu de «désolé Pierre»]".

Mais il ne s'agit pas seulement d'une confusion de langage entre personnage et joueur : lorsque des joueurs disent que le personnage, c'est eux, ils veulent dire par-là, que dans le personnage, c'est eux - et presque uniquement eux - qu'ils mettent en scène.

Ditsch reprend ainsi les propos d'un joueur : "on ne peut pas vraiment s'amuser si on joue un personnage qui est l'antithèse de soi, parce que déjà, on peut pas le jouer"⁵⁵. D'autres joueurs exprimeront le fait que le type de jeu est très influencé par l'apport personnel des joueurs, que les joueurs font intervenir ce qu'ils sont dans le jeu, et encore que ce n'est pas le jeu qui influence la personnalité du joueur mais l'inverse.

Nous avons recueilli des propos semblables au cours de nos entretiens :

"qu'ils se projettent tellement dans leur personnage que ça devient vraiment un avatar d'eux-mêmes"

Appréhender le personnage sous cet angle, c'est le concevoir comme une facette altérée de la personnalité du joueur, un moyen pour celui-ci de s'exprimer, de se dévoiler, dans un cadre le protégeant éventuellement d'une prise de conscience par rapport à des aspects de sa personnalité dont il n'a pas conscience. Nous pouvons faire ici le parallèle avec le rêve. En effet, dans le rêve, le sujet vit réellement les choses, c'est bien de lui qu'il s'agit, même s'il peut s'observer de l'extérieur, avoir l'apparence d'une personne de sexe opposé etc.

⁵⁵ Ditsch G., op. cit., p.49

II.2) Contenu des projections

Les formes que prendront les projections seront, d'après ce que nous venons de mettre en évidence, d'une part des mouvements pulsionnels ou la projection de conflits internes sur le personnage "objet" ou même sur d'autres objets, et d'autre part, une expression de soi, d'une partie de soi ou encore de ce que l'on voudrait être soi.

II.2.1) Le phénomène cathartique

C'est Aristote qui, le premier, dans sa *Poétique* énonce la thèse de la catharsis, ou purgation des passions par le biais de leur imitation.

Selon lui, le spectateur expulse de soi les tendances brutales ou criminelles, latentes chez tout homme, en les voyant mimer devant lui.

Moréno développe ce principe en 1921 avec son *théâtre de la Spontanéité*. Il est d'ailleurs souvent évoqué le fameux exemple de Barbara, qui jouant le rôle d'une femme acariâtre aurait, aux dires de son mari, vu s'amenuiser ses tendances agressives dans la vie.⁵⁶

Matelly, qui a travaillé sur les risques criminogènes des jeux de rôle, évoque lui aussi Aristote qui "voit dans le jeu, en qualité de copie de la réalité, une faculté de se charger de ses passions, de ses envies, de ses peurs"⁵⁷.

Pour Piaget, c'est le symbolisme ludique qui permet un processus de décharge des tensions et de liquidation des conflits dans un mouvement pulsionnel déplacé vers des substituts.

Il est par conséquent possible d'extérioriser de nombreuses pulsions en endossant diverses personnalités, comme celles de "voleur (désir de

⁵⁶ Moréno J.L., *Psychothérapie de groupe et psychodrame* (1965), Paris, Quadrige PUF, 2^{ème} éd., 1987, pp.19-20

⁵⁷ Matelly J-H., op. cit., p.73

délinquance), de casse-cou (conduite à risque), de guerrier sanguinaire (violence)."⁵⁸

Le jeu de rôle peut alors être, aux dires de certains rôlistes "un exutoire permettant de se défouler, de faire sortir les pulsions", "parce qu'en semaine, c'était vraiment l'oppression terrible, donc on se défoulait le week-end".

A ce titre, c'est surtout d'agressivité et de violence qu'il s'agit. Cet exutoire de l'agressivité est surtout visible chez les jeunes, qui jouent plus facilement des personnages "bourrins", et dans les jeux de la première génération, où la notion de combat est particulièrement développée. On trouvera ainsi dans le manuel du joueur d'AD&D :

"AD&D est un jeu d'aventure conçu pour susciter chez les joueurs un sentiment d'excitation et de danger. Les personnages bravent les mystérieux périls de donjons en ruine et de forêts épineuses, affrontent des monstres hideux et des ennemis maléfiques. C'est pourquoi il est important qu'ils connaissent les règles de base permettant de gérer un combat... Pour aussi important que soient les combats dans AD&D, ils ne constituent ni la fin ni l'unique moyen du jeu ; ils représentent simplement une façon possible de régler une situation parmi tant d'autres"⁵⁹

S'il n'est effectivement pas l'unique moyen d'arriver à ses fins et s'il demeure possible de pratiquer ce style de jeu pratiquement sans combat, ceux-ci n'en demeurent pas moins en général au premier plan.

Beaucoup de joueurs expérimentés et plus âgés reconnaissent aussi revenir de temps en temps à ce style de partie, "pour délirer".

Si l'expression des pulsions agressives est matérialisée par les actions des personnages, elle est dirigée vers d'autres objets, investis comme étant les mauvais objets. L'aspect manichéen que l'on retrouve dans ces premiers jeux médiévaux-fantastiques favorise cette expression, dragons, sorcières et autres démons étant alors clairement identifiés comme étant "les méchants à abattre".

Cette extériorisation, qui est plus grande qu'à la lecture d'un livre ou dans le fait de regarder un film, puisque l'action est vécue, aurait grâce à ce

⁵⁸ Demange J-P, op. cit., p.93

⁵⁹ Gygas G., *Advanced Dungeons & Dragons, Manuel des joueurs*, s.l., TSR, 3^{ème} édition, 1996, p.118

phénomène cathartique un rôle positif sur le joueur. En effet, la violence dans le jeu éviterait un jeu violent dans la réalité.⁶⁰

Selon Demange, "la violence dans le jeu doit être perçue plus comme un signe manifestant la libération intérieure que comme un état constitué dans la personnalité du joueur".⁶¹

Ainsi, comme le souligne Brothers J., psychiatre américain, à propos de *Donjons et Dragons*, celui-ci "fournit aux jeunes gens une possibilité de satisfaire leurs besoins d'aventures et d'émotions en toute sécurité... Il est suffisamment éloigné de la réalité pour que la violence du jeu ne fasse pas la promotion de la violence dans la vie réelle, mais au contraire crée un mode d'évacuation de l'agressivité et des pulsions hostiles".⁶²

II.2.2) L'expression de conflits

Demange associe l'extériorisation de conflits à l'expression cathartique des pulsions. Certes, le phénomène est très proche, cependant nous y voyons une différence, dans le sens où les projections de pulsions agressives auront pour seul but de soulager le sujet de tensions psychiques, alors que l'expression de conflits, outre le fait d'avoir aussi cette valeur, permettra de surcroît la résolution de ceux-ci.

Par conflit, nous entendons une opposition entre les exigences internes contraires. On peut donc évoquer les conflits entre les pulsions, mais aussi entre le désir et la défense, entre les systèmes et instances psychanalytiques, le conflit œdipien...

Pour Demange, le jeu de rôle permet l'expression de deux formes de conflit :

⁶⁰ Goimard J., "Science-fiction, adolescence et violences" in *Les adolescents face à la violence*, Rey C., s.l., Syros, 1996

⁶¹ Demange J-P, op. cit., p.43

⁶² Brothers J., *Games, D&D Role Playing Game and game play*, s.l., TSR Inc., 1984

"- conflits internes : la résolution des préoccupations, des contradictions internes peut se faire par le biais de la projection, de leur simulation dans le jeu [...]

- conflits avec la famille et la société : l'opposition avec les valeurs communes est satisfaite dans la pratique d'une activité comprise par peu de gens. Celle-ci permet, sans conséquence extérieure, d'avoir des actes prohibés (vulgarité, mensonge, trahison, violence physique ou quelquefois sexuelle...)"

Ce deuxième point fait apparaître un aspect social du jeu que nous n'avons jusqu'alors jamais évoqué : il s'agit d'une pratique relativement marginale qui permet au (jeune) joueur d'évoluer dans un groupe qui échappe à la société et à ses valeurs.

Si on ne cherche pas à différencier les différentes formes de conflit, nous pouvons les expliquer d'après la première topique : les conflits peuvent être ramenés à une "opposition des systèmes inconscient d'une part et préconscient/conscient d'autre part, séparés par la censure ; cette opposition correspond aussi à la dualité du principe de plaisir et du principe de réalité, le second cherchant à assurer sa supériorité sur le premier"⁶³.

