

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DYNAMIQUES DES GROUPES RESTREINTS DANS LES JEUX DE RÔLE  
SUR TABLE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
ÉMILIE PAQUIN

AVRIL 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais profiter de cet espace pour remercier professeurs.es, collègues et amis.es pour tout le soutien qui m'a été offert au cours de cette aventure. De prime abord, ce mémoire n'aurait pu être réalisé sans l'apport inestimable de mes codirectrices Johanne Saint-Charles et Maude Bonenfant : Johanne, merci de m'avoir donné l'opportunité d'en apprendre sur ta passion des dynamiques de groupe et de me guider grâce à ton expertise dans ce mémoire. Maude, merci pour ta patience, ton écoute, ta confiance, ton accessibilité et pour tous les précieux conseils que tu m'as donnés. Merci à vous deux de m'avoir soutenue dans tous mes questionnements et remises en question, de m'aider à pousser ma réflexion et de m'aider à devenir meilleure jour après jour. Je vous en remercie sincèrement.

J'aimerais aussi remercier la professeure Nathalie Lafranchise qui, depuis le baccalauréat, m'a permis d'en apprendre plus dans le domaine de la recherche en communication en plus de toujours me soutenir dans mes interrogations académiques. Je tiens aussi à remercier tous les professeur.es et collègues de maîtrise dans mes groupes de recherche (Homo Ludens, Le groupe de Nathalie Lafranchise, Codev-Action) et dans l'association étudiante (AÉMDC). Tous les apprentissages et les camaraderies que j'y ai vécus ont été de précieux moments durant ma maîtrise qui m'ont été bénéfiques et enrichissants.

Merci à mon grand frère Steve Paquin et mes meilleures amies d'enfance Marilyne et Stéphanie Pépin-Gagné qui m'ont permis dès mon enfance de devenir passionnée des jeux vidéo. J'ai toujours adoré nos fins de semaine où nous allions chercher des jeux vidéo au *Club Vidéotron* pour les terminer le plus rapidement possible ou simplement revisiter nos classiques de *Nintendo*, tels que *EarthBound*, *Mario Party* et *The Legend of Zelda*. Merci pour ces beaux moments nostalgiques.

Enfin, j'aimerais spécialement remercier mon conjoint, mon meilleur ami et mon confident Simon Léveillé. Grâce à ton soutien, ton écoute, ta présence et ta patience, tu m'as donné tout le courage qu'il fallait pour réussir. Merci pour tous ces incroyables dîners et soupers maison, ton humour qui réussit toujours à me faire rire et pour les dix merveilleuses années que nous avons partagées jusqu'à présent.

Pour terminer, j'aimerais souligner tous les éléments musicaux et ludiques qui m'ont inspirée et motivée au travers de ce mémoire : merci aux innombrables listes sur *YouTube* des thématiques de *Zelda* qui m'ont tenu compagnie durant ma rédaction; merci à *Overwatch* de me faire sentir comme une joueuse de *esport* professionnelle en plus de me motiver à rédiger lorsque la procrastination me guettait; merci à l'espace *Thèsez-vous* de m'avoir donné un endroit qui me permet de me discipliner, pour rédiger et être accompagnée de mes amis.es ; et merci au café ludique *La Récréation* pour ces délicieux cafés et de votre accueil chaleureux durant ma rédaction.

*Look, Link! You're big now!!! You've grown up!*  
-Navi, 1998, Legend of Zelda-Ocarina of Time

*De toute façon, tout est dans tout.*  
-Proverbe familial, Maude Bonenfant,  
Séance d'Homo Ludens, 2015

*Did you get that?*  
*No*  
*Yes*  
- Kaepora Gaebora, 1998, Legend of  
Zelda-Ocarina of Time

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	ix
LISTE DES TABLEAUX.....	x
RÉSUMÉ .....	xi
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE .....	4
1.1 Étude du jeu – qu’est-ce qu’un jeu? .....	4
1.1.1 Le jeu selon Johan Huizinga .....	4
1.1.2 Les éléments décrivant le jeu selon Roger Caillois.....	5
1.1.3 Débat ludologie-narratologie.....	6
1.2 Définition du jeu de rôle sur table .....	7
1.3 Historique, origine et évolution du jeu de rôle sur table .....	11
1.3.1 Jeux de rôle en grandeur nature.....	12
1.3.2 Jeux de rôle en ligne.....	13
1.4 Aujourd’hui, qu’en est-il des jeux de rôle sur table ? .....	14
1.5 Études sur les jeux de rôle sur table - peu nombreuses .....	18
1.5.1 Contexte de jeu.....	19
1.5.2 Influence sur le développement social et mental des joueurs ...	20
1.5.3 Conflits dans les jeux de rôle .....	21
1.6 Perspective communicationnelle sur les jeux de rôle sur table .....	24
1.7 Question de recherche .....	25
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE .....	27
2.1 Modèles et théories pour l’étude des groupes restreints en communication	28
2.2 Modèle du développement du groupe de Tuckman .....	30

2.2.1 Reprise du modèle pour les jeux de rôle .....	33
2.2.2 Présentation du modèle du cycle de vie des groupes de LARP selon Leonard et Arango .....	35
2.3 L'approche de l'interprétation symbolique .....	39
2.4 Modèle communicationnel du groupe .....	41
2.5 Affiliation .....	46
2.5.1 Cohésion .....	46
2.5.2 Identité sociale .....	58
2.5.3 Dynamique comportementale des joueurs .....	60
Conclusion du chapitre II .....	61
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE .....	63
3.1 Critères de sélection des participantes et participants à l'étude .....	64
3.2 Recrutement des participantes et participants .....	65
3.3 Techniques de collecte de données : observation non-participative et entrevue de groupe .....	66
3.3.1 L'observation non participative .....	66
3.3.2 L'entrevue de groupe .....	68
3.4 Cadre de la collecte de données .....	69
3.5 Grille d'observation et grille d'entretien .....	74
3.6 Méthode d'analyse .....	75
3.7 Considération éthique .....	76
CHAPITRE IV PRÉSENTATION DES RÉSULTATS .....	77
4.1 Portrait du Groupe 1 .....	78
4.1.1 Histoire du groupe .....	79
4.1.2 Expériences de joueurs .....	80

4.1.3 Lieu et contexte .....	80
4.1.4 Organisation des séances de jeu .....	81
4.2 Portrait du Groupe 2 .....	83
4.2.1 Histoire du groupe .....	84
4.2.2 Expériences des joueurs .....	85
4.2.3 Lieu et contexte .....	85
4.2.4 Organisation des séances de jeu .....	86
4.3 Portrait du Groupe 3 .....	88
4.3.1 Histoire du groupe .....	89
4.3.2 Expériences des joueurs .....	89
4.3.3 Lieu et contexte .....	90
4.3.4 Organisation des séances de jeu .....	91
CHAPITRE V ANALYSE ET DISCUSSION .....	94
5.1 Pratiques similaires des groupes : les normes et les rituels favorisant la cohésion.....	95
5.1.1 Comportements privilégiant l'accueil .....	98
5.1.2 Démonstration d'affection par le partage de nourriture .....	99
5.2 Pratiques différentes des groupes : adaptation dans la structure et l'organisation.....	101
5.2.1 Structure des groupes .....	102
5.2.2 Le rôle des blagues au sein des groupes.....	106
5.2.3 Processus de prise de décisions .....	111
5.2.4 Schéma Tripartite de la performance du groupe. ....	116
5.3 Les dynamiques en jeu et hors-jeu des groupes .....	118
5.3.1 L'histoire du groupe .....	119

5.3.2 L'engagement par les résumés .....	120
5.3.3 Les résumés contribuent à l'attitude ludique.....	121
5.3.4 Les relations entre les personnages .....	123
5.3.5 L'Univers et le système du jeu .....	127
5.3.5.1 L'univers et la création de dynamiques.....	128
5.3.5.2 Système et les limites du jeu .....	131
Conclusion du chapitre V .....	135
CONCLUSION .....	136
ANNEXES .....	148
ANNEXE A GRILLE D'OBSERVATION.....	149
ANNEXE B APPEL MÉDIA SOCIAUX.....	150
ANNEXE C GRILLE D'ENTRETIEN INTRODUTIF .....	151
ANNEXE D GRILLE D'ENTRETIEN RÉTROACTIVE .....	152
ANNEXE E PRÉSENTATION DES SÉANCES OBSERVÉES- GROUPE 1 .	153
ANNEXE F PRÉSENTATION DES SÉANCES OBSERVÉES- GROUPE 2..	162
LISTE DE RÉFÉRENCES .....	180

## LISTE DES FIGURES

Fig. 1 Modèle du développement du groupe de Tuckman et Jensen (1977).....	32
Fig. 2 Modèle du cycle de vie des groupes de LARP (Leonard, 2016, p.16) .....	35
Fig. 3 Schéma Tripartite de la performance relationnelle.....	116

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 Présentation résumée des processus du modèle de Mongeau et Saint-Charles (2011).....	43
Tableau 2 Concepts de Williams <i>et al.</i> (2018).....	60
Tableau 3 Tableau récapitulatif des séances d'observation et des entrevues.....	73
Tableau 4 Tableau récapitulatif du groupe 1.....	78
Tableau 5 Tableau récapitulatif du groupe 2.....	83
Tableau 6 Tableau récapitulatif du groupe 3.....	88
Tableau 7 Structure des groupes .....	105
Tableau 8 Le rôle de l'humour au sein des groupes .....	110
Tableau 9 Les prises de décisions .....	115

## RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur les dynamiques de groupe de jeux de rôle sur table. Les études entourant le jeu de rôle ainsi que sa communauté sont de plus en plus populaires. En effet, la multitude de congrès, de salons, de ventes d'articles et de produits culturels démontre que les jeux de rôle sont bien présents dans notre société. Pourtant, parmi les études sur le sujet, très peu s'intéressent concrètement aux relations et aux dynamiques des membres de ces groupes. Or, les jeux de rôle sur table (ou papier) requièrent de la part des membres une grande capacité d'organisation et un engagement constant pour maintenir active les séances de jeu. Nous désirons ainsi, par cette recherche, comprendre comment les groupes de jeux de rôle sur table arrivent à se maintenir dans le temps. Pour répondre à notre question de recherche, nous nous intéressons au concept de cohésion et d'identification au groupe selon le processus de l'affiliation proposé dans le modèle communicationnel du groupe (Mongeau et Saint-Charles (2011, 2019); Saint-Charles et Mongeau (2006)). Pour ce faire, nous avons sélectionné trois groupes jouant à des jeux de rôle sur table depuis plusieurs années. Par la suite, nous avons fait de l'observation non-participative durant trois de leurs séances de jeu et des entretiens de groupe (*focus group*) ont été réalisés avant et après les séances d'observation pour comprendre comment se manifestent leur cohésion et les différentes dimensions de l'identification au groupe (cognitive, comportementale et affective). Nous considérons que trois aspects se sont démarqués lors de l'analyse, soit les pratiques similaires des groupes (surtout par rapport à leurs normes et leurs rituels), les pratiques différentes des groupes (leur structure, le rôle accordé aux blagues et les prises de décision) et la comparaison entre les dynamiques entre les joueurs et entre les personnages. Ces pratiques nous démontrent comment chacun des groupes a trouvé, au cours des années, sur une longue période de temps, comment fonctionner ensemble et maintenir l'existence de ces parties de jeu.

Mots clés : Jeux de rôle, études des jeux, dynamique de groupe, cohésion

## INTRODUCTION

Les études portant sur les jeux sont de plus en plus nombreuses dans le milieu académique et se concentrent sur de multiples aspects. À titre d'exemple, des études cherchent à comprendre les mécanismes de base du jeu (Bowman et Schrier, 2018; Deterding et Zagal, 2013; Hitchens et Drachen, 2009; Juul, 2005; Salen et Zimmerman, 2003), c'est-à-dire ce qu'est le jeu et comment il prend forme (Hammer, Beltràn Walton et Turkinton, 2018; Jenkins 2004). Il est aussi possible d'analyser les pratiques des joueurs, et d'observer une communauté précise (Bowman, 2010, 2014, 2015; Perraton, Fusaro et Bonenfant, 2011; Gilsdorf, 2009) ou encore de s'intéresser à son évolution au fil des années (Leonard et Arango, 2011, 2013; William et Smith 2007; Campbell, 1987).

Dans le cadre de ces recherches, qui s'intéressent aux enjeux sociaux en lien avec le jeu, il faut mentionner, notamment, les études portant sur les jeux vidéo de rôle ou RPG (*role playing game*) en ligne (Bonenfant, 2010; Jobin, 2018, Zagal et Deterding, 2018). Le RPG en ligne actuel prend ses racines dans les jeux de rôle sur table nés dans les années 1970. En effet, ces jeux sur table, tels que le classique *Donjons et Dragons*, ont permis de créer un univers fantastique, mais également un système de règles que l'on connaît aujourd'hui (Guiseriz, 1997, p.14).

Bien que les jeux de rôle en ligne soient très populaires, il est aussi très étonnant que les jeux de rôle sur table soient encore autant pratiqués. En effet, plusieurs groupes de jeu ont une longue durée de vie, considérant la préparation et l'organisation complexes de ces jeux qui requièrent entre autres de la part des joueurs de connaître le fonctionnement du « système » du jeu, d'élaborer une fiche caractérisant le personnage incarné ainsi que de créer de toute pièce l'univers narratif du jeu. Dans ce contexte, il est intéressant d'en connaître davantage sur les

interactions et les dynamiques des groupes de joueurs. Plus précisément, dans le cadre de ce mémoire, nous chercherons à comprendre comment la dynamique d'un groupe de jeu de rôle sur table permet aux membres de se maintenir dans le temps.

Nous présenterons d'abord, dans le premier chapitre la problématique en insistant sur la pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de ce mémoire. Pour ce faire, nous expliquerons ce qu'est un jeu de rôle sur table et ses origines et nous développerons un bilan de sa popularité et des défis que doit relever la communauté de ces jeux. Par la suite, les objectifs de la recherche ainsi que l'importance de cette contribution aux études en communication seront expliqués.

En second lieu, dans le chapitre II, le cadre théorique sera élaboré, afin de bien établir la vision recherchée par cette étude. Plus précisément, il sera question de présenter les principaux auteurs issus des théories et modèles sur les groupes restreints dans le champ de la communication, ainsi que de soulever les concepts les plus importants pour notre analyse. Nous insisterons sur le modèle communicationnel des groupes restreints (Mongeau et Saint-Charles, 2011, 2019; Saint-Charles et Mongeau, 2006) et sur les concepts de la cohésion groupale et de l'identité sociale.

En troisième lieu, dans le chapitre trois, les stratégies méthodologiques utilisées pour cette recherche seront présentées. Il y aura explication des choix des méthodes utilisées reposant essentiellement sur une approche qualitative. Dans ce sens, nous mettrons en lumière les techniques d'observation et les entrevues de groupes qui ont été utilisées pour réaliser cette recherche. Enfin, nous expliquerons les critères de sélection des groupes parmi la communauté de ces types de jeux.

Ensuite, dans le chapitre quatre, nous présenterons les résultats obtenus et le corpus de cette recherche. Notamment, nous dressons un portrait des « personnalités » des groupes que nous avons observés en identifiant les caractéristiques propres à chaque groupe.

Enfin, dans le chapitre cinq, nous présenterons en trois parties l'analyse de nos résultats. Le premier point traitera des pratiques cohésives dominantes et semblables que nous avons observées dans les groupes. Au deuxième point, nous élaborerons sur les divergences des pratiques cohésives des trois groupes. Le dernier point mettra en lumière les dynamiques de groupe entre les personnages et les joueurs : nous expliquerons comment l'univers et le système du jeu ont un effet important sur les dynamiques de ces trois groupes.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, nous développerons la problématique de ce mémoire. Nous expliquerons premièrement ce qu'est un jeu de rôle sur table. En deuxième lieu, nous présenterons un bref historique de ce type de jeux. En troisième lieu nous présenterons les manifestations actuelles de ces jeux dans notre société. Pour finir, nous détaillerons différentes études scientifiques sur ce sujet.

#### 1.1 Étude du jeu – qu'est-ce qu'un jeu?

S'il existe plusieurs définitions du jeu, nous présentons ici les définitions les plus fréquemment reprises dans les études sur les jeux, ce qui permettra de mieux cerner ce concept qui est au cœur de notre mémoire.

##### 1.1.1 Le jeu selon Johan Huizinga

Dans son ouvrage précurseur *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga, qui est considéré comme le « père des études sur le jeu », définit le terme « jouer » comme étant un phénomène culturel :

Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente (Huizinga, 1988 [1938], p. 217).

Selon l'anthropologue, le jeu serait universel même les animaux sont capables de jouer ensemble et de se comprendre au travers d'une « cérémonie » d'attitudes et de gestes, c'est-à-dire de faire semblant, de prétendre qu'ils sont fâchés, de ne pas mordre trop fort (Bateson, 1977 [1972], p. 211). En fait, Huizinga s'attarde à la signification du jeu et tente de se défaire des préjugés qui lui sont associés : « le jeu en soi, s'il constitue une activité de l'esprit, ne comporte pas de fonction morale, ni vertu ni péché » (Huizinga, 1988 [1938], p.11). En d'autres termes, l'auteur considère le jeu comme étant « une tâche sérieuse » et montre que le jeu n'est pas quelque chose de « mal » ou une perte de temps, mais bien une pratique sociale normalisée.

### 1.1.2 Les éléments décrivant le jeu selon Roger Caillois

Pour sa part, le sociologue Roger Caillois, fortement influencé par Huizinga, croit que le jeu peut se définir par six éléments : « Une activité qui est essentiellement : libre (volontaire), séparée [dans le temps et l'espace], incertaine, improductive, gouvernée par des règles et l'imaginaire des joueurs » (2011 [1958], p.10-11). Caillois ajoute que les règles d'un jeu se situent entre deux pôles, soit le *ludus* et la *paidia*, et que selon le contexte du jeu, les règles peuvent se modifier et s'adapter. Le pôle *ludus* a des règles plus formelles et plus contrôlées, par exemple celles du

jeu d'échecs. Tandis qu'à l'autre extrémité, dans la *paidia* les règles sont plus souples, plus libres et s'élaborent au fur et à mesure. Donc, le jeu n'est pas nécessairement figé par des règles prédéfinies et obligatoires et peut prendre plusieurs formes et significations d'un contexte ludique à un autre.

### 1.1.3 Débat ludologie-narratologie

Lors de l'émergence du champ des études sur le jeu, au début des années 2000, deux écoles de pensées se sont confrontées, soit la ludologie et la narratologie. D'un côté, les narratologues se concentrent sur l'histoire, la construction du récit et la narration pour définir le jeu (Jenkins, 2002) tandis que, de l'autre côté, les ludologues s'attardent davantage à la jouabilité, aux règles et à leur fonctionnement (Frasca, 1999).

À cet égard, le ludologue et concepteur Jesper Juul (2005) perçoit les règles comme étant primordiales dans la définition d'un jeu, beaucoup plus importantes que l'histoire du jeu. Pour lui, un jeu est 1) un système formel avec des règles de base; 2) des conséquences variables et quantifiables; 3) les différentes conséquences sont désignées avec des valeurs différentes; 4) le joueur fait des efforts pour influencer les résultats; 5) le joueur se sent émotionnellement investi quant aux conséquences; 6) les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables (Juul, 2005, p.6-7, traduction libre).

Le débat ludologie-narratologie nous amène à comprendre que les jeux sont à la fois des règles et des mécaniques, à la fois une histoire ou, du moins, l'expression de l'imagination. Dans le cas du jeu de rôle, les règles sont nécessaires au déroulement de l'activité, mais la narrativité est également essentielle dans la création de l'environnement du jeu et pour rendre signifiante l'expérience. Par exemple, les jeux de rôle introduisent les joueurs dans un univers fantaisiste laissant

une grande liberté à l'imagination et à la fiction (Campbell, 1987, p.77 in Williams et Smith, 2007, p. 259), même si ce monde est régulé par un système de règles prédéfinies.

## 1.2 Définition du jeu de rôle sur table

*Dans un appartement du centre-ville, quatre personnes discutent entre elles, assises autour d'une grande table. Une bande sonore diffuse une musique qui semble venir d'un monde féérique. Sur la table sont posés : la carte d'un monde inconnu, des feuilles indiquant des caractéristiques de personnages, des dés, des crayons, des croustilles et quelques boissons. Au bout de la table se trouve l'animateur du jeu, appelé le maître de jeu. Il est entouré d'un écran de carton qui dissimule les secrets de la trame narrative du jeu, dont ses règles et les caractéristiques des personnages non-joueurs qui seront sous le contrôle du maître de jeu.*

- « Vous êtes devant la porte du Donjon. Elle est faite en bois. Quelle est votre action ? » demande le maître de jeu.
- « Je prends ma hache et je dis : "je vais défoncer cette porte !" » affirme l'un des joueurs.
- « Si tu veux faire ça, il faut faire un jet de dés à partir de tes statistiques de dextérité et de force pour toucher et défoncer la porte » précise le maître de jeu.

*Le joueur brasse son dé à vingt faces.*

- « J'ai obtenu dix-huit ! » s'exclame-t-il.
- « Parfait, tu as touché et défoncé la porte. Il est possible pour vous de traverser par le trou fait par la hache » dit le maître de jeu.

Cette mise en situation illustre un segment typique d'une partie de jeu de rôle sur table. En effet, les jeux de rôle arriment le style de jeu narratif à des règles bien précises. De nos jours, nous pouvons retrouver toutes sortes de jeux de rôle avec des univers et des systèmes différents ainsi que diverses normes et règles informelles. Pour ce mémoire, nous avons choisi la définition de Roux (2016) puisqu'elle décrit précisément notre vision des jeux de rôle sur table. Nous nous appuyerons sur sa définition comme point de départ pour bien saisir la complexité que renferme ces jeux. Il décrit les jeux de rôle ainsi :

Le jeu de rôle [sur table] est un jeu que l'on pourrait qualifier de collaboratif et de coopératif dans la mesure où les joueurs doivent participer – à travers les personnages qu'ils interprètent – au déroulement d'une fiction ludique dont l'enjeu est l'atteinte d'un ou plusieurs objectifs qui ne sont pas nécessairement clairement fixés au début du jeu. Cette contribution plurielle – de la part des joueurs et du meneur [le maître de jeu] – à la création de l'histoire se fait en respectant une convention d'intervention plus ou moins définie (Roux, 2016, p.3).

Une séance de jeu de rôle sur table peut durer, en moyenne, de quatre à cinq heures et se joue en petit groupe composé de trois à six joueurs préférablement<sup>1</sup>. L'équipe se compose d'un maître de jeu et de joueurs. Le joueur se définit par le terme « rôliste », car celui-ci « joue un rôle », c'est-à-dire qu'il a la « possibilité de développer la personnalité et la psychologie de son personnage, ses capacités physiques et mentales » (Roux, 2016, p.3). Ce groupe, et en grande partie le

---

<sup>1</sup> Il peut arriver que les groupes de jeu de rôle jouent des séances d'une plus longue durée. Certains groupes, par exemple, peuvent se voir moins souvent, mais peuvent jouer durant toute la journée à une partie de jeu unique (c'est-à-dire que l'histoire ne va durer qu'une seule partie). En ce sens, puisqu'il n'y a pas d'obligation sur la durée des parties ni sur le nombre de joueurs ou la fréquence des parties, ces éléments peuvent constamment varier d'un groupe à un autre.

maître de jeu, détermine ensemble les composantes du jeu, telles que l'histoire, les personnages, la durée de la séance, le contexte du jeu.

Le fait de s'investir dans un monde imaginaire rend ces jeux très particuliers. En effet, les joueurs et le maître de jeu tentent constamment de construire un espace imaginaire où ceux-ci peuvent interagir avec des objets et se déplacer dans un environnement narratif, strictement verbal. En ce sens, le groupe a une grande responsabilité quant à l'organisation et l'élaboration du jeu.

Tel que dit précédemment, ces jeux se déroulent dans plusieurs « univers », que ce soit dans un monde médiéval fantastique, futuriste ou basé sur la science-fiction<sup>2</sup>. La plupart des jeux de rôle sur table n'ont pas un modèle prédéfini de base (Jenkins, 2002), ce qui rend difficile de définir clairement la pratique. En effet, les joueurs peuvent jouer en se fiant strictement aux règles du jeu indiquées dans le manuel des joueurs<sup>3</sup> ou bien contourner certaines règles, à la suite de suggestions faites par le maître de jeu.

Néanmoins, selon les auteurs Hitchens et Drachen (2009), certaines caractéristiques sont propres à l'ensemble des jeux de rôle, soit un maître de jeu, des participants, des interactions, le monde du jeu, des personnages créés par les participants et la narration. Les joueurs jouent leur rôle selon le personnage qu'ils ont construit préalablement avec le maître de jeu<sup>4</sup>. Durant la partie, ils doivent décrire verbalement leurs intentions et leurs actions. Pour accomplir celles-ci, le joueur a devant lui une fiche compilant les caractéristiques de son personnage,

---

<sup>2</sup> Notamment les univers de *Dungeons & Dragons (Wizard of the Coast)*, *Vampire Masquerade (White Wolf Publishing)*, *Shadowrun (FASA Corporation)*, *Call of Cthulhu (Chaosus)*.

<sup>3</sup> Chaque jeu de rôle sur table a un « manuel du joueur » qui explique spécifiquement les règles de ce jeu de rôle. On y retrouve les personnages que les joueurs peuvent jouer, les spécialités des personnages, leurs habiletés etc. Certains jeux de rôle proposent aussi des « guides pour les maîtres » pour leur offrir des suggestions de quêtes, des cartes du monde du jeu, des propositions d'ennemis que leurs joueurs peuvent rencontrer, etc.

<sup>4</sup> Avant de commencer une partie, le maître de jeu rencontre habituellement chaque joueur individuellement pour coconstruire avec lui le personnage qu'il interprétera. Tout dépendamment des intentions du maître de jeu, celui-ci proposera au joueur d'incarner un personnage qui permettra une meilleure complémentarité entre les autres personnages et l'histoire.

communément appelée « fiche de personnage ». Les possibilités d'action des personnages sont quantifiées – ce que l'on appelle les « statistiques » dans l'univers des jeux de rôle. Ces caractéristiques représentent les compétences et les habiletés du personnage telles que l'attaque, la force, la dextérité, la persuasion, etc. Les actions des personnages sont évaluées et modelées par ces statistiques. En effet, le joueur combine les possibilités d'action de son personnage et connaît la portée effective de son action par un jet de dé.

Dans la mise en scène présentée au début de cette section, le personnage désirait défoncer une porte avec sa hache. Pour ce faire, il devait prendre en considération ses habiletés, soit sa dextérité et sa force. Si ses statistiques n'avaient pas été suffisamment élevées, il n'aurait pas été en mesure de défoncer la porte. Par ailleurs, il mentionne aussi qu'il a obtenu un résultat de dix-huit sur son dé à vingt faces. Le chiffre du dé représente à quel point son action est réussie ou non. Par exemple, s'il avait obtenu onze, le maître de jeu aurait pu lui annoncer qu'il avait manqué sa cible. En ce sens, non seulement les habiletés du personnage sont à prendre en compte lors des actions, mais également le hasard. Plus les habiletés et les compétences du personnage sont élevées, plus il a de chance d'exécuter les actions au moment désiré.

