

L'élitisme progressiste en GN

Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 3 août 2020

Résumé : L'élitisme progressiste en GN est non seulement un état de fait, mais il est aussi souhaitable. Par une compréhension fine des privilèges, pouvoirs et responsabilités de cette élite, on peut en éviter les écueils (ex : snobisme) et offrir aux rôlistes des événements plus aptes à susciter des sentiments forts et valorisants.

I. INTRODUCTION

L'élitisme. L'ennemi juré du GN communautaire et inclusif dans le langage commun. 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 observent d'un œil méprisant leurs plus jeunes partenaires de jeu? Ceux-ci suscitent chez plusieurs un dédain viscéral difficile à articuler dont il convient d'en discerner les origines et conséquences.

Or, discuter de la question de l'élitisme en GN est beaucoup plus délicat qu'il n'y paraît. Tout comme il serait inconsidéré de nier qu'une certaine forme d'élitisme conservateur gangrène les relations entre les rôlistes, ce le serait de soutenir que la lutte à l'élitisme sous toutes ses formes est une panacée. Dans les lignes qui suivent, nous étudierons le thème général de l'élitisme et de l'existence des élites en GN en trois temps. Tout d'abord, nous nous intéresserons à l'élitisme tel qu'il peut être généralement conçu dans la littérature philosophique. Par la suite, nous appliquerons nos réflexions à la pratique du jeu de rôle grandeur nature. Finalement, nous suggérerons une brève liste de « commandements » permettant d'implanter une forme d'élitisme progressiste et sain.

II. RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES

1. QU'EST-CE QUE L'ÉLITISME?

L'élitisme, dans son sens communément utilisé, 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 ses 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 ses 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 communauté et, donc, d'idéal. Au-delà de cette définition extraite des dictionnaires, il convient toutefois d'approfondir ce concept pour en étudier les racines historiques, de même que les implications philosophiques.

Le mot « élite » est issu de l'ancien français *eslite*, ou *choix*. Nous pouvons faire remonter ses

liens jusqu'au latin où il est associé au terme *eligere*, ou *choisir*. Son lien avec le verbe *élire* est alors manifeste, celui-ci référant au choix d'un candidat jugé adéquat pour un poste ou une fonction. Bien sûr, cette élection ne peut être appréhendée sous la loupe des démocraties contemporaines. Nul n'a interrogé le serf quant à son désir d'être soumis à une caste nobiliaire, tout comme aucun fidèle catholique canadien-français du XIXe siècle n'a voté pour le curé lui dictant ses sermons à l'église. La sélection d'une élite et de ses membres est un mécanisme profondément enraciné dans la société qui les accueille. L'ensemble des comportements et discours -implicites ou explicites- des membres de ladite société contribuent au prestige auréolant cette caste. Dans chacun de ses actes quotidiens, l'homme ou la femme du commun légitime -ou élit- des principes communs inhérents à n'importe quel regroupement. Dès lors, certains individus jugés plus aptes que d'autres à honorer et reproduire ces principes s'érigeront comme des élites, des gardiens du système en place, excluant de ce fait la majorité.

Au Moyen-Âge, le seigneur est le protecteur désigné de ses terres, elles-mêmes au cœur du féodalisme agraire. À l'aube de la Révolution industrielle, ce seront les capitalistes industriels qui s'accapareront ce rôle de gardien de la société productive articulée autour des villes et des usines. Nos sociétés néolibérales -voire ultralibérales- n'échappent pas à cette logique. L'argent, ou le capital, étant l'ultime valeur refuge, ceux et celles sachant la générer, voire la faire apparaître « magiquement », sont sources de fascination, qu'ils soient hauts financiers apatrides ou vedettes mondiales. Si nous osions parler en termes marxistes, nous pourrions affirmer que ces élites détiennent les moyens de production de la richesse en vogue dans une communauté à un moment donné. Dans tous ces cas, l'homme ou la femme ordinaire nourrissent et légitiment ces élites en participant au système qui contribue à les élever.

Voici ce que nous devons retenir de ces considérations : l'élitisme en tant que processus visant la création et la perpétuation d'une élite

est l'inéluctable conséquence d'un regroupement humain articulé autour de principes et de moyens de production communs. Lutter contre l'existence même d'une élite est une entreprise futile ne pouvant mener qu'à la formation d'une nouvelle élite déguisée sous des airs de banalité. L'enjeu de notre communauté n'est donc pas d'éradiquer l'élitisme, mais d'en comprendre les rouages afin d'en éviter les écueils.

2. CONSERVATISME ET PROGRESSISME

La Révolution française permit l'apparition d'un concept toujours en vogue dans certains milieux académiques : l'élitisme républicain. Opposé à l'élitisme aristocratique des anciens régimes, l'élitisme républicain entretenait des visées méritocratiques au sein de la population. Désormais, ce ne seraient plus la naissance ou la richesse qui détermineraient l'accès aux fonctions prestigieuses de la société française, mais le talent. En ouvrant les écoles à n'importe quel citoyen, tous et toutes pouvaient aspirer, pour autant qu'ils y investissent les efforts nécessaires, à des titres de pouvoir. Évidemment, avec le temps, cette conception s'avéra relever de l'utopie, les bénéfiques issus du talent d'un enfant né au sein d'une famille bourgeoise étant décuplés par rapport à celui de son semblable du commun.