Or, le principe de réalité dans le jeu de rôle répond à d'autres lois : celles du MJ et des règles. Indépendamment de cela, le monde peut être modifié par le joueur. Le compromis avec le principe de plaisir est donc plus aisé et ce qui est exprimé à ce titre n'est plus un conflit.

Mais le joueur peut aussi inconsciemment ne pas vouloir modifier la réalité du jeu pour justement pouvoir exprimer ces conflits internes. Par ailleurs, le MJ peut aussi, tout aussi inconsciemment, projeter le personnage du joueur dans des conflits en terme de jeu, qui auront une résonance avec des conflits internes du joueur.

⁶³ Laplanche J. et Pontalis J-B., op. cit., p.91

Trois jeux nous sont venus spontanément à l'esprit, tant la notion de conflit leur semblait intrinsèquement liée :

- *Ambre*. Dans ce jeu, les personnages sont quasiment immortels. Ils peuvent évoluer sur tous les mondes qu'ils peuvent imaginer, allant jusqu'à "créer" des sortes de mondes personnels, expression de leur souhait. Le hasard n'intervient que très peu et c'est le seul jeu où les dés ne sont pas utilisés. Dans ce jeu se battent en permanence les forces du chaos et de la loi, qui, paradoxalement, entretiennent des relations amicales en apparence. A cela s'ajoute une lutte familiale faite d'intrigues et d'alliances entre frères et sœurs pour prendre la place du père, régisseur des forces de la loi (une lutte semblable a lieu dans les "Cours du Chaos", mais elle n'est a priori pas le centre des intrigues). Comment ne pas supposer qu'un tel cadre entrera en résonance avec les conflits œdipiens du joueur, ses relations avec son père, sa mère, les liens de filiation (souvent maintenus secrets dans le jeu) etc.
- *Paranoïa*. Ce jeu, dont l'ambiance rappelle celle de l'œuvre cinématographique de T. Gillian, *Brasil*, et du roman de G. Orwell, *1984*, a pour environnement une base souterraine gérée par un ordinateur fou et tout puissant, dont les joueurs sont sensés suivre les ordres (généralement absurdes et incompréhensibles). En parallèle, ils savent qu'ils peuvent être exécutés pour trahison pour deux raisons, l'une sociale (appartenance à une société secrète), l'autre personnelle (ayant un pouvoir psychique surnaturel). L'essentiel du jeu consiste à masquer ces deux secrets vis-à-vis des autres joueurs, prompts à dénoncer, tout en œuvrant pour la société à laquelle on appartient. C'est l'un des rares jeux où la mort des personnages est omniprésente (le joueur dispose d'ailleurs pour y faire face de six clones) et où il est pratiquement impossible de reprendre son personnage pour un autre scénario (la famille de clones ayant été décimée). Dans ce jeu, nous voyons clairement le conflit pouvant exister entre le

surmoi (instance toute puissante et incomprise du *moi*) et l'expression du *moi* dans la réalité, faite de compromis, qui répond aux pressions du *ça* (les sociétés secrètes qui, d'après leur description, répondent clairement au principe de plaisir).

- *Vampire*. Dans un monde proche du nôtre, des vampires vivent dans le secret, appartenants à différents clans qui s'affrontent dans l'ombre. Chaque vampire vit une lutte incessante entre l'attrance pour le mal (où donner la mort est une nécessité vitale) et le besoin de conserver une certaine humanité. Cette dernière est d'ailleurs "chiffrée" et, si elle diminue trop, peut amener le joueur à perdre son personnage, qui sera interprété par le MJ. Cela se pratique couramment lors de brefs instants dans la partie, où le personnage cède à la "Bête en lui" et entre "en frénésie" (qui ne peut être interprétée par le joueur que s'il le fait de manière réaliste). Cela peut aussi être un état définitif. Dans ce jeu d'ambiance, la personnalité du personnage est le caractère le plus important et le plus approfondi.

Ici encore, on fera le parallèle entre le désir du sujet à céder à ses pulsions issues du *ça*, et au besoin de répondre aux exigences du *surmoi*, morales ou sociales.

Dans ce jeu fort sombre, demeure un espoir pour le personnage (et donc pour le joueur), celui d'atteindre le Golconda, lieu ou état "où se produit la véritable rédemption. Le point de compréhension absolue. Le point où tout est possible". L'auteur du jeu, dans sa postface, fait d'ailleurs une allusion à la psychanalyse plus qu'intéressante : "Ce mal [incarné par les vampires] est le Ca de Freud et l'Ombre de Jung"⁶⁴. (Voir annexe XI et XII, où l'auteur fait un véritable appel à l'introspection par le jeu.)

⁶⁴ Rein•Hagen M., *Vampire : La Mascarade*, Paris, Hexagonal, 1992, p.270

Si le jeu de rôle peut être le lieu d'expression de conflits, il est aussi celui des fantasmes en général, qui œuvrent dans le sens d'un accomplissement de désirs.

II.2.3) Projection de fantasmes

Deux phénomènes sont observables dans le jeu de rôle : la projection de ce qui est "bon", et celle de ce qui est "mauvais".

Si, avec l'âge et l'expérience, les joueurs préfèrent interpréter des personnages ambivalents, plus proches de la réalité, le jeu de rôle permet tout d'abord d'isoler les contradictions dans la projection.

Pour reprendre l'exemple concernant un parent, proposé par Bettelheim, ce dernier peut, dans les contes, être divisé en deux, l'un exprimant l'amour, l'autre l'aversion. Cela permet de projeter "sur «quelqu'un» toutes les mauvaises choses, trop effrayantes pour qu'il puisse voir en elles une partie de lui-même".⁶⁵

Comme dans les contes de fées, le jeu de rôle aide "à mettre de l'ordre dans ses sentiments complexes et ambivalents, qui, ainsi, se classent d'eux-mêmes à des endroits distincts au lieu de ne former qu'un immense chaos." Cela permet "d'avoir une idée de la façon dont il peut mettre de l'ordre dans la confusion de sa vie intérieure". De même, le jeu de rôle indique comment on "peut isoler et séparer en contraires les aspects disparates et déroutants de son expérience, il montre aussi comment on peut projeter ses contraires sur différents personnages." ⁶⁶ Il montre "comment il [le sujet] peut matérialiser ses désirs destructifs dans tel personnage, tirer d'un autre les satisfactions qu'il souhaite, s'identifier avec un troisième, s'attacher à un quatrième dont il fait son idéal et ainsi de suite selon les besoins du moment." Bettelheim nous en donne un exemple convaincant, qui aurait tout aussi bien pu être issu d'une partie de jeu de rôle : "Lorsque les désirs les plus ardents de l'enfant sont personnifiés par

⁶⁵ Bettelheim, op. cit., p.112

⁶⁶ *ibid.*, p.120

une bonne fée, lorsque toutes ses pulsions destructives le sont par une méchante sorcière, toutes ses peurs par un loup vorace, toutes les exigences de sa conscience par un sage rencontré par aventure, tous ses accès de jalousie par un animal qui crible de coups de bec les yeux de ses rivaux détestés, l'enfant peut alors commencer à mettre de l'ordre dans ses tendances contradictoires."⁶⁷

Le personnage du joueur est ce qui lui permet de répondre à ses désirs et c'est en cela qu'il est le lieu de ses fantasmes. Cependant, il ne peut être à lui seul le lieu de tous ses fantasmes. En effet, supposons que le sujet veuille se projeter dans une création idéalisée, les règles viendront l'en empêcher : lors de la création du personnage, le joueur doit faire des choix (de par le système de points alloués, à répartir entre les différentes capacités et caractéristiques). Le personnage pourra être beau, intelligent, fort ou adroit, il pourra être doté de pouvoirs magiques ou de compétences techniques, il pourra être séducteur, combatif, ingénieux, mystérieux, autoritaire etc., mais il ne pourra pas tout être à la fois... Mais qu'importe, il suffit pour une autre partie de créer un autre personnage, correspondant à d'autres désirs du sujet.

Le personnage comprendra donc des caractéristiques et compétences chères au joueur, il sera ce que ce dernier aurait souhaité être, conformément à son modèle de *moi idéal*, basé sur un idéal de toute puissance narcissique.

