

# Les quatre illusions du rôliste

Auteur : Guillaume Bélisle  
Date de parution : 2 juillet 2018

---

Depuis son apparition au Québec, le jeu de rôle grandeur nature (GN) est la cible de préjugés tenaces. Heureusement, grâce aux efforts des passionnés oeuvrant dans le domaine, la pratique tend à gagner ses lettres de noblesse autant dans les milieux sportifs, culturels que ludiques. Après près de trois décennies de GN au Québec, les bienfaits de cette activité sont donc connus. Pour cette raison, nous ne prendrons guère le temps de les répéter de nouveau ici.

Toutefois, en cherchant à polir le blason du GN, nous tendons parfois à occulter des écueils pourtant bien réels qu'il transporte. Volontairement ou non, nous nous drapons d'illusions afin de nous protéger de réalités souvent fort complexes. Dans cette série d'articles inspirée du texte "5 things we lie about in larp" de Bjake Pedersen (2012), nous exposerons quatre de ces illusions risquant en permanence d'entacher, voire de corrompre, l'expérience des rôlistes avant, pendant et après les GN. L'objectif de cette présentation n'est pas de ternir le lustre de la pratique, mais de susciter une introspection permettant une amélioration de nos méthodes et idéaux.

## **#1. Le contrat entre rôlistes**

"Ce qui survient en GN reste en GN". Voilà une expression chérie par plusieurs rôlistes et prenant pratiquement la forme d'un contrat tacite. Par celle-ci, on laisse croire que les expériences vécues en tant que personnage lors de jeux de rôle resteront de l'ordre de la fiction et ne teinteront en rien les rapports vécus entre les participants hors du jeu. Plus encore, un certain mépris naîtra envers ceux et celles qui s'avèreront incapables d'échapper totalement au jeu une fois celui-ci achevé.

Pourtant, nul ne niera l'impact *positif* du jeu de rôle sur le joueur. Tout GNiste d'expérience sera

en mesure de faire la liste des amitiés durables nées lors des événements qu'il a fréquentés. Si le fait de se côtoyer dans le cadre d'un jeu de rôle permet de se découvrir des affinités avec un individu, ce serait faire preuve d'aveuglement volontaire que de penser que des inimitiés ne peuvent pas aussi naître de la même façon. En se voyant confrontés à des styles de jeu différents, des joueurs et des joueuses pourraient vivre des altercations aux racines beaucoup plus profondes que prévu.

De plus, si certains individus apprennent à développer des capacités diverses en GN (ex : aptitudes de socialisation), il est pertinent de penser que ceux-ci pourraient aussi se découvrir des faiblesses (ou des vices) face à des situations données. Dans un contexte de vie quotidienne, l'avare n'ayant jamais été placé dans une position où il devait faire preuve de générosité ne prendra probablement jamais conscience de son avarice. De la même manière, nul ne sait comment pourra réagir le rôliste n'ayant jamais été humilié publiquement dans un contexte réel et étant soudainement confronté à cette expérience après avoir été fait prisonnier par une armée ennemie lors d'une scène théâtrale.

En somme, si nous acceptons que le GN peut créer des liens positifs et élever les esprits et les coeurs, nous devons aussi concevoir qu'il peut susciter des querelles et révéler des failles parfois importantes chez un individu. Cette interrelation entre le vécu du personnage et celui du joueur ou de la joueuse est fréquemment appelé "bleed" et elle ne peut être occultée.

L'illusion dans ce cas-ci réside dans l'idée qu'un rôliste d'expérience peut être au-dessus de ce "bleed". Or, dès qu'un participant à un GN sort de sa posture de spectateur et accepte de se positionner comme acteur, il s'expose

personnellement à des situations confrontantes. Tout comme il sera désormais susceptible de tirer des expériences et leçons positives de son jeu, il ne sera plus à l'abri de ses dérives. Il faut donc cesser de marquer une ligne franche entre le personnage et le rôliste, entre l'émotion vécue en jeu et celle ressentie hors du jeu. Malgré tous nos efforts, ce qui survient en GN ne reste PAS en GN.