Néanmoins, l'élitisme républicain ouvre la porte d'une première distinction entre deux formes d'élitisme qui nous sera utile dans nos réflexions à venir et découlant d'une question : Comment se maintient et se perpétue l'élite? Deux réponses s'offrent à nous. Tout d'abord, nous pouvons envisager une approche conservatrice où les représentants de l'élite reproduisent leurs privilèges entre eux et recrutent leurs membres dans leurs propres cercles. L'élite conservatrice ne vise ni à croître, ni à décroître. Elle est à l'image d'une aristocratie ancienne où la noblesse du sang et des ancêtres faisait foi de tout, où la possession préalable des privilèges étaient la condition d'obtention de ces mêmes privilèges.

Cependant, nous pourrions aussi concevoir une réponse progressiste à notre interrogation. À l'image de l'élitisme républicain, nous chercherions alors à préserver et alimenter l'élite en extrayant les meilleurs éléments de la masse que constitue la majorité. Dans cette logique, l'élite devient l'incarnation d'un modèle à atteindre, d'un idéal que tous et toutes pourraient, en théorie, viser.

Par ailleurs, en dehors d'une optique de reproduction de l'élite, progressisme et conservatisme se distinguent quant aux pratiques de l'élite en question. L'élitisme conservateur, comme son nom l'indique, vise à préserver l'intégrité des pratiques et des conditions d'admissibilité à l'élite. Il aspire au maintien d'un état de fait jugé adéquat ou désirable. Il ne recherche pas le potentiel créatif ou novateur, mais la capacité à répliquer et répéter. Inversement, l'élitisme progressiste accepte -et peut-être même valorise- la remise en question des pratiques internes. Sans altérer les principes aux fondements de son existence, l'élite progressiste aspire à en améliorer les mécanismes sous-jacents. Cette remise en question n'est pas que la preuve d'un souci d'efficacité ; elle est aussi la démonstration que l'élite a encore pour vocation un rôle de modèle actif, non celui d'une caste privilégiée assurant son absurde survie.

Or, ne prône pas un élitisme progressiste qui veut. Si l'intention sous-jacente est importante, elle est insuffisante pour implanter dans le réel ce mécanisme de reproduction. Il ne suffit pas de se prétendre ouvert à l'ascension sociale ; il faut aussi veiller à ce que l'ascenseur soit fonctionnel. L'éducation est cet ascenseur. Selon certains observateurs, l'échec de l'élitisme républicain réside dans celui de l'éducation. Quel est donc cet échec que nous ne devons pas reproduire? Premièrement, il est celui de l'égalité des chances. Nés dans des familles et environnements aux conditions socio-économiques variables, les individus ne jouissent pas du même accès au savoir ou aux outils permettant l'accès au savoir. L'école, en temps normal, vise théoriquement à

démocratiser cet accès. Deuxièmement, il est celui de l'innovation. La sélection des élites implique nécessairement des évaluations et des concours. Or, que visent ceux-ci? À démontrer une capacité de répétition et de reproduction et à remplir des critères prédictibles et définis? Ou à démontrer une aptitude à l'innovation et à la créativité? Trop souvent, l'école récompense la simple atteinte des objectifs au détriment de la démonstration d'une capacité profonde à la compréhension et à la création. Troisièmement et finalement, l'éducation doit être transparente quant à ses fondements et intentions. Quelles qualités permettent à un individu de rejoindre l'élite? Quels domaines d'activités accueillent les élites? Quels privilèges et responsabilités découlent de l'accès à ces domaines? Cette transparence permet à tous et toutes de discerner les contours de l'ascension sociale et de prévoir une stratégie permettant d'y accéder.

En somme, l'élitisme progressif est l'unique forme d'élitisme devant ici retenir notre attention. Et pour ce faire, il nous faut éviter les écueils d'une éducation défailante.

3. LA DISCRIMINATION

À la lumière des réflexions précédentes, nous ne pouvons nier que l'élitisme est nécessairement fondé sur une forme de discrimination. En distinguant l'élite du commun, et en identifiant certains individus aptes ou non à passer d'une catégorie à l'autre, nous accomplissons un acte discriminatoire. Or, bien que le concept de discrimination soit négativement connoté dans nos états de droits, nous devons nuancer nos appréhensions à son endroit.

Quotidiennement, nous reconnaissons, consciemment ou non, que certaines formes de discrimination sont légitimes. Par exemple, un jeune de moins de 16 ans ne peut pas prétendre à la conduite d'une automobile, un enfant trop petit peut se voir interdit l'accès à un manège et le premier venu ne peut pas s'improviser chirurgien cardiaque dans un hôpital. Au nom

d'un principe ou d'une valeur spécifique, nous pouvons refuser l'accès à une activité à un individu. Dans les exemples ci-dessus, ce sera tantôt une question de sécurité et de précaution, tantôt de compétences. Sans approfondir chacun de ces cas, nous en tirerons une conclusion : la discrimination n'est pas toujours condamnable, mais elle doit toujours être justifiée en vue d'un idéal communément reconnu et accepté.