Hitchens et Drachen (2009) présentent une revue de littérature sur les différents types de jeux de rôle et tentent, ainsi, de les définir. Par exemple, les auteurs relèvent que les jeux de rôle en ligne ou en présentiel, bien que semblables sur certains points, se caractérisent par des paramètres distincts. Les auteurs conçoivent les jeux de rôle en deux catégories : ceux axés sur le processus et l'expérience et ceux qui sont descriptifs. Avec la catégorie de jeux de rôle sur table axés sur le processus et l'expérience : « les joueurs assument des rôles et détiennent la liberté d'interagir avec le monde du jeu » à l'intérieur d'un système structuré (Hitchens et Drachen, 2009, p.6, traduction libre). Tandis que la catégorie de jeux descriptifs regroupe des jeux avec des composantes moins structurées, dont les jeux de rôle sur table (*Ibid.*, p.7). S'inspirant de la définition

de Tychsen *et al.* (2006), Hitchens et Drachen affirment que « le jeu de rôle sur table a des éléments de narrativité et se présente d'une manière unique avec des règles multiples, partagées et comprises par les joueurs, à l'intérieur d'un monde fictionnel. Les joueurs interprètent un personnage qu'ils auront créé et sont guidés par un maître de jeu » (*Ibid.*, p.7, traduction libre).

### 1.3 Historique, origine et évolution du jeu de rôle sur table

Les origines des jeux de rôle ont fortement été influencées par les écrits de J.R.R Tolkien. Plus précisément, les œuvres *The Hobbit* (1936) et *Lord of the Ring* (1954-55) ont contribué à créer un imaginaire collectif autour du monde de la fantaisie (Gilsdorf, 2009, p.70-71). En effet, pendant les années 1960, l'auteur Tolkien était considéré comme la figure dominante de la culture des mondes fantastiques. Cet auteur a inspiré, durant les années 1970, Gary Gygax et Dave Arneson, grands admirateurs des jeux de guerre et de *Lord of the Ring*, à créer le jeu *Dungeons et Dragons* (Gildorf, 2009, p.71).

Ces deux joueurs sont parmi les premiers à « codifier » les actions des joueurs grâce à un manuel qu'ils ont rédigé et qui influencera fortement le développement des jeux de rôle sur table. Entre autres, une des spécificités du jeu de rôle sur table est l'implication du joueur « [...] par le biais d'une projection identitaire (Peyron, 2008), en lui proposant d'interpréter une individualité qui serait son avatar, ou alter ego, en jeu et de lui faire vivre de nombreuses aventures, quêtes et autres missions » (Roux, 2016, p.3). Les jeux de rôle sur table ont donné ensuite d'autres variantes telles que les jeux en grandeur nature et les jeux de rôle en ligne.

### 1.3.1 Jeux de rôle en grandeur nature

Outre les diverses versions et les divers univers possibles des jeux de rôle sur table, il existe aussi une catégorie de jeux de rôle se présentant comme des « jeux de rôle en grandeur nature<sup>5</sup> » qui permettent une extension d'un univers narratif dans l'espace quotidien par des gestes, actions et lieux réels. Plus précisément, le jeu en grandeur nature est une forme de jeux de rôle pratiqué de manière physique, dans plusieurs endroits dans le monde et basé sur des thèmes (fantaisie, médiéval, horreur, etc.) établis dans le « monde réel » (Harviainen *et al.*, 2018, p.87). Habituellement, l'organisation qui structure les jeux en grandeur nature a aussi un forum sur lequel les joueurs peuvent faire avancer l'histoire du jeu lorsqu'il n'y a pas de parties de jeu en présentiel. L'histoire peut ainsi progresser sans avoir à se jouer dans des lieux réels.

Lors des parties, les joueurs accomplissent leurs actions en temps réel en performant physiquement. En effet, les jeux de rôle en grandeur nature offrent cette possibilité de jouer avec des armes<sup>6</sup>, costumes et armures dans un contexte entièrement ludique. Les lieux et le contexte de jeu peuvent grandement varier d'un groupe à un autre. Effectivement, les joueurs peuvent agir dans des lieux publics ou dans un lieu entièrement dédié et construit pour le jeu en grandeur nature<sup>7</sup>. Ce genre de jeux de rôle demande généralement une équipe de modérateurs pour mettre en place l'histoire, le contexte du jeu et réguler les joueurs (Harviainen *et al.*, 2018, p.88).

---

<sup>5</sup> Le jeu en grandeur nature se traduit en anglais par *Live-Action Role Playing Game* (LARP). Bien qu'il y ait quelques différences dans les pratiques de LARP et en grandeur nature, nous utiliserons tout de même parfois le terme LARP pour définir le concept des jeux de rôle en grandeur nature, et ce, de manière interchangeable.

<sup>6</sup> Les armes utilisées sont confectionnées avec de la mousse ou du latex. Elles doivent respecter des standards stricts définis par les organisations qui s'occupent de l'évènement. Il est possible de voir sur le site Internet de *Calimacil* (<https://fr.calimacil.com/>) une grande variété d'épées en mousse respectant les standards demandés.

<sup>7</sup> Par exemple, Bicolline, considéré comme étant le grand jeu en grandeur nature en Amérique du Nord, compte plusieurs centaines de participants par année. Les joueurs se réunissent durant une semaine dans les environs de Shawinigan pour jouer ensemble. Dans un contexte ressemblant au médiéval fantastique, il est possible de voir plusieurs habitations construites exclusivement pour le jeu (maisons, auberge, terrain de combat, etc.).

### 1.3.2 Jeux de rôle en ligne

Les jeux de rôle sont également disponibles en ligne, sous forme de jeux vidéo sous l'appellation RPG (*Role Playing Game*). L'acronyme RPG apparaît aux États-Unis vers les années 1970 et fait référence aux jeux de rôle sur table tels que *Dungeons and Dragons*, tandis qu'au Japon, il fait référence aux jeux sur ordinateur et console développés dans les années 1980, tels que *Final Fantasy* (1987 à aujourd'hui, *Square Enix*) ou *Ultima* (1981-1999, *Origins System*) qui sont davantage des jeux vidéo joués en solo (Huber, 2009, p.378). Pour bien différencier les jeux de rôle sur table de ces autres jeux, nous emploierons l'acronyme TRPG (*Table-Talk RPG*) (Huber 2009, p.378).

Par la suite, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ou MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) ont connu un grand essor grâce à leurs prédécesseurs sur table. Par exemple, le jeu populaire<sup>8</sup> *World of Warcraft* (*Blizzard Entertainment*, 2004) permet d'incarner un personnage et de jouer avec des joueurs à travers le monde. Ces jeux proposent diverses missions individuelles ou en équipe. Une équipe doit se coordonner pour maximiser l'efficacité et le succès du groupe selon les rôles joués par les joueurs, les normes du groupe et les mécanismes spécifiques pour accomplir certaines missions (Chen, 2009, p.47) dans le but d'augmenter le niveau de compétence des personnages. Ces espaces de jeu permettent aux joueurs de socialiser entre eux (soit durant des missions ou auprès de leur guilde<sup>9</sup>) et d'explorer un tout autre univers (Perraton, Fusaro et Bonenfant,

---

<sup>8</sup> Vers la fin de l'année 2012, soit huit ans après sa date de sortie, les serveurs du jeu hébergeaient plus de 9,6 millions de joueurs abonnés (Statista, 2015).

<sup>9</sup> « Les joueurs créent des guildes qui sont des groupes nommés qui socialisent et jouer ensemble. Les guildes peuvent être conçues pour créer des expériences de jeu personnalisées » (Nardi et Harris, 2006, p.150, Traduction libre).

2011; Williams *et al.*, 2008; Nardi et Harris, 2006). Ils présentent ainsi des caractéristiques communes avec les jeux de rôle sur table et en grandeur nature.

Une des particularités offertes par les jeux de rôle en ligne est la mise en place d'un dispositif numérique pour faciliter les interactions et le calcul des actions. Dans un jeu de rôle sur table, le maître de jeu se charge en grande majorité de calculer les actions des joueurs (avec les statistiques des personnages et les jets de dés), de narrer les actions des joueurs et des personnages non-joueurs, en plus de contextualiser l'espace de jeu. Or, lorsque les joueurs jouent à un RPG vidéoludique ou à MMORPG, l'intervention d'un maître de jeu n'est plus nécessaire puisque le support numérique fait le travail. De plus, grâce à ce dispositif, les joueurs n'ont pas besoin de passer autant de temps sur la conception du jeu, contrairement aux jeux de rôle hors ligne.

#### 1.4 Aujourd'hui, qu'en est-il des jeux de rôle sur table ?

Malgré le peu de données quantitatives soient accessibles pour mesurer l'ampleur du phénomène, les jeux de rôle sur table sont, après plus de quarante ans, encore bien présents et pratiqués par la communauté des rôlistes. L'existence de plusieurs forums sur ces jeux<sup>10</sup>, et plusieurs médias favorisent la diffusion de la culture des rôlistes. Par exemple, *Critical Role*<sup>11</sup> est une série en diffusion directe sur la plateforme *Twitch* et offerte en différé sur *YouTube*, où l'on voit des individus jouer à la cinquième édition de *Dungeon & Dragons*. Le public est aussi invité à laisser des commentaires et des donations, permettant ainsi à cette communauté de participer et d'être active dans cette aventure. La série comporte une centaine

---

<sup>10</sup> Parmi les plus populaires : *Reddit/Dungeons&Dragons*, *RPGNet*, *Jeux de rôle Québec*, *Opale rôliste*, *La guilde*, etc.

<sup>11</sup>Le lien de la chaîne YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UCpXBGqwsBkpvcYjsJBQ7LEQ>

d'épisodes d'environ quatre heures. Une seule vidéo peut générer jusqu'à trois millions de vues. Ce phénomène de diffusion de parties sur Internet démontre bien que le jeu de rôle sur table est encore bien présent et intéresse un grand nombre de personnes à travers le monde.

En effet, il est maintenant possible de voir différentes versions de ces genres d'émissions sur la plateforme YouTube. Un autre exemple est l'émission française *Aventures*, sur la chaîne populaire *Bazar du Grenier*<sup>12</sup>. Le concept de cette émission YouTube repose sur un jeu de rôle sur table joué auprès de quatre joueurs et un maître de jeu (Réussite Critique, 2017). Une vidéo peut durer en moyenne trente minutes et génère environ un million de vues, si l'on se fie aux premières vidéos du compte. Les séances de jeu se déroulent par conversation *Skype*, avec le logiciel *Roll20*. Grâce à *Roll20*, les joueurs peuvent générer des images reflétant ce qui se passe dans le jeu et les jets de dés. Outre la popularité de la chaîne, cette émission connaît un grand succès auprès de sa communauté, notamment par l'originalité des interactions entre les membres et aussi par la créativité du monde imaginaire présenté aux spectateurs (Bobate, 2019).

Outre *Critical Role* et *Aventures*, il existe plusieurs sites qui s'intéressent aux événements actuels du jeu de rôle. Notamment, le site Jeux.ca tente d'être une référence quant à la pratique des jeux vidéo, des jeux sur table, de société ou le sport électronique (Jeux.ca, 2019). Une section de leur site est entièrement dédiée à la communauté des jeux de rôle sur table<sup>13</sup>. Plusieurs articles récents sont accessibles sur la pratique des jeux de rôle, sur des événements populaires ou des anecdotes de jeux. Cette section permet notamment, aux auteurs des articles de partager les nouvelles entourant le jeu de rôle sur table, leur expérience et d'échanger avec la communauté.

---

<sup>12</sup> Le lien de la chaîne YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UCCMxHHciWRBBouzk-PGzmtQ>

<sup>13</sup> Le lien du site Internet de la section jeux de rôle de jeux.ca : <https://jeux.ca/jeux-de-role/>

De plus, plusieurs congrès et salons<sup>14</sup> très populaires à travers le monde, tels que *ComicCon*, *DragonCon*, l'*Otakuthon*, *GameCon*, *The Gathering* et *GenCon* permettent aux joueurs de se rencontrer et d'échanger, entre autres, sur la question des jeux de rôle de tout genre. Des séances de jeux, des panels de discussion avec des célébrités du domaine, plusieurs produits associés aux différents jeux de rôle y sont offerts. Les intéressés peuvent également saisir cette occasion pour faire du *cosplay*<sup>15</sup>, vendre leurs œuvres d'art et partager leur expérience en lien avec le jeu de rôle sur table.

Mis à part ces diverses manifestations visibles, il est difficile de récolter des données empiriques concernant les pratiques actuelles des jeux de rôle sur table. Ces types de jeux se déroulent en présentiel, en groupe restreint de joueurs et sont très rarement répertoriés, même par les organisations faisant la promotion de cette activité<sup>16</sup> ou dans les forums. La plupart des parties sont jouées de manière privée ou avec des jeux redéfinis. De la même manière, comptabiliser le nombre de rôlistes qui assistent aux multiples congrès et expositions sur les jeux représente un grand défi.

Si plusieurs sondages sur les jeux de rôle sur table ont été réalisés à l'initiative d'individus ou de groupes dans les forums<sup>17</sup>, la plupart des données recensées sont

---

<sup>14</sup> Le terme « convention » est plus souvent utilisé par les joueurs eux-mêmes.

<sup>15</sup> Contraction de « costume » et « *playing* » : « activité axée sur la personnification, qui consiste à se costumer en personnage de fiction, issu d'un jeu vidéo, d'une bande dessinée ou d'un film d'animation, et à jouer en public son personnage en imitant son comportement » (Office québécois de la langue française, 2010).

<sup>16</sup> L'association *Les marchands de l'Avant* a pour but, grâce à leur plateforme numérique, d'encourager et de promouvoir les événements ludiques avec le support des amateurs de jeux de rôle. Il y a aussi des cafés ludiques tels que *La Récréation* au Centre-ville de Montréal qui laisse un espace à tous joueurs désirant jouer ou s'initier aux jeux de rôle. Par ailleurs, le club *ID20* est la toute première école de jeux de rôle en grandeur nature qui forme des artisans passionnés par ces jeux. Certaines écoles offrent aussi un espace aux étudiants désirant jouer à des jeux de rôle de manière parascolaire. Par exemple, le Collège Lionel-Groulx a une association du nom de *Guilde de jeux de rôle*, permettant aux membres de jouer à de multiples sortes de jeux de rôle, de stratégie ou de plateau.

<sup>17</sup> Tels que Jeux de rôle Québec, Esprit JDR, Yuimen. Certains forums sont créés par l'initiative de personnes ou groupes de personnes comme dans les activités parascolaires ou bien dans le cadre de maisons jeunesse, par exemple. À noter que pour le cadre de ce mémoire nous avons préféré faire notre recherche de forum sur les sites québécois et français pour faciliter la collecte de données.

récupérées à partir de sondages « maison » et publiées à la communauté par le biais de forums et de groupes de médias sociaux. Ces sondages ne respectent pas les critères méthodologiques et demeurent donc non représentatifs pour dresser un portrait global et scientifique du sujet.

Parmi ces sondages les plus récents et les plus populaires auprès de la communauté (Le Thiase<sup>18</sup>, 2014), il est tout de même possible d'y voir quelques éléments intéressants par rapport aux pratiques et aux types de rôlistes. Selon le sondage du Le Thiase (2014), la plupart des rôlistes seraient des hommes (87 %) ceux-ci joueraient plus souvent le rôle de maître de jeu comparativement aux femmes. De plus, il semblerait que les parties se déroulent habituellement une fois par semaine ou une fois par mois. Certains rôlistes appartiennent à un club de joueurs de jeux de rôle, mais la majorité des joueurs jouent en privé, c'est-à-dire dans un lieu qui n'appartient pas à une organisation. Enfin, il semblerait que ces joueurs consomment principalement des jeux commercialisés, bien qu'une bonne partie d'entre eux (42%) créent des jeux hybrides ou en inventent de toutes pièces.

Si ce genre de résultats est intéressant, il demeure néanmoins difficile de cerner l'envergure du phénomène réel de la pratique des jeux de rôle sur table. Toutefois, les informations dont nous disposons montrent clairement que le jeu de rôle sur table connaît une certaine popularité et compte une communauté de rôlistes très active. Nous pouvons le constater notamment par l'achat des jeux<sup>19</sup>, les sondages créés et diffusés sur les forums ou encore par la participation populaire aux congrès sur le sujet, l'intérêt pour ces jeux demeure grand et bien présent.

---

<sup>18</sup> Le Thiase est un « espace documentaire [numérique] sur les jeux de rôles et les rôlistes, Le Thiase a pour but de fournir un maximum d'informations à toute personne s'intéressant au JDR « [(jeux de rôle)] » (Le Thiase, 2018).

<sup>19</sup> Pour ne nommer que les magasins dans les environs du Centre-Ville de Montréal : Valet de Cœur, L'Abyssé-boutique de jeux, Planète Jeux, Tour de jeux, etc.

### 1.5 Études sur les jeux de rôle sur table - peu nombreuses

Tout comme les sondages sur les jeux de rôle, les recherches universitaires ou les analyses sur les jeux de rôle sur table sont peu nombreuses au sein des études sur les jeux et plusieurs avenues demeurent encore inexplorées (Deterding et Zagal, 2013). Dans l'optique de réunir les études entourant les jeux de rôle, Zagal et Deterding (2018) ont édité un ouvrage de référence qui présente l'état des travaux actuels concernant les jeux de rôle sur table. De ce fait, les principaux chercheurs de ce domaine ont été en mesure d'expliquer les dernières découvertes sur les différents types de jeux de rôle.

Les études dans cet ouvrage de référence se présentent en 4 parties : la première partie nous expose la définition du jeux de rôle selon Zagal et Deterding en fonction des multiples définitions actuellement utilisées (2018, p.17-52). La deuxième section nous présente les différentes formes que peut prendre le jeu de rôle (précurseurs des jeux de rôle, jeux de rôle sur table, les LARP, les RPG, les MMORPG, les jeux de rôle « libre » en ligne et les impacts que ces jeux ont sur la culture populaire). La troisième partie présente les études sur les jeux de rôle selon quelques disciplines (Théories des designers et des joueurs, la performance, la sociologie, la psychologie, les études littéraires, les études en apprentissage, l'économie, les sciences et technologies et communication). La dernière partie met en perspective les différentes façons d'étudier le jeux de rôle dans une approche interdisciplinaire (la construction d'univers, les sous-cultures du jeu de rôle, l'immersion, les personnages des joueurs, le jeu de rôle transgressif, la sexualité et l'érotisme, la représentation et la discrimination, le pouvoir et contrôle en jeu).

Cet ouvrage de référence met en lumière un vaste portrait et la pertinence des études sur les variétés de jeux de rôle. En plus d'être un ouvrage récent sur un sujet étudié et joué depuis plusieurs années celui-ci traite du jeu de rôles selon différentes disciplines de recherche pouvant ainsi inspirer de prochaines études sur le sujet.

Bien que la présentation de ces recherches soit pertinente, peu d'entre elles se sont intéressées aux jeux de rôle sur table d'un point de vue communicationnel, en se concentrant sur les relations interpersonnelles ou les dynamiques de groupe. Néanmoins, plusieurs concepts dans la plupart des études présentées dans cet ouvrage de référence restent pertinents pour ce mémoire tels que la performance, la création d'univers de jeu, les personnages en jeu et la culture des groupes de jeux de rôle. Nous en parlerons plus en détail dans le chapitre II (cadre théorique) et le chapitre V (analyses et discussions). Outre cet ouvrage, nous avons recensé les études se rapprochant de notre recherche et qui restent pertinentes pour notre sujet.

### 1.5.1 Contexte de jeu

Pour certains auteurs, le jeu de rôle sur table instaure une façon alternative de jouer et de « performer » dans un jeu. En effet, Daniel Mackay (2001) explique que la performance artistique est importante dans ces types de jeux. Le maître de jeu ainsi que les joueurs ont une « performance » à exécuter lorsqu'ils jouent aux jeux de rôle sur table. Les joueurs interprètent un personnage qu'ils incarnent en improvisant et en interagissant avec les autres joueurs afin de faire progresser l'histoire et le maître de jeu, quant à lui, se charge de l'ambiance et du contexte narratif en « théâtralisant » les événements du jeu ainsi que les personnages non joueurs alliés et ennemis pour permettre une meilleure « immersion » dans le jeu.

En plus de l'atmosphère qu'il tente d'instaurer auprès de son groupe de joueurs, le maître de jeu est en quelque sorte responsable de diriger le groupe et agit comme animateur, arbitre de la partie et narrateur de l'histoire. Il s'occupe d'expliquer les règles et le fonctionnement général et donne une description du monde fantastique. Dans notre mise en scène présentée en début de chapitre, le maître de jeu décrit l'endroit où se trouvent les joueurs et, s'il y avait eu des personnages non-joueurs dans la partie, le maître de jeu aurait eu la responsabilité de les incarner. Bref, sa

contribution au groupe ainsi que sa performance se situe entre la construction et le contrôle par rapport à l'histoire du jeu tout en interagissant avec les joueurs.

Pour Mackay, la performance est au cœur des jeux de rôle et cette caractéristique différencie les jeux de rôle sur table des autres types de jeux. En ce sens, le contexte narratif et la performance font partie des éléments importants du jeu de rôle sur table. En ce qui concerne la performance, nous présenterons plus loin notre vision de la performance communicationnelle et comment elle se manifeste dans les groupes que nous avons sélectionnés.

#### 1.5.2 Influence sur le développement social et mental des joueurs

Outre l'étude de Mackay, Mikko Meriläinen (2012), chercheur à l'Université d'Helsinki en Finlande, a étudié l'effet et l'influence que pouvaient avoir les jeux de rôle sur table sur le développement social et mental des joueurs. Plus précisément, il désirait comprendre le potentiel socio-pédagogique des jeux de rôle auprès des différents types de joueurs (des critères tels l'âge, le sexe, la nationalité) en s'appuyant sur les recherches qui démontrent les bienfaits sociaux de ces jeux (Bowman, 2010; Curran, 2011; Leppälähti, 2002).

Selon le point de vue de Meriläinen, ce type de jeux présente certains éléments importants en ce qui a trait au développement positif de l'être humain, tels que l'encouragement à expérimenter différents rôles et personnalités dans un groupe, le développement de l'imagination et la gestion des conflits (Meriläinen, 2012, p.50). L'auteur s'inspire aussi des recherches de Roslyn Arnold (2004, 2005) sur l'intelligence empathique. En effet, Meriläinen émet l'hypothèse que les joueurs de jeux de rôle seraient en mesure « d'utiliser plusieurs formes d'intelligence et de sensibilité pour fonctionner efficacement auprès des autres membres d'un groupe » (Meriläinen, 2012, p.51, traduction libre).

Meriläinen soutient également que les éléments narratifs de ces jeux permettent d'acquérir « l'habileté de se positionner soi-même dans un monde autre que le sien » (Meriläinen, 2012, p.51, traduction libre). Il reprend les termes de Bettelheim (1991) et Talib (2002) qui affirment que « les aspects narratifs aident à structurer le développement émotionnel envers soi-même et permettent une meilleure compréhension des autres » (Meriläinen, 2012, p.52, traduction libre). Meriläinen (2012, p.53) croit aussi que le lien social qui se développe entre les membres crée un fort engagement sur le court terme, voire même sur le long terme. L'engagement est créé, en quelque sorte, par le sentiment d'enthousiasme partagé et aussi par le sentiment de soutien des autres membres.

Sur la base des travaux de Meriläinen, nous pouvons donc comprendre que les jeux de rôle de table sont bel et bien des jeux centrés sur la narration, mais également sur les liens sociaux, les processus mentaux, ainsi que sur les acquis éducationnels des participants. Les jeux de rôle promeuvent la créativité, le développement de l'intelligence empathique et, surtout, l'engagement dans un groupe et sa communauté.

### 1.5.3 Conflits dans les jeux de rôle

Une autre auteure s'est penchée sur ces enjeux sociaux dans un groupe de jeux de rôle. Dans ses études, Sarah Lynne Bowman a tenté de comprendre les conflits et les comportements sociaux à l'aide des jeux de rôle sur table (Bowman, 2008, 2010, 2014, 2015). Parmi ses récentes recherches, elle cible les conflits dans les communautés de jeux de rôle en adoptant une approche psychosociale.

Selon elle, les joueurs peuvent faire des apprentissages dans les jeux de rôle, entre autres apprendre la résolution des conflits entre les individus (Bowman, 2010). En effet, selon l'auteure, les jeux de rôle fournissent un cadre pour comprendre plus

aisément les fonctions psychologiques et sociologiques. Cette méthode encourage la créativité, la cohésion de groupe et l'apprentissage de soi-même. Une approche à partir des jeux de rôle oriente les joueurs à penser « hors de la boîte » et autrement pour régler des problèmes.

Néanmoins, des conflits au sein de ces groupes peuvent survenir et proviennent de différentes sources : la communication orale ou par Internet, les interactions personnelles, la culture, les types de joueurs. Plus précisément, et bien que les expériences ludiques du jeu de rôle sur table soient un bon moyen de se rapprocher les uns les autres, les rôlistes peuvent faire face à différents conflits à l'intérieur du groupe. Selon les recherches de Bowman, les conflits dans les groupes de jeux de rôle sont généralement associés à la dynamique sociale du groupe, tels que la fragmentation du groupe, les complications en lien avec les relations intimes, les rapports de forces entre les différents joueurs, le maître de jeu et les objectifs cachés des joueurs qui peuvent créer de la compétition au sein du groupe (2014, p.19)<sup>20</sup>. Elle explique que non seulement les joueurs font face à des conflits à l'intérieur du jeu, mais aussi à l'intérieur du groupe d'individus, ce qui fait en sorte qu'un certain niveau de toxicité peut se développer au sein du jeu et de la dynamique du groupe. Notamment, elle explique l'apparition de certaines « postures » ou plutôt stratégies nocives qu'utilisent certains joueurs inspirés du modèle *The Three Ways Model*<sup>21</sup> (Kim, 1998). Elle les utilise pour mettre en évidence comment les joueurs, selon les différentes catégories de jeux, peuvent avoir des « objectifs cachés » et ainsi créer des conflits dans le groupe.

Il y aurait alors quatre catégories distinctes de rôlistes qui peuvent créer des conflits, soit le narrativiste (*narrativism*), le gamiste (*gamism*), le simulationniste (*simulationism*) et l'immersionniste (*immersionism*) (Kim, 1998; Pohjola, 1999;

---

<sup>20</sup> Nous traiterons les éléments associés au conflit plus en détails dans la section des indicateurs de cohésion dans le chapitre du cadre théorique.

<sup>21</sup> Ce modèle, tel que nous le verrons dans les prochains paragraphes, a souvent été repris et retravaillé par différents auteurs (qui seront nommés ci-dessous) pour définir davantage les différentes catégories.

Edwards, 2001; Kim, 2003; Bøckman, 2003; Harviainen, 2003, traduction libre). En premier lieu, le narrativiste représente le joueur qui peut contrevenir au but premier proposé par le jeu, entraver la narration mise en place par le maître de jeu (Bowman, 2014, p.12). En d'autres termes, il est possible de le décrire par le fait qu'il semble posséder un objectif caché visant à contrecarrer la prémisse de l'histoire et ainsi acquérir quelque chose. Cette stratégie a pour but d'obtenir un gain personnel au détriment des autres joueurs. En deuxième lieu, il y a le gamiste. Cette personne promeut une atmosphère compétitive dans l'univers du jeu, créant ainsi des disputes hors-jeu (Bowman, 2014, p.13). En troisième lieu, le simulationniste tente le plus souvent de faire des actions qui sont plus ou moins réalistes avec le genre fictionnel proposé ou tout simplement peu réaliste selon les caractéristiques de son personnage (Bowman, p.14, 2014). Le joueur ne suit pas les règles et le cadre proposé, ce qui occasionne souvent une « négociation » des possibilités d'actions du personnage, créant ainsi des tensions dans le groupe. Enfin, l'immersionniste cause souvent des problèmes par son comportement qui perturbe la dynamique du groupe et l'expérience des autres joueurs. (Bowman, 2014, p.14). Ces comportements, nommés « *meta-gaming* » par l'auteure (ou parfois indiqués *meta*), empêchent l'immersion dans le jeu, car ces types de joueurs ne « jouent plus le jeu » pensant comme leur personnage, ils essaient de tirer des bénéfices du jeu dans leurs échanges hors-jeu plutôt qu'en jeu.