Que faire afin de diminuer les effets négatifs de cette absence de ligne franche? Sans qu'il n'y ait de solution claire et définitive, deux attitudes permettent d'éviter cet écueil. Premièrement, avouer, en tant que rôliste, que nul n'est immunisé contre les dérapages. Nous devons tous développer l'humilité nécessaire pour reconnaître que nous nous laisserons parfois emporter par la confusion entre les émotions ou pensées du personnage et celles du joueur ou de la joueuse. Trop souvent, la communauté rôliste elle-même pointe ces dérives comme des aberrations méritant le mépris. En agissant de la sorte, elle nie ses propres égarements et les aggrave plutôt que de les accepter et gérer. Même les rôlistes d'expérience, malgré leur potentielle relation plus raisonnée par rapport au jeu de rôle, pourraient faire l'erreur de se croire immunisés aux dérapages et, de ce fait, s'exposer au danger.

Deuxièmement, une fois cette prise de conscience effectuée, le rôliste doit verbaliser les malaises dès qu'ils se manifestent. Que ce soit directement envers le joueur ou la joueuse déclenchant cette négativité ou envers l'Organisation de l'événement, il est impératif de clarifier les sources de ces malaises afin d'éviter qu'ils ne dégèrent. La petite rancœur peut rapidement se transformer en procès d'intention et en haine tenace si elle n'est pas surveillée.

Que l'on apprécie ou non les processus psychologiques derrière tout jeu de rôle ou simulation, ceux-ci sont bien réels. C'est en les reconnaissant que nous pouvons améliorer notre expérience globale de cette pratique.

## **#2. Tout pour tous**

Les adeptes du jeu de rôle soulignent fréquemment la liberté totale inhérente, selon eux, à leur loisir. Le temps de quelques heures ou de quelques jours, un individu peut incarner le personnage de ses rêves. Cette promesse de liberté, souvent alimentée par un profond désir d'évasion, stimule la curiosité des néophytes et est chère aux vétérans rôlistes.

Malheureusement, cette promesse doit être fortement nuancée. Un personnage ne peut naître du néant. Il s'ancre toujours dans un terreau fertile susceptible de le faire éclore et croître adéquatement. Cela signifie que chaque individu a ses propres limitations. Celles-ci peuvent être à d'innombrables niveaux en fonction du contexte de jeu : charisme, intelligence(s), culture générale, apparence, aptitudes physiques, etc. Fréquemment, les limitations physiques (ex : mauvaise forme physique) seront beaucoup plus aisément identifiées et soulignées afin de démontrer l'incapacité d'un rôliste à jouer un rôle crédible. Toutefois, les limitations psychologiques étant beaucoup plus abstraites et délicates à identifier, elles font l'objet d'un tabou. Pourtant, un joueur ou une joueuse pourrait vouloir incarner un personnage inadapté à ses propres compétences. À moins d'une révélation mystique rarissime, cela se conclura probablement par un sentiment d'échec ou une caricature éhontée.

Formulons un exemple à ce sujet. Un joueur aspire à incarner un prêtre catholique dans le cadre d'un jeu de rôle grandeur nature historique. Lors d'une scène, celui-ci doit célébrer une messe inopinée en l'honneur d'un défunt. Or, n'ayant jamais pris la parole en public dans une situation d'improvisation totale et ne maîtrisant aucunement les détails de la foi catholique, le joueur bredouille des généralités, offensant en jeu la famille du mort. Que faire? Le joueur devra-t-il rompre le jeu afin d'avouer son incapacité à incarner le personnage désiré? Ou devra-t-il réviser son idéal de prêtre volubile et érudit afin de le transformer en celui d'un prêtre incompetent et bègue? Entre le malaise et le sentiment d'échec, le choix est difficile.