Pour l'instant, conservons ces considérations en tête. Nous reviendrons ultérieurement sur leur applicabilité au milieu du GN.

4. LA MÉDIOCRATIE

Les concepts de *moyenne* et de *médianes* sont des indicateurs utiles afin d'évaluer la composition d'une communauté. Ces notions, utilisées dans une intention descriptive, prennent toutefois un tout autre sens lorsqu'elles sont brandies dans une optique prescriptive. Décrire ce qu'est l'individu « moyen » est totalement différent que de mettre en valeur cet individu *moyen*. Cette propension à valoriser la *normalité*, parfois même au détriment des individus s'inscrivant dans un parcours *inférieur* ou *supérieur* à cette normalité, est en soi une hypocrisie en regard des ambitions de ceux qui en font la promotion.

Si l'élitisme est le système veillant à la préservation ou à la croissance d'une élite, la médiocratie est celui veillant à préserver et faire croître le caractère de ce qui est moyen, ordinaire et commun. Le médiocrate ne se contente pas de constater les potentielles inégalités effectives entre les membres d'une communauté : il les conçoit comme une nécessaire agression à son existence. Si, pour l'élite, l'existence d'individus moyens hors de ses cercles est le fondement même de son autorité, pour le médiocrate l'élite est un affront à sa croyance selon laquelle il n'existe pas de qualité supérieure justifiant des privilèges et responsabilités distincts.

Le moyen ne souffre ni l'incompétence absolue, ni la supériorité remarquable. Ses considérations sont purement fonctionnelles, utilitaires, comptables. Elles visent à offrir à la moyenne les moyens de se reproduire elle-même, sans plus. Tant pis pour les idéaux métaphysique ou le sublime. Contrairement à l'élitisme conservateur qui vise cette même ambition de préservation de son privilège restreint toujours dans une optique de maintien de sa base, la médiocratie souhaite que tous obéissent à ses diktats afin de s'accroître sans fin : tous et toutes doivent y participer. Seul le pouvoir de se préserver compte, qu'importe si le détenteur de ce pouvoir est doté ou non d'habiletés ou de savoir le justifiant.

D'aucuns pourraient ici s'interroger sur les aspects néfastes de cette médiocratie. Certes, celle-ci s'oppose à toute forme de discrimination non-fonctionnelle, mais en quoi est-ce un mal? La problématique liée à la moyenne érigée en norme ne réside pas dans ce qu'elle permet, mais dans ce qu'elle dévalorise. Au cœur de ce système trône le concept d'accessibilité. Autrement dit, poussée à l'extrême, elle s'intéresse à ce que l'individu *est* à l'instant, contrairement à un élitisme progressif qui se penche sur ce qu'il pourrait *devenir*. À encenser l'actif actuel, on décourage le potentiel futur. Ce qui provoque profondément, ébranle et, par conséquent, ouvre la porte à des idéaux non-utilitaires est vu comme une preuve de mépris. Chaque être est unique et merveilleux tel qu'il est, même s'il est noyé dans la masse des individualités.

En résumé, rappelons-nous de ceci. La moyenne érigée comme norme -la médiocratie- et faisant de l'accessibilité son principe directeur peut, dans ses pires dérives, pousser une communauté à la stagnation, à la complaisance et au refus du sublime.

5. LE SUBLIME

Aborder le thème du « sublime » dans une réflexion portant sur le jeu de rôle grandeur

nature peut paraître exagéré. Nous sommes rendus bien loin du *buffer larp* réalisé à la « bonne franquette »! Or, peut-être en sommes-nous plus près qu'il n'y paraît.

Qu'est-ce que le sublime? Dans le langage populaire, le sublime est graduellement devenu synonyme du « très beau ». Lorsque l'on souligne l'incroyable beauté d'un paysage ou d'une peinture, on use souvent de ce qualificatif. Parfois, on l'appose même à ce qui ne saurait être perçu comme beau, mais stimulant au plus haut point certains sens (ex : « Cette soupe est sublime! »). Pourtant, philosophiquement, le sublime tire ses racines dans l'Antiquité, celui-ci étant étudié dans le *Traité du sublime* attribué au philosophe grec Longin. Ainsi présentera-t-il ce concept :

« [T]out ce qui est véritablement sublime a cela de propre, quand on l'écoute, qu'il élève l'âme, et lui fait concevoir une plus haute opinion d'elle-même, la remplissant de joie et de je ne sais quel noble orgueil, comme si c'était elle qui eût produit les choses qu'elle vient simplement d'entendre. »

Le XVIII^e siècle verra apparaître une réinterprétation du concept par, entre autres, la plume du philosophe prussien Emmanuel Kant. Dans sa *Critique de la faculté de juger*, le rigoureux penseur distingue le *Beau* du *Sublime*, leur attribuant des significations nouvelles, mais pas complètement étrangères à la conception antique. Le Beau se situe dans l'ordre et l'harmonie d'une réalité spécifique, limitée, circonscrite. Tel paysage naturel est qualifié de beau par son observateur car celui-ci juge que ses formes, couleurs et agencements lui apportent satisfaction. Le Sublime pour sa part découle de quelque chose d'illimité en dehors du pouvoir de représentation et de conceptualisation. Face au paysage sublime, le spectateur ressent une incapacité à saisir rationnellement l'apparent infini qu'il contemple. Infini qu'il parviendra éventuellement à verbaliser partiellement, mais jamais pleinement. Le sublime pour Kant, c'est l'émotion causée par la vue d'une chaîne de

montagnes se perdant dans les nuages, d'un océan azuré s'étendant vers l'horizon, de la voûte céleste où s'illuminent mille et mille étoiles... Nous n'entrerons toutefois pas dans le détail de la pensée kantienne, celle-ci trouvant ses limites dans le cadre de notre réflexion. Effectivement, selon Kant, le sublime ne saurait être appliqué à la plupart des œuvres d'art, celles-ci n'étant que rarement désintéressées.