Mais cette projection n'est jamais totale. Les règles comme le fait de jouer lui-même l'empêchent : le jeu a son intérêt propre, en temps que loisir, et c'est aussi celui de pouvoir s'amuser à projeter d'autres choses que ce que l'on voudrait être. Dans le jeu de rôle, le plaisir est aussi de pouvoir expérimenter des attitudes, des aspects d'une personnalité que, consciemment et inconsciemment, on ne souhaite pas pour soi. C'est aussi un moment d'évasion, qui correspond au

⁶⁷ *ibid.*, p.106

pouvoir, durant un moment, de ne plus être soi, mais un autre.

III / Une construction identitaire

La crise identitaire et la réémergence de problématiques identitaires sont des phénomènes plus spécifiques de l'adolescence.

Ditsch, qui s'est spécifiquement intéressée à la valeur du jeu de rôle pour l'adolescent⁶⁸, a ainsi distingué plusieurs phases de l'adolescence, selon la théorie de P. Blos⁶⁹, et a pu mettre en relation avec ces phases certaines fonctions du jeu de rôle.

Ayant nous-mêmes été principalement en relation avec une population adulte, il ne nous a pas été possible de distinguer si précisément ces différentes phases. Cependant, nous avons remarqué que ces adultes faisaient, la plupart du temps spontanément, une opposition entre leur manière de jouer actuelle et celle qui était la leur étant adolescents (ou celle des adolescents en général, s'ils n'attribuaient pas à eux-mêmes cette pratique). Il nous est aussi apparu que la pratique du jeu de rôle était en relation directe avec l'identité du sujet, qu'il s'agisse de la (re)construire pour l'adolescent, ou de la maintenir et de l'affirmer chez l'adulte.

Avant d'étudier les particularités de la construction identitaire dans les phénomènes liés à la catharsis, à l'abandon des premiers objets d'amour, au narcissisme, à la consolidation du *moi*, nous nous positionnerons par rapport à cette question de l'identité à l'adolescence et à l'âge adulte.

⁶⁸ Ditsch G., op. cit.

⁶⁹ Blos P., *Les adolescents : essais de psychanalyse*(1962), Paris, Stock, 1967

III.1) Identité, adolescence et âge adulte

L'identité est une notion complexe qui fait à la fois référence à l'unique et à l'identique, oscille entre l'altérité et la similitude. L'identité, selon Erikson⁷⁰, est "un processus de réflexions et d'observations simultanées [...] par lequel l'individu se juge lui-même à la lumière de ce qu'il découvre être la façon dont les autres le jugent". Ziller considère l'identité individuelle comme une sorte de réponse sociale aux stimuli générés par les relations interindividuelles. Nous partageons aussi le point de vue de Ridarch selon lequel elle correspond à une "demande de reconnaissance, à un besoin de se sentir exister aux yeux d'autrui".⁷¹

L'adolescent est classiquement associé à une période de crise identitaire où s'opère une reconstruction de l'identité : avec la puberté et la réactivation du complexe d'œdipe, l'adolescent est amené à se détacher des modèles parentaux auxquels il avait pu s'identifier et à devoir effectuer d'autres choix d'objets lui permettant de se reconstruire une identité.

Dans ces transformations du futur adulte, Anatrella⁷² distingue trois phases :

- la puberté (12-18 ans) avec la question de la fécondité et du corps propre ;
- l'adolescence proprement dite (17-24 ans) qui a pour but d'intégrer le corps sexué et son identité dans la capacité à exister de façon autonome. Emerge ici la question d'être en relation avec les autres et les problèmes d'identité ;

⁷⁰ cité par Lipiansky E.M., *Identité et communication*, Paris, PUF, 1992, p.9

⁷¹ Ridarch G., *op. cit.*, p.17

⁷² Anatrella T., *Interminables adolescences : les 12/30 ans*, Paris, Cerf, 1988

- la post-adolescence (22-30 ans) avec consolidation du *moi* au sein d'un lien entre les nécessités de fonctionnement interne de la personnalité et les exigences de la relation extérieure. Le jeune adulte essaye de se situer affectivement et de s'inscrire dans une identité.

La position de Blos reprise par Ditsch paraît plus souple, puisque les phases proposées ne sont pas associées à un âge spécifique, étant entendu que cela varie selon l'individu. Bien que trop détaillées pour notre étude visant l'adolescence en général, nous retiendrons ces phases du fait qu'elles tiennent compte précisément des différents processus relatifs à la construction identitaire.

Ainsi nous avons :

- La préadolescence, qui marque la fin de la période de latence et est caractérisée par le réveil massif des pulsions dû à la puberté, avec l'absence d'un nouvel objet de satisfaction. La pulsion s'exprime de manière anarchique. "Toute expérience peut devenir sexuellement stimulante - y compris les pensées, fantasmes et activités qui sont dénués de toute connotation sexuelle manifeste"⁷³. C'est à cette époque que le garçon se réfugie dans la bande et fuit l'autre sexe.
- La première adolescence. Elle est caractérisée par la primauté du génital et le désinvestissement des premiers objets d'amour ainsi que par un rejet des objets internes parentaux constitués à l'œdipe. Parallèlement, "le surmoi, instance de contrôle, perd de son efficacité, ce qui laisse le moi privé de directives simples et astreignantes de la conscience. Le moi ne peut plus s'en remettre à l'autorité du surmoi, et ses propres efforts pour assurer la médiation entre les pulsions et le monde extérieur sont tâtonnants et inefficaces"⁷⁴. Ainsi le *surmoi* se modifie, de nouvelles valeurs morales s'instaurent et *l'idéal de moi* prend sa fonction dominante.

⁷³ Blos P., op. cit., p.73

⁷⁴ Blos P., op. cit., p.89

- L'adolescence proprement dite. Il s'agit essentiellement du réveil œdipien, des désirs et des conflits qui s'y rapportent et de la découverte de l'objet hétérosexuel. Une période narcissique s'instaure entre le moment de désengagement de l'attachement aux parents et l'amour hétérosexuel d'un nouvel objet. Ce processus indispensable maintient l'estime de soi et facilite la séparation tout en renforçant le *moi*.

Entre relation objectale et narcissisme, on trouvera des formations intermédiaires telles fantasmes et activités créatrices.

De nombreux mécanismes de défense se mettent en place dont :

- le déplacement de la libido à d'autres objets que les parents, ou plus simplement dans le soi,
- une accentuation du refoulement concernant les pulsions qui, provoquant du plaisir face à certaines exigences, risqueraient de poser du déplaisir face à d'autres,
- le déplacement plus marqué de l'affect lié à certaines représentations sur d'autres,
- l'isolation de certaines pensées ou comportements d'avec le reste de l'existence du sujet⁷⁵.

- L'adolescence tardive avec la consolidation des fonctions et intérêts du *moi* et la formation du caractère, avec la représentation de soi. L'adolescent établit des choix personnels, relationnels et amoureux, acquiert une constance dans ses émotions et de la stabilité dans l'estime de soi, principale réalisation de l'âge adulte selon Blos.⁷⁶

- La post-adolescence, avec l'harmonisation des divers éléments composant la personnalité, marque le passage à l'âge adulte.

A l'adolescence, donc, corrélativement à la constitution d'une personnalité, nous retrouvons les phénomènes suivant :

⁷⁵ Freud S., *L'enfant dans la psychanalyse* (1958), Paris, Gallimard, 1976, p. 260

⁷⁶ Blos P., op. cit., p.161

- extériorisation des pulsions,
- abandon des premiers objets d'amour et émergence de nouvelles valeurs,
- retrait narcissique et tentative de maintien de l'estime de soi,
- consolidation du *moi* et formation du caractère.

Concernant l'âge adulte, nous avançons l'hypothèse que l'harmonisation des divers éléments composants la personnalité, observée à la post-adolescence, n'est jamais définitivement acquise. Nous supposons ici que certaines situations de la réalité susciteront régulièrement la réactivation d'intériorisations psychiques, dont elles mettront en danger les fondements. C'est pourquoi, dans la pratique du jeu de rôle chez les adultes, nous avons pu observer des comportements typiquement adolescents, permettant, régulièrement, de consolider ces intériorisations constituant l'identité du sujet.

Parallèlement, une autre particularité de la manière de jouer "adulte" est la recherche continuelle de nouvelles identités ou aspects de personnalité afin d'étoffer celle du joueur. En ce sens, il s'agit aussi d'une forme de consolidation du *moi*.