Faut-il alors affirmer que les rôlistes sont condamnés à reproduire ad nauseam des personnages calqués sur leur propre personne? Assurément pas. Le jeu de rôle est un fabuleux outil de découverte de soi et de développement personnel, autant chez les néophytes que chez les vétérans. Cependant, nous soutenons que nous devons être conscients des limitations individuelles au moment du jeu et de l'impossibilité de satisfaire cette soif de liberté absolue. Ce n'est pas faire preuve d'élitisme que d'aider les rôlistes à identifier leurs forces et leurs faiblesses afin de les orienter vers des rôles adaptés. Des rôles qu'ils maîtriseront, tout en étant susceptibles de les sortir légèrement de leurs zones de confort afin de nourrir cette soif de découverte.

Nous devrions abandonner cette vision idéalisée du jeu de rôle misant sur la liberté absolue, celle-ci n'étant qu'une illusion visant à auréoler les GN d'une vertu qu'ils ne possèdent pas. Plus encore, elle fait reposer sur les épaules de l'individu échouant à atteindre son rôle idéal le fardeau entier de son échec (alors qu'on lui a peut-être fait miroiter des objectifs inatteignables). Sans nier la présence de cette liberté, nous devrions plutôt, en tant que rôlistes et organisateurs, créer des outils aidant tous et chacun à se connaître en tant que joueur ou joueuse et à identifier ses capacités, limitations et zones de développement. Si un personnage ne peut croître et éclore sans un terreau fertile, nous avons la responsabilité d'aider les rôlistes à comprendre et entretenir leur propre terreau.

### **#3. Une sécurité qui va de soi**

Sommes-nous en sécurité lors de jeux de rôle grandeur nature? Dès que cette question est énoncée, l'intégrité physique des participant(e)s s'impose comme le principal danger du loisir. En ce sens, la plupart des efforts concernant les mesures de sécurité sont déployés afin de répondre à cette considération : condamner les pièces d'un bâtiment délabré, interdire l'escalade de murailles d'une hauteur excessive, sanctionner les coups d'armes en latex trop violents ou ciblés au visage, etc. L'aisance avec

laquelle on peut déceler et identifier les sources de blessures corporelles permet à la plupart des Organisations de GN de se prémunir, dans la mesure du possible, contre celles-ci.

Cependant, la sécurité émotionnelle est encore aujourd'hui trop fréquemment prise pour acquise et laissée entièrement entre les mains des participant(e)s. Il peut alors devenir tentant pour une Organisation ou une communauté de se déresponsabiliser face à des scènes ou règlements problématiques. Cela peut alors donner l'impression aux rôlistes qu'un sentiment d'insécurité face au jeu est la conséquence de leurs uniques actions, comme s'ils étaient les seuls responsables d'un malaise, d'une angoisse ou d'une anxiété indésirables. Si nous ne pouvons nier que le joueur ou la joueuse resteront toujours les principaux responsables de leur jeu, nous devons, en tant que communauté ou Organisation, user de prudence par rapport à certains sujets, puis offrir des outils afin de gérer des situations critiques.

La prudence exige tout d'abord d'évaluer scrupuleusement l'impact potentiel d'une scène ou d'un thème sur les participant(e)s. Cette évaluation ne se base habituellement pas sur la logique interne de la scène elle-même, mais sur la proximité que peuvent avoir des thèmes spécifiques avec la vie quotidienne des rôlistes. Par exemple, dans le domaine des mises à mort théâtrales, nul ne niera qu'une décapitation sanglante à la hache est beaucoup plus graphique et impressionnante qu'une pendaison. Or, hormis pour les coeurs sensibles, la simulation de décapitation s'avèrera généralement moins "risquée" émotionnellement que la pendaison. Effectivement, dans un contexte où, encore en 2017, 10 personnes par jour s'enlevaient la vie au Canada et où, tragiquement, la pendaison était l'une des méthodes les plus usitées lors de ces tragédies, la vision d'un condamné accroché au bout d'une corde pourrait déclencher chez plusieurs participant(e)s des sentiments plus que troublants. De la même manière, articuler des trames scénaristiques autour de sujets comme l'avortement, le viol ou l'orientation sexuelle pourrait comporter de sérieux risques étant

donné la forte probabilité, sur un grand nombre de participant(e)s, que certain(e)s aient été confronté(e)s à ces enjeux difficiles.

