

Réflexions sur le Mal : La banalité du Mal

*Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 9 juillet 2018*

Des villageois chantent et festoient autour d'un feu après une dure journée de labeur. Dans leurs coeurs innocents et candides, aucune ombre ne semble pouvoir assombrir leur joie. Brusquement, un cri rauque déchire la nuit dans un boisé près de là. Quelques secondes plus tard, une horde de pillards orcs assoiffés de sang déferle sur la communauté. Certes, les bienveillants elfes tentent de les repousser, mais rien ne peut empêcher le Mal de triompher du Bien cette nuit-là.

Cette mise en situation digne des récits de Tolkien ou d'une aventure de "Donjons et Dragons" n'a rien d'unique dans le paysage du jeu de rôle médiéval fantastique. Pourtant, elle porte en elle un paradoxe inhérent à ces univers manichéens où le Bien et le Mal (ou l'Ordre et le Chaos) constituent des réalités tangibles et inéluctables : le "Mal", lorsque considéré comme une force métaphysique, perd son caractère moral afin de ne devenir qu'une force de la nature.

Effectivement, reprenons l'exemple de ces orcs démoniaques présentés dans les univers fantastiques comme des êtres foncièrement égoïstes, fourbes, sanguinaires et destructeurs. Si ceux-ci ne peuvent agir autrement que de la manière dont leurs instincts les poussent à agir, ils ne sont en rien différents des prédateurs du règne animal, voire même des phénomènes naturels. Les orcs pillent les villages tout comme les sauterelles dévorent les récoltes. Leur reprocher ces instincts malfaisants serait aussi vain que d'infliger une peine de prison à une lionne ou d'excommunier un volcan. Inversement, ces races du "Bien" tels les elfes, hobbits ou autres ne méritent en rien d'être encensées pour leurs actes altruistes ou bienveillants. Bien sûr, dans le cadre d'un jeu de

rôle, cette dichotomie pourra être génératrice de tensions, de conflits et de péripéties accessibles à tous au premier regard. Cependant, une fois l'émerveillement des premiers affrontements épiques entre Bien et Mal dissipé, plusieurs rôlistes resteront sur leur faim. Sous la mince couche de moralité apparente, les participant(e)s découvriront que le "Bien" et le "Mal" insérés au coeur de ces conflits n'ont rien de moral ou d'éthique.

Tout d'abord, précisons ce que nous entendons ici par le "Mal" afin d'éviter tout malentendu. La définition du Mal ne saurait être énoncée dans l'absolu. Si tel était le cas, nous rendrions un service fabuleux aux philosophes de ce monde! Ce qui nous intéresse dans cet article, c'est moins une définition stricte du terme que la perception qu'en ont les personnages. En s'intéressant davantage à la perception qu'à une hypothétique définition ferme, nous mettons l'accent sur la confrontation des points de vue. Voler un pain est-il condamnable? Questionnez le boulanger et l'affamé et vous obtiendrez deux réponses fort distinctes. Le Mal est donc dans l'oeil de l'observateur, non dans la réalité elle-même.

Afin que le mal (ou la perception du mal) existe, il doit y avoir un dilemme à peser, un choix à effectuer et une responsabilité à assumer. En d'autres termes, il doit y avoir acceptation de l'existence d'un libre-arbitre propre à chaque individu. La justice contemporaine a d'ailleurs intégré cette réalité depuis longtemps. Lorsqu'un accusé est reconnu comme atteint d'un trouble mental ayant affecté son comportement au moment d'un crime, ce sont les portes de l'hôpital qui s'ouvrent à lui, non celles de la prison. Sans libre-arbitre, il ne peut y avoir responsabilité entière. Le coupable doit alors

être soigné ou maîtrisé, non puni pour un choix condamnable.

Plus encore, il faut accepter l'existence d'un processus cognitif en nos esprits visant à légitimer les actions potentiellement condamnables dont nous nous rendons coupables. Par exemple, le voleur subtilisant un pain afin de se nourrir tentera de défendre la légitimité de son acte afin de pouvoir vivre avec lui-même après coup. Que ce soit en accusant le système économique pour sa pauvreté ou le boulanger pour ses prix trop élevés, le voleur saura justifier son crime afin de continuer à se percevoir comme un individu "bon". De cette manière, le vol deviendra pour lui un acte acceptable, tandis que pour la victime il sera définitivement mauvais.

L'exemple du vol de pain est un dilemme éthique classique plutôt commun. Pourtant, il met en lumière un mécanisme psychologique susceptible d'être appliqué à de multiples enjeux. Lorsque confronté à un choix difficile imposé par son environnement, l'individu cherchera toujours à rationaliser ses décisions, aussi égoïstes, cruelles et terrifiantes soient-elles. Jusqu'où irais-je si j'étais piégé dans une zone de guerre et que je devais subvenir aux besoins de mon enfant? Si, étant dans une situation financière précaire, je devais incriminer un employé innocent afin de sauver mon propre emploi? Cela signifie que, avec suffisamment de finesse, un jeu de rôle pourrait placer ses participant(e)s dans des environnements qui les acculeraient dans leurs ultimes retranchements psychologiques et les forceraient à commettre des actes dont ils ne se seraient jamais crus capables : mentir, voler, frauder, torturer, tuer, etc. Des actes qui pourraient affecter profondément les participant(e)s et ébranler leur perception de leur propre moralité

Apparaît alors plus clairement l'une des raisons pourquoi le "Mal" n'est que rarement autant approfondi dans le contexte de nombreux jeux de rôle : lorsqu'il demeure manichéen, il permet une exploration inoffensive et somme toute

ludique d'actes normalement condamnables. L'orc dévorant sa proie ou le nécromancien torturant sa victime sont suffisamment caricaturés pour ne guère ébranler le joueur qui les incarne. Plus nous cherchons à nuancer les dilemmes moraux et manipulons les environnements afin de pousser les participant(e)s à commettre des actes troublants, plus nous nous éloignons d'un jeu purement cathartique et jovial pour entrer dans la zone périlleuse de l'exploration de soi.

C'est là que la notion de la "banalité du Mal" prend tout son sens. Le Mal, ou ce que nous percevons comme mauvais, n'est pas une réalité externe à tous et chacun. Ce n'est pas une entité diabolique rôdant dans les ténèbres prête à nous tenter, ni le caractère d'une "race" d'individus foncièrement maléfiques. La propension à infliger des souffrances à autrui ou à préférer son propre intérêt à la charité existe en chacun de nous. Placés devant des choix déchirants, le citoyen ordinaire pourrait se rendre coupable des pires atrocités, pourvu qu'il puisse par la suite se déresponsabiliser, se déculpabiliser ou trouver une manière de légitimer la nécessité de son action. Ni anges ni démons, nous ne sommes que des humains tentant de vivre nous-mêmes.

En conclusion, le mal en tant que condamnation morale ne peut exister que s'il est empreint de banalité. Dès qu'il devient une réalité métaphysique ou une force inéluctable de l'univers, il perd son essence propre. Afin de subsister, il doit être perçu comme le résultat d'un choix que n'importe quel individu, jeté dans une situation donnée, pourrait légitimement effectuer, ce qui le mettrait en conflit direct avec d'autres acteurs aux environnements distincts. Or, en manipulant ainsi les environnements et réactions des participant(e)s, le jeu cesse peu à peu d'être un jeu afin de devenir une expérience psychologique. Dans un contexte où plusieurs GN cherchent à raffiner les enjeux mis en scène et à nuancer les dilemmes moraux rencontrés, il est bon de se questionner sur la mince frontière entre le jeu et l'expérience psychologique.