

Élitisme : Le faux-dilemme

Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 24 mai 2020

Résumé : User du terme “élitiste” en ciblant un GN ou ses politiques relève soit du chauvinisme malsain, soit d’une mécompréhension de la nature même du loisir. Toute organisation vise une accessibilité maximale, mais aucune ne désire le faire au dépend de sa proposition fondamentale.

INTRODUCTION

L’élitisme. L’ennemi juré du GN communautaire, inclusif et accessible. Comment ne pas observer d’un oeil suspicieux ces événements imposant à leurs participant(e)s des critères d’entrée jugés abusifs? Ces GN d’Europe de l’Est où chaque costume doit être une immaculée reconstitution des habits médiévaux, ou ces vétérans rôlistes qui ne jurent que par leurs poulaines de cuir conçues en tout respect des traditions historiques? Ceux-ci suscitent chez plusieurs un dédain viscéral difficile à articuler.

Or, l’élitisme en GN est un concept fallacieux. Du moins, dans le sens que nous lui attribuons fréquemment lors des débats du milieu. Opposer “Accessibilité” et “Élitisme” relève d’un faux-dilemme gangrénant la discussion dans ses racines. Dans les lignes qui suivent, nous détaillerons cette thèse à l’aide de trois arguments : la proposition artistique, la nécessaire contrainte et le danger de la comparaison. Mais tout d’abord, définissons nos termes.

DÉFINITIONS

L’élitisme, dans son sens courant, est défini comme une politique visant à favoriser ou sélectionner une élite au détriment du plus grand nombre. Évidemment, une définition circulaire du genre ne saurait nous satisfaire, celle-ci reposant entièrement sur le sens du concept “d’élite”. Une élite est un ensemble d’individus

réputés comme remarquables parmi une communauté. Au sein d’un groupe donné, une élite répond à des critères spécifiques auxquels ne répondent pas leurs compatriotes. Elle possède une fortune tandis que la masse vit dans la pauvreté. Elle bénéficie d’une éducation supérieure tandis que la majorité baigne dans l’analphabétisme. Elle jouit de privilèges sociaux inconnus de leurs subordonnés. En d’autres termes, elle est en adéquation avec l’idéal d’un regroupement, allant même jusqu’à être reléguée dans la masse si elle change de regroupement et, donc, d’idéal.

Ce qui saute aux yeux ici, ce sont précisément ces critères inhérents à l’élite. Nous ne pouvons affirmer d’un ensemble d’individus qu’il constitue une élite que parce qu’il respecte les attentes formulées par une communauté. Sans attente, il ne peut y avoir d’élite. Voilà ce dont nous devons nous rappeler dans notre présente réflexion.

LA PROPOSITION ARTISTIQUE

Un GN est d’abord et avant tout une proposition artistique. Certes, celle-ci peut être fort générique et simpliste, voire même irréfléchie, mais elle est néanmoins réelle. L’organisation d’un GN propose à ses participant(e)s un cadre créatif dans lequel ils devront imaginer, créer et incarner un personnage donné. Ce cadre sera nécessairement coloré d’intentions plus ou moins verbalisées offrant aux individus une expérience unique du jeu. Pour faire une

analogie, il s'agit d'une version complexe du thème et du style lors d'un match d'improvisation (ex : Improvisation mixte chantée ayant pour titre "La mort de Napoléon").

Il est attendu que l'organisation d'un GN et sa communauté adoptent et valorisent leur proposition artistique. Autrement dit, qu'ils formulent des *attentes* envers tout individu aspirant à rejoindre leur jeu. Des attentes qui sont propres à leur événement et auxquelles certain(e)s candidat(e)s au jeu se plieront plus adéquatement que d'autres. Ces attentes font partie intégrante du contrat de jeu accepté par tous ceux et celles souhaitant s'y greffer. Celles-ci se concrétiseront en contraintes bien tangibles résultant d'un désir de faire vivre une proposition artistique intègre et complète.