Sur la base des conclusions des études de Bowman, il est possible de croire qu'il y a plusieurs règles implicites entourant les jeux de rôle sur table. Ces règles sont définies selon les règles du jeu lui-même et aussi selon le style de jeu des joueurs. Bien que ces règles ne soient pas « écrites » comme telles, elles « concernent l'étiquette, le bon esprit sportif et d'autres règles implicites du bon comportement du jeu » (Salen et Zimmerman, p. 138, 2003, traduction libre). Comme ces règles peuvent être bénéfiques ou nocives lors d'une séance de jeu, il devient difficile de cerner les potentiels conflits dans une dynamique de groupe et la gestion des comportements du groupe devient alors complexe pour assurer le maintien de la cohésion des membres du groupe.

En résumé, parmi les études sur le jeu de rôle sur table, nous avons traité du contexte et de la performance, de l'empathie sociale qui peut se développer à l'intérieur des groupes et des types de conflits dans les groupes de jeux de rôle. Ces éléments nous semblent essentiels pour comprendre les particularités que présentent ces types de groupe.

### 1.6 Perspective communicationnelle sur les jeux de rôle sur table

Les jeux de rôle sur table nécessitent la collaboration de tous les membres d'un groupe restreint, d'où la pertinence d'étudier les possibles dynamiques et interactions des joueurs dans ce genre de groupe : la cohésion, mais aussi l'investissement des joueurs, la performance de ceux-ci, l'attachement au groupe, l'engagement des joueurs, l'influence des joueurs sur les autres, l'histoire du jeu, etc. Par ailleurs, ces groupes sont particuliers en ce qu'ils constituent à la fois « un groupe d'amis-es qui jouent ensemble » et un groupe d'aventurières et d'aventuriers qui poursuivent une quête. Lors d'une même séance de jeu, les interactions peuvent être différentes d'une dimension à une autre (réelle versus fictive), selon des moments précis de la partie, mais aussi s'influencer mutuellement. Par exemple, deux personnages peuvent ne pas s'aimer dans le jeu alors que les joueurs éprouvent du plaisir à jouer ensemble lors de la séance. Considérer la dynamique qu'ont les membres lorsqu'ils jouent et lorsqu'ils ne jouent pas pendant une séance de jeu permet de comprendre les différents univers de sens des joueurs ainsi que certaines caractéristiques de l'attitude ludique des joueurs et du contexte de jeu.

Comme nous le verrons dans le cadre théorique, étudier les dynamiques de groupes restreints dans les jeux de rôle sur table permet non seulement un nouvel apport dans les études des jeux, mais aussi de porter un nouveau regard sur les études des groupes en communication. De plus, les études sur le jeu de rôle en lien avec les interactions sociales s'intéressent surtout à la communauté élargie des joueurs et

rarement sur les individus en groupe restreint. À l'inverse, les études sur les groupes restreints prennent peu en considération le contexte du jeu pour leurs analyses. Ce mémoire pourrait être un apport important sur ces deux plans.

### 1.7 Question de recherche

En résumé, le jeu de rôle sur table est un phénomène populaire, mais peu étudié. Comme il a été mentionné précédemment, il n'est pas évident de comprendre comment le jeu de rôle sur table se traduit dans la communauté, de l'élaboration à la création d'un univers imaginaire dans lequel les joueurs peuvent s'investir grâce à leur personnage et à la coconstruction d'une histoire entre le maître de jeu et les joueurs. Si la conception et la création de l'univers du jeu résident dans les différents systèmes de jeux disponibles sur le marché, ces jeux sont aussi basés sur des règles et un monde fictif toujours en mouvance et interprétés par les rôlistes. Bien qu'il y ait des éléments mis en place par le manuel du joueur, la conception du jeu repose surtout sur la dynamique que propose le maître de jeu et les manières de jouer des joueurs.

Par ailleurs, le groupe s'organise constamment afin de mettre en place les conditions nécessaires à la pratique du jeu : trouver une plage horaire libre, choisir un lieu de pratique, se libérer de certaines contraintes, etc. De plus, des conflits peuvent émerger autant dans le groupe de joueurs lui-même qu'entre leurs personnages.

En somme, on constate que le maintien du groupe peut être défi. Sur la base de cette problématique, nous sommes en mesure de poser notre question de recherche : **Quels éléments de la vie des groupes contribuent à ce qu'ils se maintiennent dans le temps ?**

Dans le prochain chapitre, nous dresserons un portrait clair des études en communication entourant les phénomènes de groupes et nous poserons aussi les sous-questions nécessaires pour répondre à notre question de recherche.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous discuterons de la pertinence et de l'intérêt de s'appuyer sur les théories et les modèles des groupes restreints dans une approche communicationnelle. Pour ce faire, nous présenterons les sous-questions de notre recherche. Par la suite, nous ferons un tour d'horizon des modèles pour l'étude des groupes restreints et de leur évolution, particulièrement dans le domaine de la communication. Enfin, nous discuterons du modèle communicationnel choisi pour ce mémoire, soit celui proposé par Mongeau et Saint-Charles (2011, 2019); Saint-Charles et Mongeau (2006). À partir de leur modèle, nous nous intéressons uniquement aux processus de l'affiliation, et plus particulièrement à la cohésion (à partir d'indicateurs) et à l'identification de groupe (à partir des dimensions cognitive, affective et comportementale) et ce, afin d'évaluer le niveau de cohésion entre les membres d'un groupe.

En d'autres mots, nous cherchons à connaître (deux sous-questions) :

1. Selon le processus de l'affiliation, comment les différents indicateurs de cohésion se manifestent-ils dans un groupe de jeux de rôle sur table ?
2. Selon le processus de l'affiliation, comment les différentes dimensions de l'identification au groupe (cognitive, affective et comportementale) affectent-elles la dynamique du groupe ?

## 2.1 Modèles et théories pour l'étude des groupes restreints en communication

Les recherches en communication ont connu, depuis le XX<sup>e</sup> siècle, un grand essor et, depuis, plusieurs courants théoriques se sont développés. Ces modèles et théories s'inscrivent dans de multiples écoles de pensée toutes teintées d'un projet interdisciplinaire :

En tant que discipline, la communication a initialement tenté de s'instaurer comme une sorte de bureau central interdisciplinaire pour toutes ces approches disciplinaires. L'esprit de l'interdisciplinarité est toujours avec nous et mérite d'être cultivé comme l'une de nos qualités les plus louables (Craig, 2009, p.4).

Ces théories et modèles ne se construisent pas en vase clos et s'appuient sur la connaissance issue d'autres disciplines, telles que la sociologie et la psychologie.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéressons plus particulièrement aux études en communication entourant les dynamiques des groupes restreints. La définition du groupe que nous empruntons s'inscrit dans une perspective plutôt constructiviste et le modèle lui-même (encore en développement selon les auteurs) est de type plus systémique-complexe (Saint-Charles et Mongeau, 2006; Mongeau, Saint-Charles et Tremblay, 2006; Mongeau et Saint-Charles, 2011, 2019). Le groupe restreint est « un construit qui émerge de la communication entre les personnes réunies pour accomplir une tâche. [...] Le groupe est donc issu des interrelations et s'inscrit dans ces interrelations » (Saint-Charles et Mongeau, 2006, p.194-195). La définition du terme « groupe restreint », plus précisément indique la possibilité d'interactions directes entre les membres, contrairement à d'autres sortes de groupes avec un nombre de membres plus grand.

Le sens étymologique du mot « groupe » fait référence au « nœud » (*gruppo*) et à la volonté « d'être ensemble ». L'origine de ce terme prend racine dans le mot

allemand *kruppa* qui signifie la représentation de l'ensemble de figures dans une œuvre d'art ayant un ou des points en commun (Mongeau, Saint-Charles et Tremblay, 2006, p.149). Notamment, « le groupe se présente comme une structure privilégiée de coconstruction des "réalités" cognitives, affectives et spatiotemporelles qui définissent et structurent la société au sein de laquelle le groupe évolue » (Mongeau, Saint-Charles et Tremblay, 2006, p. 149). Ces auteurs suggèrent qu'un groupe est considéré comme tel à partir de quatre personnes, car :

[D]ans une perspective communicationnelle, ce n'est pas le nombre précis de personnes qui caractérise le groupe que la possibilité que « quelque chose » de plus grand que la somme des personnes puisse émerger de la situation. À partir de quatre personnes, le nombre de liens dépasse le nombre d'individus (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.268).

La difficulté que rencontrent les études sur les groupes restreints réside principalement dans la complexité des phénomènes de groupes. En d'autres termes, le groupe est une entité très complexe, qui peut être étudié selon différents champs d'études, ce qui rend difficile de cerner concrètement le groupe, lorsqu'étudié en silos. Plusieurs « mini-théories » sont orientées sur la compréhension d'un aspect des groupes, c'est-à-dire que les modèles et théories s'appuient « sur une conception implicite de ce qu'est un groupe », mais sont rarement articulés entre eux (Saint-Charles et Mongeau, 2006, p. 193).

Il en revient tout un défi de bien définir les différents facteurs qui entourent et influencent les phénomènes de groupe parmi les multiples modèles ou théories. Comme le note Landry (1995 dans Saint-Charles et Mongeau, 2006 ), malgré « la richesse et la profondeur ineffables de la vie groupale, l'odeur et la couleur particulière que revêt chaque groupe ne pourront jamais être totalement appréhendées au moyen d'un modèle ». Pour cette raison, dans le cadre de ce mémoire, nous retenons le modèle de Mongeau et Saint-Charles et quelques théories

et modèles complémentaires qui mettent en lumière notre vision du groupe restreint. Ceux-ci seront présentés dans les sections suivantes.

## 2.2 Modèle du développement du groupe de Tuckman

Les études sur les groupes restreints se sont développées depuis plusieurs années, notamment, dans les années 1960 et 1970. Quelques modèles, dont quelques-uns publiés au Québec (Landry, 1977; St-Arnaud, 1978), se concentrent principalement sur une approche systémique. Cette approche se base essentiellement sur le fait que nous faisons tous partie d'un système (travail, famille, politique, communauté, etc.) et que nous participons à plusieurs contextes dans lesquels nous interagissons différemment les uns par rapport aux autres (Frey *et al.*, 1999).

En ce sens, de multiples modèles ont été proposés pour étudier les groupes restreints dans une approche systémique, dont ceux sur le cycle de vie et le développement de groupe, tel que le modèle de Tuckman. Publié en 1965 et revisité en 1977, le modèle de Tuckman est devenu « le plus référé et le plus reconnu dans la littérature organisationnelle » (Miller, 2003, p.122, traduction libre), bien qu'il s'agisse d'un modèle développé à partir d'études sur les groupes de thérapie dont l'application est limitée à certains types de groupes – sans histoire, sans structure formelle et à durée déterminée (Saint-Charles et Mongeau, 2018). En effet, le modèle a eu une grande influence sur la manière de percevoir et d'étudier les groupes, particulièrement en milieu de travail (Bonebright, 2010, p. 111).

Le modèle de Tuckman est de type séquentiel<sup>22</sup>. Il se base sur plus de 55 articles sur les stades de développement des groupes tentant d'isoler les concepts communs

---

<sup>22</sup> Dans les études sur le développement des groupes, il est possible de retrouver deux types de modèles : les modèles séquentiels de développement du groupe qui se concentrent sur la maturité et

pour ainsi produire un modèle concernant le développement de la vie d'un groupe à travers le temps (Tuckman et Jensen, 1977, p.43). Comme l'explique Tuckman (1965, p.384), les recherches sur les groupes restreints ont attiré l'attention de la part des scientifiques sur les études comportementales. Par contre, ces derniers se sont peu intéressés au temps que les membres passaient ensemble et ce, sur une longue période de temps, ce qui a eu pour effet de créer plusieurs lacunes dans les études sur les groupes concernant leur développement à travers le temps.

Les trois groupes principaux qu'étudiait Tuckman étaient des groupes de thérapie, des groupes d'entraînement et des groupes en laboratoire. La recension de ces études se faisait en fonction de deux « domaines », soit selon leurs tâches ou leurs relations interpersonnelles. En d'autres termes, la façon dont les membres se comportaient ensemble était considérée du domaine des relations interpersonnelles et le contenu des interactions relié à la tâche réferrait au domaine des tâches : « Ces deux domaines représentent simultanément la manière de fonctionner du groupe, puisque les membres complètent des tâches tout en se rapportant aux autres » (Tuckman et Jensen, 1977, p.43, traduction libre).

Le modèle de Tuckman comprend cinq stades, soit : *forming*, *storming*, *norming*, *performing* et *adjourning* (Fig. 1).

---

la performance du groupe à travers le temps, tandis que les modèles non séquentiels se centrent davantage sur les facteurs contribuant à un changement dans le groupe et, surtout, qui prennent en compte le contexte organisationnel dans lequel s'inscrit le groupe (Chidambaram et Bostrom, 1997, p.162).

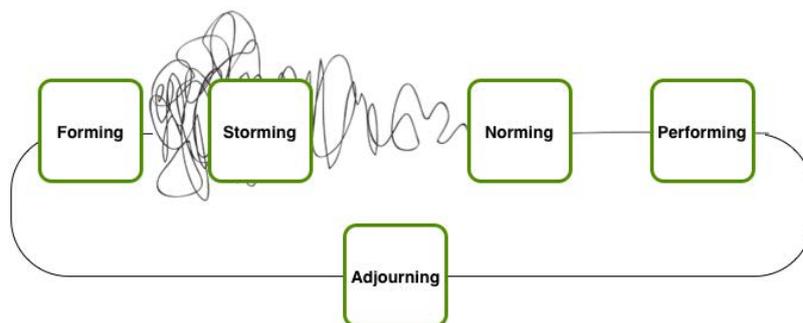


Fig. 1 Modèle du développement du groupe de Tuckman et Jensen (1977)

Le premier stade du modèle, *forming*, se concentre sur la « formation du groupe ». À ce stade, le groupe s'oriente vers une tâche et définit les règles du groupe en testant les limites sur les comportements interpersonnels et l'accomplissement de la tâche (*Ibid*, p.114, traduction libre).

Le deuxième stade, soit *storming*, se constate par les conflits intragroupes. Généralement, ce stade reflète le manque de structure et d'unicité entourant les questions interpersonnelles (*Ibid*). Durant ce stade, les membres essaient d'éviter les « terrains inconnus » dans les relations interpersonnelles et cherchent à maintenir une certaine sécurité au sein du groupe.

Durant le troisième stade, *norming*, le groupe commence à développer leur cohésion. De plus, les rôles et les normes s'établissent (*Ibid*) et, selon Tuckman (1965), le groupe devient une « entité unique ».

Dans le quatrième stade du modèle de Tuckman, *performing*, les membres s'approprient des rôles formels, c'est-à-dire que les rôles deviennent fonctionnels et flexibles (Bonebright, 2010, p.114). Les rôles mis en place permettent d'aider le groupe à réaliser ses tâches. À partir de ces rôles, le groupe peut se construire une structure solide pour mieux performer dans sa tâche.

Après quelques années, Tuckman et Jensen (1977) ont revisité le modèle original en y rajoutant un cinquième stade, l'*adjourning*. En se basant sur la littérature sur le développement des groupes, ils se sont rendu compte qu'il manquait un élément important au cycle de vie des groupes, soit la séparation ou la fin du groupe (Bonebright, 2010, p.114).

### 2.2.1 Reprise du modèle pour les jeux de rôle

Nous avons décidé d'emprunter le modèle de Tuckman, utile pour comprendre les théories du développement de la vie d'un groupe. Bien qu'il soit un modèle prédominant dans les études sur les groupes, il est souvent critiqué puisqu'il est difficile de pouvoir généraliser ses résultats, notamment sur les dynamiques dans un groupe ou sur d'autres types de groupe, il reste néanmoins un bon point de départ pour comprendre le cycle de vie d'un groupe. De plus, il peut être un modèle flexible et facile d'utilisation selon le groupe que l'on désire étudier.

D'ailleurs, les auteurs Leonard et Arango (2013) l'utilisent pour comprendre les dynamiques de groupe et le développement dans le cycle de groupe de LARP (Live Action Role-Playing game). Ces chercheurs suggèrent que les dynamiques de groupe de LARP présentent certaines qualités et ressemblances avec les groupes initiaux étudiés par Tuckman (Leonard et Arango, 2013, p.127).

En ce sens, les auteurs comparent les groupes de thérapies et les LARP en affirmant que ces deux types de groupes désirent atteindre des « buts et des tâches personnels ». En effet, en se référant aux écrits de Tuckman (1965, p.385), les auteurs expliquent que les membres désirent atteindre leurs buts personnels dans une optique d'amélioration de soi. Comme le groupe s'assigne des buts à réaliser, les membres s'entraident par le fait même afin d'atteindre la réussite de leurs propres buts personnels (Leonard et Arango, 2013, p.127). Par ailleurs, l'atteinte des buts

du groupe et des membres est souvent facilitée et régulée par le maître de jeu (ou maître de cérémonie ou organisateurs de LARP , selon le contexte) tout comme les groupes thérapeutiques sont régulés par un intervenant.

De plus, tout comme les groupes étudiés en laboratoire, les groupes de LARP misent aussi sur des buts interpersonnels tout en voulant que le groupe puisse améliorer sa communication et sa productivité. Les tâches proposées en jeu peuvent encourager la coopération, la communication et la cohésion de groupe auprès des joueurs (Leonard et Arango, 2013, p.127). En plus, les interactions sociales en hors-jeu peuvent faciliter les interactions en jeu : si les membres réussissent à coopérer ensemble dans les tâches du jeu, les relations interpersonnelles des joueurs pourront permettre de créer plus facilement des liens forts auprès de la communauté des joueurs de LARP (Leonard et Arango, 2013, p.127).

Si nous prenons en considération que les groupes de LARP diffèrent sur plusieurs aspects du modèle de Tuckman, ce choix de modèle reste tout de même intéressant, comme le démontrent les ajouts et les explications de Leonard et Arango (2013, p.128) : leurs recherches peuvent servir à comprendre le développement de la communauté LARP ainsi que tous les éléments pouvant émerger et perturber la dynamique d'un groupe selon le stade où le groupe se trouve. Les auteurs s'intéressent aussi aux « pratiques culturelles des groupes qui jouent ensemble depuis longtemps » (Leonard et Arango, 2013, p.128, traduction libre), ce qui constitue un élément important que nous voulons traiter dans ce mémoire.

Ainsi, le modèle de Tuckman repris par Leonard et Arango aborde les multiples stades de vie du groupe, les périodes où il semble y avoir plus de défis, les périodes d'adaptation aux nouveaux arrivants, etc., et ce, auprès des joueurs jouant ensemble sur une longue période de temps. Pour comprendre comment le modèle peut s'inscrire dans le cycle de vie de groupe de jeu de rôle (Leonard, 2016; Leonard et Arango, 2013), nous vous présenterons leur modèle plus en détail (*Fig 2*).

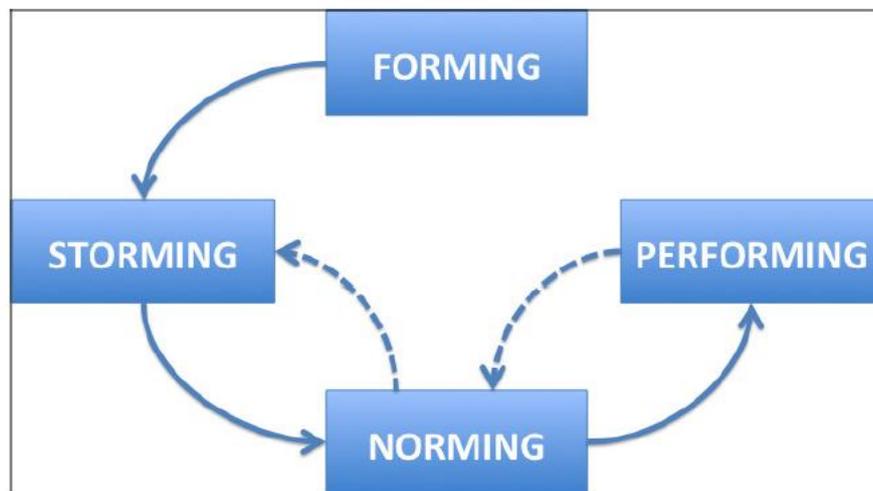


Fig. 2 Modèle du cycle de vie des groupes de LARP (Leonard, 2016, p.16)

### 2.2.2 Présentation du modèle du cycle de vie des groupes de LARP selon Leonard et Arango

#### *Forming*

Selon le modèle de Leonard et Arango (2013), et en s'inspirant de Tuckman (1965), le stade *forming* est une période d'adaptation où les individus rencontrent de nouvelles personnes et où ils se font attribuer une tâche. Pour les *Live Action Role-Playing Game*, il est possible que cette période dévie du modèle de Tuckman, puisque ce n'est pas toujours des étrangers qui se rencontrent lors d'une première séance, mais bien des groupes d'amis ou des joueurs jouant ensemble depuis longtemps (Leonard et Arango, 2013, p.128).

Dans ce contexte, les membres testent peu ou pas du tout les limites du groupe de joueurs, puisqu'ils se connaissent à priori. Ces joueurs auront beaucoup plus

tendance à vouloir comprendre le système de jeu et le système de règles plutôt que de s'investir à comprendre « le contexte interpersonnel des autres joueurs » (*Ibid*, traduction libre).

### *Storming*

Les auteurs empruntent la définition des chercheurs Thompson et White (2010) pour définir ce deuxième stade : « le stade *storming* se caractérise par des limites peu claires et une estime de groupe encore fragile » (2010, p.4, traduction libre). En effet, durant ce stade, il peut y avoir plusieurs conflits intragroupes, entre autres parce que les membres tentent d'exercer leur propre « individualité » au sein de la structure du groupe.

De plus, durant ce stade, les membres testent les limites des campagnes de jeu (Leonard et Arango, 2013, p.129). Les auteurs reprennent le modèle de Bowman (2013) concernant le *cultural play* pour expliquer que, durant ce stade, il y a une adaptation auprès des membres du groupe concernant les thèmes qui peuvent être abordés en jeu tout comme la coconstruction de la culture du groupe. Puisqu'un groupe LARP se développe à travers le temps et est unique, il peut y avoir différentes normes et plusieurs thèmes narratifs qui devraient être évités. Il est important pour le groupe de prendre en considération ce qui est possible et ce qu'il ne l'est pas dans le jeu. Par ailleurs, pour éviter toute confusion quant aux règles et à la culture d'un groupe, il est important d'établir clairement ce qui est attendu dans ce groupe, puisque chaque communauté de joueurs peut relever de différentes sous-cultures par rapport au jeu : les joueurs de ces sous-cultures peuvent connaître différentes règles ou façons de jouer uniques qui évoluent à travers le temps, soit le *gaming culture* (Consalvo, 2007, p.4). Or, il est préférable, à ce stade-ci, de discuter en période d'avant-partie du *cultural play* de son groupe ainsi que du *gaming culture* de la communauté et des sous-communautés du jeu.

### *Norming*

Au stade *norming*, il y a le développement d'un « modèle mental »<sup>23</sup> partagé dans le monde du jeu et des règles sérieuses sont établies et comprises par tous (Leonard et Arango, 2013, p.130). Il peut y avoir des clarifications de règles ou des petits changements quant aux règles mises en place, mais ils sont toujours diffusés et compris par l'ensemble des membres. Il peut y avoir, alors, une définition claire des normes du groupe qui est coconstruit par les membres (Leonard et Arango, 2013, p.130). De plus, les membres partagent à ce stade les mêmes valeurs au sein du groupe et discutent encore sur la manière dont ces valeurs seront promulguées et acquises par tous les membres et les nouveaux arrivants.

Par ailleurs, durant ce stage, les rôles se façonnent, comme par exemple le « leadership informel ». La position de leader est souvent associée, au départ, au maître de jeu, mais à ce stade, il peut se construire un leader informel, comme les « employés » ou les acteurs du jeu dans l'organisation du LARP. Le pouvoir est en quelque sorte partagé plus ouvertement avec les membres organisateurs.

### *Performing VS de-norming*

Tel que précédemment présenté, selon Tuckman, le dernier stade *performing* serait le stade où la cohésion du groupe se déploie efficacement dans les activités du groupe. Les membres ont développé de l'empathie, de la confiance et de la cohésion envers les autres membres et le maître de jeu sert sa communauté en jouant un rôle de support (Leonard et Arango, 2013, p.130).

Concernant ce stade, Leonard et Arango se distinguent de Tuckman et ils expliquent que les groupes vont naturellement revenir au stade *norming* pour s'assurer de

---

<sup>23</sup> Par modèle mental nous faisons aussi référence au modèle de développement de Bormann (1985) disant que les « récits partagés fournissent aux membres du groupe une compréhension sociale pour expliquer leur passé et réfléchir à leur avenir une base pour la communication et la conscience du groupe » (p.128).

continuellement renforcer les normes du groupe et pour garder la « santé » et la « fonctionnalité » du groupe. Le groupe reste donc toujours en mouvance et renégocie le monde du jeu, ce qui fait en sorte que plusieurs communautés peuvent être susceptibles de se renouveler et de continuer avec le même groupe (*Ibid.*, p.130).

Les auteurs appellent ce phénomène le *de-norming*. Il est possible de l'observer lors de changements tels que la composition de l'équipe et le nombre de personnes dans le groupe. Ce genre de reconstruction est important à prendre en considération, notamment pour ce qui est du transfert de l'information aux nouveaux membres, leur intégration et aussi la restructuration des normes (*Ibid.*, p.131). Il y a alors un retour au stade précédent.

Par contre, cette reconstruction peut aussi devenir un élément qui mène à la terminaison de la vie d'un groupe. Pour contribuer à un meilleur stade *de-norming* efficace, les auteurs mentionnent qu'il est préférable de mettre de l'avant des stratégies communicationnelles « pro-groupe » auprès des membres. En d'autres termes, pour essayer de maintenir la cohésion dans le groupe, il serait préférable de centrer les discussions de manière positive et constructive et d'assurer que tous les membres soient les bienvenus, tout en essayant de comprendre les éléments conflictuels que vit le groupe (désaccord, injustice, le niveau de difficulté des personnages non-joueurs, etc.) (Leonard et Arango, 2013, p.133).

Donc, ce n'est pas vraiment un stade d'*adjourning* à proprement dit puisque la fin d'un groupe peut avoir une multitude de significations. La fin du groupe peut signifier la fin du groupe en lui-même, la fin d'un groupe de personnages, la fin d'un groupe pour permettre d'agrandir ou rétrécir le nombre de joueurs, etc. Considérant que la fin d'un groupe n'est pas prédéterminée par un seul élément, Leonard et Arango considèrent que la fin d'un groupe est davantage un « changement de réalité » du groupe plutôt que sa fin en tant que telle (2013, p.132).

Ainsi, le groupe se retrouve dans une nouvelle période d'adaptation *de-/re-norming*, telle que présentée dans la figure précédente (*Fig 2*).

