

# PK pas PK?

*Auteur : Guillaume Bélisle*

*Date de parution : 12 juillet 2018*

---

Le PK, ou “Player killing”, est une préoccupation majeure de nombreux jeux de rôle grandeur nature ou en ligne. Perçu comme une nuisance par la plupart des organisations et participant(e)s, son identification en situation concrète ne fait que rarement consensus au sein des communautés. En tant que rôlistes, combien de fois avons-nous été témoin(te)s d’accusations de PK à la suite de conflits menant à la mort ou à la destruction, en apparence injustifiée, d’un personnage? Débute alors la grande valse des explications de part et d’autre. Tentons de pousser la réflexion un peu plus loin.

Le PK, dans sa formulation commune, est défini comme une agression menant à la mort d’un personnage et n’ayant aucun fondement narratif à l’intérieur d’un jeu de rôle. L’exemple classique sera ce joueur incarnant un personnage sillonnant les routes et tuant au hasard et sans raison convaincante ceux qu’il croise. Ses victimes, estimant avoir été les cibles d’un meurtrier au comportement insensé, affirmeront être en droit de condamner ce comportement. Cette définition sommaire établie, tentons de la raffiner afin d’en comprendre les articulations cachées.

Une question intéressante à nous poser serait tout d’abord la suivante : Le PK peut-il exister dans un contexte où il n’y a pas de jeu de rôle? En d’autres termes, doit-il nécessairement y avoir incarnation de personnage et immersion afin d’expérimenter le PK? Étonnamment, nous serions tentés de répondre par la négative. Par exemple, nous pourrions imaginer une partie de “paintball” lors de laquelle un participant, alors qu’il a pour mission explicite de capturer un dignitaire adverse, choisit plutôt, pour son bon plaisir, de tuer l’un de ses compagnons et d’abattre la cible. Évidemment, une telle attitude

sera immédiatement soulignée comme anti-sportive et néfaste au jeu, et suscitera frustration et révolte. Second exemple : lors d’une partie de “Risk”, une joueuse décide subitement, alors que cette décision pourrait grandement compromettre ses chances de gagner, de retourner ses armées contre les territoires d’un autre joueur ayant mangé la dernière part de gâteau disponible sur la table de jeu. S’en suit un débat houleux sur l’incohérence des choix de la joueuse en question. Dans ces exemples, ce n’est ni la mort, ni la perte d’un personnage qui est au cœur du scandale, mais le bris d’un contrat de jeu plus ou moins implicite.

Dans les trois cas (partie de paintball, Risk ou GN), le bris du contrat réside dans l’irrespect des fondements même du jeu, menant de ce fait à la fin de l’expérience. Tandis que l’on s’attend à ce que le joueur honore sa mission (paintball), joue du mieux qu’il le peut pour emporter la victoire (Risk) ou agisse en cohérence avec la mentalité de son personnage (GN), celui-ci décide plutôt d’introduire un intérêt entièrement externe au jeu à l’intérieur de celui-ci. Une telle attitude, si répliquée et répandue, mène nécessairement à la fin de tout jeu. Cela explique en partie pourquoi elle est perçue comme une offense grave par ceux et celles qui acceptent de soumettre leurs fantasmes individuels aux exigences du jeu en question.

La principale difficulté à laquelle les rôlistes en GN sont confrontés est celle d’identifier avec certitude si une action répond réellement à ces critères ou non. Il n’est pas rare de rencontrer l’un de ces meurtriers gratuits sillonnant les routes affirmant qu’il obéit à un schéma psychologique psychotique ou incongru chez son personnage. Dans un tel cas, il est essentiel de se référer au caractère social du jeu lui-même.

Du moment qu'une expérience ludique est partagée avec une ou plusieurs personnes, une responsabilité commune de faire perdurer le jeu apparaît. Le rôle de chaque participant(e) n'est pas de tirer égoïstement son plaisir des situations qui se manifestent, mais de trouver ce plaisir dans la perpétuation du jeu tel qu'il a été pensé à son commencement. Afin de jouer ensemble, il faut accepter un potentiel sacrifice de ses possibilités d'actions au profit d'un espace commun de jeu.

Cette affirmation peut sembler comme allant de soi. Pourtant, si on l'honore entièrement, elle implique que l'acte répréhensible ne doit pas être évalué isolément, mais en regard de ses conséquences globales sur le jeu. C'est d'ailleurs là une avenue intéressante à explorer car elle ne dépend aucunement des intentions (impossibles à déterminer avec certitude) du joueur ou de la joueuse incriminé(e), mais des effets perceptibles (observables) de ses actions. Quelques questions nous permettent alors d'établir si un acte entraîne ce bris du contrat de jeu :

- L'action peut-elle être répétée sans compromettre l'existence même du jeu?
- L'action, si reconnue comme légitime par la communauté, ébranle-t-elle la confiance qu'ont les participant(e)s envers le jeu?
- L'action est-elle à l'extérieur de l'espace de plaisir commun (ce que la communauté estime en général comme acceptable) qu'entretiennent les participant(e)s?

De la manière dont le jeu sera structuré, les réponses à ces questions varieront. D'un GN à l'autre, l'espace de plaisir commun variera, tout comme les règles de base du jeu. Un meurtre silencieux dans la forêt la nuit sera dans un GN considéré comme un bris du contrat de jeu, tandis que dans un autre il sera perçu comme un danger inévitable de la nuit. L'important ici est que nous ne tentons pas d'effectuer un procès

d'intention envers les participant(e)s : nous nous contentons d'examiner les conséquences de leurs actes.

En conclusion, le PK n'est que la façade d'une problématique plus profonde pouvant se manifester dans le cadre de n'importe quel jeu. Trop souvent, participant(e)s comme Organisations s'embourbent dans des interrogatoires visant à déceler les intentions réelles d'un(e) accusé(e) de PK. Ces procès se terminent normalement par de la frustration et des rancunes rongant une communauté. Pourtant, la priorité ne devrait pas être de déterminer les motivations d'une action, mais ses impacts sur le jeu en tant qu'expérience sociale et commune.