Le sublime occasionne un vertige initial face à une œuvre dont on ne saurait discerner clairement les contours. À son origine se trouve une sensation de flottement plus ou moins douloureuse inhérente à une expérience dépassant en tout point ce que nous connaissons, ce que nous sommes même en mesure de connaître. Chez celui ou celle s'abandonnant à ce vertige apparaîtra alors un moment de grâce lors duquel on réussira, ne serait que partiellement, à concevoir sa propre relation à l'objet du sublime. Ce sentiment atteindra son apogée dans ce constat admiratif de la distance étourdissante entre l'objet d'observation et le sujet, ou au contraire dans la découverte d'une intimité inattendue. Le sublime élève et magnifie, il transcende.

Comment atteindre le sublime? Voilà une question sans réponse. Le sublime ne saurait être provoqué de force ou systématiquement. Celui-ci est avant tout issu de la subjectivité d'un individu, ce qui signifie qu'il ne pourrait être extrait du contexte. Les facettes de ce contexte sont innombrables : le moment, l'état d'esprit, l'expérience passée, la perception de l'objet et des agencements qui le constituent, les goûts, etc. L'artiste ne peut qu'offrir aux spectateurs ce qu'il estime être les conditions propices d'apparition du sublime à cet instant, puis espérer.

En somme, gardons à l'esprit pour le moment que le sublime est le puissant sentiment découlant du vertige éprouvé face à une perception de l'infini, puis dans la transcendance éprouvée par une prise de conscience de la relation intime entre le témoin et cet infini.

III. JEUX DE RÔLE **GRANDEUR NATURE**

À la lumière des prémisses théoriques précédentes, affairons-nous maintenant à réfléchir à trois questions appliquées directement au jeu de rôle grandeur nature : L'existence de l'élitisme en GN, sa pertinence, ses dérives et les pratiques acceptables.

1. L'EXISTENCE DE L'ÉLITISME EN GN

L'élitisme est-il une réalité inhérente aux jeux de rôle grandeur nature? Et si oui, quelles en sont les manifestations? D'emblée, il convient de rappeler que l'élitisme s'applique d'abord et avant tout à une communauté spécifique. Tel que nous l'avons vu précédemment, la nature d'une élite au sein d'un regroupement humain découle des principes à ses fondements. Nous devons donc nous interroger sur quelle communauté porte notre réflexion. Malheureusement, la réponse à cette question en apparence simple est fort complexe. Il n'y a pas *une* communauté du GN, mais de nombreuses. Nous nous en tiendrons toutefois à deux types : la communauté globale et la communauté intra-GN.

i. La communauté globale

Ce que nous qualifions de « communauté globale des GN » rassemble implicitement toutes les organisations d'événements, les joueurs et joueuses actuels et potentiels et les acteurs et actrices du milieu dans une région géographique donnée. Il s'agit de tous ceux et celles affirmant, aujourd'hui ou dans un futur proche, pratiquer ou vouloir pratiquer le GN. Ensemble, ces dizaines d'organisations et ces milliers d'individus partagent un objectif à peu près similaire : susciter des sentiments. Cet objectif peut être étudié sous deux angles nous permettant de mieux en comprendre les dynamiques sous-jacentes : la nature des sentiments stimulés, et les modalités de leur apparition.

Les expériences créées en GN s'articulent autour d'une quête de sentiment spécifique. Par la mise en scène résultant de la co-réalisation entre une organisation et les participant(e)s, quatre grandes branches de sentiments durables, selon la théorie atomistique, seront mis de l'avant : fierté, connivence, liberté et harmonie. À l'intérieur de chaque branche, et parfois même sur plusieurs de celles-ci simultanément, des émotions ponctueront l'expérience : émerveillement, déchirement, colère, joie, euphorie, apaisement, etc. Rappelons ici la distinction entre un sentiment et une émotion. Le sentiment est un état affectif complexe, assez stable et durable, lié à des représentations cognitives. Il perdure dans le temps et n'est pas associé à une situation unique. L'émotion pour sa part est généralement brusque et momentanée, en réaction à un stimulus spécifique. Une succession d'émotions, ou une émotion puissante, peuvent -sans que ce ne soit un automatisme- donc mener au développement d'un sentiment. La fréquentation d'un GN vise toujours l'atteinte d'un ou de plusieurs sentiments, que le processus soit conscient ou non.