C'est à ces quatre phénomènes précédemment évoqués que nous allons maintenant nous attacher, corrélativement à ce que nous avons pu observer dans la pratique du jeu.

III.2) Extériorisation des conflits et des pulsions

Nous avons déjà largement discuté ce principe d'extériorisation, aussi nous nous contenterons de rappeler qu'il est toujours présent dans le jeu de rôle et massif chez les plus jeunes joueurs.

Le principal avantage du jeu de rôle à ce sujet est que, comme le conte, il permet l'expression des affects et des pulsions sans ambivalence : devant la multitude d'objets pouvant être la cible de la pulsion, celle-ci apparaît à l'état brute, c'est-à-dire non parasitée par d'autres pulsions contradictoires. Ceci explique le caractère manichéen souvent rencontré dans la pratique du jeu de rôle chez les plus jeunes. Cela permet ainsi d'exprimer clairement les conflits réactivés à l'adolescence.

Comme dans le conte, "les processus internes de l'individu sont extériorisés et deviennent compréhensibles [ajoutons : de manière inconsciente] parce qu'ils sont représentés par les personnages et les événements de l'histoire"⁷⁷.

De surcroît, la pratique du jeu propose une solution aux conflits qui, s'ils ne sont résolus directement par le joueur, pourront l'être par les autres joueurs et, indirectement, être intégrés par notre sujet. Par ailleurs, la richesse des scénarii permet de rejouer les conflits, sous des formes toujours différentes et masquées à la conscience du sujet, et à force de répétitions, d'y trouver une réponse acceptable. De plus, la fin dans le jeu de rôle, généralement héroïque et positive (et qui s'accompagne toujours de gratifications) donne au joueur la certitude d'une solution satisfaisante* (on peut encore faire une analogie avec le conte se terminant par la fameuse phrase "Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants").

Le jeu de rôle permet aux pulsions d'être "déplacées sur des fantasmes et des idées"⁷⁸, phénomène qui est selon A.M. Rocheblave-Speule, une des solutions découvertes dans cette période de réactivation des pulsions par l'adolescent.

⁷⁷ Bettelheim, op. cit., p.43

* Il arrive, nous l'avons évoqué que le personnage meure ou que la fin ne corresponde pas aux espoirs : c'est dans ces cas là, toujours plus mal vécu par les plus jeunes, mais normalement relativisé par le caractère "jeu" et "sans danger" de la situation.

⁷⁸ Rocheblave-Speule A.M., *L'adolescent et son monde*, Paris, Editions Universitaires, 1969, p.97

D'une manière encore plus probante que dans le conte, le joueur dans la mesure où il participe à la création de l'histoire peut trouver un objet "idéal" destiné à accueillir la pulsion. Comme dans les contes, il pourra passer d'une identification à un personnage à une autre, et trouver ainsi la satisfaction de ses pulsions.

III.3) Abandon des premiers objets d'amour

Si nous avons vu que de nombreux objets, dont le principal, le personnage, étaient investis dans le jeu de rôle, il nous apparaît maintenant, corrélativement à la problématique adolescente que cela pourrait être un moyen de se détacher des objets parentaux.

Suite à la réactivation de l'œdipe, nous avons constaté que le sujet avait un mouvement de rejet des objets internes parentaux. "Le fait que l'investissement se retire des parents, ou plutôt de leur représentation objectale dans le moi, a pour résultat un détournement de l'énergie [...] sur le sujet lui-même. Chez le garçon, [...] ce déplacement mène au choix d'un objet narcissique fondé sur un idéal du moi"⁷⁹.

Personnellement, il nous semble plus juste de substituer à ce terme d'*idéal du moi* celui de *moi idéal*. En effet, si Freud, dans *Pour introduire le narcissisme*⁸⁰ ne fait pas de différence conceptuelle, d'autres auteurs l'ont faite après lui : il apparaît que l'*idéal du moi* serait une instance proche du *surmoi* - sinon le *surmoi*- qui pour reprendre l'expression de Lagache correspond "à la façon dont le sujet doit se comporter pour répondre à l'attente de l'autorité"⁸¹. Cet *idéal du moi* serait une "instance de la personnalité résultant de la convergence du narcissisme (idéalisations du moi) et des identifications aux parents, à leurs substituts et aux idéaux collectifs".⁸²

⁷⁹ Blos P., op. cit., p.109

⁸⁰ Freud S., "Pour introduire le narcissisme" (1914), in *La vie sexuelle* (1969), Paris, PUF, 11^{ème} éd., 1997, p.98

⁸¹ Laplanche J. et Pontalis J-B., op. cit., p.254

⁸² *ibid.*, p.184

Selon nous, à l'adolescence, le *surmoi* subirait des modifications profondes et l'*idéal du moi* prendrait une place plus marquée qu'auparavant. Ce mouvement serait rendu possible par le retrait d'un choix d'objets parentaux vers un choix d'objets narcissiques tendant vers le *moi idéal*. Cette position semble s'accorder avec la définition que donnent Laplanche et Pontalis du *moi idéal* : "une formation intrapsychique [définie] comme un idéal de toute puissance narcissique forgé sur le modèle infantile"⁸³. Il s'agit d'un idéal narcissique auquel chacun aspirerait à retourner.

Concernant plus particulièrement notre étude, deux faits méritent d'être rappelés :

- "le moi idéal sert de support à ce que Lagache a décrit sous le nom d'**identification héroïque**'"⁸⁴,
- "Pour Lacan, le moi idéal est aussi une formation essentiellement narcissique trouvant son origine dans le stade du miroir, et appartenant au registre imaginaire".⁸⁵

Nous en concluons que l'adolescent trouve dans la pratique du jeu de rôle la possibilité de réinvestir la libido dans un choix d'objets narcissiques que sont ces personnages héroïques... Ces personnages nous évoquent la situation du stade du miroir, où le joueur rencontre sur un plan imaginaire cet autre qui est aussi soi.

III.4) Valorisation narcissique

Dans cette période de transformation du *moi*, l'adolescent a besoin de conserver ou de retrouver l'estime de soi. Ceci n'est rendu possible que par une

⁸³ *ibid.*, p.255

⁸⁴ *ibid.*, p.256

⁸⁵ *ibid.*, p.256

restauration narcissique, facilitée par le jeu de rôle.

Encore une fois, nous pouvons faire le lien avec l'approche que Bettelheim a des contes de fées : "le héros [...] ne peut se trouver qu'en explorant le monde extérieur ; et, ce faisant, il découvrira «l'autre» [...] il l'aide [l'enfant] à renoncer à ses désirs infantiles de dépendance et à parvenir à une existence indépendante et plus satisfaisante"⁸⁶. De même, le jeu de rôle aide l'adolescent à se détacher de ses premiers objets d'amour et à trouver une plus grande autonomie.

Le joueur, dans le jeu de rôle, est valorisé grâce aux actions héroïques du personnage, cautionnées par les autres joueurs*.

Ce travail de renarcissisation est particulièrement important pour tout ce qui touche la problématique sexuelle sérieusement malmenée à cette période.

Ainsi, le jeu adolescent aura une coloration très nettement phallique visant notamment à restaurer les valeurs masculines (guerrier, toute puissance...). On retrouve d'ailleurs dans le chapitre "Quel rôle jouerais-je ?" des règles de base de AD & D : "Vous êtes un héros, fort et célèbre, mais vous êtes pauvre. Jour après jour, vous explorez l'inconnu. Plus vous faites de découvertes, plus vous devenez puissant et célèbre"⁸⁷. Ceci pourrait expliquer l'absence de joueuses dans cette tranche d'âge, qui ne trouveraient pas dans le jeu matière à leur propre renarcissisation relative à une problématique différente. Il ne faut pas oublier que les premiers jeux ont été conçus par de jeunes adultes pour un public d'étudiants.