### 2.3 L'approche de l'interprétation symbolique

Au début des années 1980, nous voyons une hausse d'intérêt concernant les études sur les groupes restreints, particulièrement dans les sphères de l'éducation, du travail social et dans les travaux concernant les comportements organisationnels (Arrow, McGrath et Berdahl, 2000, p. 96). Les chercheurs se focalisent surtout sur les comportements des membres dans les groupes *ad hoc* en les observant sur de courtes durées pour comparer leurs observations aux recherches déjà existantes sur les groupes. Les groupes naturels ne sont donc pas vraiment étudiés et, surtout, ils ne sont pas étudiés sur une longue période de temps.

Durant les années 1990, les chercheurs développent de nouvelles méthodes pour comprendre les phénomènes concernant les groupes restreints par rapports aux autres méthodes qui, jusqu'alors, avaient été centrées principalement sur une approche positiviste favorisant la conduite d'études en laboratoire. Ces méthodes sont généralement centrées sur un système unidirectionnel, générique et qui ne prend pas en considération le contexte ou l'histoire du groupe (Arrow, McGrath et Berdahl, 2000, p.97). Par la suite, un intérêt pour les groupes naturels (*bona fide*) se développe et il devient alors possible de faire des études sur une plus longue durée, de comprendre les effets des liens sociaux sur une plus grande échelle et de saisir concrètement comment les membres d'un groupe s'adaptent à travers le temps (Frey, 2004, p.3).

L'approche de l'interprétation symbolique est un modèle conceptuel souvent utilisé dans l'étude des groupes *bona fide* pour comprendre les prédispositions

symboliques, les pratiques, les processus et les produits du groupe (Frey, 2004, p.277-278). L'interprétation symbolique est issue de courants de pensée tels que l'herméneutique et la phénoménologie : « L'herméneutique est une philosophie et une méthode d'interprétation des textes basée sur la compréhension et la phénoménologie est l'étude des connaissances dérivées de la conscience, de l'expérience et de la compréhension » (Frey, 2004, p.278, traduction libre). Notamment, le courant d'étude de la phénoménologie sociale de Schutz (1967) permet de comprendre la manière dont l'intersubjectivité se construit et produit du sens à partir d'une interaction sociale (Frey, 2004, p.279).

Ainsi, l'interprétation symbolique permet d'analyser comment les membres utilisent les symboles (mots, actions, etc.) pour communiquer entre eux. Globalement, ces symboles affectent la manière dont la dynamique du groupe se crée. Le postulat de cette approche s'appuie sur la « coconstruction de la réalité » par chacun des membres et, surtout, comment la coconstruction de la réalité a un effet sur les interactions dans le groupe. La perspective de l'approche de l'interprétation symbolique mise sur la « construction sociale des groupes » et s'appuie sur les expressions et les comportements des membres du groupe et ce qu'ils vivent (Poole *et al.*, 2004, p.9).

Dans cette construction sociale des groupes, se retrouvent, entre autres, les normes et les rituels des groupes. Nous pourrions définir le terme « norme » comme étant : « Une attente partagée à l'égard des comportements adéquats, attentes qui unissent les membres d'un groupe et qui orientent et réglementent leurs comportements » (Borman, 1975, p.200). Les normes dans un groupe restreint servent à définir un cadre de référence pour juger ce qui est désirable ou non dans le groupe. De plus, les normes sont des aspects pouvant prescrire un comportement souhaité dans un groupe. Or, les normes régulent les comportements des membres, ce qui permet une prévisibilité et une sécurité pour le groupe, mais peuvent devenir flexibles selon les besoins du groupe.

En ce qui a trait au rituel, on le définit comme un ensemble de comportements observables et organisés « que l'on voit généralement apparaître lorsque le [groupe] se construit et se stabilise » dans le temps (Saint-Charles et Mongeau, 2006, p.195). Les rituels contribuent à la « mise en scène » d'une représentation commune d'un groupe. En d'autres termes, les rituels sont un « rappel symbolique » pour le maintien des normes mises en place par le groupe. Par ailleurs, comme les normes servent à donner un équilibre dans le groupe et à réguler les comportements si les membres sont dans l'impossibilité d'exécuter un rituel ou de pouvoir y participer, les membres peuvent ressentir un inconfort (Bettenhausen et Murnighan, 1991, p.21).

Cette approche de l'interprétation symbolique sera centrale pour organiser nos observations sur la manière dont les membres des groupes de jeux de rôle sur table coconstruisent leur réalité en tant que joueurs et aussi en tant que personnages. De plus, elle permettra de comprendre par l'entremise des entretiens avec les membres comment se sont formés les normes et les rituels ou toute autre communication symbolique dans les groupes que nous avons étudiés.

#### 2.4 Modèle communicationnel du groupe

Dans le cadre de cette recherche, outre le modèle de cycle de vie d'un groupe de jeux proposé par Leonard et Arango, nous retenons le modèle communicationnel des groupes restreints (Mongeau et Saint-Charles 2011, 2019; Saint-Charles et Mongeau, 2006; Mongeau, Saint-Charles et Tremblay, 2006). Ce modèle est centré sur la communication, notamment concernant les interactions entre les membres d'un groupe, du contexte dans lequel le groupe se trouve (Saint-Charles et Mongeau, 2006, p. 194) et s'inspirant aussi de l'interprétation symbolique.

S'appuyant sur une vaste revue de la documentation des études sur les groupes

restreints, les auteurs soutiennent que le groupe se construit à travers six processus soit : la production, l'intelligence du groupe, l'interinfluence, l'organisation, la médiation et l'affiliation (*Tableau 1*). Les différents processus de ce modèle sont interreliés et ne sont pas traités en silos. Ces processus s'inter-influencent et permettent de comprendre la dynamique du groupe dans son ensemble. Pour bien saisir l'ensemble du modèle, voici une courte présentation des six processus. Rappelons ici que nous nous intéressons davantage au processus qui concerne l'affiliation, et que l'ordre de présentation des processus n'inclue pas une « hiérarchisation » entre les processus.

Tableau 1 Présentation résumée des processus du modèle de Mongeau et Saint-Charles (2011)

Processus	Définition
La production	« Tout ce qui est associé à la tâche et aux objectifs/ buts à atteindre du groupe » (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.257).
L'intelligence du groupe	La manière dont l'information circule dans un groupe et la manière dont les membres traitent l'information lors des prises de décisions. Les membres « racontent » et coconstruisent leur histoire de groupe ( <i>Ibid</i> , p.263).
L'interinfluence	La manière dont émergent les phénomènes de leadership et ceux relatifs aux conflits entre les membres ( <i>Ibid</i> , p.265).
L'organisation	La manière dont les groupes s'organisent, se régulent et évoluent. Ce processus inclut aussi la disposition spatiale du groupe, les normes, les rituels du groupe et les rôles des membres ( <i>Ibid</i> , p.268).
La médiation	Les forces et contraintes contextuelles de même que les pressions sociales, matérielles et technologiques qui s'exercent sur et dans la situation de groupe ( <i>Ibid</i> , p.276).
Affiliation	« Le désir de travailler ensemble que ressentent les membres d'un groupe, la force d'attraction exercée par un groupe sur ses membres et le désir de ceux-ci de voir le groupe se maintenir » ( <i>Ibid</i> , p.260).

Selon les auteurs, le processus de la **production**, « est généralement associé à la tâche et à l'objectif à atteindre » par le groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.257). Ce processus est principalement étudié par des auteurs s'inscrivant dans des approches fonctionnalistes où la « raison d'être » du groupe est son but

principal. Dans ces approches, le modèle dominant en est un de type « intrant-processus-extrant ». Dans une perspective communicationnelle, le groupe est vu comme étant capable de créer ses propres buts pouvant s'adapter plus facilement aux situations l'entourant (Saint-Charles et Mongeau, 2006).

**L'intelligence du groupe** « fait référence à sa capacité de traiter l'information de manière à élaborer des représentations qui lui permettent de comprendre et de donner un sens à sa situation et de résoudre des difficultés » (Mongeau et Saint-Charles, 2019, p. 268). Ce processus est d'abord présenté sous un angle plus « fonctionnaliste-cognitif » (inspiré des sciences cognitives) du partage et du traitement de l'information et sous un angle de « partage symbolique ». Le groupe se construit par une vision partagée par les membres qui se « racontent » en quelque sorte l'histoire de leur groupe à travers son développement.

Le processus de l'**interinfluence** pour sa part englobe la manière dont émergent les phénomènes de leadership et ceux relatifs aux conflits entre les membres. Comme le mentionnent les auteurs, « le pouvoir et l'influence sont des phénomènes de communication qui s'inscrivent dans les relations » (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.265). En ce sens, ce processus regroupe tous les aspects concernant les luttes de pouvoir et l'effet de ce pouvoir sur le groupe. Or l'interinfluence réfère aux perceptions, aux intérêts et aux ressources des membres en prenant en considération leurs impacts mutuels sur la situation et le contexte du groupe (Saint-Charles et Mongeau, 2006, p.198). En fonction de la situation ou du contexte du groupe, de la perception et des représentations des membres, le groupe peut réaliser les opérations nécessaires pour se rallier à son objectif de groupe ou à la résolution des conflits (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.265).

Le processus de l'**organisation** est celui concernant « les thématiques par lesquelles les groupes s'organisent, se régulent et évoluent » (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.268). L'organisation porte aussi sur la disposition spatiale du

groupe, qui est présentée comme une « métaphore matérielle de la configuration du groupe » (*Ibid.*). Elle peut passer par la disposition des places dans l'espace tout comme l'élaboration des normes et rituels du groupe déterminant un ensemble d'attentes comportementales selon les statuts des membres ou leur rôle. Les normes se développent et évoluent, à travers le temps, en prenant en compte différents éléments dans le contexte de vie des membres et du groupe. Ultimement, « si les normes du groupe ne font pas l'unanimité, celles-ci peuvent affecter la cohésion dans le groupe » (Hammer *et al.*, 2018, p. 458, traduction libre).

Le processus de la **médiation** concerne « les forces et contraintes contextuelles de même que les pressions sociales, matérielles et technologiques, qui s'exercent sur et dans la situation de groupe » (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p. 276). Ce processus renvoie aux opportunités d'un groupe ainsi qu'aux pressions externes et internes qui influencent les interactions entre les membres dans leur contexte. Par exemple, la médiation peut affecter la dynamique d'un groupe en ce qui a trait à la diversité : les individus tentent de s'associer avec les personnes qui leur ressemblent et la diversité peut affecter l'homogénéité dans un groupe. La médiation a aussi un lien avec les enjeux externes au groupe, soit l'accès aux ressources de l'environnement, le temps pour accomplir une tâche et toutes les informations requises permettant, ainsi, de réguler les actions du groupe.

Enfin, Mongeau et Saint-Charles définissent le processus de l'**affiliation**, ainsi : « La notion d'affiliation à un groupe renvoie au désir des membres de travailler avec ce groupe en particulier autour d'un projet et à leur désir de se "reconnaître" comme membres de ce groupe » (2019, p.252).

Ce processus, qui sera présenté plus en détail dans la section suivante, concerne les différents éléments qui expliquent les raisons pour lesquelles les membres restent ou non ensemble.

## 2.5 Affiliation

Au regard du modèle communicationnel sur les groupes restreints, notre intérêt porte particulièrement sur le processus d'affiliation. Dans ce qui suit, nous nous attarderons aux principaux concepts liés au processus de l'affiliation. Selon ce que nous proposent les auteurs Mongeau et Saint-Charles (2011, 2019), il y a deux courants d'études qui se dessinent en lien avec l'affiliation, ceux portant sur la cohésion du groupe et ceux portant sur l'identité sociale des membres dont les conclusions se recourent.

### 2.5.1 Cohésion

La cohésion est un concept multidimensionnel et dynamique longuement étudié dans divers domaines et, de ces définitions, découlent plusieurs manières de l'analyser et de la mesurer. Au XIXe siècle, la cohésion est abordée dans l'optique de comprendre les comportements collectifs et les éléments influençant les membres (Bruhn, 2009, p.35). Vers la fin du XXe siècle et au début XXIe siècle, les recherches s'intéressent davantage aux effets positifs et négatifs que peut avoir la cohésion d'un groupe. Elles tentent de saisir, particulièrement, la manière dont le phénomène de la cohésion évolue dans le groupe ainsi que son effet sur les phases de la vie du groupe (Greer, 2012, p.656). Il a été démontré que la cohésion est beaucoup plus faible lors de la formation du groupe et tend à s'accroître au fil du temps (McGrath et Tschan, 2007; Mitchell et James, 2001). Par ailleurs, les recherches ont montré que la cohésion de groupe qui se développe au stade *norming* joue un rôle essentiel, car les sentiments d'acceptation et la capacité de travailler ensemble apparaissent au fur et à mesure que la tâche se développe (McClurg *et al.*, 2017, p.264, traduction libre).

Pour ce mémoire, nous empruntons la définition de Festinger et ses collègues pour parler de la cohésion :

La cohésion d'un groupe est définie ici comme la résultante de toutes les forces agissant sur le désir des membres de rester dans le groupe. Ces forces peuvent dépendre de l'attrait ou du manque d'attrait à l'égard tant du prestige du groupe, que des membres du groupe, ou des activités dans lesquelles le groupe s'engage (1950, p.274, traduction libre).

En plus de bien correspondre à la vision du processus de l'affiliation, cette définition met de l'avant l'importance des liens entre les membres et ce qui fait qu'ils ont envie de rester ensemble. La cohésion est alors perçue comme le « ciment » reliant les individus entre eux tout en spécifiant l'intérêt qu'ont les membres pour les autres dans le groupe. Il faut comprendre aussi que la cohésion n'est pas un trait propre au groupe, mais que celle-ci est dynamique et peut changer à travers le temps (Carron et Brawley, 2000, p.95).

Dans leur méta-analyse, Mullen et Copper (1994) utilisent une catégorisation tridimensionnelle de la cohésion : la cohésion sociale (c'est-à-dire les relations interpersonnelles), la cohésion de la tâche (engagement envers la tâche) et la fierté du groupe. La cohésion sociale fait référence à une attraction commune pour le groupe (Evans et Jarvis, 1980), à des liens affectifs d'amitié, de compassion et de proximité entre les membres du groupe (MacCoun, 1996). La cohésion envers la tâche correspond à l'engagement ou à l'attractivité d'un groupe vis-à-vis de la tâche ou de l'objectif du groupe, ainsi qu'à la motivation de coordonner les efforts de l'équipe pour atteindre des objectifs communs liés au travail (Chiocchio et Essiembre, 2009, p. 388, traduction libre). Pour ce qui est de la fierté du groupe, elle serait la « forme mesurable de la cohésion durant le stade de la formation (*forming*), puisque le lien commun des membres de l'équipe est la réputation de l'organisation qu'ils ont jointe » (McCurg *et al.*, 2017, p.265, traduction libre). Tout comme la cohésion, la fierté peut varier d'un stade du développement à un autre. Il

est aussi possible que la fierté du groupe soit l'une des seules bases pour créer des liens entre les membres et que ceux-ci puissent apprendre à propos des autres et travailler ensemble (*Ibid*, p.268).

Bref, puisque la cohésion est un concept complexe et varié, nous comprenons que plusieurs éléments peuvent contribuer à conceptualiser et à opérationnaliser la cohésion. Pour ce mémoire, nous nous concentrons principalement sur les recherches présentées dans la revue de littérature effectuée par Mongeau et Saint-Charles (2011, 2019). Nous présenterons ci-bas les principaux indicateurs ressortant de leur recherche, qui permettant de « construire » la cohésion dans un groupe restreint.

#### *Manifestation d'attention*

Pour savoir si un groupe est cohésif, plusieurs indicateurs peuvent être observés tels que les manifestations d'attention. Les manifestations d'attention peuvent se présenter d'une multitude de façons selon plusieurs facteurs. On peut retrouver, entre autres, des manifestations de type physique comme des câlins ou des poignées de main, ou des démonstrations verbales comme des compliments et des encouragements.

Un autre moyen de manifester de l'attention à autrui est de partager des ressources telles que la nourriture. Partager de la nourriture ou d'autres ressources est un rituel important pour l'humain : « la tendance à partager les ressources de manière équitable - du moins avec les membres de son propre groupe social - est un élément central et unique de la vie sociale humaine. Il en ressort, semble-t-il, au milieu de l'enfance » (Tomasello et Felix Warneken, 2008, p.1057, traduction libre). À partir de ce moment, « les formes uniques d'altruisme des humains, la coopération et les normes sociales d'équité sont construites » (*Ibid.*, p.1057). En d'autres termes, dès l'enfance, nous arrivons à développer cette forme de socialisation et à partager la nourriture avec les individus qui nous entourent.

Pour reprendre les travaux de Leonard et Arango (2013), ceux-ci considèrent le partage de nourriture lors d'un repas comme une pratique culturelle importante pour les groupes de jeux de rôle. Le partage de nourriture devient un « partage symbolique » entre les membres pour faciliter la construction de la cohésion au sein d'un groupe.

Les auteurs (2013, p.133) proposent que la fonction primaire de cette activité de partage serait de bâtir la cohésion du groupe et ainsi d'établir un soutien social dans le groupe : Les joueurs doivent être en mesure de s'asseoir ensemble et de se sentir inclus. L'environnement jovial et accueillant créé par le partage passe avant la qualité de la nourriture. Cet environnement permet d'établir de nouvelles connexions qui auraient pu être jouées en jeu ou non entre les joueurs et les organisateurs. En outre, le repas ponctue la célébration des joueurs dans leurs étapes importantes exogènes (ex : mariage, anniversaire) et endogènes (ex : retraite, une réussite importante dans le jeu, etc.) (Leonard et Arango, 2013, p.133).

Ainsi, les manifestations d'attention peuvent se retrouver sous différentes formes et sont essentielles pour la cohésion d'un groupe. Elles assurent un environnement jovial et invitant et permettent aux membres de se sentir inclus dans le groupe.

#### *L'attrait quant aux activités pour les membres*

La cohésion d'un groupe peut s'étudier selon l'intérêt des membres envers les activités menées par le groupe et ce, selon deux perspectives : l'intérêt envers les membres du groupe et les intérêts de l'individu. L'intérêt au groupe réfère à la proximité et aux similitudes entre les membres et l'intérêt individuel est associé à la manière dont le groupe comble les besoins et les objectifs personnels des membres (Caron et Brawley, 2000, p.90).

En effet, les auteurs distinguent les « perceptions » que peut avoir le membre fasse à la proximité et les similitudes qu'il a auprès des autres membres (*Group Integration*) et la perception du membre envers ses propres besoins et objectifs personnels (*Individual Attraction to the Group*). Ainsi, il est possible de comprendre les motivations personnelles de chaque individu à rester dans le groupe et les sentiments personnels de l'individu à l'égard de son groupe. En fait, les membres d'un groupe sont plus propices d'être présents et de rester présents dans leur groupe si l'environnement est cohésif et que les tâches dépendent de la participation de tous (Brummelhuis *et al.*, 2016, p. 27).

Dans le cas des jeux de rôle, chaque joueur joue un personnage dans l'histoire et chaque personnage amène sa contribution au sein de la partie de jeu. Nous pourrions alors supposer que la coopération et la collaboration de chacun sont mises de l'avant et peuvent contribuer à la présence assidue des joueurs.

#### *Soutien affectif*

Le soutien affectif s'exprime par les démonstrations d'affection et l'appui qu'offrent les membres les uns envers les autres. Il y aurait un engagement plus fort et des démonstrations d'affection envers les membres lorsque les individus partagent plusieurs points communs : « [s]'ils interagissent de manière coopérative pour atteindre des objectifs communs, cet ensemble d'individus qui se sentent attirés mutuellement est devenu un groupe de membres interdépendants » (Henry *et al.*, 1999, p.565, traduction libre). En ce sens, plus les individus se ressemblent (même point de vue, genre, opinion, intérêt, etc.), plus ceux-ci désireront rester ensemble. La tendance homophile serait l'un des facteurs les plus favorables pour la cohésion d'un groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p. 261).

De plus, miser sur la coopération entre les membres du groupe permet à chaque

membre de jouer un rôle important au sein de groupe. Cette caractéristique est fondamentale pour créer un climat propice afin de réussir dans les tâches et les objectifs visés (Button *et al.*, 2007, p.249, traduction libre).

#### *Réduction de la distance entre les membres et l'environnement*

Les membres de groupes cohésifs auront tendance à partager un espace ensemble, et ce, sans trop de distance (Chang *et al.*, 2014, p.668). L'environnement dans lequel le groupe se retrouve peut avoir un grand impact sur les interactions des membres. Donc, plus l'environnement est clair et structuré, plus les membres seront enclins à développer une meilleure cohésion. Pour un groupe de jeux de rôle sur table, l'environnement dans lequel se retrouve le groupe est très important, puisqu'il se développe principalement dans l'imaginaire collectif et contribue au développement de l'attitude ludique du groupe. Nous pourrions croire qu'il y aurait un glissement entre l'environnement physique et l'environnement imaginé.

L'auteur Bernard Suit (2005 [1978]) décrit cette attitude ludique comme étant un état psychologique préalable avant d'entrer dans un contexte de jeu. Cette attitude permet au joueur d'accepter arbitrairement les règles du jeu pour une meilleure expérience de jeu :

Jouer à un jeu est de tenter d'atteindre un état de choses spécifiques [objectif préliminaire], en utilisant uniquement les moyens autorisés par les règles [signification ludique], où les règles interdisent l'utilisation d'autres moyens plus efficaces [règles constitutives] et où les règles sont acceptées simplement parce qu'elles permettent une telle activité [attitude ludique] (Suit, 2005 [1978], p.53-54, traduction libre).

Allant dans la même lignée que Suit, un autre auteur et philosophe précurseur dans les études des jeux, Jacques Henriot, met l'accent sur ce phénomène qu'il définit comme un « procès métaphorique » (Henriot, 1989a, p.300) et de « l'imaginaire en acte » (Henriot, 1989a, p.155). L'attitude ludique est en quelque sorte un état d'esprit *a priori* pour entrer dans le contexte du jeu :

Pour jouer, il faut entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc, de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend (Henriot, 1983, p.83).

Outre un état psychologique, l'attitude ludique est aussi perçue comme un processus en mouvance. En effet, ce phénomène n'est pas nécessairement un état d'esprit fixe, mais bien plusieurs éléments en constante transformation. Selon l'auteur Thomas Malaby, les jeux sont propices à générer des pratiques et des interprétations émergentes tout en étant intimement liés à notre vie quotidienne (2007, p.2). Il se distancie des approches formalistes pour expliquer le lien entre le jeu et son impact social dans notre société. Cet auteur tente de repenser les jeux comme « des artefacts sociaux » ou « artefacts symboliques » toujours en mouvance. Le jeu est, donc, plus qu'un simple jeu : il est aussi vecteur de relations sociales en réduisant la distance entre les membres d'un groupe.

#### *Manifestations ouvertes des désaccords et maximisation/ application de la rétroaction*

Les manifestations ouvertes de désaccords et la manière de les résoudre par des stratégies de rétroaction sont un indicateur de la cohésion d'un groupe. En ce sens, les membres peuvent librement s'exprimer, sans difficultés, pour s'aider dans leur recherche de solutions. Chidambaram *et al.* (1991) suggèrent que la cohésion de groupe est particulièrement importante pour aider le groupe à mieux performer sur le long terme et ainsi résoudre plus aisément les conflits qui peuvent émerger (Reinig, 2011, p.219). Or, « les équipes cohésives ont probablement une base stable

et solide de relations interpersonnelles qui leur permet d'interagir de manière flexible et efficace » lorsque que surviennent les conflits (Ensley *et al.*, 2002, p.368).

D'autres études proposent que l'affiliation diminue l'anxiété : en fait, l'« anxiété » génère « un besoin d'auto-évaluation » chez les individus, donc pour éviter que le groupe soit dans l'anxiété, les membres doivent communiquer ensemble leurs besoins et faire des changements en fonction de ce que le groupe désire (Stein, 1976, Schachter, 1959). Les membres doivent pouvoir communiquer entre eux et être en mesure d'offrir une rétroaction sur les actions du groupe. En d'autres termes, « les équipes cohésives ont plus de chances de partager des conceptions et des valeurs tacites et donc d'avancer rapidement dans l'examen de plusieurs problèmes sans avoir à revoir leurs hypothèses et leurs objectifs constamment » (Ensley *et al.* 2002, p.368, traduction libre).

Un groupe ayant une bonne cohésion saura mieux gérer ses conflits efficacement à travers le temps. Les conflits de types cognitifs peuvent favoriser la cohésion, contrairement à des conflits affectifs qui peuvent nuire à la cohésion (Ensley *et al.*, 2002, p. 367). Par exemple, certains membres pourraient vouloir fonctionner d'une certaine façon pour faire un travail alors que d'autres seront en désaccord : Ce conflit cognitif mènera à des discussions pour parvenir à une entente ou un compromis.

Tandis qu'un conflit affectif est directement lié à un problème personnel entre un ou plusieurs membres du groupe : Les conflits de type [affectif] auront tendance à contribuer à une diminution de la satisfaction des membres et de l'implication, ainsi que leur performance et leur habileté à coopérer (Jehn et Bendersky, 2003, p.189). Donc, si les désaccords sont principalement d'ordre affectif, leurs résolutions seront difficiles et pourraient être nuisibles au groupe. Tandis que les désaccords cognitifs peuvent être bénéfiques en entraînant de meilleures prises de décision ainsi qu'une

meilleure créativité de groupe s'ils sont résolus grâce à une négociation entre les membres.

*Rencontres désinhibées et échanges sur des contenus non reliés à la tâche*

La cohésion d'un groupe peut aussi être rattachée à des rencontres qui sont désinhibées et des échanges entre les membres qui ne sont pas reliés à la tâche. En effet, les rencontres entre les membres peuvent traiter d'autres sujets et être humoristiques, ce qui signifie que les membres peuvent facilement discuter sans gêne. Les groupes qui sont très interactifs démontrent une plus grande cohésion par rapport à la « performance [relationnelle] » (Beal *et al.*, 2003, p.993, traduction libre).

Dans un groupe de jeux de rôle sur table, cette aisance peut référer aux discussions qui n'ont pas directement de lien avec le jeu (hors-jeu) et à des blagues qui permettent de faciliter les échanges communicationnels entre les membres. Étant des groupes de jeux de rôle sur table, le contexte comporte plusieurs aspects ludiques et créatifs contribuant grandement à ce genre d'échanges entre les membres, qui peuvent même les souhaiter. De plus, les discussions non reliées à la tâche peuvent faire référence au *Pre-Meeting Talk* dont parlent les auteurs Mirivel et Tracy (2005). En effet, l'une des raisons pour laquelle les personnes parlent entre elles avant le début d'une rencontre est de créer des liens plus intimes avec les membres d'un groupe (Mirivel et Tracy, 2005, p.6). Les membres qui ont tendance à avoir des conversations de ce genre auront plus confiance et se sentiront mieux soutenues par les membres du groupe (*Ibid*).

De plus, l'humour et les blagues sont importants dans la dynamique d'un groupe. Faire des blagues est un « facilitant social » pour les relations entre les membres et peut affecter positivement de manière directe ou indirecte la cohésion dans un groupe (Bettenhausen, 1991; Fine et De Soucy, 2005). Les blagues permettent la détente et libèrent les tensions, ce qui contribue au soutien social du groupe

(Robinson et Smith-Lovin, 2001, p.125). En effet, les auteurs Fine et De Soucy (2005, p.1) affirment que les éléments de la « culture de la plaisanterie » servent à faciliter les interactions, à créer une cohésion entre les membres et à assurer la conformité des comportements des membres du groupe. Effectivement, la cohésion et la conformité sont interreliées : la pression à la conformité peut passer par l'humour pour tenter de réguler les comportements des membres déviants des normes du groupe, puis peut passer par la satire (Landry, 2008, p.215). Si le membre ne se conforme toujours pas, les membres auront tendance à rejeter ce dernier hors du groupe (*Ibid*, p.216).

