

L'évasion : Oui, mais...

Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 11 mai 2020

Résumé : À quoi sert le jeu de rôle? À « s'évader » répondront certain(e)s à cette question fallacieuse. Nous démontrons ici que la notion d'évasion nourrit les préjugés à l'endroit des rôlistes en tant que marginaux mésadaptés et ne définit pas, ou mal, ce loisir. Nous proposons en remplacement la notion d'Esthétiques de jeu permettant de rendre compte de la diversité des intérêts des rôlistes.

INTRODUCTION

Fréquemment marginalisé, le jeu de rôle (grandeur nature ou sur table) est l'objet de nombreuses questions de la part des non-initiés. En quoi consiste-t-il? Quelles en sont les mécanismes? Et, bien sûr, l'ultime question inquisitrice : Pourquoi s'adonner au jeu de rôle? Cette dernière interrogation est particulièrement insidieuse et nous mène, en tant qu'adeptes de ce loisir, à nous infliger une psychanalyse personnelle afin d'y répondre. Devant les regards perplexes de l'Autre, nous sommes mis au banc des accusés, devant expliquer pourquoi nous fuyons le réel de la sorte. Pourtant, demande-t-on aux amants de théâtre ou aux cinéphiles leurs motivations profondes?

Ainsi pris au dépourvu et privés d'une littérature académique et vulgarisée nous permettant d'articuler une réponse nuancée, nous sommes tentés d'affirmer que le jeu de rôle nous permet de nous évader du réel, ou revêt un rôle éducatif permettant de mieux affronter le réel lors d'un retour dans celui-ci. Or, il s'agit là d'une échappatoire fallacieuse à cette interrogation. Dans les lignes ci-dessous, nous expliquerons en quoi la notion d'évasion cause problème, puis explorerons des pistes de réponse plus respectueuses des particularités du jeu de rôle.

L'ÉVASION, OUI, MAIS...

D'emblée, clarifions notre propos : le jeu de rôle peut favoriser l'évasion de ses participant(e)s. Nul ne niera le fait qu'une immersion complète

de deux jours dans un univers médiéval-fantastique isolé de la société contemporaine, ou qu'une soirée entre ami(e)s à explorer les mystères d'un manoir hanté sous la narration d'un maître de jeu, permettent d'échapper temporairement aux soucis du quotidien. Toutefois, cette qualité n'est pas exclusive au jeu de rôle. N'échappe-t-on pas de la même manière à ces tracas lors de la projection de certains films? D'une lecture palpitante? De l'écoute d'une pièce musicale transcendante? Les arts, les loisirs -culturels ou non- et même les sports, sous certaines conditions, permettent tout autant à l'esprit embourbé de se libérer et d'évader au "réel".

Pourquoi donc exige-t-on davantage d'explications au jeu de rôle qu'aux autres pratiques? Deux pistes de réflexion nous permettent d'y voir plus clair. Premièrement, la marginalisation dont fut victime le jeu de rôle depuis près d'un demi-siècle a alimenté l'ignorance générale à son endroit. On ne peut d'ailleurs que comprendre pourquoi. Les innombrables univers de jeu imaginés, les systèmes de règles parfois opaques, les mises en scène colorées et la passion avec laquelle les adeptes discutent de leurs expériences (souvent au détriment des non-initiés) ne peuvent que confondre les spectateurs. Ne pouvant accéder aussi aisément au jeu de rôle qu'ils pourraient le faire avec une pièce de théâtre, un roman ou un film, les "Moldus" ne peuvent que se créer une image caricaturale de celui-ci. Les caricatures

étant construites à partir des traits les plus grossiers et perceptibles d'un sujet, la notion d'évasion devient une explication facile pour un néophyte souhaitant comprendre les intentions des rôlistes. Si l'on réclame des réponses au jeu de rôle (qu'importe la banalité de ces réponses), c'est que l'ignorance généralisée exige une construction mentale simple. Malheureusement, un loisir aussi diversifié, riche et complexe ne saurait être expliqué simplement.

Toutefois, ces caricatures sont alimentées par une seconde caricature, concernant cette fois les rôlistes eux-mêmes. Encore aujourd'hui, dans bien des milieux, le stéréotype du rôliste marginal mésadapté socialement est tenace. Incapable de tolérer sa vie "réelle", l'adepte du jeu de rôle fuit dans des univers imaginaires où il revêt le costume du héros. Bien sûr, nous ne saurions exclure entièrement cette explication psychologisante. Cette "fuite vers l'avant" est une réalité vécue par plusieurs (et non seulement dans les jeux de rôle). Celle-ci est cependant extrêmement fallacieuse car elle contribue précisément à la construction mentale des non-initiés : parce que tous les rôlistes souffrent d'un mal-être, ils s'évadent dans des univers imaginaires. Nul besoin pour eux d'aller voir plus loin pour l'individu "sain d'esprit" : il n'y a rien à comprendre à ces univers. Ils n'ont pas besoin de cette béquille, de ce faux-paradis, pour échapper à leur quotidienneté.

Nous ne pouvons que nous réjouir de l'intérêt du grand public envers le jeu de rôle depuis quelques années. Grâce aux efforts acharnés de communicateurs, personnalités publiques et professionnels, ce loisir tend à occuper une place grandissante dans la culture populaire. Nous devons en revanche éviter l'adoption d'un discours contribuant aux schémas de pensée traditionnels. Dans le cas contraire, nous entretiendrons les caricatures ambiantes. Une réponse nuancée s'impose.