⁸⁶ Bettelheim, op. cit., p.27

* "En début de partie, les joueurs s'entendent pour créer des spécialistes aux talents complémentaires. Ainsi, il y a toujours un personnage pour dire : "Laissez-moi faire, ça, c'est mon rayon". Chacun a son heure de gloire dans la partie, un peu à la façon des héros du feuilleton *Mission Impossible*" (Guiserix D., op. cit., p.27)

⁸⁷ Gygax G., *Advanced Dungeons & Dragons, Manuel des joueurs*, s.l., TSR, 3^{ème} édition, 1996, p.2

III.5) Consolidation du moi par expérimentation et identification

C'est Matelly qui nous rappelle que, d'après G.H. Mead, "la prise de rôle est la principale forme de socialisation de l'enfant, de construction du «je» et du «moi» et de la distinction avec l'«autre»"⁸⁸. Il pose la question de savoir si cela peut se rapporter aux rôles de pure fiction interprétés par les adolescents et adultes. C'est en tout cas ce que pensent beaucoup de joueurs :

"On pourrait dire d'une certaine manière, le jeu de rôle, c'est un peu comme la théorie de réincarnation. Bon, j'en parle parce que [...], le type qui m'a introduit à Casus Belli, est un fanatique de tout ce qui est réincarnation et compagnie. Lui a une théorie très intéressante, c'est que le principe de la réincarnation, c'est, tu as une âme qui, pour parvenir à un certain état d'éthique a besoin de vivre plusieurs vies. Donc une fois, elle va jouer la vie d'un méchant affreux oppresseur, et puis la fois suivante, elle va jouer la vie d'une pauvre victime, et ainsi de suite. Tu remontes ainsi une chaîne de réincarnations au fur et à mesure des âges. Et pour lui, le jeu de rôle, c'est un raccourci dans ce système-là. C'est-à-dire que le joueur de jeu de rôle avancé éthiquement selon sa théorie, se comporte exactement comme l'âme et se choisit des incarnations de différents types pour vivre des expériences de différents types telles qu'il n'aurait pas pu vivre normalement. Par exemple, je vais me faire une expérience de voleur, je me mets dans la peau d'un voleur. Je crée un voleur, vis des expériences de voleur, j'agis comme un voleur. Et puis la fois suivante, c'est un chevalier, je vais vivre les sensations d'un chevalier, les réflexes d'un chevalier, les émotions d'un chevalier. Et puis après, un petit garde minable, puis un petit orphelin qui est dans un monde cruel, qui essaye de survivre et devient ami avec une bande d'aventuriers etc. Et ainsi de suite, comme ça, on va accumuler plein d'expérience, ça peut jouer, ça peut améliorer notre personnalité –c'est lui qui le dit hein- de par toutes ces multiples expériences."

C'est aussi ce qu'évoque Moréno pour le psychodrame, à savoir qu'en interprétant un rôle, le patient aura la possibilité d'intégrer la problématique psychique qui le sous-tend.

Ainsi, comme le souligne Matelly, "l'adolescent est en effet en quête d'identité et d'identification, et le jeu de rôle lui propose de nombreux modèles et objets identificatoires"⁸⁹. Le Dr David, pédopsychiatre, présente lui aussi les

⁸⁸ Mead H. G., *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF, 1963, cité par Matelly, op. cit., p.132

⁸⁹ Matelly, op. cit., p.132

jeux de simulation comme offrant "des modèles utiles à leur personnalité en état de structuration".⁹⁰

Pour Bettelheim, c'est aussi la multitude de rôles, d'histoires, qui permet l'intégration des ambivalences, "seule façon de pouvoir réaliser une personnalité unifiée". Les contes de fées, et cela nous paraît tout aussi vrai pour le jeu de rôle, "dirigent l'enfant vers la découverte de son identité et de sa vocation et lui montrent aussi par quelles expériences il doit passer pour développer plus avant son caractère".⁹¹

Dans le jeu de rôle, il s'agit d'abord de l'interprétation de rôles sans ambivalence, d'archétypes puis, avec l'expérience et la maturité du rôliste, celui-ci est capable de s'identifier à des personnages de plus en plus complexes et d'enrichir ainsi sa personnalité.

Il s'agit donc bien d'un travail d'identification, opération par laquelle le comportement du sujet humain se modifie, lorsqu'il se laisse influencer par un autre pris comme modèle : "on se borne à reconnaître que l'identification aspire à rendre le moi propre semblable à l'autre pris comme «modèle»".⁹²

IV / Les risques inhérents au jeu de rôle

A l'origine de notre étude, était une interrogation, celle de savoir si la pratique du jeu de rôle était dangereuse pour le sujet. Afin de faire apparaître cette potentialité nocive du jeu de rôle, il nous a été nécessaire de déconstruire les principes du jeu et d'en cerner l'influence sur le sujet. Il nous est apparu que si le jeu de rôle avait effectivement une influence sur la personnalité, celle-ci avait des effets plutôt positifs. Comment dès lors expliquer les cas de suicides ou de passage à l'acte criminel qui ont parfois défrayé la chronique ? Il nous a

⁹⁰ David, "Les jeux de rôle sont-ils dangereux ?" in *Profession parents*, octobre 95

⁹¹ Bettelheim, op. cit., p.42

⁹² Freud S., "Psychologie des foules et analyse du moi" (1921), in *Essais de psychanalyse*, s.l., Payot, 1981, p.169

semblé que ces cas isolés pouvaient être imputés à une disposition particulière des sujets, que le jeu de rôle, agissant comme catalyseur, aurait révélée.

Après avoir rappelé les origines de la polémique relative à la dangerosité des jeux de rôle, nous envisagerons donc les risques de la pratique de ce loisir, que nous confronterons alors à ce que nous appelons la prédisposition pathologique du sujet.

IV.1) Aux origines de la polémique

IV.1.1) En Amérique

Suite au suicide d'un enfant, Irving Lee Pulling, sa mère, Pat Pulling crée deux mouvements, NCTV (National Coalition on Television Violence) et BADD (Bothered about Dungeons and Dragons) et mène une campagne contre les jeux de rôle⁹³. Ces mouvements, dans leurs bulletins d'information de 1985, citent une douzaine de cas de suicide ou d'actes de violence qu'ils ont pu rattacher à la pratique de *Donjons et Dragons*. C'est notamment le cas de James Egbert en 1979, avec sa fugue puis son suicide, malgré une prise en charge thérapeutique, qui fit connaître *D&D* à l'échelon national.

IV.1.2) En France

Plus proche de nous, d'autres cas de suicides et d'agressions ont été imputés aux jeux de rôle, comme en ont témoigné divers articles dans la presse ainsi que l'émission de M. Dumas, *Bas les masques*.⁹⁴

Il fut notamment question en 1995, du suicide d'un adolescent à St Etienne, interne de l'Ecole des Mines, retrouvé pendu ; d'un autre adolescent

⁹³ Stafford G., Wiseman L., Stackpole M.A, *Games don't kill : a close look at a claim*, s.l., Game Manufactured's Association, 1988

⁹⁴ Dumas M., "Attention jeux dangereux", in *Bas les masques*, émission télévisée du 11.10.95, France 2

d'un internat d'Amiens, qui s'est suicidé au pistolet à grenailles dérobé à ses parents, en 1993, et de l'agression d'un professeur à Istres, poignardé par un étudiant.

Concernant l'affaire Carpentras, les jeux de rôle furent aussi évoqués, mais il s'est avéré avec le procès qu'aucun lien ne pouvait être établi à ce sujet⁹⁵.

Nous avons à ce sujet exposé en annexe (XIII à XVIII) quatre articles de presse consacrés à ces affaires.

Au regard de l'émission de M. Dumas, par rapport à laquelle il convient de conserver une certaine prudence, tant les genres ont pu y être confondus (confusions entre jeu de rôle, livres dont vous êtes le héros, grandeur nature, paint ball etc.), nous avons pu retenir certains faits significatifs :

- les cas exposés concernent tous des adolescents,
- ces adolescents étaient dans un environnement extrêmement isolé du milieu familial, où la pratique assidue du jeu de rôle était gardée secrète et ignorée des parents,
- tous les intervenants, sauf le Dr Abgrall, ont fait allusion à une certaine fragilité des individus concernés. Ce dernier rappelle cependant d'une façon générale l'extrême fragilité des sujets à l'adolescence.

Nous formulerons de ce fait l'hypothèse que les risques de dérives pathologiques sont issus de la convergence de certains facteurs inhérents au jeu de rôle et d'une prédisposition liée à l'individu ou à une situation particulière dans laquelle il se trouve durant la période où il pratique ces jeux.

⁹⁵ L'express, 08/08/96, "Comme Timisoara", sur l'exploitation médiatique de la profanation de Carpentras

IV.2) Risques associés au jeu de rôle

IV.2.1) Le jeu de rôle comme refuge

D'un commun accord, les rôlistes, les professionnels du jeu, ainsi que tous les auteurs de travaux sur les jeux de rôle reconnaissent ce facteur qui, s'il tend à disparaître passé un certain âge, demeure très présent à l'adolescence.