Pour finir, la cohésion d'un groupe passe par des rencontres désinhibées et des contenus qui ne sont pas reliés à la tâche principale. Ainsi, les liens dans le groupe peuvent se créer. Le contenu qui n'est pas relié à la tâche peut référer à des blagues entre les membres, ce qui permet de réguler les comportements du groupe et aussi instaurer une culture de groupe basée sur la plaisanterie et la camaraderie.

#### *Assiduité des rencontres et tolérance à la désorganisation*

L'engagement et la structure d'un groupe, qui peuvent se manifester par l'assiduité aux rencontres et par la tolérance à la désorganisation, sont aussi des facteurs importants pour le maintien de la cohésion dans un groupe restreint. En fonction de la manière dont le groupe se coordonne, la cohésion en sera inévitablement affectée: « La cohésion est plus que juste l'assiduité de l'équipe, parce que c'est aussi le reflet des interactions et des processus entre les individus qui s'engagent dans leur équipe » (McClurg *et al.*, 2017, p.269, traduction libre). Ce qui signifie qu'un groupe qui est peu assidu et complètement désorganisé aura plus de difficulté à devenir cohésif.

Il est possible que l'assiduité soit différente d'un groupe à un autre, mais, essentiellement, il est nécessaire d'avoir une structure (des normes, des rituels, des procédures, etc.) pour guider les interactions dans le groupe. Par exemple, un groupe peut désirer s'organiser de manière stricte quant au temps passé sur une

tâche ou sur les dates d'échéance tout comme un autre groupe peut vouloir s'organiser d'une manière plus « spontanée ». L'important est que le groupe comprenne l'objectif et les buts, tout en s'organisant en fonction de la tâche et de la disponibilité des membres.

Ainsi, pour obtenir une cohésion au sein d'un groupe, les membres doivent se coordonner en fonction de leurs buts personnels et communs pour arriver à une assiduité entre les membres et la tâche à réaliser. Plus le groupe aura une structure assurant des comportements assidus, plus il aura tendance à devenir cohésif.

### *Performance*

Lorsque nous traitons du thème de la performance, nous faisons référence à deux types en particulier : celui associé à la tâche et celui associé à la relation des membres au sein du groupe.

Dans le premier type, plusieurs méta-analyses montrent un lien corrélatif entre la cohésion et la performance reliée à la tâche du groupe, notamment les études s'intéressant à la cohésion dans les groupes de sport (Evans et Dion, 1991; Mullen et Cooper, 1994; Schutz *et al.*, 1994). La performance du groupe a un lien direct sur la dynamique des interactions, ce qui inclut les comportements et les interactions entre les membres (McGrath et Tschan, 2007, p.43). Par exemple, dans une équipe de sport, il est possible de supposer que plus il y a une bonne cohésion entre les membres, mieux ceux-ci exécuteront leurs tâches (gagner des matchs, se rendre à des placements de tournois).

Dans le deuxième type, la performance relationnelle peut faire référence à l'engagement des membres du groupe, c'est-à-dire que plus les individus communiquent ensemble, plus ils seront engagés dans leur équipe (Dabbish, Kraut et Patton, 2012, p.887). Il y a donc une corrélation positive entre la cohésion et la performance à exécuter la tâche comme telle (sport, travail

d'équipe, etc.), mais elle peut l'être aussi par rapport aux dimensions sociales (Salas *et al.*, 2015, p.367). En d'autres termes, plus les membres d'un groupe se fréquentent, plus la cohésion et leur « la performance relationnelle » deviendront fortes.

Bien qu'il existe un lien entre la cohésion et la performance du groupe ou la performance relationnelle, la corrélation n'est pas « strictement linéaire, car une trop grande cohésion peut conduire le groupe à se préoccuper davantage de lui-même que de sa tâche ou encore créer un phénomène de pensée groupale » (Janis, 1972 dans Mongeau et Saint-Charles, 2011). Le phénomène de pensée groupale apparaît lorsque les membres d'un groupe doivent prendre une décision de groupe et que ceux-ci tentent de trouver un accord commun rapidement plutôt que de trouver une solution réaliste par rapport à la situation. L'émergence de nouvelles idées et la remise en question des manières de faire peuvent alors vouloir être évitées, créant ainsi des dynamiques nocives de groupe.

Néanmoins, bien que les méta-analyses montrent une corrélation positive entre la cohésion et la performance d'un groupe, il en résulte que la corrélation peut être faible (Mullen et Copper, 1994; Evans et Dion, 1991). Différents facteurs peuvent affecter la cohésion tels que les rapports sociaux ou bien la tâche du groupe. En effet, la « direction » de ce lien n'est pas clairement connue, car il n'est pas possible de savoir si la performance est causée par la cohésion dans le groupe ou bien l'inverse. De plus, le manque d'études longitudinales ne permet pas d'établir clairement le lien de causalité entre la performance et la cohésion.

En résumé, la performance du groupe et la performance relationnelle d'un groupe ainsi que la cohésion sont corrélées positivement. Malgré un manque d'études sur les causes et la direction exacte de cette corrélation, il n'en demeure pas moins que les rapports sociaux des membres et la performance quant aux tâches

du groupe sont des éléments importants qui contribuent à la cohésion d'un groupe.

### 2.5.2 Identité sociale

L'identité sociale est un concept utilisé de manière plurielle dans les études sur les groupes. Selon Hogg *et al.*, « le principal enjeu dans l'établissement des relations est la construction de l'identité sociale que le groupe offrira aux membres » (2004, p.251). En d'autres mots, l'identité sociale participe à la cohérence et à l'uniformité des comportements des membres dans un groupe.

L'approche de l'identité sociale part de la prémisse que le groupe est constitué d'individus qui partagent des buts et des catégorisations sociales, et ce, afin de construire une identité sociale commune (Poole et Hollingshead, 2005 p. 100). Cette perspective met de l'avant que le groupe existe grâce à une identité partagée et commune.

Selon les auteurs Henry, Arrow et Carini (1999), il existe plusieurs facteurs et sources venant des études sur l'identité sociale pouvant contribuer à l'identification au groupe. Ils distinguent trois dimensions, soient cognitive, affective et comportementale, basées sur les recherches de Hinkle et ses collaborateurs (1989). Pour ce faire, les auteurs ont défini un modèle tripartite et expliquent comment, en utilisant chacune de ces dimensions et leurs composantes, elles prédisent au développement de l'identité dans un groupe.

D'abord, la dimension cognitive englobe les similitudes et donne un « cadre de référence » pour s'identifier au groupe. Les similitudes peuvent rejoindre différentes catégories comme le genre, l'âge, le rang social et les relations

interpersonnelles. Henry *et al.* (1999, p.563) définissent la dimension cognitive, comme étant une dimension qui guide les relations intragroupes en leur donnant un cadre référentiel permettant de s'auto-identifier ou non à un groupe. Le cadre référentiel peut aussi prendre la forme d'un « membre prototypique », c'est-à-dire la représentation du membre idéal au sein du groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.262). En d'autres termes, le membre prototypique représente la référence de ce qui est permis et comment il faudrait agir dans le groupe. Donc, grâce aux référents qu'expose le membre prototypique dans le groupe, les membres auront tendance à devenir plus homogènes dans leurs comportements et dans leurs manières de faire.

Ensuite, la dimension affective se définit par les liens affectifs qu'entretiennent les membres du groupe. D'autres auteurs utilisent la cohésion de manière interchangeable avec l'identification au groupe notamment par la dimension affective (Duckitt et Mphuthing, 1998). Dans le modèle d'Henry et ses collaborateurs, les auteurs en font la distinction : la dimension affective représente les « liens affectifs positifs d'attraction interpersonnelle entre les membres » (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.262), tandis que la cohésion est vue comme faisant partie de cette dimension.

Enfin, la dimension comportementale affecte la construction de l'identité par l'interdépendance des comportements communs et comment ceux-ci affectent la construction de l'identité (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.262). Partager des buts communs mène à des comportements en interdépendance cruciaux pour les relations intragroupes (Sherif et Sherif, 1969 dans Henry *et al.*, 1999).

### 2.5.3 Dynamique comportementale des joueurs

Pour cette recherche, nous devons distinguer aussi la dimension comportementale des joueurs et des personnages : il y a une attente comportementale propre aux joueurs autour de la table et aussi une attente envers le personnage joué.

Lorsque l'on parle de la dynamique comportementale au sein d'un groupe de jeux de rôle sur table, nous parlons des comportements qui se déroulent entre les personnages en jeu, soit comment ils s'expriment, comment ils interagissent avec les autres personnages, comment ils contribuent à l'atteinte des objectifs du groupe, etc.

Les joueurs s'attendent à ce que leur personnage et celui des autres agissent d'une certaine façon selon leurs caractéristiques, leur classe ou leur personnalité dans certaines situations. Williams *et al.* (2018, p.228) proposent une gradation en prenant en compte ces multiples éléments selon la situation, le rôle, l'identité et le soi (*Tableau 2*).

Tableau 2 Concepts de Williams *et al.* (2018)

La situation	La <b>situation</b> est le contexte physique et social dans lequel les identités, les rôles et les comportements prennent place.
Le rôle	Le <b>rôle</b> est ce que l'on s'attend des comportements du joueur dans une situation. On s'attend que le joueur agisse selon son personnage lors des séances de jeu.

L'identité	L' <b>identité</b> est l'étiquette caractérisant qui laisse présumer les comportements et les attitudes du personnage et l'identité que le joueur donne à son personnage.
Le soi	Le <b>soi</b> représente, les pensées, les émotions, l'identité et les motivations que le joueur attribue à son personnage.

Donc, dans une **situation** donnée, les joueurs s'attendent à ce que tous les joueurs incarnent un **rôle**, joué d'une certaine manière selon l'**identité** de leur personnage et reflétant les motivations personnelles (le **soi**) du personnage. Ainsi, en considérant que chacun doit agir d'une certaine façon, le groupe évite toute confusion entre ce que fait le joueur (en hors-jeu) et ce que fait le personnage (en jeu).

## Conclusion du chapitre II

Pour conclure, nous avons présenté en début de chapitre les sous-questions de notre question de recherche ainsi que les différents modèles et théories que nous comptons utiliser pour étudier les groupes restreints. Nous désirons comprendre comment les indicateurs construisant la cohésion peuvent favoriser la cohésion dans les groupes de jeux de rôle sur table et comment l'identification au groupe permet l'engagement chez les joueurs sur le long terme.

En premier lieu, nous avons présenté le modèle de Tuckman (1965) sur le développement à travers le temps des groupes restreints, son modèle revisité (Tuckman et Jensen, 1977) ainsi que celui proposé par Leonard et Arango (2013)

qui s'intéresse particulièrement au développement des groupes de joueurs de jeux de rôle en grandeur nature ou LARP. Nous avons remarqué que plusieurs éléments du modèle de Tuckman résonnaient avec celui de Leonard et Arango, notamment concernant les stades de vie du groupe. De plus, Leonard et Arango proposent de voir le stade *adjourning* comme étant un renouvellement du groupe plutôt que la fin du groupe en soi, ce qui signifie que les groupes de LARP sont continuellement en train de revisiter leurs normes (*denorming*) pour s'assurer de leur compréhension au sein du groupe à travers le temps.

En deuxième lieu, nous avons emprunté les théories de l'interprétation symbolique, qui expliquent que les groupes partagent des normes, des rituels et des symboles qui leur sont propres. Nous pensons aussi que les groupes sont des entités uniques se développant dans un contexte particulier et qui se coconstruisent en élaborant leur histoire de groupe.

Ensuite, nous avons présenté le modèle principal de cette recherche qui est celui de Mongeau et Saint-Charles (2006, 2011). Par cette présentation, nous avons déterminé et expliqué ce qu'est un groupe restreint et les six processus que l'on peut retrouver dans les dynamiques de groupe.

En dernier lieu, nous avons détaillé le processus de l'affiliation, qui est le processus central de notre recherche puisque nous désirons savoir ce qui maintient les joueurs ensemble à travers le temps. En ce sens, nous avons établi que l'affiliation découlait du concept de cohésion (le maintien structurel et relationnel entre les membres) et d'identité sociale du groupe (engagement des joueurs). Dans cette section, nous avons nommé et expliqué les principaux indicateurs qui participent à la cohésion groupale et nous avons démontré l'importance de l'identification au sein du groupe pour assurer une cohésion à travers le temps.

À la suite de ces explications théoriques, nous exposerons au prochain chapitre la méthodologie choisie pour cette recherche.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre, nous présenterons notre processus méthodologique. Nous expliquerons quels ont été nos critères de sélection des participants et des participantes de notre étude, la manière dont nous les avons recrutés. Nous présenterons aussi le cadre de la collecte de données et les techniques utilisées dont nos grilles d'observation et d'entretien de groupe. Enfin, nous présenterons notre méthode d'analyse.

De prime abord, nous croyons que la méthodologie de type qualitatif de nature exploratoire semble la plus adéquate pour cette recherche. Nous entendons par recherche exploratoire une démarche visant à clarifier des éléments plus ou moins définis tel qu'exposé dans notre problématique :

La recherche exploratoire permettrait ainsi de baliser une réalité à étudier ou de choisir les méthodes de collecte des données les plus appropriées pour documenter les aspects de cette réalité ou encore de sélectionner des informateurs ou des sources de données capables d'informer sur ces aspects (Trudel, Simard et Vonarx, 2007, p.39).

La recherche exploratoire permet ainsi de s'adapter au corpus sur lequel nous avons travaillé. Il nous est apparu que les méthodes de collecte de données les plus appropriées pour cette recherche étaient l'observation non-participative et l'entrevue de groupe.

### 3.1 Critères de sélection des participantes et participants à l'étude

Afin de bien comprendre comment la cohésion se développe à travers le temps dans les groupes de jeux de rôle sur table, nous avons établi plusieurs critères pour sélectionner les groupes participant à cette étude.

D'abord, nous avons décidé d'étudier trois groupes. L'intérêt d'avoir trois groupes a permis de comparer les ressemblances et les différences de ces groupes (âge, genre, façon de jouer, expériences). Par souci éthique, les membres de ces groupes devaient être des joueurs et des joueuses âgés de 18 et plus, résidant dans la ville de Montréal ou les alentours. Le choix de cette région se justifie par le fait que plusieurs congrès, salons et forums ciblant de près ou de loin les jeux de rôle sur table se tiennent à Montréal et les environs. De plus, il est plus facile de se déplacer à l'intérieur de ce territoire. Souhaitant tenir compte des réalités des hommes et des femmes, nous avons exclus les groupes non-mixtes.

Puisque nous désirons connaître les effets de la cohésion des groupes à travers le temps, nous avons spécifié qu'il était important que les membres jouent ensemble depuis au moins un an. Ainsi, une culture de groupe (normes, rituels, rôles, habitudes, etc.) serait déjà établie entre les membres permettant de comprendre comment les dynamiques du groupe se sont développées tel que nous l'avons décrit dans le chapitre précédent.

Nous avons convenu que le nombre de membres par groupe serait de quatre membres et plus. Tel que spécifié dans le cadre théorique, ce n'est qu'à compter de quatre membres, dans une perspective communicationnelle, que l'on peut observer l'émergence de phénomènes de groupe.

Enfin, le choix du jeu de rôle est revenu au groupe, car nous voulions le moins possible changer les habitudes des rôlistes. En évitant de changer de jeu ou les coutumes du groupe, nous étions en mesure d'avoir une meilleure représentation de la réalité du groupe.

### 3.2 Recrutement des participantes et participants

Pour parvenir à rejoindre le plus de rôlistes possible, nous avons effectué une demande sur divers médias sociaux numériques, notamment les groupes Facebook (message présenté en Annexe B) *La Guilde des Jeux de Rôle, Initiative : groupe de discussion sur les jeux de rôle* et *l'Association des jeux de rôle et des grandeurs nature du Québec (AJRGNQC)*. Nous avons jugé que ces groupes Facebook étaient adéquats puisqu'ils regroupent plusieurs types de joueurs.

*La Guilde des Jeux de Rôle*<sup>24</sup> est un groupe socioculturel d'un CÉGEP de la Rive-Nord. Ce groupe étudiant offre la possibilité de socialiser avec d'autres passionnés du jeu de rôle. Les activités de ce groupe se centrent principalement sur le fait de jouer à des jeux de société, des jeux de cartes, des jeux de rôle sur table et en grandeur nature.

*Initiative : groupe de discussion sur les jeux de rôle* a été créé en 2015. L'idée de ce groupe est de créer une tribune rassemblant les amateurs, praticiens et chercheurs dans un même lieu pour échanger et vulgariser des notions entourant les jeux de rôle. Le groupe est principalement constitué d'universitaires, d'experts et d'intéressés dans le domaine du jeu de rôle.

---

<sup>24</sup> Nous n'avons malheureusement aucune information empirique concernant la date de fondation de ce groupe. Nous savons simplement que ce groupe socioculturel existe depuis environ le début du XXI<sup>e</sup> siècle.

Le groupe Facebook de l'*Association des jeux de rôle et des grandeurs naturees du Québec (AJRGNQC)* a été fondé en 2014. Ce groupe désire faire connaître les pratiques du loisir qu'est le jeu de rôle et rassemble des travailleurs du milieu, des entreprises, des organismes culturels, artisans et organismes municipaux qui traitent du jeu de rôle. Les membres du groupe travaillent de pair pour faire connaître au grand public les jeux de rôle sur table et les grandeurs naturees et organisent plusieurs types d'activités pour attirer le plus de participants possibles.

Suite aux appels lancés sur les pages de ces groupes Facebook, 20 rôlistes ont manifesté leur intérêt. Après avoir répondu aux questionnements des intéressés, seulement trois groupes ont désiré participer à la recherche. Nous avons sélectionné ces groupes puisqu'ils répondaient à l'ensemble de nos critères de sélection. La composition de ces trois groupes sera présentée au point du « cadre de la collecte de donnée » (3.4).

### 3.3 Techniques de collecte de données : observation non-participative et entrevue de groupe

Les méthodes qualitatives de l'observation non-participative et l'entrevue de groupe se sont avérées les techniques de collecte de données les plus appropriées pour cette recherche. Celles-ci permettent de combiner diverses données pouvant offrir un meilleur regard sur les groupes que nous avons observés.

#### 3.3.1 L'observation non participative

La méthode de l'observation non-participative des groupes permet d'analyser les interactions entre les membres et ce qui se passe en temps réel : « il s'agit d'une

tentative pour résumer, ordonner et simplifier la représentation d'un événement plutôt que pour en fournir une réplique exacte » (Bickman, 1997, p.265).

Les périodes d'observation se sont déroulées durant l'entièreté des séances de jeu, soit entre trois à cinq heures, pendant trois séances. Trois séances ont représenté un nombre adéquat de rencontres d'observation, puisque les groupes ont été en mesure de s'habituer et même d'oublier notre présence. L'observation s'est déroulée de manière passive, c'est-à-dire que nous avons agi de manière à ne pas intervenir et à ne pas participer aux activités du groupe. Il était préférable de ne pas s'imposer dans le groupe, mais plutôt de l'observer d'un point de vue externe, en s'asseyant à l'extérieur du cercle où se déroulait le jeu, en retrait.

Nous croyons que le choix de l'observation non-participative était l'idéal, puisque lorsque nous faisons affaire à des groupes *bona fide*, il est important de prendre en considération l'histoire et les habitudes du groupe pour mieux le comprendre (Frey, 2003, p.311).

Il est important que la situation ne soit pas provoquée ou manipulée de quelque façon pour laisser agir le groupe en toute liberté. Pour ce faire, toutes les observations se sont tenues directement au lieu de la partie de jeu du groupe. Dans le cas de nos trois groupes, la partie se déroulait chez le maître de jeu de chacun des groupes.

De plus, dans le cadre de cette recherche, nos observations ont été de type structuré, c'est-à-dire que l'observation visait à vérifier des informations spécifiques, soit les comportements des membres du groupe à l'aide d'une grille d'observation. Pour faciliter la prise de note, nous avons élaboré une grille d'observation et avons enregistré les séances grâce à une enregistreuse vidéo. La grille d'observation sera expliquée plus en détail au point 3.5.

### 3.3.2 L'entrevue de groupe

Afin de compléter les observations recueillies, nous avons utilisé la méthode de l'entrevue de groupe. L'entrevue de groupe semble la meilleure option pour bien comprendre la vision de chacun des membres. Les participants sont en meilleure posture pour expliquer comment les comportements et les normes se sont développés et pour expliquer leur situation dans son ensemble (Barbour et Schostak, 2005, p.42). Être en mesure d'avoir accès aux normes du groupe et connaître le pouls du groupe par ses membres rend cette méthode plus pertinente que l'entrevue individuelle. Les entrevues de groupe ont été enregistrées avec une enregistreuse et ont été retranscrites.

De prime abord, nous avons pris en considération le contexte de vie des participants. Tel que présenté précédemment (Frey, 2003), « l'histoire » du groupe est un élément important pour aider à comprendre le contexte du groupe et qui permet de voir comment s'est construit le groupe à travers le temps. Dans le cadre des entrevues pour cette recherche, nous avons décidé de faire une rencontre introductive (grille présentée en Annexe C) d'une heure avec chacun des groupes pour que les membres puissent raconter leur contexte de vie et de groupe avant de commencer les séances d'observation. La rencontre s'est déroulée au même emplacement que les séances d'observation, soit chez le maître de jeu de chaque groupe.

Nous avons de plus prévu une séance d'une heure avec chacun des groupes pour faire une rencontre rétroactive après les trois séances d'observation (grille présentée en Annexe D). Cette rencontre rétroactive a permis de faire un retour sur les observations. En retour, les groupes ont offert leur rétroaction quant aux données issues des analyses de nos observations. La rencontre s'est déroulée au même emplacement que les séances d'observation.

### 3.4 Cadre de la collecte de données

Le terrain s'est déroulé entre le 20 avril 2018 et le 18 septembre 2018. Durant cette période, il a été possible d'observer les trois groupes de rôlistes sélectionnés. Dans un premier temps, nous avons rencontré chacun des groupes pour nous présenter, mais aussi pour connaître le groupe. En effet, nous avons demandé aux membres de chacun des groupes de nous raconter leur histoire de groupe, comment celui-ci a évolué à travers le temps et leurs expériences de rôliste. Dans un deuxième temps, nous avons observé chacun des groupes et nous avons noté dans la grille d'observation les manifestations de cohésion à partir des indicateurs identifiés dans le cadre théorique et la manière dont les effets étaient observables dans le groupe. Dans un troisième temps, lors de l'entrevue rétroactive auprès des groupes, nous nous sommes entretenus avec les membres pour valider les observations que nous avons faites. Nous avons réalisé un portrait du groupe et avons demandé aux membres si ce résumé reflétait la « personnalité » du groupe. Ensuite, nous leur avons fait part de certaines de nos observations et leur demandions de confirmer si ces observations étaient des moments isolés ou si ceux-ci représentaient des comportements récurrents au sein du groupe.

Nous avons répertorié les dates et les heures des séances de chacune des parties de jeux. Il pouvait arriver que les entrevues (introductive ou rétroactive) se fassent à la même date que la première ou dernière observation pour accommoder le plus de rôlistes possible. Par le fait même, nous n'avons imposé aucune date ou obligation auprès des groupes. Nous nous sommes constamment ajustés aux disponibilités des groupes participants pour nous assurer d'observer les groupes de façon la plus naturelle possible.

### *Mise en place du matériel de recherche*

À chaque début de séance, nous tentions d'arriver quelques minutes avant les membres du groupe pour avoir le temps de nous installer et de comprendre les routines de début de séance des groupes. Dans les paragraphes suivants, nous vous expliquerons le contexte de la mise en place du matériel.

#### Groupe 1 (5 membres)

À notre arrivée, soit vers 18 h 45, les participants nous saluaient et se remettaient à discuter entre eux. Il y avait toujours au moins trois joueurs présents quand nous arrivions. Lors des trois séances, nous avons commencé à installer la caméra sur trépied dans un coin de la cuisine qui n'obstruait pas le passage des participants. Aucun participant ne portait attention à la mise en place du matériel de recherche : ceux-ci discutaient entre eux, ne regardaient pas la caméra et ignoraient notre présence, tel que nous leur avons demandé dès notre première rencontre. Comme la caméra filmait un angle de vue précis, nous nous sommes installés dans le salon pour observer le groupe. Ainsi, il était possible pour nous d'observer des réactions des participants qui ne faisaient pas face à la caméra. Aucun commentaire n'a été fait sur la recherche ou la mise en place du matériel pendant les parties.

#### Groupe 2 (7 membres)

Pour ce groupe, nous arrivions dans les environs de 18 h 45, puisque la partie débutait vers 19 h. Lors de la prise de contact avec le groupe, on nous a mentionné que nous pouvions entrer sans cogner, sans aucun problème. À la première séance

d'observation, nous avons tout de même cogné avant d'entrer. L'un des hôtes nous a dit que ce n'est pas nécessaire pour les prochaines fois. Donc, pour les autres séances d'observation, nous sommes entrés sans cogner et avons toujours été accueillis par les hôtes. Ces derniers étaient habituellement dans leur salon à regarder la télévision ou à jouer à des jeux vidéo avec leurs enfants. Pendant ce temps, nous installions notre matériel. La caméra était installée dans la cuisine dépassant un peu dans le salon pour s'assurer de ne pas obstruer le passage aux participants. Comme pour le groupe précédent, nous nous sommes installés de manière à apercevoir les visages ne faisant pas face à la caméra.

Lorsque nous avons presque fini de nous installer, Adam et Darksun<sup>25</sup> s'assoient à la table de la cuisine où la partie allait prendre place. Ces derniers discutaient avec nous de notre recherche et voulaient s'assurer que nous ne manquions de rien (matériel supplémentaire, boisson, nourriture, etc.). Dès que les premiers participants arrivaient, soit environ cinq à dix minutes plus tard, ceux-ci nous saluaient et nous ignoraient par la suite, tel que nous l'avons demandé à notre première rencontre. L'ordre d'arrivée des participants a varié entre les trois séances. Les participants nous ont informés que l'arrivée des membres était variable d'une semaine à l'autre.

Il était fréquent que les membres fassent des commentaires et des blagues sur la recherche pendant la partie. Les blagues portaient surtout sur le fait qu'ils trouvaient amusant que leurs blagues soient enregistrées dans le cadre d'une étude universitaire. Ce genre d'événement s'est déroulé une fois à la première séance et à la deuxième séance et durait environ une dizaine de minutes. À la troisième séance, les membres n'ont pas fait de commentaires à ce sujet.

---

<sup>25</sup> Les noms des membres du groupe ont été modifiés afin d'assurer la confidentialité.

### Groupe 3 (5 membres)

Pour ce groupe, nous arrivions dans les environs de 18 h 45. Tout comme le groupe précédent, lors de la prise de contact avec les membres, on nous a mentionné que nous pouvions entrer sans cogner, sans aucun problème. Pour les trois séances d'observation, nous sommes tout de même rentrés en cognant auparavant et avons été accueillis par les hôtes. Ces derniers étaient habituellement dans la cuisine en train de préparer l'endroit pour la partie de jeu. Ceux-ci nous saluaient et nous demandaient comment avançait notre recherche.