C'est dans les modalités de la stimulation de sentiments que se dévoile la particularité des GN. Effectivement, le GN n'est pas l'unique médium artistique faisant des sentiments sa quête première. La littérature, le théâtre et le cinéma, par exemple, en font tout autant. Un GN est donc caractérisé par quatre atomes invariablement présents :

- Une proposition artistique fondatrice commune (atome esthétique).
- Des règles venant encadrer plus ou moins fermement les initiatives et interactions des participant(e)s (atome tactique).
- Un appel à l'action impliquant une proposition, une fenêtre d'action, une invitation à l'action, une rétroaction et une transformation (atome moral).
- Une place à la co-création dynamique du scénario (atome social).

En jonglant avec les déclinaisons de ces atomes, un GN se distinguera d'un autre et permettra l'apparition d'émotions et de sentiments distincts. Les organisations devront alors répondre à des questions extrêmement concrètes. Mettent-elles en scène un univers de jeu réaliste ou fictif? Des activités uniques ou en format de campagne? Un livre de règles tenant sur quelques pages ou une encyclopédie régulant chaque éventualité? Une finale prévisible ou entièrement ouverte? Une activité intime de vingt participant(e)s ou un événement à grand déploiement?

Chaque GN est donc unique, autant dans les sentiments qu'il stimule que dans les réponses qu'il offre aux questions ci-dessus. Certes, sa proposition peut être relativement générique, voire même irréfléchie, mais elle est néanmoins réelle. Un cadre créatif est proposé dans lequel les participant(e)s devront imaginer, créer et incarner un personnage donné. Il est attendu que l'organisation d'un GN et sa communauté adoptent et valorisent leur proposition. 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 les candidat(e)s au jeu devront se plier. Ces attentes font partie intégrante du contrat de jeu accepté par tous ceux et celles souhaitant s'y greffer.

L'élite de la communauté globale des GN est précisément cette caste fluctuante d'individus - joueurs/joueuses ou organisateurs/organisatrices- détenant le pouvoir de déterminer, officiellement ou officieusement, les modalités du jeu et les sentiments recherchés dans un événement. Ce sont les *créateurs du jeu* qui fixent les attentes. Plus encore, par leur coordination volontaire ou involontaire, ces événements disparates définissent la « couleur » du GN en général dans une région, séparant le digne de l'indigne, déterminant qui pourrait et devrait, et comment, rejoindre le cercle restreint des créateurs et créatrices. Ce sont les individus détenant le pouvoir créatif dans cet univers où la création fait foi de tout. Ce sont eux qui fixent

les *règles du jeu*, mais qui ne pourraient exister sans l'accord tacite de la majorité qui accepte de *jouer le jeu*. C'est cette élite qui, selon diverses méthodes et de façon décentralisée, fixe les conditions d'entrée en son cercle. D'aucuns chercheront à nier ce fait, prétextant dans une approche médiocrate qu'ils appartiennent à la majorité ordinaire, mais ce sera là un aveuglement volontaire ; nier la détention d'un tel pouvoir sur une communauté ne peut que mener à un refus d'en assumer les responsabilités afin d'en conserver exclusivement les privilèges.

L'élitisme dans la communauté globale existe donc bel et bien. Non pas comme une malédiction dont il faut se libérer, mais comme une réalité qu'il faut accueillir et assumer. Ce n'est que de cette manière que l'on pourra élaborer des pratiques acceptables s'éloignant du conservatisme et embrassant le progressisme.

ii. La communauté intra-GN

Si plusieurs individus se disent « GNistes » et participent à une même communauté globale au contours flous, la plupart appartiennent d'abord et avant tout à une « sous-communauté » relevant d'une proposition spécifique (d'un GN précis). Ce n'est pas son statut de GNiste qui le définit, mais celui de « GNiste de *ce* GN ». Dans chaque événement apparaîtront une ambiance générale, des dynamiques particulières, des relations de pouvoir, des interdits, etc. On ne peut donc pas occulter la question de l'existence de l'élitisme dans une communauté intra-GN.

À l'intérieur d'un événement dont la proposition fut déjà définie, le plus important pouvoir dont peut disposer un individu est celui de l'application des modalités du jeu. Effectivement, les créateurs et créatrices peuvent définir le cadre du jeu, mais ce ne sont pas nécessairement eux qui, dans le réel, veillent à la déclinaison de ce cadre. Ce ne sont pas eux qui accordent ou refusent l'accès à une scène donnée, qui créent des regroupements monopolisant certains mécanismes ou qui

banalisent certaines pratiques ou attitudes. Ce pouvoir extrêmement important de rendre le jeu repose entre les mains de ceux et celles que nous appellerons les *gardien(ne)s du savoir*.

Les gardien(ne)s du savoir d'un GN, ce sont les individus -souvent des participant(e)s d'expérience- détenant une compréhension fine des articulations de l'événement en question. Comme le consacre l'expression, ils y nagent comme des poissons dans l'eau, chaque modalité du jeu étant pour eux un tremplin vers le sentiment recherché. Ils sont les absolus opposés des néophytes progressant à tâtons dans une proposition confuse et se buttant constamment à des variables peu maîtrisées les empêchant de goûter pleinement l'expérience qui s'offre à eux. Les gardien(ne)s du savoir ne sont pas que ceux et celles détenant les pouvoirs sur l'inclusion des autres ; ils créent et incarnent dans le réel les conditions même d'inclusion. Ils sont le modèle à observer pour le commun, un idéal à atteindre afin de profiter pleinement du potentiel du jeu.