Nous l'avons vu, le jeu de rôle permet l'illusion - consciente- de vivre pour un temps dans un monde issu de l'imaginaire du groupe de joueurs. Ce monde est en partie constitué de ce que le joueur y projette. Il peut donc s'instaurer comme fuite de la réalité et des angoisses qui y sont liées, ainsi que comme palliatif de la monotonie :

"tu peux t'immerger assez profondément dans le jeu. Alors je ne pense pas que cela puisse avoir des conséquences bien fâcheuses, mais je crois que des gens qui ont connu le type de fuite devant certains moments un peu désagréables de leur existence ou devant certains questionnements, je pense que ça, ça existe parce qu'effectivement, tu peux vivre dans une espèce de monde imaginaire en permanence, qui est entretenu par le jeu de rôle et qui te sert de fuite par rapport à certaines réalités. Je ne pense pas à mon sens que l'on puisse aller vers une véritable psychose, une maladie, mais il s'agit sans aucun doute d'une échappatoire qui a une puissance, un potentiel d'évasion extraordinaire. Je pense que oui. Et pour être franc, dans le club où j'étais à l'époque, le club de fac, je pense que j'étais loin d'être le seul pour qui le jeu de rôle constituait ainsi plus ou moins consciemment une échappatoire. Je dis plus ou moins consciemment parce qu'on en discutait à l'époque : on savait qu'on en faisait un peu trop, on savait qu'on négligeait nos cours, on savait qu'il y avait un risque inhérent. C'était un peu cette attitude qui était due au fait qu'il y avait un certain nombre de mecs qui étaient dans le même cas que moi, qui étaient pas très motivés par leurs études et pas très certains de leur avenir etc. et qui avaient appuyé à fond sur l'accélérateur du jeu de rôle parce que ça les arrangeait bien à ce moment-là. Mais il y avait comme une conscience de ça. Ce qui n'empêchait pas comme une fuite, la fuite dans le jeu."

Le jeu de rôle apparaît de ce fait comme pouvant être à l'origine d'un désinvestissement de la réalité. Le fait de partager cette passion - de surcroît marginalisée - avec un groupe restreint d'amis ajoute encore à ce phénomène de désinsertion sociale.

Il est également vrai, de par la projection massive que le jeu de rôle engendre dans l'imaginaire, qu'il peut aisément accaparer l'esprit du rôliste acharné, phénomène que Guiserix, avec poésie, a dénommé "risque d'obnubilation passagère en matinée".⁹⁶

Cependant, il est aussi avéré que le jeu de rôle peut être un outil socialisant, la parole et les échanges étant favorisés à l'intérieur du groupe. De nombreux joueurs ont ainsi évoqué le pouvoir curatif du jeu de rôle quant à leur timidité et à leur caractère introverti.

Par ailleurs, s'investir dans ce loisir amène aussi souvent à se documenter sur de nombreux sujets et ouvre ainsi sur d'autres loisirs liés à l'art et à la littérature.

IV.2.2) Confusion entre le réel et l'imaginaire

L'idée que le joueur puisse confondre la réalité extérieure et le monde imaginaire perçu comme réel le temps du jeu, est l'argument majeur en faveur de la dangerosité du jeu de rôle.

C'est effectivement cette confusion qui a amené les adolescents dont il est question à de tels actes pathologiques.

En toute logique, le jeu de rôle devrait cependant être distingué de la réalité : il s'agit d'un jeu, dont on a pu définir le cadre, balisé par un système de règles et différents matériaux propres aux principes de simulation. Les séances ont une fin où chaque joueur est censé, en rangeant sa feuille de personnage, remiser aussi l'identité qu'il a pu endosser. Le debriefing du scénario, où on explique aux joueurs les subtilités de la partie renforce ce retour à la réalité.

Ce cadre est cependant parfois remis en question, comme dans *Vampire* : "Rappelez-vous qu'en définitive, il n'y a qu'une seule règle dans Vampire : il n'y a pas de règle. Faites de ce jeu ce que vous voulez qu'il soit ; si les règles vous

⁹⁶ Guiserix, op. cit., p.66

gênent, débarrassez-vous en ; si elles ne fonctionnent pas pour vous, changez-les."⁹⁷

Un sociologue américain, G.A. Fine, s'est particulièrement intéressé à ce risque de confusion réel / imaginaire. Il conclut dans son étude⁹⁸ que si les talents que l'on peut développer à travers le jeu peuvent être transposés dans la vie de tous les jours, la barrière entre le fantastique et la réalité reste imperméable. Un joueur au psychisme normal, ajoute-t-il, sait faire la différence entre sa personnalité et les personnages qu'il crée, de même qu'il différencie le jeu de la vie réelle.

IV.2.3) Des thèmes maléfiques

De même que cela fut reproché en son temps à la télévision ou aux jeux vidéo, les jeux de rôles ont été accusés de véhiculer des thèmes morbides ou trop violents et de ce fait d'influencer négativement les individus.

Il est vrai que tous les cas recensés de suicide ou d'agression chez les rôlistes ont été perpétrés par des joueurs pratiquant des jeux à thèmes morbides ou qui, dénaturés par les joueurs, le sont devenus.

Les jeux de rôle, comme d'autres supports, seraient alors incitateurs d'actes violents.

Matelly distingue trois critères relatifs aux thèmes pouvant engendrer ces situations :

- Le degré de réalisme, étant entendu que plus l'univers décrit est proche de notre réalité quotidienne, plus ce qui y est vécu peut facilement y être transposé. L'exemple de *Vampire* est repris pour illustrer ses propos : "le facteur de réalisme est dans l'explication «rationnelle» du secret qui entoure dans le monde contemporain des manifestations

⁹⁷ Rein•Hagen M., *Vampire : La Mascarade*, Paris, Hexagonal, 1992, p.39

⁹⁸ Fine G.A., "Fantasy games and social worlds, simulation as leisure" in *Simulation Games* vol. 12 n°3, 1981, pp.251-279

suraturelles. Ainsi un jeu comme *Vampire* explique la présence de vampires parmi les humains depuis Caïn et développe largement le secret dont ils entourent leur existence, rendant donc tout à fait logique le fait que pour l'humanité de telles créatures n'existent pas. Pour plus d'efficacité, le livre de règles prend en partie la forme d'aveux d'un vampire repentant.⁹⁹ Les risques renvoient ici à la confusion possible entre réel et imaginaire.

- Le degré de violence : selon Matelly, "peut ainsi être estimé violent l'univers où les rapports humains sont fondés sur des rapports de force, celui où la vie humaine est considérée sans valeur, celui où le port d'armes et leur utilisation relèvent de la banalité quotidienne... La violence peut également découler directement du type d'action qui est privilégié dans le jeu. Ainsi, un jeu reposant principalement sur le combat est violent, tandis qu'un jeu privilégiant l'ambiance, l'enquête, sera peu violent. Mais il faut bien reconnaître que les jeux non violents n'existent pas, tous intègrent le combat dans les règles"¹⁰⁰. Cette fois, il s'agit d'un risque d'intégration des "valeurs" du jeu pour les reproduire dans le réel.
- Le degré d'anomie : cela concerne l'absence de norme et de morale dans le jeu. Par absence de norme, l'auteur entend aussi "l'absence de structuration de la personnalité des personnages"¹⁰¹ et cite l'exemple de jeux où les joueurs jouent des malades mentaux. Dans *L'Appel de Cthulhu*, par exemple, le risque majeur pour le personnage, en dehors de la mort qui est fréquente, est ainsi de sombrer dans la folie. Cependant, cette folie est rarement interprétée par le joueur, le personnage ayant atteint ce stade étant en général abandonné par le joueur. Dans *Histoire de fou*, au contraire, il est question d'interpréter

⁹⁹ Matelly, op. cit., pp.148-149

¹⁰⁰ Matelly, op. cit., p.151

¹⁰¹ Matelly, op. cit., p.153

un "monsieur-tout-le-monde" sujet à de régulières crises de folie, dans le monde qui est le nôtre. Parmi les caractéristiques proposées, la tendance "schizo" ou "parano", les risques de dépression, de délire de persécution, de crise d'hystérie, d'hallucination... Cependant, le réalisme du jeu est largement dénaturé par l'aspect burlesque des situations, proches du monde d'*Alice au Pays des Merveilles*.