La conséquence de ces considérations est la suivante : personne n'aspire à être élitiste. Il ne s'agit pas de créer des castes de joueurs et de joueuses pour le simple plaisir, ni de nuire sciemment à l'accessibilité du jeu. Au contraire, il s'agit de préserver l'essence même de la proposition artistique du jeu. Ce n'est donc pas un débat entre "Accessibilité VS Élitisme" auquel nous avons affaire, mais à celui beaucoup plus nuancé de la gradation des attentes. *Celui où l'organisation de GN doit se demander à quel point elle accepte de sacrifier l'intégrité de sa proposition afin de faciliter la participation au jeu.*

LES NÉCESSAIRES CONTRAINTES

Si un GN est une proposition artistique, que cette proposition génère des attentes et que ces attentes se concrétisent en contraintes à l'entrée, alors aucun GN n'est complètement "accessible". Évidemment, les contraintes liées aux costumes sont souvent les plus décriées. Pourtant, en quoi sont-elles différentes de celles fondées sur les habiletés personnelles? Ou même l'éducation? Voici plusieurs exemples de contraintes limitant tout autant l'accessibilité à un événement :

- Interdire les musiques connues chez les musiciens (ex : les bardes) et les forcer à créer leurs propres oeuvres.
- Obliger des arcanistes à mémoriser des prières ou incantations en langue fictive.
- Instaurer un entre-jeu virtuel nécessitant la rédaction de résumés ou de textes.
- Forcer la lecture des textes composant l'univers de jeu et la création d'un historique cohérent.
- Associer l'évolution d'un personnage à sa présence à un événement payant.

Et ainsi de suite. La contrainte financière associée aux costumes est peut-être la plus visible, mais elle n'est guère la seule. Une contrainte pourrait de facto écarter des individus handicapés, dyslexiques, analphabètes ou ne disposant tout simplement pas du temps nécessaire pour s'intéresser aux mécaniques du jeu. Nous pourrions même aller plus loin : forcer le port d'un costume spécifique est beaucoup moins contraignant que d'obliger la mémorisation d'incantations arcaniques, le premier s'adressant à ce que possède l'individu (altérable) tandis que le second cible ses aptitudes (difficile altérable).

Tout GN impose donc ses contraintes. Un événement n'en présentant aucune ne défendrait pas de proposition artistique et, par conséquent, ne serait pas un GN. Et bien sûr, ce n'est pas parce qu'une organisation ne verbalise pas clairement ses attentes qu'elle ne les met pas en application indirectement, entre autres par le biais de la pression de la communauté.

LA COMPARAISON

Si tout GN impose des contraintes constituant l'essence du contrat entre les participant(e)s et l'organisation, où réside l'élitisme? Celui-ci réside tout simplement dans la comparaison des événements entre eux. Dans la perception des divers regroupements de GN comme étant les parties d'une plus large communauté devant elle-même obéir à des diktats implicites. Ce sont ces diktats qui nourrissent les inimitiés et les

rancoeurs entre les rôlistes : “Forcer les poulaines et les braies est une insulte aux joueurs moins fortunés!”, “Accepter n’importe quel anachronisme mène à la médiocratie!”, etc. *Il n’y a pas de définition normative de ce que devrait être un GN ; nous ne disposons que de pistes de réflexion descriptives qui évoluent au rythme des nouveaux concepts qui émergent dans le monde.*

Pourtant, aucun contrat ne lie les rôlistes à leur passion. Contrairement aux médecins prononçant le serment d’Hippocrate, ils adhèrent à ce loisir sans condition. Les seules contraintes auxquelles ils seront soumis seront celles qu’ils accepteront d’adopter en rejoignant un GN spécifique. L’accusation d’élitisme n’est donc rien d’autre qu’une démonstration de chauvinisme* chez un individu. Tout comme il ne convient aucunement pour un metteur en scène dramatique de mépriser un collègue comique pour son oeuvre, il est tout à fait inapproprié de critiquer la proposition artistique d’un GN autrement que par rapport à sa cohérence interne.

Effectivement, la seule critique qui tienne lorsque l’on s’adresse aux contraintes imposées par un jeu de rôle grandeur nature réside dans son propre respect de sa proposition artistique. Par exemple, un événement se disant éducatif et d’initiation au loisir pourrait être questionné par rapport à sa tendance à imposer des connaissances et costumes préalables élaborés. La critique, pour un rôliste, exige donc d’effectuer un effort de transposition afin d’adopter, même artificiellement et temporairement, la proposition artistique du GN ciblé.

CONCLUSION

User du terme “élitiste” en ciblant un GN ou ses politiques relève soit du chauvinisme malsain, soit d’une mécompréhension de la nature même du loisir. Toute organisation vise une accessibilité maximale. Toutefois, aucune ne désire le faire au dépend de sa proposition fondamentale. Si les propositions peuvent varier, autant dans leur contenu que dans la forme

qu’elles adoptent, aucune n’est plus digne qu’une autre d’un idéal théorique inexistant de ce qu’est le GN. Chacune offre à ses participant(e)s -qui l’acceptent librement- une expérience unique.

*Qui manifeste une admiration outrée, partielle et exclusive pour son pays ou, dans le cas présent, sa communauté.