Ce privilège peut être interprété -parfois avec raison- comme du favoritisme de la part des créateurs et créatrices envers certains individus ou regroupements. Or, leur existence est une obligation liée au processus initiatique de l'activité. Pour prétendre accéder au sentiment derrière une proposition, une initiation aux mécanismes, concepts et dynamiques doit avoir lieu, et cette initiation doit être menée par quelqu'un. La dérive associée au favoritisme survient lorsque les gardien(ne)s du savoir délaissent cette responsabilité initiatique et éducative et se contentent de jouir de leurs privilèges. Il ne suffit pas d'incarner ; il faut aussi partager. Il ne suffit pas de rendre accessible ; il faut activement inclure.

Encore une fois, on ne peut donc que déduire de ces réflexions que l'élitisme intra-GN est une réalité. Les gardien(ne)s du savoir n'existant que par le respect que leur accorde la majorité, ils veillent à la préservation et à la transmission d'un idéal. Il reste alors à déterminer si cette préservation et transmission vise le maintien de

leurs propres privilèges, ou si elle est destinée à élever les esprits.

En terminant, il convient de mentionner que les mêmes individus peuvent être à la fois les élites de la communauté globale -les créateurs- et celles de la communauté intra-GN -les éducateurs-. Sans être nécessaire, cette association sera fréquente, voire probable.

2. LA PERTINENCE DE L'ÉLITISME EN GN

Comme nous l'avons vu, l'élitisme en GN ne saurait être nié. Nous avons d'ailleurs tenté de le présenter le plus objectivement possible en tant que système découlant naturellement de la formation d'une communauté. Toutefois, nous pourrions devant ce constat chercher à modifier cet état de fait, à lutter contre l'existence même d'une élite afin de donner au rôliste « ordinaire » tous les moyens de sa quête de sentiment. Nous tenterons désormais de démontrer pourquoi cette tentative serait néfaste pour la pratique. Notre attention se portera moins sur la possibilité même d'éliminer l'élite -est-ce possible?- que sur les dangers qui y seraient associés.

Comme l'affirme le philosophe Jacques Rancière :

« Est maître tout ce qui nous provoque, et aussi éventuellement, tout ce qui vous souffle des réponses par rapport à la provocation. »

La principale récrimination du public envers une forme d'élite -et d'élitisme- provient de cette provocation. Dans l'œil du médiocrate, l'élite est le reflet de sa propre incapacité. Or, plutôt que de voir dans cette provocation et la souffrance qui l'accompagne une invitation à s'élever, il cherchera à éliminer la source de la provocation. Pourtant, comme l'écrit la philosophe Sylvie Paillat :

« Le pouvoir de l'élitisme méritocratique n'est pas un pouvoir factice, de simple titre ou de fonction. Il ne relève pas du désir de

puissance et de domination mais repose sur le savoir comme valeur intellectuelle et morale, savoir qui sert d'unique critère pour accéder au rang des meilleurs, appelés à l'exigence fondamentale de l'excellence. Dans l'élitisme méritocratique, le savoir est donc premier par rapport au pouvoir qui en découle. »

Autrement dit, l'élite légitime -méritocratique et progressiste- détient un savoir, une valeur, précédant et justifiant son pouvoir. C'est par ce savoir et cette valeur qu'elle peut souffler des réponses à ceux et celles qu'elle provoque. En acceptant une élite créatrice dans la communauté globale du GN, nous acceptons l'idée que certains individus sont les témoins d'un idéal échappant à la moyenne dans l'immédiat, mais sujet à être théoriquement partagé. Comme artistes, cette élite ouvre des portes vers des considérations supérieures, élevant l'esprit, l'anoblissant. Certes, ce processus forcera le ou la rôliste à s'extraire de sa quotidienneté, du confortable, mais il lui permettra d'accéder à des émotions et des sentiments insoupçonnés.

Dans la plus parfaite situation, l'élite prétendra même créer les conditions d'accès au sublime. Que sera le sublime dans un GN? Ce sera ce moment où, lors d'une scène particulièrement immersive, un vertige s'emparera du rôliste, l'expulsant hors de sa propre individualité. Pendant un instant, il ne sera plus un joueur revêtant un costume ou une participante simulant une personnalité fictive. Il deviendra partie intégrante du *croire-ensemble*, de l'illusion que les participant(e)s s'affairent collectivement à animer. Le spectateur et l'acteur ne feront alors plus qu'un. Ainsi projeté hors de son être rationnel et rationalisant, il perdra pied. Ce n'est qu'ensuite qu'il reprendra contrôle de son être, comprenant cette fois le lien profond qui l'unit au sentiment général auquel il contribue à créer. Ce sera cette mère endeuillée à la mort de son fils, ce guerrier faisant corps avec sa troupe au combat, le zélate galvanisé devant un autodafé, etc. La création des conditions d'accès au sublime est un art

complexe exigeant savoir, expérience et sensibilité.