Pendant ce temps, nous étions en train d'installer notre matériel. Comme la cuisine était petite, il n'était pas possible de mettre la caméra sur trépied sans obstruer le passage pour la moitié des membres du groupe. Or, nous avons réussi à installer la caméra sur une étagère. Le seul visage qui ne faisait pas face à la caméra était celui de l'un des hôtes. Donc, nous nous sommes mises entre la cuisine et le corridor pour ne pas obstruer le chemin et pour voir les réactions de Gabelin.

Dès que les premiers participants arrivaient, les membres nous saluaient et ignoraient notre présence par la suite tel que nous leur avons demandé à notre première rencontre. Habituellement, l'ordre d'arrivée des participants se traduisait ainsi : Flavi, Gerudo-Link et Sorbier-des-Oiseaux.

Lors de la première observation, les membres faisaient des commentaires et des blagues sur la recherche. Tout comme le groupe précédent, les blagues étaient surtout sur le fait qu'ils trouvaient amusant que leurs blagues soient enregistrées dans le cadre d'une étude universitaire. Cet événement est survenu une fois pendant environ 2 minutes. À la deuxième et troisième séance, les membres n'ont pas fait de commentaires.

Voici un tableau récapitulatif (*Tableau 3*) des dates et des heures des séances d'observation ainsi que des entrevues introductives et rétroactives :

Tableau 3 Tableau récapitulatif des séances d'observation et des entrevues

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
Entrevue introductive  (Une heure)	20-avr-18	08-mai-18	29-juil-18
Séance d'observation 1	26-avr-18  Entre 19 h 11 et 22 h	8 mai 2018, heure  Entre 19 h 45 et 22 h 03	29-juil-18  Entre 19 h 15 et 22 h 15
Séance d'observation 2	10-mai-18  Entre 19 h 13 et 21 h 40	29-mai-18  Entre 19 h 30 et 22 h	26-août-18  Entre 19h15 et 22 h 15
Séance d'observation 3	24 mai 2018,  Entre 19 h 22 et 22 h 15	19-juin-18  Entre 19 h 40 et 23 h	18-sept-18  Entre 19 h 15 et 22 h 15
Entrevue rétroactive  (une heure)	07-juin-18	04-juil-18	18 sept-18

### 3.5 Grille d'observation et grille d'entretien

Afin de répondre à nos sous-questions de recherche, à savoir « comment les différents indicateurs de cohésion se manifestent-ils dans un groupe de jeux de rôle sur table ? » et « comment les différentes dimensions de l'identification au groupe affectent-elles la dynamique du groupe ? », nous nous sommes référés aux indicateurs qui construisent la cohésion ainsi qu'aux trois dimensions du modèle d'Henry *et al.* (1999) tels que présentés dans le chapitre précédent.

Pour élaborer notre grille d'observation en premier lieu, nous avons repris les huit indicateurs de cohésion :

1. Manifestation d'attention
2. Les attraits quant aux activités pour les membres
3. Le soutien affectif
4. Réduction de la distance entre les membres et l'environnement
5. Manifestations ouvertes des désaccords et maximisation/ application de la rétroaction
6. Rencontres désinhibées et échanges sur des contenus non reliés à la tâche
7. Assiduité des rencontres
8. Tolérance à la désorganisation

Ensuite, nous avons regroupé les indicateurs selon les trois dimensions du modèle d'Henry *et al.* (1999) soit affective, comportementale et cognitive (voir Annexe A). Ainsi, cette grille nous a permis de coder nos observations et nos entretiens en fonction d'éléments concrets reconnus pour témoigner de la cohésion du groupe ou de l'identification des membres au groupe.

### 3.6 Méthode d'analyse

Puisque cette recherche est de nature exploratoire, notre méthode d'analyse s'élabore principalement sur les données récoltées durant le terrain pour être en mesure d'analyser en détail chacun des groupes participants en fonction de nos intérêts de recherche.

Notre grille d'observation, basée sur notre cadre théorique, a servi à l'analyse. Celle-ci nous a permis de catégoriser directement les observations pour répondre à nos sous-questions de recherche, et ce, selon les indicateurs de cohésion et les dimensions de l'identification au groupe. Pour ce qui est des entretiens, suite à leur retranscription, nous avons pu les encoder à partir des mêmes catégories utilisées pour l'observation non-participative grâce à une analyse de contenu. Cette méthode d'analyse se définit comme suit :

[U]n ensemble de techniques d'analyse des communications visant, par des procédures systématiques et objectives de description du contenu des énoncés, à obtenir des indicateurs (quantitatifs ou non) permettant l'inférence de connaissances relatives aux conditions de production/réception (variables inférées) de ces énoncés (Bardin, 1977, p. 43).

Une fois toutes les données d'observation compilées et les entrevues encodées, nous avons comparé chacun des groupes et dessiné un portrait général de ces derniers, soit une analyse transversale. Il a été possible à partir de ce moment d'établir trois principaux points d'analyse, soit les indicateurs de cohésion semblables aux trois groupes, les indicateurs de cohésion qui diffèrent d'un groupe à l'autre et les dynamiques de groupe selon la perspective des joueurs en hors-jeu ou en jeu (en tant que personnage). Ces points seront présentés dans le chapitre portant sur l'analyse (chapitre V).

### 3.7 Considération éthique

Dans le cadre de cette recherche, la collecte de données s'est faite auprès de sujets humains. Une demande de certification éthique a été acceptée par le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants (CERPE) de l'UQAM et a été respectée tout au long de la recherche. L'ensemble des démarches ont par ailleurs été supervisées par les directrices de recherche Johanne Saint-Charles et Maude Bonenfant.

## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre expose les résultats de notre recherche. Nous y présentons, en séquence, chacun des groupes à l'étude en commençant par une description du groupe, son histoire, les liens entre les joueurs ainsi que le contexte dans lequel les parties observées ont eu lieu. Nous présentons un résumé de chacune des séances d'observation en annexe (voir Annexe E, Annexe F et Annexe G).

Les résultats sont le fruit des données récoltées durant l'entrevue introductive, les observations et certains commentaires des participants durant l'entrevue rétroactive. Dans le prochain chapitre qui concerne plus directement l'analyse, nous explorerons davantage les discussions lors des entrevues rétroactives ainsi que les liens théoriques à établir entre nos résultats et les concepts que nous en avons exposés au chapitre du cadre théorique.

## 4.1 Portrait du Groupe 1

Tableau 4 Tableau récapitulatif du groupe 1

<b>Nombre de joueurs.euses</b>	<b>Séance de jeu (fréquence)</b>	<b>Jeu</b>
5 joueurs- 1 femme et 4 hommes <b>Maître de jeu :</b> Master (Fondateur du groupe) <b>Joueurs et joueuse :</b> Hadès- Arrivé 2015 Ariel- Arrivé - 2015 Xavier- Arrivé 2005 Emy- Arrivé - 2013	2 fois par mois	<i>GURPS</i>

Le groupe se constitue d'une femme (Emy), de quatre hommes (Master, Xavier, Ariel et Horas) et d'une personne non binaire (Hadès). Leur âge varie entre la fin vingtaine et la quarantaine<sup>26</sup>. Master est le maître de jeu de la partie. Il est important de mentionner qu'Horas est arrivé seulement à la troisième séance d'observation, car il est un membre du groupe qui revient après une pause personnelle. Les membres jouent ensemble depuis plus d'une quinzaine d'années. Les parties de jeux se déroulent à chaque deux semaines depuis environ les quinze dernières années.

Au cours des dernières années, le groupe joue au jeu intitulé GURPS, acronyme anglais de *Generic Universal RolePlaying System* (système de jeu de rôle universel générique). Ce système de jeu de rôle a été édité par Steve Jackson (SJ Games) aux États-Unis. La première édition est parue en 1986. Le système de jeu est simple à comprendre et versatile : « GURPS est un jeu de rôle sur table dont les règles sont condensées et se prêtent ainsi plus facilement à n'importe quelle situation de jeu » (*SJ Games*, 2004, p.1, traduction libre). Ce système permet donc plusieurs types de

<sup>26</sup> À titre de rappel, tous les noms des participants nommés dans ce mémoire sont des pseudonymes choisis par les participants lors de la première rencontre introductive.

scénarios et l'élaboration de personnages et d'univers plus complexes et personnalisés que ceux rencontrés dans la plupart des autres jeux de rôle sur table.

#### 4.1.1 Histoire du groupe

En 2005, Master a annoncé sur le forum de *Steve Jackson Games* qu'il souhaitait démarrer des parties de jeux de rôle sur table. Xavier et plusieurs autres personnes répondu à l'appel. À travers le temps, d'autres personnes se sont ajoutées au groupe.

Par la suite, une amie commune aux membres du groupe, que nous nommerons I<sup>27</sup>, s'est jointe au groupe de Master. I s'est démarquée tout de suite par sa manière différente de jouer comparativement aux autres joueurs. Depuis ce moment, les joueurs du groupe essaient de nouvelles approches lors de leur création de personnages et tentent de faire des actions qu'ils n'auraient jamais faites auparavant. I a ensuite invité Emy à participer, suivi d'Ariel et ensuite d'Hadès. Ce dernier a rejoint le groupe il y a environ trois ans et n'avait pas fait partie d'un groupe régulier de jeu de rôle auparavant. Les autres membres se sont rencontrés par des annonces publiées sur des forums en ligne et dans des magasins de jeux de Montréal.

Ensuite et après un certain temps, deux groupes ont été formés, dont, entre autres, celui que nous avons observé. Comme beaucoup de joueurs étaient intéressés à jouer avec Master, celui-ci a décidé de faire deux groupes. Certains joueurs font partie des deux groupes, puisqu'ils ont le temps et l'intérêt d'assister aux séances. Ainsi, Master offre la possibilité à ces deux groupes de jouer une fois par deux semaines ou une fois par semaine, selon leur disponibilité.

---

<sup>27</sup> Ne faisant pas partie des participants à notre recherche, cette personne nous a demandé de la présenter sous un nom fictif « I ».

#### 4.1.2 Expériences de joueurs

La plupart des membres ont plusieurs types d'expériences de jeux, notamment avec la plupart des éditions de *Donjons et Dragons*, *Pathfinder* et les jeux de science-fiction comme *Shadowrun* et *Star Wars*. Pour quatre d'entre eux, on parle d'un peu plus de 20 ans d'expérience de jeux de rôle et d'environ cinq ans pour Hadès.

#### 4.1.3 Lieu et contexte

Les parties se déroulent dans la copropriété de Master, un 3 ½, à Montréal. Les joueurs arrivent dans les environs de 19 h et entrent sans cogner. Ils vont directement s'asseoir autour de la table rectangulaire située dans la salle à manger. Les participants apportent leurs boissons gazeuses et un membre, à chaque fois différent, apporte toujours une boîte de biscuits à partager avec le groupe.

Pendant la partie, les joueurs utilisent souvent leur téléphone, surtout pour consulter leur fiche de personnage, mais également pour un usage personnel.

La communication pour organiser les séances de jeu entre les membres se fait principalement par courriel pour s'assurer que tous se souviennent de la date et de l'heure de la séance de jeu<sup>28</sup>. Les joueurs communiquent aussi par Facebook, mais pas nécessairement pour parler des parties de jeu. Les discussions peuvent varier abordant divers sujets d'actualité ou sur des idées de sorties possibles à faire.

---

<sup>28</sup> La date et l'heure ont été fixées préalablement auprès de tous les membres. Il peut arriver que l'heure ou la journée changent en fonction des horaires de travail des membres. Ainsi, les joueurs communiquent ensemble pour faire des changements au calendrier favorisant tous les membres.

#### 4.1.4 Organisation des séances de jeu

En début de séance, Master fait toujours un résumé de la séance précédente. Le résumé se trouve dans un *Google Drive*. Master prend le temps d'enregistrer chaque séance, à l'aide d'une enregistreuse, et la réécoute par la suite pour faire un résumé le plus complet possible. À chaque séance, il demande si tous les participants ont lu le résumé. Les membres répondent qu'ils l'ont lu. La lecture du résumé prend de quinze à vingt minutes approximativement. Master explique aussi, durant le résumé, certains éléments de manière plus détaillée. À la lecture du résumé, les joueurs réagissent aux actions passées de leur personnage, soit par des rires, des « ah ! oui c'est vrai, ça s'est passé comme ça ! » ou par des hochements de têtes. Le style de jeu et la mise en scène de l'histoire sont centrés principalement sur de longues descriptions et peu sur des aspects visuels. Il y a beaucoup de communication non verbale pour exprimer un geste ou une scène, mais les joueurs restent assis pour l'ensemble de la partie.

Durant la séance de jeu, les pauses se font de manière spontanée, lorsque les joueurs se font des blagues ou en parlant de films populaires sortis récemment qu'ils ont vus. Les pauses se font de manière aléatoire (les durées entre chacune peuvent grandement varier) et sont de courte durée, allant de trente secondes à une minute. Les membres du groupe ont exprimés qu'ils aiment aussi beaucoup rire lorsque leur personnage ou celui d'un autre fait une action surprenante. Par exemple, les personnages d'Emy et d'Hadès se lancent des insultes mutuellement durant les séances, mais les deux joueurs en rient à chaque fois.

En fait, la situation est la même en ce qui concerne les tensions entre tous les personnages. Les personnages coopèrent énormément, mais trouvent toujours le moyen de « s'insulter » à quelques reprises. Lorsque les personnages agissent ainsi,

les joueurs rient de la situation et parfois les discussions se centralisent sur la blague en question.

Durant deux rencontres, Emy est assise à la droite de Master et à côté de Hadès, tandis que Ariel et Xavier sont fréquemment côte à côte, ce qui a pour effet de créer deux dyades : Emy et Hadès ainsi que Xavier et Ariel. En effet, ces duos échangent souvent entre eux lorsqu'il y a un questionnement quant à la fiche de leur personnage ou pour faire des blagues sur leur personnage. Il n'y a pas vraiment de réprimandes de la part des membres du groupe ou du maître de jeu lors de ces discussions, pourvu que le ton demeure bas<sup>29</sup>. Vers les environs de 21 heures, Master marque le temps en disant l'heure et la durée qu'il reste à la partie. La levée de séance est faite par Master qui affirme que « ça va être ça pour aujourd'hui ». Lorsque la partie se termine, les joueurs rangent leurs effets personnels et discutent ensemble, pendant environ 5 minutes, de ce qui vient de se passer dans les trois dernières heures. Par la suite, les participants discutent un peu de divers sujets devant la porte en mettant leurs chaussures. Généralement, à ce moment, les joueurs s'assurent avec Master de la prochaine date de rencontre avant de quitter le domicile de Master aux environs de 22 heures.

---

<sup>29</sup> Cette information nous a été confirmé durant la rencontre rétroactive.

## 4.2 Portrait du Groupe 2

Tableau 5 Tableau récapitulatif du groupe 2

Nombre de joueurs.euses	Séance de jeu (fréquence)	Jeu
7 joueurs- 2 femmes et 5 hommes <b>Maître de jeu :</b> Darksun- (Fondateur du groupe) <b>Joueurs et joueuses :</b> Maximilien- Arrivé entre 1996 et 1997 Philippe : Arrivé vers le début des années 2000 Herb : Arrivé entre 1996 et 1997 Simon : Arrivé entre 1996 et 1997 Olivia : Arrivé dans les environs de 2010 Adam : Arrivé 1996	2 fois par mois	<i>Mage The Ascension</i>

Le groupe 2 se constitue de deux femmes (Olivia, Adam), cinq hommes (Darksun, Maximilien, Philippe, Simon, Herb) et une joueuse manquante qui ne désire pas faire partie de la recherche. La tranche d'âge des membres se situe entre la fin vingtaine et la quarantaine. Darksun est le maître de jeu de ce groupe. Le groupe se décrit, en premier lieu, comme un groupe d'amis et ensuite seulement comme un groupe de joueurs. Leur communication en mode hors-jeu n'est pas seulement centrée sur le jeu, mais aussi sur les activités qu'ils peuvent faire ensemble (cinéma, fête, camping, etc.). Ils jouent ensemble depuis environ une vingtaine d'années. Les parties se déroulent à chaque deux semaines environ.

Le groupe change de manière régulière de jeu pour découvrir et revenir sur des systèmes de jeu qu'ils aiment. À l'occasion de la nouvelle édition pour le vingtième anniversaire du jeu *Mage l'Ascension*, le groupe 2 a décidé d'y jouer. *Mage*

*l'Ascension* est un jeu de rôle contemporain fantastique, édité par *White Wolf Publishing* (1993). Le jeu propose aux joueurs d'incarner des mages qui ont pour objectif d'influencer, par leurs actions et grâce à leurs pouvoirs, la vision des êtres humains par rapport au monde les entourant. Ces mages doivent s'assurer de garder un équilibre entre le monde spirituel et magique pour ne pas contrevenir à l'ordre naturel des choses.

#### 4.2.1 Histoire du groupe

La formation du groupe a débuté entre 1996 et 1997. Plusieurs membres se connaissaient depuis plusieurs années, soit Adam et Darksun, Darksun et Simon ainsi qu'Herb et Maximilien. Adam et Darksun se sont rencontrés par l'entremise d'un ancien ami commun lorsqu'Adam jouait dans un autre groupe de jeux de rôle. Ils sont devenus conjoints. Adam a par la suite mis une annonce au CÉGEP pour trouver des joueurs qui aimeraient apprendre à jouer à *Donjons et Dragons*. Herb et Maximilien ont répondu à l'appel et Simon, par la suite, s'est intégré au groupe, après une longue pause. C'est à partir de ce moment qu'a débuté leur campagne de jeu hebdomadaire.

Philippe s'est joint au groupe plus tard puisqu'il s'intéressait aux mêmes jeux de rôle que les autres. Il a rencontré les autres membres à son commerce de type café Internet. Par la suite, Olivia, une étudiante dans un CÉGEP, désirait faire un LARP dans l'univers *Vampire The Masquerade* (*White Wolf*, 1991). Il lui manquait des joueurs expérimentés et du soutien pour l'aider à structurer ce LARP. Pour ce faire, elle s'est entretenue avec Herb par l'intermédiaire de Darksun qui a pu lui offrir des conseils. À la fin du LARP, le groupe a invité Olivia à se joindre à eux. Olivia a intégré le groupe il y a environ huit ans.

#### 4.2.2 Expériences des joueurs

Tel qu'esquissé dans le paragraphe précédent, les membres du groupe aiment bien varier les jeux auxquels ils jouent, et ce, depuis plusieurs années. Les membres ont mentionné avoir environ une vingtaine d'années d'expérience dans les jeux de rôle sur table. Durant l'entrevue introductive, les membres ont dit, de manière unanime, qu'ils avaient joué à tous les systèmes de jeux possibles : « des plus populaires aux plus lugubres dont personne ne connaît l'existence ». Ils ont dit qu'ils se considéraient comme des connaisseurs de jeux de rôle et qu'ils sont toujours partants pour essayer de nouveaux jeux.

#### 4.2.3 Lieu et contexte

Les parties de jeux ont eu lieu dans plusieurs endroits, mais, depuis plusieurs années et avec l'arrivée des enfants de Darksun et d'Adam, le lieu s'est stabilisé et les parties se déroulent désormais chez eux, à leur maison unifamiliale sur la Rive-Nord. La maison est spacieuse et dotée d'un rez-de-chaussée et d'un sous-sol. Les parties se déroulent dans la cuisine. La cuisine est séparée en deux parties : une première, où il y a la table à manger faisant face au salon, et la deuxième, où il y a les électroménagers en face de la porte d'entrée. La table de la cuisine peut accueillir une dizaine de personnes et est de forme rectangulaire.

À leur arrivée, les joueurs entrent sans cogner à la porte puis se dirigent directement à la cuisine. Seulement trois personnes ont toujours les mêmes places assises, soit Darksun au bout de la table, Adam qui est assise à la droite de celui-ci et Herb assis à l'autre bout de la table. Durant les séances observées, les joueurs amènent des *Timbits* ou des croustilles. Il arrive même parfois que les deux soient offerts en

même temps au centre de la table. De plus, dès l'arrivée des membres, ceux-ci se préparent une tasse de thé puis la dégustent durant la partie de jeu.

Les membres du groupe communiquent uniquement par courriel pour établir l'agenda des parties de jeux. Darksun envoie un courriel une semaine avant la partie pour obtenir une confirmation de tous les joueurs pour préparer la partie. Il a été mentionné à quelques reprises que *Discord* était utilisé comme moyen de communication, mais plusieurs ont démontré de la réticence à utiliser cette plateforme<sup>30</sup>.

En raison du grand nombre de joueurs dans ce groupe, il arrive parfois que quelques joueurs soient absents à la séance de jeu. Darksun mentionne que même si un ou deux joueurs sont absents, la partie peut tout de même avoir lieu. Par contre, si trois membres ou plus ne peuvent pas être présents, Darksun annule la partie et la reporte à une autre fois.

#### 4.2.4 Organisation des séances de jeu

En début de séance, lorsque les membres attendent que tous les joueurs arrivent pour commencer la partie, il y a plusieurs discussions sur la culture populaire, ce qui a pour effet de toujours retarder le début de la partie. Bien que l'humour soit très présent et apprécié par les membres du groupe, il arrive fréquemment que Darksun et Olivia ramènent le groupe à l'ordre. Aucune trace des résumés n'est conservée, mais Darksun prend entre deux à cinq minutes, au début de la partie, pour faire une rapide synthèse de ce qui s'est passé à la dernière rencontre. Au cours

---

<sup>30</sup> *Discord* est utilisé, notamment, lorsque les membres jouent ensemble à des jeux en ligne, mais n'est pas vraiment le moyen de communication privilégié pour les parties de jeux de rôle sur table.

des trois séances d'observation, les membres du groupe rajoutent souvent des points oubliés ou précisent plusieurs éléments.

La fin de partie arrive généralement vers 22 heures ou bien, pendant les vacances, les parties peuvent se terminer vers 23 heures. À la fin de leur séance de jeu, les membres donnent leurs avis et leurs impressions sur les derniers instants de jeu pendant quelques minutes de manière informelle. Enfin, un membre s'assure de fixer la rencontre de la prochaine partie de jeu. Les membres du groupe rangent leurs effets personnels et quittent le domicile. Les membres habitant le plus proche prennent leur temps pour partir tandis que d'autres, plus fatigués ou habitant un peu plus loin, quittent rapidement.

## 4.3 Portrait du Groupe 3

Tableau 6 Tableau récapitulatif du groupe 3

Nombre de joueurs.euses	Séance de jeu (fréquence)	Jeu
5 joueurs- 2 femmes et 3 hommes <b>Maître de jeu :</b> Gabelin (Fondateur du groupe) <b>Joueurs et joueuses :</b> Gertrude : Arrivé 2018 Gerudo-Link : Arrivé 2018 Sorbier-des-Oiseaux : Arrivé 2018 Flavi : Arrivé 2018	1 fois par mois	<i>Zweihänder</i>

Le groupe 3 est constitué de cinq joueurs, deux femmes (Flavi et Sorbier-des-Oiseaux) et trois hommes (Gabelin, Gertrude et Gerudo-Link) entre la mi-vingtaine et la fin vingtaine. Gabelin est le maître de jeu pour ce groupe. Le groupe se connaît depuis environ sept ans. Au moment de la recherche, leurs rencontres se font une fois par mois et ne sont pas organisées avec des dates fixes. Les parties de jeu se déroulent la majorité du temps les dimanches soir, sauf la dernière séance que nous avons observée qui s'est déroulée un mardi soir.

Le groupe 3 joue au jeu de rôle *Zweihänder* (*Grim & Perilous Studio, 2017*). Aucun des joueurs n'avait joué à ce jeu auparavant, et donc, ceux-ci ont décidé de se réunir pour apprendre à y jouer. L'univers de ce jeu se rapproche d'un monde médiéval Renaissance germanique. Le joueur tente de survivre dans un monde corrompu tout en essayant d'améliorer ses compétences. *Zweihänder* est un jeu très sombre et se veut un jeu de type sérieux inspiré du système de jeu *Warhammer*.

#### 4.3.1 Histoire du groupe

La vie de ce groupe a débuté dans les environs du mois de juillet 2018 à la suite d'une invitation à une partie de jeu de la part de Gabelin. La première partie a débuté en même temps que le terrain de recherche pour ce mémoire. Selon le groupe, l'une des particularités est leur flexibilité pour la constitution du groupe. Gabelin a créé un groupe Facebook en avril 2018 pour regrouper des amis et des individus intéressés de tous genres et de tous niveaux par les jeux de rôle sur table. Ce groupe Facebook lui permet d'avoir une banque de joueurs et de joueuses lorsqu'il désire lancer une partie de jeu de rôle. Le choix des joueurs pour le groupe 3 est principalement revenu à Gabelin puisqu'il désire voir ses amis.es plus souvent et considère que c'était la meilleure façon de procéder.

Tous les liens entre les joueurs et les joueuses se sont formés surtout par une première rencontre avec Gabelin. Gerudo-Link et Flavi sont des amis qu'il a rencontrés lors de son passage au CÉGEP, il y a de cela environ 7 ans. Gabelin a joué à plusieurs systèmes différents et peu connus, avec Gerudo-Link. Flavi était une ancienne copine et partenaire de jeu de Gabelin. Gertrude, pour sa part, est un ami qu'il a rencontré dans un LARP conçu par une amie commune. À la suite de cette rencontre, ils sont devenus amis et ont décidé d'habiter ensemble en appartement. En dernier lieu, Gabelin a fait la rencontre de Sorbier-des-Oiseaux sur un site Internet et ils ont commencé à sortir ensemble au courant de l'année 2017. Bien que toutes ces rencontres se soient faites en dyade avec Gabelin, les membres ont eu plusieurs fois la chance de se rencontrer lors d'activités amicales.

#### 4.3.2 Expériences des joueurs

Chacun des membres a été en contact de près ou de loin avec plusieurs types de jeux de rôle depuis les dix dernières années environ. Depuis que les membres ont rencontré Gabelin, ceux-ci ont commencé à connaître et à apprendre beaucoup plus

sur différents jeux de rôle, sauf Gerudo-Link puisqu'il détenait déjà beaucoup de connaissances et d'expériences sur plusieurs jeux de rôle sur table.

#### 4.3.3 Lieu et contexte

Les parties de jeux se déroulent à l'appartement de Gabelin et de Gertrude. Les deux joueurs habitent un 4 ½ à Montréal. Lorsque les joueurs arrivent, ceux-ci peuvent déjà entrer dans l'appartement et se diriger immédiatement vers la cuisine. L'appartement étant principalement un long corridor, il ne laisse pas vraiment de place pour discuter aisément. La cuisine est au fond du corridor. Les parties se jouent sur la table rectangulaire de la cuisine. Les cinq joueurs peuvent s'asseoir autour de la table, mais il est nécessaire de dégager la table pour que tous puissent s'asseoir, ce qui rend les déplacements moins ardues pour les joueurs qui doivent se lever pour aller chercher quelque chose ou aller à la toilette.

Selon les trois parties observées, les joueurs se placent généralement aux mêmes endroits : Gabelin étant maître de jeu s'est assigné l'extrémité de la table, Sorbier-des-Oiseaux à sa droite, Flavi à sa gauche, Gertrude est assise aux côtés de Sorbier-des-Oiseaux et Gerudo-Link à l'autre extrémité de la table aux côtés de Gertrude et de Flavi.

Les parties débutent aux alentours de 19 h, mais elles peuvent commencer un peu plus tard dépendamment des bouchons de circulation ou d'autres inconvénients de dernière minute rencontrés par les membres. Les membres du groupe mangent habituellement avant de commencer la partie ou bien commandent de la nourriture au milieu de la partie. Les membres amènent aussi quelques grignotines à partager. Par ailleurs, Gerudo-Link amène toujours quelque chose qu'il a cuisiné lui-même, comme des biscuits ou des tartes.

