

Jeu de rôle : jouer des rôles

13 février 2020, Université Grenoble Alpes

Qu'est-ce qu'un jeu, sinon une pratique sociale incontournable ? C'est tour à tour un passe-temps régit par des règles à complexité variable, une activité collective ou solitaire, l'art propre aux acteurs dont on salue parfois la qualité, une représentation de théâtre, un poème médiéval, un objet matériel ou dématérialisé conçu pour le divertissement. Qu'est-ce qu'un rôle ? C'est parfois ce rouleau de parchemin que les acteurs ont dans la poche pour apprendre leur texte, l'ensemble formé par toutes les répliques d'un acteur, le personnage incarné, la fonction occupée. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle sinon un terme générique désignant toutes les situations où l'on joue à être quelqu'un d'autre et où l'on apprend à devenir quelqu'un et où l'on se projette dans l'autre, comme au théâtre, comme au cinéma, sans toutefois être dans ces situations particulières.

L'objet « jeu de rôle » existe dans la culture populaire depuis les années 1980 et a intéressé depuis les universitaires, les manager, les médias et le grand public. Souvent décrié aux premières heures de sa vie, cette pratique a gagné ses lettres de noblesses jusqu'à faire l'objet d'études universitaires de plus en plus nourries à la source des sciences humaines et sociales ainsi qu'en témoigne la bibliographie indicative figurant à la suite de cet appel.

Mise en situation au travail ou en formation, activité ludique autour d'une table, derrière son écran d'ordinateur, derrière une console de jeu vidéo, le pratiquant, le temps de son expérience, devient un « joueur » au sens médiéval du terme : quelqu'un en représentation. Il faut alors devenir autre, s'oublier pour s'immerger dans une expérience sensorielle, intellectuelle et physique. Dès lors, le jeu de rôle n'est plus seulement un jeu, il devient un média permettant de la simulation de tout un univers peu ou prou réaliste, régit par un ensemble de règles tacites ou explicitement édictées par un maître du jeu, voire une autre figure d'autorité, comme un animateur des ressources humaines ou un médecin psychologue. Peuvent s'ajouter à l'instant du jeu un ensemble d'objets et de supports médiatiques divers permettant d'augmenter la richesse du monde : livres de règles, romans dérivés, atmosphères musicales, images, vidéos, fanfictions, forums de discussion. Ces supports sont souvent composés par des auteurs créatifs, inspirés par de nombreuses formes d'arts, comme la littérature, la peinture ou le cinéma, et sont parfois bien informés de certaines sciences, comme l'histoire ou l'astronomie. Ce média est alors l'occasion pour ses participants, maîtres du jeu ou joueurs, de venir à la rencontre des intériorités et altérités de chacun. L'incarnation d'un rôle permet la projection, le rêve et la réinvention de soi. Le personnage est, en effet, un alter ego qui peut suivre le joueur pendant plusieurs années, devenant un compagnon de route récurrent. La façon dont l'acteur improvisé qu'est le participant le crée et s'en empare peut aussi dire beaucoup sur sa personne. Le joueur, à la fois présentant et représentant, constitue aussi une part de public, un nouvel autre favorisant l'amélioration de son improvisation et de l'interprétation de son personnage.

Le jeu de rôle en tant que pratique ludique a, de surcroît, su s'adapter à diverses modalités de jeu et d'immersion : grandeur nature, jeu autour d'une table, jeux de plateaux à dimension *roleplay*, jeux vidéo, jeux sur forums ou messageries instantanées. Ces divers supports induisent des temporalités de jeu différentes : le jeu autour d'une table ou le grandeur nature sont des activités nécessitant des participants qu'ils soient tous ensemble en un même lieu au même moment. Les jeux sur forum ou messagerie, en revanche, permettent un amusement asynchrone où les participants ne sont pas immergés dans l'action exactement au même moment ni au même endroit. Ces circonstances variables sont autant d'occasions de mettre en forme et vie des dispositifs créatifs offrant une méthode pour ensuite mieux se définir en tant qu'individu et regarder le monde qui nous entoure de manière autrement plus critique.

*

L'appel est ouvert jusqu'au **15 décembre 2019** aux jeunes chercheurs (masterants, doctorants, jeunes docteurs), mais également aux enseignants chercheurs et chercheurs de toutes disciplines. Les communications peuvent prendre la forme d'une intervention de vingt minutes (en français ou en anglais) ou des formes plus libres, comme des ateliers ou des projections.

Toutes les propositions doivent être envoyées conjointement à Audrey Dominguez (audreydom@hotmail.fr), Hélène Godin (helene.godin1@univ-grenoble-alpes.fr) et Marielle Devlaeminck (marielle.devlaeminck@gmail.com).

Vos interventions pourront faire l'objet d'une captation vidéo *sur demande* à des fins d'archivage et de diffusion de cet événement.

*

Bibliographie indicative :

- André (Danièle), Quadrat (Alban) (dir.), *Le jeu de rôle sur table : un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Classiques Garnier, 2019
- Caïra (Olivier), *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris : CNRS Éd., DL 2007, 311 p.
- Fine (Gary Alan), *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, (1983), Londres, - Chicago, : University of Chicago Press, 2002, 283 p.
- Deterding (Sebastian), et Zagal (José P.) (dir.) *Role-playing game studies : transmedia foundations*, New york, Londres, Routledge, 2018, 484 p.
- Grellier (Delphine), *Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps : jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs*, Thèse de doctorat : Sociologie : Montpellier 3, 2008, 405 f.
- Mucchielli (Alex), *Les jeux de rôles*, Paris, Presses universitaires de France, 1995, 126 p.
- Sagot (Gildas), *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris : Gallimard, impr. 1986, 161 p. (à la BU sur demande : W5616)
- Trémel, (Laurent), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001, 309 p.
- Vachey France, « Fictions de personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction », *Sociétés*, 2011/3 (n°113), p. 81-90. DOI : 10.3917/soc.113.0081. URL : <https://www-cairn-info.gaelnomade-1.grenet.fr/revue-societes-2011-3-page-81.htm>