Dans la communauté intra-GN, les élites que sont les gardien(ne)s du savoir jouent elles aussi un rôle essentiel, tel que nous l'avons vu plus haut. Nous ne répèterons donc pas les caractéristiques et bienfaits de cette catégorie d'individus. Cependant, nous pouvons souligner que, en plus de ce que ceux-ci *font*, ce qu'ils *sont* joue un rôle de premier plan dans la tenue d'un GN. Ils sont en effet les démonstrations vivantes des réussites de l'événement auquel ils participent ou, inversement, de ses échecs. Par l'observation de ces individus, un néophyte ou un(e) participant(e) peut déceler le champ des possibilités existantes. Ainsi, si le GN prétend favoriser la connivence, mais que ses élites montrent tous les signes d'une compétition malsaine, il y aura matière à se questionner sur sa proposition réelle. En plus de montrer la voie, les élites incarnent cette voie.

Les élites étant essentielles aux communautés du GN, l'élitisme l'est tout autant. Tel que l'énonçait le philosophe John Rawls, les inégalités peuvent exister, pour autant qu'elles soient au bénéfice des plus désavantagés et que l'accès à l'élite soit ouvert à tous et toutes. Néanmoins, toutes les formes d'élitisme ne sont pas souhaitables et nous devons nous méfier les dérives dangereuses.

3. LES DÉRIVES DE L'ÉLITISME EN GN

Précédemment, nous avons identifié deux formes d'élitisme : conservateur et progressiste. Nous avons clairement établi que la première était une perversion issue de la confusion des privilèges et responsabilités d'une élite tandis que la seconde, désirable, ouvrait les cercles de l'élite aux méritants par le biais d'une éducation non-contraindante, créative et universelle. Or, dans l'imaginaire collectif, ces nuances n'existent pas : l'élitisme est un mal à éradiquer. On ne peut imputer cette tendance uniquement à la médiocratie en vogue et nous devons faire un examen de conscience pour reconnaître les torts

passés et présents des élites dans le milieu du GN.

L'élitisme progressiste ne repose pas sur le *jugement*, mais sur l'*évaluation*. La distinction entre ces deux termes peut sembler ténue, mais elle est cruciale. L'élite progressiste n'émet pas une opinion sur le commun. Elle ne méprise ou ne dédaigne pas. Toutefois, elle évalue -au sens d'estimer la valeur- les individus afin de déterminer leur situation par rapport aux principes de la communauté. La confusion entre ces deux attitudes est à l'origine d'une grande part de la haine que s'attirent les élites en GN et peut être résumée par un mot : snobisme.

Le snob est celui qui a l'ambition d'être accepté (ou est accepté) par l'élite d'une communauté et qui adopte sans discernement et avec ostentation ses idées, goûts et usages. Lorsqu'il portera un regard hautain sur ceux et celles ne répondant pas à ces critères, on dira qu'il se plaît à snober, donc à traiter de haut et mépriser autrui. En agissant ainsi, le snob estime que le pouvoir, ou l'apparence de pouvoir, est l'unique valeur méritant considération et que le savoir ou la valeur qui lui sont sous-jacents n'ont qu'une importance secondaire. En GN, c'est précisément le snob que l'on répugne. C'est ce joueur au costume fidèlement historique qui ricane en apercevant une tunique du mauvais siècle, cette joueuse levant le nez sur une scène avec un nouveau participant sous prétexte que la qualité de son jeu est insuffisante, cet adepte d'un événement spécifique ridiculisant ceux et celles fréquentant un autre événement jugé inférieur en qualité, etc.

Le snob oublie deux faits. Premièrement, qu'il est extrêmement complexe, voire impossible, de comparer les propositions de GN. Nous pouvons les étudier et les critiquer par rapport à leurs propres ambitions, mais rarement par rapport aux réalisations d'autres événements. Deuxièmement, que même s'il était possible de mener une comparaison, celle-ci ne devrait pas viser la diminution de la valeur des objets de comparaison, mais leur amélioration. Tandis que l'élite progressiste tend la main et éduque, le

snob rejette et méprise. Lorsque l'on reconnaît cette attitude, il convient donc de l'appeler par son vrai nom : snobisme.

Par ailleurs, l'élite progressiste ne cherche pas à préserver ses privilèges, mais à les partager avec les méritant(e)s, même si cela signifie l'agrandissement de son propre bassin. Elle est consciente que, loin d'être dilués avec l'arrivée de nouvelles recrues, ces pouvoirs vont en croissant et bénéficient à l'entièreté de la communauté. Les idées échangées, l'arrivée de nouvelles visions du jeu et les révolutions de paradigmes qu'elles occasionnent augmentent la qualité moyenne des événements organisés, du jeu de rôle mis en scène et des sentiments éprouvés. Par exemple, nous ne pouvons nier les changements fulgurants qui ont eu lieu dans le milieu du GN au Québec depuis vingt ans. Autant dans la qualité des costumes et accessoires, la réflexion liée au « game design », la diversité des styles de jeux proposés, le public interpellé que la compréhension des mécanismes scénaristiques, la majorité a bénéficié de l'innovation apportée par certaines élites créatives et talentueuses. Tout ceci serait impossible si ces dernières cultivaient la culture du secret (ex : « Ces idées sont les miennes »), du mépris (ex : « Cet organisateur ne mérite pas mon attention ») et de la jalousie (ex : « Ce GN vole mes joueurs »). Bien sûr, certaines agissent de cette façon, mais d'autres surent oeuvrer pour le bien commun.