Faut-il donc faire de ces sujets des tabous absolus et ne guère les aborder dans le cadre de jeux de rôle? Oui et non. C'est ici que le jugement et l'Organisation et de la communauté globale entre en scène. Aucune règle définitive ne permet de prendre une décision infaillible évitant absolument les heurts. Toutefois, il faut prendre conscience que plus le sujet abordé sera susceptible de générer ou de faire ressortir des traumatismes, plus celui-ci s'éloignera du "jeu ludique" et se rapprochera de "l'expérience psychologique". Autrement dit, son objectif ne sera plus un plaisir superficiel localisé dans l'interaction entre le rôliste et son environnement, mais dans les transformations qui s'opèrent à l'intérieur même de l'esprit du rôliste. On ne peut pas s'amuser d'une scène d'avortement, de viol ou de suicide comme on le fait avec des chants autour d'un feu ou des affrontements à l'épée de latex. Certes, on peut explorer ces sujets sensibles afin de susciter une prise de conscience, mais on ne peut y trouver un plaisir "ludique".

En ce sens, plus une scène ou une trame s'éloignera du côté ludique du jeu afin de créer un effet profond sur le joueur ou la joueuse, plus celle-ci devra être encadrée avant, pendant et après les événements. Avant, cela pourra se faire par des ateliers personnalisés ou des avertissements généraux sur la nature des événements à venir. Pendant, cela se fera par un traitement juste (non-caricatural) du sujet de même que par la présence d'interrupteurs potentiels de jeu (ex : signes de la main préétablis) et de personnes-ressources. Finalement, après, cela fera partie d'un "debriefing" personnalisé et potentiellement privé. Dans tous ces cas, il faudra néanmoins être prêts à gérer la crise, aucune mesure ne pouvant prévoir avec certitude les réactions humaines.

Ces considérations ne sont que la pointe de l'iceberg dans la matière. Ici, l'important est de prendre conscience que la sécurité que nous

croyons entretenir lors des jeux de rôles est trop souvent illusoire. Au Québec, les GN n'offrent bien souvent aucun atelier préparatoire, ne disposent d'aucun code clair pour diminuer l'intensité d'une scène (hormis la traditionnelle rupture de jeu) et n'interrogent pas leurs participant(e)s à propos de leurs zones de confort (ou d'inconfort). Nous errons les yeux fermés, espérant éviter les chutes. Si tous les GN ne méritent pas les mêmes mesures de sécurité, nous devrions tout de même en faire un point central de réflexion lors de l'organisation de ceux-ci.

#### **#4. Un jeu innovant**

En 2013, une activité inspirée de l'univers de Battlestar Galactica fut tenue dans un destroyer -le Smaland- mouillant dans un port suédois (<http://www.celestra-larp.com/thedestroyer/>). À bord du "Monitor Celestra", vaisseau spatial ayant échappé à la menace des Cylons, les participant(e)s tentaient de cohabiter en tant que membres d'équipage aux rôles et intérêts divergents.

En 1998 fut organisé pour la première fois le GN "Ground Zero" à Turku, en Finlande. Dans le cadre de celui-ci, une cinquantaine de participant(e)s rassemblé(e)s dans un bunker revivaient l'expérience de la menace d'un bombardement atomique imminent dans la région de Tulsa, en Oklahoma, dans les années 1960. Plongés dans une atmosphère de peur profonde pendant près de trente heures, les personnages ne pouvaient que faire face au caractère inéluctable du bombardement à venir et de leur mort.