IV.3) En relation avec une problématique personnelle

En ce qui concerne la relation entre les risques propres aux jeux de rôle et la singularité du sujet, pouvant induire des troubles de la personnalité, nous avons retenu deux hypothèses, qui ne semblent d'ailleurs pas s'exclure l'une l'autre.

IV.3.1) Le jeu de rôle comme refuge à des personnalités en péril

Nous avons vu que le jeu de rôle s'avérait être un "excellent moyen" de fuir les conflits et angoisses rencontrés dans la réalité. Durant cette période difficile qu'est l'adolescence, et face à des situations particulières (le divorce des parents à cette période a été évoqué dans plusieurs des cas), ce loisir se présente comme un véritable refuge aux contraintes extérieures.

De plus, les thèmes qu'il véhicule, notamment mystiques, peuvent attirer une population en quête d'identité, en proie à des questions existentielles.

Le jeu de rôle semble pourtant à première vue apporter des solutions à ces conflits. Il peut même, par exemple, proposer une solution de remplacement au suicide, offrant au sujet une situation bien plus satisfaisante et plus narcissisante que celle vécue dans la réalité. Si, dans la plupart des cas, le jeu de rôle permettra de se constituer une personnalité plus solide, par intégration des solutions à l'identité du sujet, dans certains cas, fort heureusement beaucoup plus

rare, il offrira une solution de remplacement à la réalité, le sujet n'existant plus qu'au travers de son personnage.

Le jeu de rôle aurait été à ce titre une manière d'échapper à une situation insupportable pour le sujet, au même titre que peuvent l'être l'alcool ou la drogue.

Nous avons supposé que le jeu de rôle permettait une construction identitaire, le joueur intégrant ce qu'il avait vécu avec ses personnages. Or, avec un sujet pour qui la réalité n'est plus supportable, la projection dans le personnage sera totale, et il n'existera plus qu'à travers lui. Les tourments de son personnage ne seront plus considérés de l'ordre du jeu, mais seront vécus comme des attaques personnelles. Cela explique à la fois les actes agressifs perpétrés dans un état délirant et les actes suicidaires, à la mort du personnage, par exemple.

Ainsi, après avoir désinvesti la réalité pour des raisons personnelles, le sujet se retrouve face au vide lorsque le jeu de rôle ne répond plus à un imaginaire satisfaisant.

IV.3.2) Le jeu de rôle comme facteur déclenchant

Le jeu de rôle peut aussi être considéré comme un facteur déclenchant de la psychose. La schizophrénie étant caractérisée par une perte de contact avec le monde extérieur, le monde imaginaire pourrait être le support idéal à un sujet schizoïde, validant ce retrait par un univers détaillé conforme aux souhaits du sujet.

A ce titre, la partie de jeu, délire conscient et circonscrit dans le temps, pourrait pour certains sujets être le théâtre d'un délire permanent. Le Dr Abgrall parle alors de personnes déréalisées, de surcroît coupées des liens

professionnels, sociaux et familiaux que peut engendrer la pratique assidue du jeu de rôle.

Les dérives pathologiques liées à la pratique du jeu de rôle nous sont apparues comme étant liées à une trop grande identification au personnage.

Celle-ci n'apparaît possible que lorsque le sujet présente une identité particulièrement fragile et évolue dans un environnement vécu comme insatisfaisant et persécutif. Le jeu de rôle favorise alors un désinvestissement de la réalité au profit de constructions imaginaires alors considérées comme réelles. Ce phénomène pathologique n'est rendu possible que lorsque le sujet ne perçoit plus le jeu de rôle comme un jeu.

Conclusion

En amont de notre recherche était la question de la dangerosité de ce loisir particulier qu'est le jeu de rôle. Certains faits divers relatés dans la presse nous avaient en effet particulièrement intrigué, d'autant qu'ayant été nous-mêmes rôliste à l'adolescence (entre 15 et 20 ans), nous n'avions à aucun moment éprouvé un tel danger.

Rapidement, il nous a semblé que la principale accusation qu'on avait pu imputer à cette pratique ludique - à savoir provoquer des troubles de la personnalité liés à une confusion entre le réel et l'imaginaire- ne pouvait être considérée qu'à partir de l'analyse de l'ensemble des phénomènes observés dans le jeu.

C'est ce à quoi nous nous sommes essentiellement attachés dans ce mémoire, délaissant quelque peu les dérives pathologiques de la pratique du jeu de rôle.

Nous avons ainsi pu déterminer que le jeu de rôle apparaissait dans les faits plutôt comme un loisir permettant au sujet de se construire une identité, plus stable, plus structurée et plus riche. Faisant office de contenant propice aux projections internes, il apparaît comme un lieu d'expérimentation dénué de risque, où le sujet est à même de se constituer des modèles identitaires qu'il pourra intégrer ; de même qu'il pourra y projeter ses conflits et ses angoisses et, grâce aux interrelations avec le groupe, y trouver des solutions.

Toutefois, il est aussi apparu qu'en raison du phénomène de projection qui sous-tend le jeu de rôle, et de sa propension à exclure le sujet de la réalité pour un monde imaginaire plus séduisant, certains sujets pouvaient en effet développer des troubles de la personnalité : la fragilité psychique de ces sujets associée aux particularités du jeu, plutôt que de consolider leur identité les a dans ces cas amenés à se construire une autre identité, conforme à l'univers du jeu et excluant la réalité.

Bibliographie

Ouvrages cités

- Anatrella T., *Interminables adolescences : les 12/30 ans*, Paris, Cerf, 1988
- Ancelin-Schützenberger A., *Le jeu de rôle*, Paris, ESF Editeur, 1995
- Bettelheim B., *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Hachette Pluriel, 1976
- Blos P., *Les adolescents : essais de psychanalyse (1962)*, Paris, Stock, 1967
- Brothers J., *Games, D&D Role Playing Game and game play*, s.l., TSR Inc., 1984
- Brougère G., *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995
- Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio coll. Essais, 1991
- Clavel-Lévêque M., *L'empire en jeu : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, CNRS, 1984
- David, "Les jeux de rôle sont-ils dangereux ?" in *Profession parents*, octobre 95
- Demange J-P; *Du jeu de rôle au psychodrame ludique*, Thèse de médecine, Université de Nancy, 1988
- Ditsch G., *L'adolescent et le jeu de rôle*, Mémoire de maîtrise de psychologie, Paris V, 1995-96
- Dupont F., *L'acteur Roi*, Paris, Les Belles Lettres, 1985
- Fine G.A., "Fantasy games and social worlds : simulation as leisure" in *Simulation and Games* vol. 12 n°3, s.l. U.S.A., Sage Publication Inc., september 1981
- Freud S., *L'enfant dans la psychanalyse (1958)*, Paris, Gallimard, 1976

- Freud S., "La création littéraire et le rêve éveillé" (1908), in *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1973
- Freud S., "Pour introduire le narcissisme" (1914), in *La vie sexuelle* (1969), Paris, PUF, 11^{ème} éd., 1997
- Freud S., *L'interprétation des rêves* (1926), Paris, PUF, 8^{ème} tirage, 1996
- Freud S., "Psychologie des foules et analyse du moi" (1921), in *Essais de psychanalyse*, s.l., Payot, 1981
- Goimard J., "Science-fiction, adolescence et violences" in *Les adolescents face à la violence*, Rey C., s.l., Syros, 1996
- Guiserix D., *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997
- Guiserix D. et al., "CB Echo : les résultats", in *Casus Belli* n°48, Paris, Excelsior Publications, 1988
- Guiserix D. et al., "Echo 91 : les résultats" in *Casus Belli* n°66, Paris, Excelsior Publications, 1991
- Guiserix D. et al., "Le jeu de rôle qu'est-ce que c'est ?" in *Casus Belli* n°80, Paris, Excelsior Publications, avril-mai 94
- Guiserix D. et al., "Résultats du sondage Echo 95" in *Casus Belli* n°88, Paris, Excelsior Publications, aout-septembre 1995
- Guiserix D. et al., "Résultats du sondage Echo 97" in *Casus Belli* n°108, Paris, Excelsior Publications, octobre-novembre 1997
- Henriot J., *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989
- Laplanche J. et Pontalis J-B., *Vocabulaire de la psychanalyse* (1967), Paris, PUF, 11^{ème} éd., 1992
- Lipiansky E.M., *Identité et communication*, Paris, PUF, 1992
- Matelly J-H., *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle : crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Presses du Midi, 1997