Finalement, nous ne pouvons terminer notre propos sur les dérives potentielles de l'élitisme sans revenir sur la question de la discrimination. Nous avons déjà établi que certaines formes de discrimination étaient acceptables au sein d'une communauté, surtout lorsqu'elles avaient pour objectif la sécurité ou les compétences. Par conséquent, il apparaît qu'un élitisme qui discriminera les individus sur la base d'un idéal illégitime sera condamnable. Dans les communautés de GN, en dehors des idéaux communément admis en société, qu'est-ce qui justifiera une forme de discrimination?

Par sa proposition artistique et ses règles, tout GN impose des contraintes. En ce sens, afin de préserver la liberté créative, nous ne pourrions mettre de limite ferme à la forme que prendront ces contraintes et, donc, la discrimination. C'est donc moins dans l'objet de la discrimination que dans la manière dont elle sera mise en place que notre intérêt réside. L'adhésion à un GN est une forme de contrat social entre tous ses acteurs et actrices. Dès l'entrée, l'entièreté des conditions de jeu doit être clairement énoncée. Un événement pourrait offrir à ses participant(e)s une proposition artistique fondée sur la ségrégation entre les genres ou interdisant à des individus ne répondant pas à des critères de poids ou de taille d'incarner certains types de personnage. Si ces formes de discrimination sont adéquatement et publiquement énoncées, nous ne saurions condamner des rôlistes de s'y intéresser. Contrairement à une société dans laquelle on voit le jour sans en choisir les fondements, le GN est une activité à adhésion volontaire où davantage de libertés peuvent être prises quant aux discriminations.

De plus, il revient aux élites qui instaurent et implantent ces formes de discrimination d'expliquer en quoi celles-ci sont essentielles à l'intégrité de la proposition qu'elles mettent en valeur. Par exemple, un sujet aussi délicat et controversé que le sexisme ne saurait être implanté banalement dans un GN médiéval-fantastique grand public. L'argument historiciste irréfléchi ou la liberté d'expression ne sauraient justifier les potentiels désagréments liés à cette décision. Cependant, si le GN cherche à sensibiliser les participant(e)s à cette réalité ou met en scène une reconstitution exacte, réfléchie et encadrée d'une époque où le sexisme était avoué et assumé, ce choix pourrait être acceptable. Dans tous ces cas, la discrimination sera consciente, exprimée et expliquée. De cette façon, l'élite qui lui est associée se protégera des accusations d'utilisation arbitraire de ses privilèges.

4. LES COMMANDEMENTS DE L'ÉLITE PROGRESSISTE

À la lumière de toutes ces réflexions, il convient d'offrir une version courte de nos recommandations quant à l'élitisme progressiste et, donc, positif dans le cadre des communautés de jeu de rôle grandeur nature. Nous procéderons donc par liste de « commandements » nous permettant d'éviter les écueils du snobisme tout en œuvrant pour le rehaussement des standards collectifs.

1. *Privilèges* : Les privilèges d'une élite - création du jeu et inclusion au jeu- sont justifiés par le mérite, l'expérience ou le talent. Sans ces qualités, nul privilège ne tient.
2. *Bien commun* : L'élite use de ses privilèges au profit du bien commun, non afin de préserver exclusivement ses propres intérêts.
3. *Élévation* : L'élite élève les esprits et les anoblit, en créant entre autres des occasions où il aura accès à des émotions, sentiments et expériences normalement inaccessibles.
4. *Ouverture* : L'élite accueille tout individu dont les mérites, l'expérience ou le talent sont évalués comme adéquats. Elle n'hésite pas à ouvrir ses cercles, partager ses privilèges et veiller à l'éducation générale.
5. *Transparence* : L'élite s'assure que les critères de discrimination qui balisent son évaluation soient connus, justifiés et cohérents.
6. *Exemplarité* : L'élite ne fait pas que dicter ou professer, mais elle incarne dans sa pratique ses idéaux et principes. Elle doit à la fois guider, éduquer et servir de modèle admirable.

Ouvrages et articles de référence

Afin d'éviter d'alourdir le texte, nous listons ici succinctement la bibliographie ayant servi à inspirer notre propos.

- BELISLE, Guillaume. 2020. *Imaginer un personnage*. En ligne : <https://projet-enclave.com/wp-content/uploads/2020/07/Imaginer.pdf> [Consulté le 3 août 2020].
- DENEULT, Alain. 2015. *La Médiocratie*.
- KANT, Emmanuel. 1790. *Critique de la faculté de juger*.
- LONGIN. 1674. *Traité du sublime*, traduction par BOILEAU, Nicolas.
- MARX, Karl. 1848. *Manifeste du parti communiste*.
- PAILLAT, Sylvie. 2016. « De l'élitisme méritocratique à l'élitisme médiocratique: une élite peut en cacher une autre » *Le philosophosoire*, N°46,
- RANCIÈRE, Jacques. 2012. *La méthode de l'égalité*.
- RAWLS, John. 1971. *Théorie de la justice*.