LES ESTHÉTIQUES

Nous ne pouvons blâmer les rôlistes d'emprunter l'avenue de "l'évasion" lorsque vient le temps de

justifier leur expérience du jeu. Les recherches académiques sur le sujet, bien qu'augmentant en nombre, demeurent peu publicisées et les discussions de fond réservées à des colloques méconnus. Afin d'adopter un discours cohérent et nuancé sur la question, il nous faut donc émettre des pistes de réflexion et créer un vocabulaire correspondant. Dans le cas du présent texte, nous nous intéresserons aux "esthétiques" de jeu, concept hérité de la théorie MDA (Mécaniques, Dynamiques et (A)esthétique). Nous éviterons d'entrer dans les détails de cette théorie, mais en décrirons les grandes lignes.

La plupart des jeux sont caractérisés par une tension entre la vision des créateurs et les aspirations des joueurs et joueuses. Grâce à des mécaniques (ex : règlements, balises, algorithmes, etc.) qui provoqueront des dynamiques (ex : compétition, coopération, etc.), les créateurs suscitent chez les joueurs et les joueuses une réponse émotionnelle, ou esthétique, spécifique. Ainsi, chaque jeu sera en mesure de mettre en scène une esthétique (ou plusieurs). C'est pourquoi le *Monopoly* stimulera la fibre du défi chez les gens, mais pas celle de l'exploration ou de la narration. Inversement, des jeux vidéos comme *Paper, please* ou *Beholder* privilégieront une approche narrative, voire morale, répondant à une soif de drame.

Une connaissance des différentes esthétiques nous permettrait donc d'étoffer notre vocabulaire et de mieux cibler nos désirs réels en tant que rôlistes. La théorie MDA met en scène huit esthétiques de base, tout en spécifiant que cette liste n'est pas exhaustive et pourrait être améliorée :

- *Sensation* : Jeu comme recherche des plaisirs des sens
- *Fantaisie* : Jeu comme stimulation de l'imaginaire
- *Narratif* : Jeu comme expérimentation d'un drame
- *Défi* : Jeu comme une course à obstacles à surmonter

- *Convivialité* : Jeu comme développement et maintien d'un réseau social
- *Exploration* : Jeu comme découverte de l'inconnu
- *Expression* : Jeu comme découverte de soi
- *Observation* : Jeu comme passe-temps

Dans son article "Analyse comparative de différentes théories du jeu dans le contexte du Grandeur-Nature au Québec" l'organisateur Simon Boucher ajouta même à cette liste les esthétiques de "Compétition (Jeu comme confrontation)" et de "Création (Jeu comme héritage)", permettant de raffiner le spectre des possibilités pour les jeux de rôle de grandeur nature.

La notion d'évasion semblant s'appliquer à nombre de rôlistes se précise donc. S'évader dans le jeu (ou dans tout autre loisir) revient à combler un manque (complet ou partiel) esthétique ressenti dans sa quotidienneté. Or, ce manque n'est pas synonyme d'une carence. Un individu à la recherche d'une expérience conviviale (ou sociale) n'est pas nécessairement mésadapté socialement, tout comme un autre en quête d'expression personnelle n'est pas nécessairement opprimé par son milieu. Au contraire, nombre de rôlistes trouvent dans le jeu une extension de leur quotidienneté leur permettant d'approfondir une passion déjà bien présente dans leur vie : bibliothécaire incarnant un mage féru de connaissances, ingénieur personnifiant un forgeron renommé, musicien jouant un ménestrel, etc. Dans ces cas, nous ne parlons donc plus d'une évasion, mais d'une exploration sans limite et décomplexée de leurs passions. Voire même d'une catharsis nous permettant d'embrasser sans danger des émotions inconnues ou méconnues!

Finalement, cette recherche esthétique peut varier d'un jeu à l'autre, voire même d'une séance à une autre. Tout comme un cinéphile pourrait préférer une comédie à un drame selon son humeur, un rôliste pourrait se lancer dans une vaste entreprise d'expression personnelle ou

se poster dans une simple position d'observateur selon les situations.

CONCLUSION

Bien que pertinente sous certains angles d'analyse, la notion d'évasion ne saurait caractériser adéquatement le lien unissant les rôlistes à leur loisir. En plus d'être abusivement vague, fluctuante et applicable à nombre de loisirs, arts ou sports, elle entretient les constructions caricaturales du grand public à l'endroit des joueurs et des joueuses. L'adoption d'un vocabulaire étoffé -tel que celui des esthétiques de jeu- permet de sortir de ce cercle vicieux alimentant les préjugés à l'endroit des rôlistes.

Ce bref article ne fait que survoler cette question et n'entend pas approfondir l'incroyable complexité des volontés des rôlistes. Toutefois, nous espérons qu'il permettra de lancer une réflexion -aussi modeste soit-elle- autour du sujet. Il revient à chacun(e) d'entre nous d'enrichir notre discours par rapport aux jeux de rôle afin de mieux éduquer les non-initiés et briser la roue des préjugés à notre endroit. C'est là la première étape d'une reconnaissance à grande échelle et d'une normalisation du loisir.

Inspiration : Boucher, Simon. « *Analyse comparative de différentes théories du jeu dans le contexte du Grandeur-Nature au Québec* »