Les parties se finissent généralement vers 22 heures, puisque Flavi doit prendre un autobus à une heure précise. Le groupe prend alors un moment pour discuter rapidement de leur impression de la partie qu'ils viennent de jouer, soit une rétroaction, c'est-à-dire qu'ils donnent des commentaires constructifs pour les aider pour les prochaines parties ou apportent des éléments qui peuvent aider individuellement les joueurs. Lorsque cette discussion est terminée, chacun range ses effets personnels. Comme nous l'avons observé durant les trois séances de jeu, même si Flavi est partie, les membres restent encore un moment pour parler entre eux de plusieurs sujets pendant environ 30 minutes tout au plus, puis ils quittent le logement, sauf Gabelin, Gertrude et Sorbier-des-Oiseaux. Gerudo-Link quitte peu de temps après.

Un des éléments très présents dans ce groupe est l'humour et les blagues avec des références communes. Que ce soit en début ou en fin de partie, les joueurs n'hésitent pas à faire des blagues, chanter des chansons et faire des références humoristiques en lien avec la culture populaire. Bien que Gabelin ramène fréquemment à l'ordre ses joueurs, il participe tout de même aux blagues formulées par les membres. De plus, nous avons observé que Flavi ne racontait pas des blagues au sein du groupe, toutefois, elle dessine tout de même beaucoup d'événements drôles et les partage avec l'équipe pour se remémorer les moments cocasses du groupe.

Durant les parties, tous utilisent du papier et des crayons pour leur fiche de personnage. Gertrude utilise aussi sa tablette électronique.

#### 4.3.4 Organisation des séances de jeu

Le seul moyen de communication du groupe est la plateforme Facebook. Les principales communications se font à partir d'un groupe privé avec les membres du groupe. Au courant des trois séances, tous les membres ont pu être présents, sauf

Gerudo-Link. Puisque l'absence fût déclarée une heure avant la partie, Gabelin a fait une exception et a tout de même décidé de tenir la partie de jeu. Habituellement, lorsque la date est choisie, Gabelin crée un événement privé Facebook et invite le groupe à se joindre à la partie avec une courte description de ce qui va les attendre durant cette partie. Le groupe privé laisse aussi de la place aux membres pour écrire des blagues aux membres ou pour poser des questions en lien avec la rencontre.

Bien que le moyen de communication soit Facebook, il arrive fréquemment que Gabelin, Gertrude et Sorbier-des-Oiseaux discutent à l'appartement où la partie de jeu se fait pour tenter de consolider les horaires de tous les membres. Facebook est aussi utilisé par les autres membres du groupe. Par exemple, Flavi a demandé après la première partie d'envoyer les descriptions des personnages de chacun sur leur groupe Facebook pour qu'elle puisse les dessiner.

Les résumés des rencontres précédentes sont toujours lus en début de séance par Gabelin. Lorsque Gabelin fait le résumé en début de partie, il se fie principalement à sa mémoire et à quelques points indiqués sur une feuille.

Tel que nous avons pu l'observer, les parties se finissent généralement vers 22 h puisque Flavi doit prendre un autobus à une heure précise. Les membres prennent alors un moment pour discuter rapidement de leurs impressions de la partie, soit une rétroaction de la partie de jeu. Lorsque cette discussion est terminée, les membres du groupe rangent leurs effets personnels. Même si Flavi est partie, les joueurs restent encore un moment pour parler entre eux de plusieurs sujets pendant environ 30 minutes tout au plus puis quittent le logement, sauf Gabelin, Gertrude et Sorbier-des-Oiseaux. Cette dernière reste généralement pour la nuit.

Nous avons décrit le portrait des trois groupes sélectionnés pour notre recherche soit, l'histoire, l'expérience des joueurs, le lieu et le contexte des parties ainsi que l'organisation des séances selon chacun des groupes. Dans le prochain chapitre, nous présenterons en trois parties notre analyse (pratiques similaires, pratiques

différentes, dynamiques en jeu et hors-jeu). Nous analyserons et comparerons les indicateurs de cohésion qui ont été soulevés durant l'observation et les entretiens de groupe.

## CHAPITRE V

### ANALYSE ET DISCUSSION

Dans ce chapitre, nous répondrons à notre question de recherche présentée dans la problématique (Quels éléments de la vie des groupes contribuent à ce qu'ils se maintiennent dans le temps ?) ainsi qu'aux sous-questions formulées dans le cadre théorique :

1. Selon le processus de l'affiliation, comment les différents indicateurs de cohésion se manifestent-ils dans un groupe de jeux de rôle sur table ?
2. Selon le processus de l'affiliation, comment les différentes dimensions de l'identification au groupe (cognitive, affective et comportementale) affectent-elles la dynamique du groupe ?

Cette analyse sera organisée en trois temps : en premier lieu, nous traiterons des pratiques cohésives similaires dans les trois groupes; ensuite, nous comparerons les pratiques cohésives spécifiques à certains groupes et, enfin, nous élaborerons sur les dynamiques de groupe en jeu et hors-jeu ainsi que leurs effets sur la cohésion des groupes.

## 5.1 Pratiques similaires des groupes : les normes et les rituels favorisant la cohésion

Dans cette section, nous analysons d'abord les pratiques cohésives communes aux trois groupes. Nous avons repéré différents indices lors des observations concernant les pratiques répétées et favorisant la cohésion dans les groupes. Tel que discuté dans le cadre théorique, les normes et les rituels peuvent affecter énormément la cohésion d'un groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011; Hammer *et al.*, 2018). Ces normes régulent les comportements des membres pour assurer une sécurité et parfois plus de flexibilité dans un groupe en fonction de leurs besoins des membres. Dans les groupes participant à cette recherche, il a été possible d'observer plusieurs normes implicites et explicites, ainsi que différents rituels répétés durant les trois séances. Entre autres, nous discuterons de la tolérance envers les normes et les règles, des comportements favorisant l'accueil et des démonstrations d'affection par le partage de la nourriture.

### 5.1.1 Tolérance envers les normes et les règles

Selon les observations et les entrevues de groupe, « éviter les retards » serait une norme implicite à laquelle nos participants semblent vouloir adhérer, mais qui n'est pas toujours respectée. Les absences ou les retards ne sont pas des comportements normalement associés à la cohésion, mais il pourrait être possible que cette norme soit devenue une norme informelle des groupes. Elle peut se traduire ainsi : il est suggéré que les membres restent flexibles par rapport à la norme « d'arriver à l'heure » aux parties de jeu. En effet, il semble que les membres aient développé une tolérance et, ainsi, acquis une flexibilité concernant les retards. Donc, selon cette norme implicite, les membres peuvent tout de même arriver en retard, même si le souhait des membres serait que tous arrivent à l'heure préalablement établie. Cette flexibilité quant aux retards démontre que les groupes ne sont pas seulement

axés sur leur activité (qui, dans ce cas, représente jouer à un jeu de rôle), mais sont aussi centrés sur le bien-être des joueurs.

En effet, les membres sont attendus pour débiter à une heure bien précise, mais tous les groupes commencent tout de même leur partie un peu plus tard que l'heure prévue. Parmi les causes principales, nous avons observé que les membres prennent un moment pour discuter ensemble avant de commencer à jouer. Plusieurs terminent de travailler, reviennent de l'école ou désirent terminer de manger leur souper avant de commencer la partie. Nous définissons ces discussions « d'avant-partie » comme de la communication abordant le concept du *Pre-Meeting Talk* : en d'autres termes, la communication devient un « facilitateur social » pour aider les autres à s'insérer plus aisément dans le groupe. Ainsi, ces moments « d'avant-partie » servent à se détendre, à prendre des nouvelles des autres et, surtout, à décompresser avant de s'impliquer pour les prochaines heures dans le jeu. Ce moment est l'occasion d'établir un premier moment de contact avec les membres du groupe. Ce contact est fait sur un plan plus personnel et démontre que les parties de jeux représentent bien plus que de simples moments à seulement jouer. Nous pourrions croire que ces moments sont primordiaux pour assurer la cohésion dans le groupe, pour que les membres se sentent affiliés, soutenus et reconnus par les autres membres du groupe.

Le fait que les joueurs aient adopté une norme flexible quant à l'horaire des parties de jeu pour s'adapter au reste du groupe peut être un indicateur qu'ils sont tolérants envers les imprévus et les incertitudes. Parallèlement, les retards ne sont pas un sujet de discussion pour les groupes, c'est-à-dire que les membres ne passent pas de commentaires concernant les retards, ce qui indique qu'aucune norme n'est brisée. Les seuls commentaires entendus étaient surtout dits « à la blague ». Comme nous l'avons souligné dans le chapitre II (le cadre théorique), les membres peuvent utiliser l'humour pour faire pression pour que tous se conforment à cette norme. Par contre, il a été possible de constater que ces blagues démontrent davantage l'impatience à vouloir jouer et aussi expriment de l'inquiétude.

En effet, à plusieurs reprises, quelques membres se sont demandé si les retards n'étaient pas causés par des pannes de métro ou des problèmes de transit quelconque. Nous pouvons en déduire que le fait d'arriver et de commencer à l'heure ne représente pas une norme ferme à laquelle les membres doivent absolument se plier, mais bien plus une ligne directrice pour les membres qui peut être discutée si l'heure et les dates de rencontre doivent changer. Cette flexibilité démontre donc que les membres souhaitent s'accommoder le plus possible entre eux ils veulent s'assurer que chacun puisse venir à la séance de jeu, et se sente bienvenu, ce qui reflète un indicateur de cohésion.

Concernant les absences, nous observons le même phénomène, les membres qui ne peuvent pas être présents doivent avertir le maître de jeu le plus rapidement possible. À ce moment, le maître de jeu déterminera si la partie aura lieu ou non. Les absences sont considérées plus problématiques que les retards : non seulement le nombre d'absents détermine si la partie aura lieu ou non, et donne aussi plus de charge de « travail » aux autres membres de groupe. En effet, le maître de jeu devra peut-être changer l'histoire avec un personnage en moins et les joueurs devront s'adapter aussi, considérant qu'un ou des personnages ne pourront pas les soutenir durant la partie.

Il peut y avoir aussi un impact négatif à long terme sur la cohésion du groupe si ce sont toujours les mêmes personnes qui sont absentes, ce qui peut entraîner le retrait de ces membres. En effet, la cohésion passe aussi par l'engagement et l'attractivité pour la tâche : plus la tâche et l'objectif du groupe sont motivants, plus les membres du groupe désireront faire partie du groupe (Chiocchio et Essiembre, 2009, p. 388). La cohésion passe aussi par la reconnaissance de la contribution de chacun des membres du groupe. Si la tâche ou l'objectif du groupe n'intéressent plus les membres ou bien la disponibilité de chacun ne concordent plus, ceux-ci risquent de ne plus assister ni contribuer aux parties de jeu.

### 5.1.1 Comportements privilégiant l'accueil

Les membres d'un groupe sont plus enclins à être présents et à rester présents dans leur groupe si l'environnement, l'atmosphère et le contexte sont cohésifs et que les tâches dépendent de la participation de tous (Brummelhuis *et al.*, 2016, p. 27). Dans le cas des jeux de rôle, chaque joueur joue un personnage dans l'histoire et chaque personnage amène sa contribution au sein de la partie de jeu. La coopération et la collaboration de chacun sont alors mises de l'avant et peuvent contribuer à la présence assidue des joueurs.

De prime abord, les trois groupes observés ont un seul endroit où se déroule la pratique. Les lieux de jeu ont connu, selon certains groupes, plusieurs lieux avant d'être définitifs, mais toutes les parties de jeux se sont déroulées chez le maître de jeu, et ce, depuis déjà un bon moment. Cette stabilité permet aux membres d'avoir un point de rencontre sûr et d'éviter de chercher constamment un endroit où jouer ce qui fait que les groupes n'ont pas besoin de toujours se réorganiser de semaine en semaine. En effet, tous les détails concernant le lieu de la pratique sont déjà pris en considération et les membres n'ont pas besoin de continuellement y penser. Alors, le choix des lieux permet un certain « contrôle » et une stabilité qui peut aider à maintenir les séances de jeu dans le temps.

Ensuite, parmi les comportements observés durant les séances de jeux, la norme « d'entrer sans cogner » est commune aux trois groupes. Les membres arrivent et entrent directement dans la maison du maître de jeu en saluant les autres membres présents. Il nous est même paru étrange lorsqu'un joueur du groupe 2 a sonné ou cogné à la porte puisqu'il est tout à fait normal d'entrer librement lors des soirées de jeu.

Or, il n'est pas coutume, à Montréal, d'entrer sans frapper dans un domicile et cette pratique témoigne d'une norme particulière propre à ces groupes et dénote une

grande confiance entre les membres, symbolisée par la porte déverrouillée lors des soirées de parties afin de laisser les joueurs entrer aisément. Cette façon d'entrer sans cogner et de directement s'asseoir autour de la table offre toutes les apparences d'une norme, mais peut aussi faire référence au *cultural play* de Bowman (2013) : Avec les années, le groupe a coconstruit cette culture du jeu basée sur la confiance et la bienveillance des lieux, ce qui un autre indicateur de la cohésion des groupes.

De ces observations, nous pouvons comprendre de cette norme que les membres sont les bienvenus et qu'un climat de confiance et de bienveillance est présent lors des soirées de jeux. Les maîtres de jeu de chaque groupe se rendent disponibles pour leurs joueurs, tentent de rendre accessibles les lieux et d'accueillir chaleureusement les membres. Ce contexte favorise une meilleure organisation du groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.270) et peut contribuer à une meilleure cohésion : l'accueil et l'espace spatiotemporel (qui, dans ce cas-ci, reste le même à travers le temps) permettent aux membres de s'identifier à cet espace et, par le fait même, sont reconnus par les membres faisant partie du groupe.

### 5.1.2 Démonstration d'affection par le partage de nourriture

Les démonstrations d'affection sont essentielles pour contribuer à la cohésion d'un groupe et peuvent se manifester autour des valeurs de partage, par exemple sous forme de dons de nourriture (Tomasello et Felix Warneken, 2008, p.1057). Nous considérons que le partage de nourriture est un élément très important des liens cohésifs, mais aussi du rituel dans les groupes de cette recherche. Tout comme les normes, les rituels sont des « comportements sociaux attendus » parfois inconscients qui permettent la « construction sociale des groupes » (Poole *et al.*, 2004, p.9) et qui définissent la réalité du groupe (Frey, 2004, p.3). La nourriture agit en quelque sorte comme une communication symbolique au sein des groupes.

Comme nous avons préalablement discuté, le partage de nourriture se voit à travers différentes cultures et différents contextes dans la société, par exemple lors de fêtes

ou rassemblements pour une célébration. La nourriture peut jouer un rôle sur l'identité et l'appartenance d'un individu soit au niveau communautaire, social ou personnel (Schermuly et Forbes-Mewett, 2016, p.2435).

Pour cette recherche, chaque groupe partageait leur nourriture au milieu de la table, ce qui peut signifier que la nourriture, qu'elle soit apportée par une personne ou plusieurs, était disponible pour tous. Le simple geste de mettre de la nourriture au milieu de la table représente en quelque sorte une règle implicite qui signifie qu'elle est accessible pour tous les membres du groupe.

Bien que les groupes vivent leur rapport à la nourriture différemment, il n'en demeure pas moins que le partage de nourriture est un indicateur positif des liens cohésifs entre les membres. Que ce soit des joueurs qui se sont attribué le rôle de confectionneur de dessert (Gerudo-Link) ou qui apportent à tour de rôle des biscuits, tous un chacun collabore à la continuité de ce rituel, en contribuant. De plus, comme les joueurs ont déjà soupé, il devient complémentaire d'apporter de la nourriture de type sucré ou dessert, comme le proposent les groupes. Ce geste de partage, qui est un indicateur de cohésion, touche aussi à la dimension affective de l'identité du groupe (Henry *et al.*, 1999) et représente une marque d'affection que les membres témoignent envers les autres membres.

Sur la base de ce que nous venons de présenter, nous pouvons conclure que les éléments similaires, favorisant la cohésion entre les trois groupes à l'étude, reposent sur des normes et des rituels significatifs, privilégiant la flexibilité des horaires des membres, des comportements favorisant l'accueil et des démonstrations d'affection par le partage de nourriture.

Malgré ces similitudes, des différences marquées ont été aussi observées. En effet, plusieurs pratiques cohésives sont propres et uniques à chacun des groupes. Ces différences seront présentées dans la prochaine section.

## 5.2 Pratiques différentes des groupes : adaptation dans la structure et l'organisation

Malgré les nombreuses pratiques cohésives communes de nos participants, il n'en demeure pas moins que plusieurs pratiques différentes ont été observées. Si les groupes font la même activité, soit jouer à des jeux de rôle sur table, leur dynamique reste tout de même un élément unique et propre à chacun. Il devient pertinent de comprendre pourquoi certaines pratiques sont alors utilisées et mises de l'avant contrairement à d'autres.

Tel que discuté dans les chapitres précédents, les jeux de rôle sur table sont des jeux où une performance est mise en œuvre. Selon plusieurs études, il y a un lien causal positif entre la performance d'un groupe et la cohésion (Evans et Dion, 1991; Mullen et Cooper, 1994; Schutz *et al.*, 1994). Lorsque l'on parle de performance, nous nous concentrons davantage sur la performance relationnelle : leur avancement dans la tâche et la cohérence des comportements des membres pour atteindre leur objectif. En d'autres termes, les tâches et les buts sont une appropriation par les membres quant aux résultats qu'ils souhaitent atteindre. Donc, la performance est surtout basée sur ce que les membres désirent de manière individuelle et groupale.

Nous avons dégagé parmi les différentes pratiques cohésives des caractéristiques propres à chacun des groupes. Plus précisément, nous traiterons de la structure (le nombre de personnes présentes durant les parties, la rigueur d'une partie à une autre et la manière dont le groupe s'organise) et de la place de l'humour au sein des groupes. Nous avons résumé toutes ces caractéristiques dans un modèle présenté à la fin de cette section.

### 5.2.1 Structure des groupes

Durant notre observation sur le terrain, les trois groupes ont eu un ou des membres absents et seul le groupe 1 a eu un membre supplémentaire. Il a été possible d'observer, au travers des séances, une variation dans les dynamiques et, plus précisément, sur la structure qu'ont les membres par rapport à leur tâche (*Tableau 7*).

Pour le groupe 1, les membres étaient plus concentrés sur la tâche lorsqu'il y avait moins de membres autour de la table. À la dernière séance, un ancien membre (Horas) est revenu dans le groupe après une absence de quelques parties et la dynamique du groupe avait changé. Les membres étaient plus facilement distraits et faisaient plus de blagues entre eux. Durant la rencontre rétroactive, Emy a mentionné qu'il était normal que la dynamique et la performance du groupe changent, car les membres étaient contents de voir Horas de retour – ce à quoi les autres membres ont aussi acquiescé. Si lorsqu'il y a moins de membres (dû à une absence par exemple), les membres sont plus concentrés sur la tâche, nous pourrions croire que cet ajout d'un membre mène aussi à une restructuration des liens affectifs entre les membres. En effet, puisqu'il y a un « nouveau » membre qui intègre le groupe, les membres auront tendance à vouloir implanter des pratiques d'inclusion pour que le nouvel arrivant se sente comme faisant partie du groupe.

En plus, le fait d'avoir une structure forte (même heure de jeu, même jour de la semaine, même endroit, des résumés disponibles sur Internet, etc.) aide le groupe à définir et à délimiter clairement le contexte de jeu pour ainsi se concentrer plus sur la tâche. En effet, malgré les absences ou l'ajout de membres, le groupe 1 a instauré des structures fixes, ce qui a pour effet de réguler le groupe lors de changements. Néanmoins : « [l]a cohésion est plus que juste l'assiduité de l'équipe, parce que c'est aussi le reflet des interactions et des processus entre les individus qui s'engagent dans leur équipe » (McClurg *et al.*, 2017, p.269, traduction libre).

Pour le groupe 2, même s'il y a une structure forte (même heure, même endroit, même journée), certaines pratiques restent flexibles. Contrairement au groupe 1, le groupe 2 perçoit les séances de jeu comme étant des moments de détente où il est possible de jouer tout en discutant entre amis. Le groupe ne met donc pas de « pressions » auprès de ses membres pour performer, car l'objectif du groupe est clairement défini : avoir du plaisir pendant quelques heures tout en étant entourés d'amis. Même si le groupe joue, les membres sont encouragés à avoir des discussions en mode hors-jeu ou à faire des blagues lorsque ce n'est pas leur tour de jouer.

Ainsi, les joueurs deviennent plus flexibles et s'adaptent aux imprévus tels que les absences, par exemple. Nous pourrions supposer que cette flexibilité permet d'être plus tolérant face aux changements. Malgré la grande latitude que peuvent avoir les joueurs durant les hors-jeux humoristiques, le maître de jeu peut tout de même réguler les conversations et ramener les joueurs au jeu s'il considère que ces digressions prennent trop de temps.

Pour le groupe 3, nous avons observé un compromis entre le groupe 1 et 2 : des structures sont mises en place (groupe et événement Facebook pour chaque partie, heure fixe, lecture d'un résumé), mais une grande flexibilité existe quant aux heures d'arrivée, aux dates de séance et aux conversations de type humoristique. Les membres sont très participatifs et réactifs lors des moments de jeu, autant lorsqu'ils performant en leur personnage qu'en tant que joueurs. Tel que nommé lors de l'entretien de groupe, les moments de fous rires, par exemple, les aident beaucoup à s'identifier à la quête mise en place puisque ceux-ci contribuent à construire un monde à leur image dans lequel l'humour est le vecteur des interactions sociales. Donc, cette manière de coconstruire le monde dans lequel les joueurs jouent permet de favoriser une grande cohésion entre les relations auprès des membres et agit comme « facilitant social » à l'histoire et au groupe.

Le groupe 3 est le seul groupe qui n'a pas de dates fixes pour ses parties de jeux. Le maître de jeu se charge, toutes les deux semaines, de contacter les membres pour connaître leurs disponibilités. La raison de ne pas tenir de séances fixes est le risque qu'il y ait des absences : et vise la présence de tous les joueurs autour de la table. Conséquemment, cette manière de procéder demande un effort de coordination supplémentaire pour trouver une date convenant à tous sans ajouter une pression ou du stress aux membres. Néanmoins, dans le cas du groupe 3, cette méthode semble avoir aidé les membres même si les dates disponibles pour tous s'étalaient sur plusieurs semaines d'intervalles. Pour faciliter le choix d'une date commune idéale pour tous, les membres communiquent fréquemment ensemble sur leur groupe Facebook pour faire connaître leurs disponibilités. Cette plateforme, par le fait même, contribue aussi aux échanges et des blagues concernant les dernières parties de jeu. Donc, même si les dates ne sont pas fixes, les membres discutent et « gardent la flamme » du groupe allumée entre les séances, ce qui est un autre moyen de conserver la cohésion du groupe.

Tableau 7 Structure des groupes

GROUPE	1	2	3
<b>Pratiques</b>	Structure fixe	Structure flexible	Structure hybride
<b>Effets sur le groupe</b>	<p>Le maître de jeu délimite clairement le contexte de jeu</p> <p>Les membres sont concentrés sur la tâche lors des séances de jeux</p>	<p>Les membres sont flexibles quant aux normes mises en place</p> <p>Les membres s'adaptent aux imprévus</p>	<p>Les joueurs sont flexibles par rapport à l'horaire des autres</p> <p>Les membres du groupe communiquent ensemble via la plateforme Facebook</p>
<b>Effet sur la cohésion</b>	<p>Apporte une assiduité quant aux objectifs du groupe et leur performance</p> <p>Selon les joueurs, ceux-ci établissent une meilleure performance dans leur tâche</p>	<p>Le groupe devient plus tolérant aux changements et reste à l'écoute des besoins de régulation durant les moments hors-jeux du groupe</p>	<p>Favorise la création de liens forts entre les membres</p> <p>Les joueurs s'identifient au monde du jeu et groupe de joueurs, puisqu'ils tiennent la « flamme allumée »</p>

### 5.2.2 Le rôle des blagues au sein des groupes

Étant en contexte de jeux de rôle sur table, les moments en mode hors-jeu sont parfois inévitables et peuvent avoir plusieurs effets sur la dynamique de groupe, tels que favoriser la créativité, créer des moments ludiques ou distraire de la tâche durant les périodes de jeu. En effet, on entend par « hors-jeu »<sup>31</sup> toutes les discussions extérieures au jeu ou qui concernent le jeu, mais qui viennent interrompre directement ou indirectement la performance des joueurs dans le maintien de leur personnage. Ces moments de hors-jeu peuvent venir perturber l'attitude ludique des membres ainsi que la gestion des parties de jeu. Plus spécifiquement, les phénomènes les plus observés durant les parties de jeu concernent les hors-jeux composés de plaisanteries et de discussions diverses (*Tableau 8*).

Comme nous l'avons vu dans le cadre théorique, l'humour et les taquineries facilitent les interactions dans un groupe (Bettenhausen, 1991; Robinson et Smith-Lovin, 2001 ; Fine et De Soucy, 2005). L'humour devient un cadre de référence important pour les membres, car il y a un partage de référents communs, qui vient renforcer les liens entre les membres, confirmer leur appartenance au groupe et réaffirmer leur identité et leur histoire commune. Parmi les exemples discutés durant les rencontres rétroactives, les trois groupes faisaient des blagues sur des sujets d'actualité ou des références à la culture *geek* (films, téléseries, jeux de rôle, etc.) et pouvaient facilement se comprendre grâce à leurs référents culturels communs.

Pour le groupe 1, les blagues se font souvent entre les joueurs et peu entre les personnages. Le temps attribué aux blagues ne dépasse pas les soixante secondes

---

<sup>31</sup> Savard (2017, p.22) décrit les dynamiques de rôliste durant une partie en trois systèmes : le système narratif (inclus les échanges en jeu), le système ludique (inclus les échanges entre les membres du groupe sur leur possibilité d'action) et le système social (tout ce qui inclut les conversations qui ne sont pas en lien avec le jeu). Il définit le hors-jeu faisant partie du système social.

(ou très rarement). En effet, lorsqu'un élément amusant apparaît dans le jeu ou est mentionné par l'un des membres, les joueurs rient à propos de ce qui vient de se passer et formulent quelques fois des commentaires pour ajouter des éléments humoristiques au contexte, mais se reconcentrent rapidement sur l'activité.

Durant la rencontre rétroactive, les membres ont souligné que les parties de jeux de rôle sont surtout consacrées à jouer. Il est important pour eux de dissocier leurs interactions lorsqu'ils jouent et lorsqu'ils se voient dans d'autres contextes. Lors des parties de jeux, le temps est principalement consacré à la tâche, tandis que l'humour et les blagues sont plus acceptés dans d'autres activités amicales. Si les blagues et les hors-jeux sont considérés comme des « facilitateurs sociaux » durant la partie de jeu, ils sont aussi limités pour s'assurer que la partie ne soit pas interrompue constamment.

Pour le groupe 2, il est possible d'observer plus de moments axés sur l'humour, ce qui a comme conséquence moins de temps de jeu comparativement aux deux autres groupes. Comme plusieurs membres l'ont spécifié durant la rencontre rétroactive, ce groupe est un « groupe d'amis » avant d'être un groupe de jeux de rôle : la partie de jeu est une opportunité de se voir et de pouvoir s'amuser ensemble plus qu'un objectif comme tel. Les parties de jeux de rôle sont alors le prolongement de leurs activités amicales. Comme le spécifiait le maître de jeu, les joueurs sont présents pour s'amuser, et « au final, il ne fallait pas trop prendre ça au sérieux » (Darksun, séance entrevue rétroactive). De plus, durant l'entrevue rétroactive, Adam spécifie qu'une partie serait incomplète sans blagues et hors-jeu: elle insiste pour dire que les blagues apportent un moment de détente que tous peuvent partager ensemble.