En 2017, au château de Valeč en République Tchèque, eut lieu l'événement "De la Bête" (<http://delabete.rolling.cz/eng/>). Réunissant une centaine de participant(e)s, l'activité plongeait les passionné(e)s dans l'ambiance des romans du XVIIIe siècle, de l'Ancien régime français et de la légende de la terrifiante bête du Gévaudan en France. Les individus présents pouvaient alors se lancer dans la chasse à la créature mythique faisant des ravages dans le modeste village de

Morsange, ou explorer leur propre histoire personnelle.

Le point commun entre ces trois exemples de GN dans le monde, c'est leur caractère unique par rapport aux activités auxquelles nous sommes habitués au Québec. Effectivement, le jeu de rôle Grandeur Nature au Québec s'est historiquement articulé autour de trois orientations spécifiques (confirmées par les informations du Calendrier des GN, <http://www.calendrierng.ca>). Bien que nous ne les détaillerons pas ici, nous pouvons les présenter brièvement :

1. Des campagnes de longue durée : En opposition aux scénarios isolés d'une soirée ou de quelques jours, les campagnes assurent une pérennité des personnages et de l'histoire sur une longue durée. Points d'expérience, progression technique et trames narratives de longue haleine sont alors au rendez-vous.
2. Majoritairement "médiéval fantastique" : Si les activités à teneurs "post apocalyptiques" ou "contemporaines" tendent à se multiplier depuis quelques années avec le développement de la culture des "zombis" et des communautés de "Vampire : La mascarade", les GN à saveur médiévale fantastique demeurent de loin les principales têtes d'affiche du loisir. Probablement en raison de l'impact marquant et durable des premiers GN du Québec dans le domaine (Bicolline, les Terres de Bélénos, Arkadia, Fléau, etc.), le fruit n'est jamais tombé bien loin de l'arbre lorsque vint le temps pour la relève d'imaginer de nouveaux concepts.
3. Avant tout ludique : Même si cette affirmation pourra paraître contre-intuitive pour la plupart des rôlistes québécois, le plaisir n'est pas l'unique objectif d'un GN. Ce dernier peut avoir plusieurs autres finalités : exprimer une vision du monde, sensibiliser le public à

une réalité, susciter une émotion, etc. Bien que ces finalités ne soient pas incompatibles avec la notion de plaisir pur et simple, elles ne sont que rarement la préoccupation première des GN du Québec.

Quelques GN québécois feront exception à l'une ou l'autre de ces caractéristiques, mais ceux-ci seront trop rares pour renverser cette tendance lourde. Est-ce là un mal? Bien sûr que non. Ce que nous souhaitons ici, ce n'est pas condamner les couleurs spécifiques des GN du Québec. Nous ne devons pas nier l'imagination débordante des acteurs et actrices du domaine lorsque vient le temps de perfectionner leurs techniques à l'intérieur de ces schémas. Or, nous devons prendre conscience de ces couleurs afin que nous ne nous drapions pas dans une fausse impression d'innovation. D'un GN à l'autre, les mécanismes varient et les histoires se racontent différemment, mais les paradigmes restent pour la plupart toujours les mêmes.

Si nous souhaitons que la pratique se développe, nous devons lire à propos des expériences tentées ailleurs dans le monde, explorer de nouvelles esthétiques de jeu, oser nous éloigner des sentiers battus. De nombreux rôlistes se sentent aujourd'hui délaissés par les GN du Québec. Comment pourrait-il en être autrement, l'offre étant sensiblement la même partout où l'oeil peut se poser? L'avenir des jeux de rôle québécois et leur ouverture sur une plus vaste population passe désormais par la création de nouvelles activités misant sur des paradigmes différents de ceux dans lesquels nous avons baigné jusqu'à présent.

---

Inspirations : Pedersen, Bjarke (2012). 5 things we lie about in larp. *Playground magazine*, numéro 6, 42-43.