- Mead H. G., *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF, 1963
- Moréno J.L., *Psychothérapie de groupe et psychodrame* (1965), Paris, Quadrige PUF, 2^{ème} éd., 1987
- Reynolds P.C., *Play, language and human evolution*, 1972
- Richter J-P., *Levana ou traité d'éducation* (1811), Lausanne, L'âge d'homme, 1983
- Ridarch G., *Le jeu de rôle ludique : Une approche expérimentale des relations sociales*, Mémoire de maîtrise de psychologie sociale, Paris V, 1996-97
- Rocheblave-Speule A.M., *L'adolescent et son monde*, Paris, Editions Universitaires, 1969
- Stafford G., Wiseman L., Stackpole M.A, *Games don't kill : a close look at a claim*, s.l., Game Manufactured's Association, 1988
- Winnicott D.W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Mayenne, NRF Gallimard, 1975

Ouvrages consultés

- Abeyta S., Forest J, "Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour", in *Psychological Reports* n°69, 1991
- Amar N., Bayle G., Salem I., *Formation au psychodrame analytique*, Paris, Dunod, 1988
- Anzieu D., *Le psychodrame analytique chez l'enfant et l'adolescent* (1956), Paris, PUF, 3^{ème} éd., 1994
- Ascherman L.I., "The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents", in *International Journal of Group psychotherapy*, 1993
- Berne E., *Des jeux et des hommes*, Paris, Stock, 1975
- Chartier J-P., *Les adolescents difficiles : psychanalyse et éducation spécialisée*, Paris, Dunod, 1997

- De Grandmont N., *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck Université, 1997
- Deluz A., Gibello B., Hebrard J., Mannoni O., *La crise d'adolescence*, Paris, Denoël, 1984
- DeRenard L.A., Kline L.M., "Alienation and the game Dungeons and Dragons" in *Psychological Reports* n°66, 1990
- Douse N.A., McManus I.C., "The personality of fantasy game players", in *British Journal of Psychology*, s.l., The British Psychological Society, 1993
- Fine G.A., "Fantasy role-play gaming as a social world : imagination and the social construction of play" in *Play as Paradox*, John Loy ed., 1983
- Fine G.A., "Legendary creatures and small group culture : medieval lore in a contemporary role-playing game", in *Keystone Folklore* vol. 24, 1987
- Fine G.A., Martin D., "Satanic Cults, Satanic Play : is «Dungeons & Dragons» a breeding ground for the devil?", in *The Satanism Scare*, ed. by Best J., Richardson J. and Bromley D., 1991
- Freud S., *Abrégé de psychanalyse* (1949), Paris, PUF, 12^{ème} éd., 1995
- Klein M., *Envie et gratitude*, s.l., Gallimard, 1968
- Lorin C., *Traité de psychodrame d'enfants*, Toulouse, Privat, 1989
- Mucchielli A., *Les jeux de rôles*, Paris, PUF Que sais-je ?, 1983
- Sagot G., *Jeux de rôle : Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, s.l., Gallimard, 1986
- Segal H., *Introduction à l'œuvre de Melanie Klein* (1969), Paris, PUF, 8^{ème} éd., 1997
- Simon A., "Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons" in *Psychology in the Schools* vol. 24, October 1987
- Wallon H., *L'évolution psychologique de l'enfant* (1941), Paris, Armand Colin, 9^{ème} éd., 1991

- Widlöcher D., *Le psychodrame chez l'enfant* (1962), Paris, PUF, 3^{ème} éd., 1979
- Winnicott D.W., *De la pédiatrie à la psychanalyse* (1958), s.l., Payot, 1969

Presse consultée

- A. J-H, "Meurtre dans un jeu de rôle à Madrid", in *Libération*, Juin 1994
- Ben, "Le gendarme et les joueurs", in *Backstab* n°6, Novembre-Décembre 1997
- Bertoghe A., "Les jeux de rôle n'induisent pas la violence", in *CRIM*, ?, ?
- Billard T., "Les fanas du jeu de rôle", in *Le Monde*, 13.10.1988
- Chauvard S., "Tuer n'est pas jouer", in *Impact Médecin Hebdo* n°283, 02.06.1995
- Decamps M-C., "Assassins par jeu, dans la banlieue de Madrid", in *Le Monde*, 29.01.97
- Delannoy T., "Jeux de rôles, ...drôles de jeux", in *L'orthophoniste Périodique de la FNO* n°27, juin 1993
- Grousset V., "Ces drôles de jeux qui font peur aux parents", in *Le Figaro Magazine*, Mai 1995
- Guichard M-T., "Drôles de jeux, jeux de rôle", in *Le Point* n°1183, 20.05.95
- Guiserix D. et al., "Qui veut la peau du jeu de rôle" in *Casus Belli* n°48, 1988
- Guyot D., "Où va le jeu de rôle", in *Jeux et Stratégie* n°56, mars 1989
- Hertoghe A., "Les jeux de rôles n'induisent pas la violence", in *CRIM*, ?
- Kremer P., "Plus de 100 000 personnes pratiquent régulièrement des jeux de rôle", in *Le Monde*, Juin 1995
- Laronche M., "Drôles de jeux", in *Le Monde*, 25.07.1990

- Larue P., "Le gendarme enquête sur les jeux de rôle", in *Le Parisien*, 26.01.1997
- Lhomme T., "Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère ?", in *Casus Belli* n°91, Février 1996
- Matelly J-H, "Le jeu de rôle comme facteur de résistance au suicide", in *Backstab* n°8, Mars-Avril 1998
- Matelly J-H, "Le jeu de rôle & crime", in *Casus Belli* n°101, Janvier 97
- Paillardet P., "Drôle d'aventure au salon" et "A déconseiller aux personnes fragiles", in *La vie*, mars 1995
- Paunin T., Rosenthal P., Sagot G., "N'ayez plus peur des jeux de rôle", in *Jeux et Stratégie* n°38, avril-mai 1986
- Pighetti O., "Mon fils a trouvé la mort dans un jeu de rôle", in *Femme Actuelle* n°?, ?
- Ponce A., Poli J-L., Viau E., "Dossier : jeux de rôle", in *La croix Parents et Enfants* n°?, ?
- Rosenthal P., "Le jeu de rôle ici et maintenant", in *Chroniques d'Outre Monde* n°11, 1988
- Sahmi M., "Hystoire de fou, lancez-moi un entonnoir à 20 faces", in *Casus Belli* n°112, février-mars 1998
- Vilarasau K., "Les jeux de rôles doivent-ils inquiéter les parents ?", in *Femme Actuelle*, n°657, Avril-Mai 1997

Jeux de rôle cités

- Costikyan G., *StarWars, La guerre des étoiles : le jeu de rôle*, Paris, Jeux Descartes, 1988
- Costikyan G., Gelber D.S., Golberg E., *Paranoïa*, Paris, Jeux Descartes, 1984
- Gerfaud D., *Hystoire de fou*, s.l., Nestivequen Editions, 1998

- Gygax G. et Arneson D., *Donjons & Dragons*, s.l., TSR, 1974
- Gygax G., *Advanced Dungeons & Dragons, Manuel des joueurs*, s.l., TSR, 3^{ème} édition, 1996
- Kiesow U., *L'Oeil Noir*, Paris, Gallimard, 1985
- Pertersen J., *Kult*, Paris, Ludis, 1991
- Petersen S., *L'appel de Cthulhu*, Paris, Jeux Descartes, 1981
- Rein•Hagen M., *Vampire : La Mascarade*, Hexagonal, Paris, 1992
- Weil, Lamidey, *Nephilim*, s.l., Multisim, 1992
- Wujcik E., *Ambre, le jeu de rôle sans dé*, Paris, Jeux Descartes, 1991

Autres sources

Sites internet :

- Casus Belli
www.excelsior.fr/cb/
- Fédération Française du Jeu de Rôle
www.mygale.org/08/ffjdr/
- Le Meilleur des Mondes
www.seishin.fr/MdMondes/

Supports vidéos :

- Dumas M., "Attention jeux dangereux", in *Bas les masques*, émission télévisée du 11.10.95, France 2
- *Elfes, Fées, et Dragons : le retour*, coproduction La Sept / Arte & Gédéon Programmes, émission télévisée du 25.12.97, Arte