Si l'humour et les blagues sont souvent mis de l'avant durant les parties de jeu, il arrive aussi très fréquemment que Darksun et Olivia demandent au groupe de reprendre la partie, car les moments hors-jeu humoristiques empiètent beaucoup sur le temps de jeu en distrayant le groupe. Les moments hors-jeu restent donc tout

de même régulés par Darksun et Olivia lorsqu'ils prennent trop de temps durant la partie.

En résumé, l'objectif primaire du groupe est la rencontre entre amis et l'objectif secondaire est la partie de jeu, ce qui a pour effet que le maître de jeu doit plus souvent faire preuve d'autorité pour ramener le groupe sur la tâche. Cette manière de « ramener l'ordre » au sein du groupe permet aussi d'éviter certaines frustrations pour ceux qui souhaitent jouer au jeu, lorsque les conversations hors-jeu se produisent. Que ce groupe ne réalise pas autant de temps de jeu par rapport aux autres groupes ne signifie pas que leur cohésion soit affectée négativement. Au contraire, puisque le groupe semble ne pas vouloir « performer » pour absolument jouer au jeu, mais bien pour se rencontrer entre amis, l'objectif du groupe est atteint. Par contre, sur le long terme, si les séances de jeu deviennent principalement des séances « hors-jeu », nous pourrions supposer que l'activité « jeux de rôle » n'aurait plus sa raison d'être. Ainsi, l'activité pourrait être remplacée par une autre qui répondrait mieux aux objectifs du groupe.

Pour le groupe 3, l'humour et les blagues sont au centre des interactions en jeu et hors-jeu. Plusieurs éléments en jeu font souvent référence à d'autres parties de jeu et relèvent de blagues subtiles comme des noms étranges et des jeux de mots. Les blagues faites en hors-jeu sont souvent en continuité avec ce qui est discuté en jeu. Par exemple, si un élément en jeu leur fait penser à une chanson, les membres du groupe n'hésitent pas à chanter et à faire d'autres blagues similaires.

Ces éléments déclencheurs de blagues ne sont pas laissés nécessairement pour compte : le maître de jeu, qui déploie la structure du jeu, sait très bien que certains éléments qu'il évoque peuvent faire référence à plusieurs référents de la culture *geek*. Il participe aussi à plusieurs reprises aux moments d'euphorie collective du groupe. Lorsque les moments euphoriques deviennent trop longs selon le maître de jeu, celui-ci prend la parole et demande au groupe de reprendre la partie.

Finalement, si les hors-jeux des trois groupes sont surtout associés à l'humour, les blagues sont acceptées et régulées de différentes façons. Il est possible de croire que, dans un premier temps, l'humour est une façon de définir la réalité du groupe et que, dans un deuxième temps, la façon dont les membres l'utilisent sera régulée et maintenue par les membres (Robinson et Smith-Lovin, 2001, p.125). Chacun de ces groupes a défini à sa manière la posture à avoir quant à l'humour, concernant sa durée ou son contenu.

Tableau 8 Le rôle de l'humour au sein des groupes

GROUPE	1	2	3
<b>Pratiques</b>	Rares et ne dépassent pas les 60 sec.	Plusieurs et peuvent durer plusieurs minutes	Plusieurs et peuvent durer plusieurs minutes
<b>Effets sur le groupe</b>	Concentrés sur le jeu  « Performe » mieux  Humour en petite quantité	Les blagues sont une nécessité selon les joueurs durant les parties de jeux  Réalignement de la part du maître de jeu lorsque l'humour prend le dessus	Contribution de tous aux blagues à référence commune dans leur monde de jeux  Il y a plusieurs moments d'euphorie collective.
<b>Effet sur la cohésion</b>	Les blagues sont des « facilitants sociaux » pour le jeu et pour les joueurs  Contribue à l'avancement de leur objectif de groupe	Les membres sont à l'écoute des besoins du groupe en ce qui a trait à l'humour et aussi ont besoin de jouer ensemble  Il y a création de blagues à référence commune propre au groupe ce qui leur permet de s'amuser pleinement ensemble	Permet plusieurs moments de détentes dans le groupe  Contribue à la co-construction de l'univers de la partie de jeu et à leur identité en tant que joueurs dans le groupe

### 5.2.3 Processus de prise de décisions

Durant les séances d'observation de chacun des groupes, plusieurs éléments ont démontré que même si certains membres ont des avis contraires, ces divergences d'opinion sont tout de même accueillies et discutées, mais ne sont pas « véhiculées » de la même façon dans chaque groupe, ce qui peut créer à certains moments des tensions (*Tableau 9*).

Bien que certaines discussions puissent contribuer à des conflits au sein du groupe, ces conflits sont davantage de type cognitif. Tels que présentés dans le chapitre portant sur le cadre théorique, ces types de conflits peuvent favoriser la cohésion, contrairement à des conflits affectifs qui peuvent nuire à la cohésion (Chidambaram *et al.* 1991, Reinig et Horowitz, 2009). Les conflits cognitifs facilitent l'expression des opinions des membres, mais aussi permettent une ouverture de la part de tous concernant l'élaboration des tâches du groupe. Cette ouverture grâce aux conflits peut permettre une meilleure cohésion au sein du groupe puisque les membres sont appelés à contribuer à l'avancement de l'objectif du groupe en discutant ouvertement. Cependant, la manière de procéder quant à la prise de décisions et les remises en question sont expérimentées différemment d'un groupe à un autre.

Pour le groupe 1, les prises de décisions en jeu se font sur deux temps : en premier lieu, les membres analysent ensemble la situation sans jouer leur personnage; ensuite, ils agissent selon ce qui a été discuté et l'exécutent selon leur personnage. Comme Hadès le mentionne, « c'est une façon pour le groupe de savoir ce qu'un personnage aurait fait en temps normal » (Hadès, entrevue rétroactive), mais aussi pour trouver une cohérence entre les actions des personnages et l'objectif commun du groupe. Par exemple, à maintes reprises, les personnages d'Ariel et d'Hadès ne sont pas d'accord sur les avenues à prendre, ce qui fait qu'à ce moment, les joueurs discutent des accès possibles pour leur personnage.

Tel que rapporté dans leur rencontre rétroactive, les membres se sentent à l'aise à partager leurs idées et à discuter des multiples possibilités d'une idée porte à croire que les membres prennent en considération les idées de tous et que chacun peut contribuer aux idées des autres. Cette technique est plus axée sur le *méta*<sup>32</sup>, c'est-à-dire que les membres prennent en considération tous les facteurs en jeu en plus des forces de tous les personnages et ce, en tant que joueurs et non en tant que personnages (Bowman, 2015, p.14). Le groupe se retrouve plus dans une vision de stratégie d'équipe et de mise en commun par les joueurs en hors-jeu pour établir les meilleures alternatives en jeu. Donc, cet esprit de collaboration permet aux joueurs de se retrouver dans un climat favorable au jeu.

Pour le groupe 2, les joueurs peuvent émettre aisément leurs pensées et leurs idées sans gêne, d'après leurs réponses durant la rencontre rétroactive. Il peut arriver qu'une grande majorité de la séance de jeu soit dédiée à l'élaboration d'un plan d'action (comme il est arrivé durant la dernière séance d'observation). Chaque membre propose spontanément une idée qu'il considère valide pour le groupe et, ensuite, les membres donnent leur opinion. Durant l'élaboration de ce plan, le maître de jeu aide les membres avec des indices ou les ramène à l'ordre lorsque les membres parlent d'autres sujets. Puis, il aide le groupe à structurer leur plan, présente ce qui est possible de faire ou non et quelles ressources sont nécessaires pour réussir certaines actions. En ce sens, le maître de jeu contribue aux décisions du groupe pour les guider et ne reste pas passif lors des élaborations de plan par ses joueurs.

La façon de faire du groupe est surtout axée sur une perspective individuelle avant que le groupe décide d'un plan à mettre en exécution. Contrairement au groupe 1, les joueurs sont plus dans une perspective « remue-méninges » lorsque vient le moment de prendre des décisions et ensuite de choisir les meilleurs éléments

---

<sup>32</sup> Comme nous l'avons défini dans le chapitre de la problématique le *méta* ou *meta-gaming*, empêche l'immersion dans le jeu, car les joueurs ne « jouent plus le jeu » pensant comme leur personnage. Ainsi, les joueurs essaient de tirer le plus de bénéfice du jeu dans leur échange hors-jeu plutôt qu'en jeu.

proposés par les membres. Cette méthode nécessite plus de temps, mais, finalement, les membres sont invités à émettre leur opinion sans jugement de la part des autres. Conséquemment, cette méthode nécessite de l'aide du maître de jeu pour s'assurer de la mise en commun des idées de tous afin de finalement formuler le meilleur plan possible. Chaque membre du groupe contribue à l'avancement du plan d'action ainsi qu'aux différentes facettes au plan. Les membres sont donc plus engagés sur la tâche et plus encouragés par leur maître de jeu. Pour reprendre les propos de Button et ses collègues (2007, p.249), les membres misent sur la coopération entre tous, ce qui permet à chacun de jouer un rôle important au sein du groupe, ce qui crée un climat propice pour réussir les tâches et les objectifs du groupe, et ainsi contribuer à une meilleure cohésion.

Pour le groupe 3, il a été possible d'observer quelques confrontations lors des prises de décision, surtout à la troisième séance. À la dernière séance, les personnages de Gerudo-Link et de Gertrude exprimaient leur désaccord de manière verbale et physique, c'est-à-dire que les joueurs ont acté les scènes de confrontation. Les personnages des deux autres membres ne suggéraient pas d'idées ou de solutions lorsque venait le temps de prendre une décision de groupe, laissant ainsi l'entière décision sur les épaules de Gerudo-Link et de Gertrude. Cependant, lorsque le personnage de Gerudo-Link a demandé aux autres personnages pourquoi ils suivaient les plans de Gertrude sachant qu'ils sont risqués, les membres ont commencé à faire entendre leur point de vue sur les situations et les décisions du groupe.

Tel que mentionné dans le cadre théorique, les groupes qui sont toujours d'accord avec les mêmes personnes ou les mêmes idées ont tendance à être moins cohésifs et favorisent la pensée groupale (Janis, 1972). La pensée groupale a donc un impact négatif sur le long terme par rapport à la cohésion puisque les membres auront tendance à ne pas faire passer leurs idées et se plier aux décisions émises par le groupe. Néanmoins, la remise en question proposée par Gerudo-Link semble avoir fait comprendre au groupe qu'il est toujours possible de discuter d'un plan avant

son exécution, ce qui a permis aux autres joueurs de s'exprimer davantage. De plus, ce genre d'attitude permet aussi d'éviter que les membres du groupe causent des tensions inutiles aux autres membres. Tel que mentionné dans la problématique, il peut y avoir des comportements de joueurs tel que le *simulationism* qui peut causer des tensions par la négociation persistante à vouloir agir d'une certaine façon au détriment des autres joueurs. Par cette négociation persistante, le ou les membres peuvent vouloir diriger et influencer à leur façon, même si ce n'est pas réaliste avec le contexte du jeu ou des personnages. Dans le cas du groupe 3, le personnage de Gertrude avait peut-être envie de prendre des décisions la plus rapidement possibles pensant que ses actions étaient les meilleures pour elle et les membres du groupe. Par contre, grâce à l'intervention de Gerudo-Link, les membres ont pu construire ensemble des idées plutôt que de suivre uniquement les directives de Gertrude. Ainsi, nous pouvons croire que le groupe dispose d'un mécanisme pour réguler la prise de décision afin que tous puissent contribuer.

Tableau 9 Les prises de décisions

GROUPE	1	2	3
<b>Pratiques</b>	Analyse des possibilités de tous ensemble	Remue-méninge des idées et coordination par le maître de jeu	Discussions entre deux membres influençants et ensuite il y a discussions avec les autres membres
<b>Effets sur le groupe</b>	Esprit collaboratif  Partage des idées en méta avant de prendre une décision en groupe  Il y a co-construction d'un plan à plusieurs auteurs	Soutien de la part du maître de jeu lors d'élaboration des idées  Partage des idées par les membres de façon aléatoire	Les membres évitent la pensée groupale  Contribution de tous les membres à participer
<b>Effet sur la cohésion</b>	Considération des forces et faiblesses des personnages  Les stratégies façonnées par le groupe facilitent la coopération entre les membres  Favorise un climat de confiance	Les membres se sentent plus impliqués au sein du groupe  Chaque joueur est plus engagé sur à la tâche  Climat propice pour la coopération entre les membres	Favorise l'échange des idées nouvelles

#### 5.2.4 Schéma Tripartite de la performance du groupe.

Pour résumer, les différentes pratiques des groupes contribuent à leur manière à l'adaptation du groupe tout en étant des facteurs de cohésion pour les groupes. Il faut rappeler que les objectifs du groupe sont avant tout une appropriation faite par les membres : les objectifs se façonnent en fonction des besoins et des intérêts individuels et ceux du groupe (Caron et Brawley, 2000, p.90). Nous avons schématisé dans le schéma ci-bas (*Fig. 3*) les forces principales qu'ont chacun des groupes selon les trois points nommés, soient la structure de groupe, le rôle des blagues et le processus de prise de décisions. Il est à noter que tous les points précédemment nommés dans cette section, contribuent à la cohésion dans les groupes. Nous avons simplement sélectionné les forces principales de ces groupes, qui leur ont permis de se maintenir dans le temps.

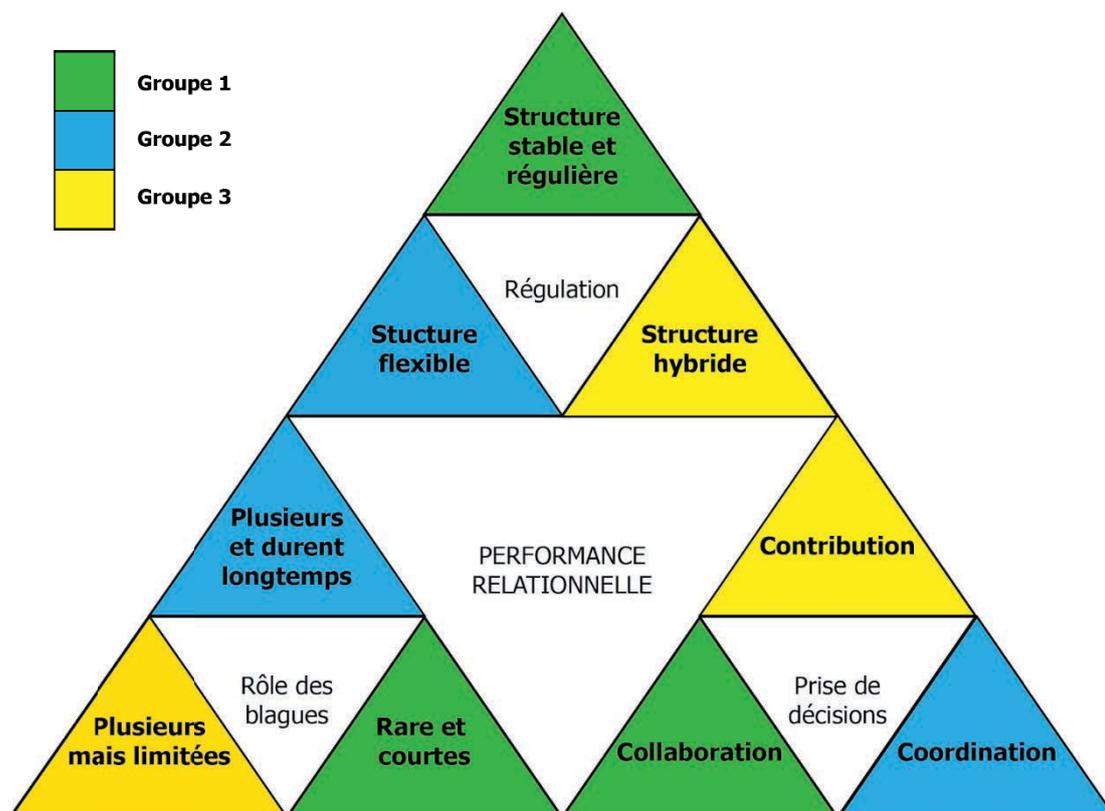


Fig. 3 Schéma Tripartite de la performance relationnelle

Le premier groupe avait une structure fixe qui permettait de se concentrer facilement sur la tâche, en plus de guider aisément les joueurs qui auraient pu être absents lors d'autres séances. Bien que les membres désirent avoir du plaisir entre eux, cette structure leur permet d'atteindre leur but premier, soit avancer et « performer » au travers de l'histoire. Il y avait peu de blagues et s'il y en avait elles étaient rares. Les membres ont affirmé que les jeux de rôle ne sont pas des moments pour rigoler, mais des moments où il est important « d'avancer dans le jeu ». Pour cette raison, les blagues dans ce groupe sont davantage des courts moments ajoutant le rôle de « facilitateurs sociaux ». En ce qui a trait aux prises de décisions, elles se font de manière collaborative. Leur stratégie favorise un climat de coopération entre les membres. Pour ce groupe, nous retenons que les blagues rares et courtes et l'esprit collaboratif sont les points importants de leur performance relationnelle. Considérant que leur structure est stable depuis plusieurs années, ces aspects du groupe sont bien compris et bien intégrés au sein du groupe et ont permis d'établir une base solide à ceux-ci. Les membres sont en mesure de bien distinguer lorsqu'ils doivent se réunir pour jouer et lorsqu'ils se réunissent entre amis. Ce qui marque cette distinction est le fait qu'il y ai moins de moments hors-jeu (surtout en ce qui a trait aux blagues) et qu'ils collaborent toujours en fonction de rendre le jeu et les interactions en jeu en priorité. Nous croyons, donc, que leur performance relationnelle est une balance entre les moments de jeux et les moments entre amis et l'équilibre a bien séparé les deux lors de partie de jeux.

Pour le deuxième groupe, nous avons constaté que la manière de procéder des membres évitait de mettre de la pression sur les joueurs à performer efficacement et que le plus important était de se retrouver entre amis. Contrairement au groupe 1, le groupe 2 insiste pour que les moments de jeu soient les plus amusants possible. Être ensemble, créer des moments inoubliables, les histoires entre les personnages et faire des blagues à référence communes sont plus importants que le jeu en lui-même et, par le fait même, forgent l'identité du groupe (nous élaborons davantage sur l'identité de groupe dans la prochaine section). Nous croyons que ces aspects du groupe influencent positivement la performance relationnelle dans le groupe.

Comme il a été précédemment expliqué, les parties de jeu sont pratiquement les mêmes que les moments amicaux qu'ils partagent ensemble. Pour s'assurer qu'il y ait une flexibilité et des moments hors-jeu (surtout par rapport aux blagues), mais que l'avancement de l'histoire du jeu se maintienne, il y a aussi une coordination du maître de jeu. Cette manière de faire leur permet d'avoir une certaine liberté dans leurs actions et discussions tout en étant redirigés au besoin vers le jeu.

Pour le troisième groupe, la structure était un hybride entre les deux structures précédentes: il était important d'être ensemble, mais aussi d'être flexible quant aux disponibilités de tous, ce qui demande aux membres de communiquer beaucoup plus ensemble pour se coordonner. La dynamique de ce groupe mise surtout sur cette structure inclusive et flexible et aussi sur la contribution des idées de tous et chacun. Ces éléments, selon nous, contribuent positivement à leur performance relationnelle puisqu'ils assurent, notamment, que le groupe communique ensemble plus souvent. Par ailleurs, comme les membres discutent fréquemment ensemble pour assurer la disponibilité de tous, ils seront plus prompts à venir participer puisque ceux-ci ne sentent pas forcés de faire plusieurs compromis ou sacrifices concernant les parties de jeu. De plus, la contribution permet à tous de parler librement et d'exprimer leurs désaccords, ce qui permet d'éviter la pensée groupale et les tensions dans le groupe tout en favorisant l'échange d'idées nouvelles. Enfin, la contribution se reflète aussi par l'humour du maître de jeu et des membres pour coconstruire l'univers du jeu, ce qui permet de créer des moments de détente pour les membres.

### 5.3 Les dynamiques en jeu et hors-jeu des groupes

L'une des particularités concernant les groupes de jeux de rôle sur table réside notamment dans les dynamiques qui peuvent se créer dans le groupe de joueurs, mais aussi dans le groupe de personnages. Ce ne sont pas seulement deux

dynamiques différentes, mais bien un tout qui influence comment les joueurs peuvent s'identifier à leur personnage et au groupe. Ainsi, les deux dynamiques se coconstruisent durant les séances et se façonnent au travers des parties de jeu.

Nous avons observé ces particularités dans quatre sphères des groupes soit l'histoire du groupe, les relations entre les personnages, l'univers du jeu et le système du jeu de rôle.

### 5.3.1 L'histoire du groupe

L'histoire du groupe réfère aux relations entre les membres et entre les personnages à travers le temps à l'aide de résumés. Les résumés sont une représentation de l'univers fantastique et, également, une façon pour le groupe de se raconter et de construire sa propre histoire. Ils servent à faire un rappel aux membres des dernières parties de jeu et guident les interactions sociales du groupe. En d'autres termes, le résumé est la structure mémorielle en ce qui a trait à l'avancement du « travail » et des « tâches » du groupe.

Les résumés peuvent servir à tailler une identité au groupe (de joueurs et de personnages) et une personnalité propre aux personnages, mais aussi permettent de créer des artéfacts symboliques représentant le groupe (Frey, 2004)<sup>33</sup>.

Ces objets, par leur signification et ce qu'ils représentent, contribuent à une association au jeu et donnent sens aux tâches et objectifs du groupe : ils font partie de la vie courante de ces groupes. Ils permettent d'entremêler autant les éléments de l'histoire du groupe et de leurs personnages à travers le temps. Or, il est possible

---

<sup>33</sup> On peut nommer « artéfacts » tout objet ou récit qui laisse des traces significatives pour le groupe que ce soit les résumés, une feuille de note, des dessins, des résumés sur des plateformes de partage, etc.

qu'un membre soit plus facilement engagé auprès de son groupe s'il s'associe avec les éléments constructeurs de l'histoire du groupe.

Les membres sont en train de « produire » leur histoire et, par le fait même, leur identité au sein du groupe. Cette production « de l'histoire » régule une sorte de contrat social entre les membres par des « nouvelles » règles sociales implicites et explicites à l'intérieur d'un cercle magique constitué par le jeu (Huizinga, 1938). Les joueurs ont l'occasion d'explorer et d'utiliser cet espace pour interpréter des versions d'eux-mêmes dans d'autres contextes (Bowman et Schrier, 2018, p.400). Donc, le résumé de la séance précédente représente, pour les trois groupes, une sorte de construction sociale qu'est le cercle magique. Ce cercle magique guide le groupe dans sa création de sens, leur identité, leur passé (pour les joueurs et les personnages) et les prochaines actions dans les parties de jeu. Notamment, il a été possible d'observer l'effet que peuvent avoir les résumés sur la dynamique du groupe à quelques reprises durant la lecture du résumé et par l'attitude des membres lors des observations.

### 5.3.2 L'engagement par les résumés

Le résumé est perçu comme étant une sorte de « devoir » pour le maître de jeu, et les joueurs dans certains cas. Pour le groupe 1, contrairement aux groupes 2 et 3 qui écourtent ce moment, la lecture du résumé prend en moyenne une quinzaine de minutes. Les joueurs ont aussi la responsabilité de le lire avant la partie de jeu. Les résumés sont des moments importants pour la construction du groupe puisqu'ils gèrent et offrent une structure à travers le temps, mais aussi parce qu'ils font partie intégrante du jeu. Relire ensemble les résumés est donc aussi important que l'acte de jouer ensemble.

Par ailleurs, durant les trois séances d'observation, Hadès n'avait pas lu les résumés et avait même dit que ce n'était pas si grave puisqu'il allait être lu au début de la séance. Master lui répond qu'il est très important de le lire avant le début de la séance. Donc, Master impose au groupe la lecture du résumé qu'il a lui-même écrit, car c'est un rituel important pour démarrer efficacement la partie de jeu.

En quelque sorte, cette manière de procéder, qui fait référence à la dimension comportementale d'Henry et ses collègues (1999), démontre comment les membres doivent se comporter et aussi comment les nouveaux arrivants du groupe devraient agir. L'élaboration de ces normes a permis d'identifier une sorte de membre prototypique se définissant comme quelqu'un qui lit les résumés et qui est toujours mis au courant sur ce qui se passe dans l'histoire du groupe. Cette manière de faire permet d'instaurer des structures stables qui introduisent les membres plus aisément dès le début de la partie au monde de leur personnage. Ultiment, ce « devoir » engage les membres dans leurs tâches et leurs objectifs auprès du groupe. De ce fait, le cadre de référence est clair et semble être compris et accepté par tous les membres du groupe, ce qui peut favoriser la cohésion du groupe.

### 5.3.3 Les résumés contribuent à l'attitude ludique

Bien que le résumé puisse être perçu comme un devoir, il est aussi vécu comme une façon d'amorcer le jeu ou, en d'autres termes, permet aux joueurs d'adopter une attitude ludique. La lecture du résumé peut devenir en soi un élément ludique et devient une partie intégrante du jeu. Le résumé agit comme un rappel pour amener les joueurs à se (re)mettre dans un contexte ludique. Le résumé peut donc aussi faire référence à la dimension cognitive du modèle d'Henry et ses collègues (1999) : le résumé permet une séparation entre les éléments externes ne faisant pas partie du jeu (hors-jeu) et le cercle magique où se déroule le jeu (en jeu).

Par exemple, le maître du jeu du groupe 3 utilise la lecture du résumé comme moment pour mettre de la musique, reprendre des passages importants, faire les voix des personnages non joueurs et mettre en scène plusieurs éléments de la partie de jeu. Cette manière de faire permet aux joueurs de se laisser raconter leur propre histoire et aussi de se remettre « en scène » là où la partie s'était arrêtée à la dernière partie. Contrairement au groupe 1 les membres ne prennent pas de temps en début de partie pour faire de longs résumés des parties précédentes. Or, leurs parties prennent plus de temps avant de débiter et les joueurs s'engagent moins rapidement dans le jeu. Ce qui laisse croire, suivant l'exemple du groupe 1, que si le « devoir » de lire le résumé est fait avant le début de la partie, l'engagement dans la réalisation de la tâche débute plus rapidement ce qui, pour ce groupe, ne semble pas être quelque chose de « désirable » par les membres.

Ainsi, les résumés sont des éléments tout aussi importants pour le jeu que pour la construction de l'histoire et invitent les membres à adopter une attitude ludique pour s'engager dans leur histoire. Surtout, les résumés représentent la « mémoire » du groupe : la mémoire peut être intimement liée à l'identité puisque nous nous reconnaissons à travers notre histoire (les événements vécus en commun, les réactions de chacun, etc.). En quelque sorte, se souvenir de ces événements, reconstitue à chaque fois une histoire ou des blagues communes qui par le fait même soudent des liens entre les membres. À long terme, cette manière de faire peut mener à forger l'identification au groupe et peut motiver les membres à faire partie du groupe. Ce rituel semble être apprécié par le groupe et est maintenu depuis plusieurs années, même si ce rituel est effectué de manière différente à travers les groupes. Il permet non seulement au groupe de commencer la partie de jeu en y intégrant une attitude ludique, mais contribue aussi à faciliter les échanges dans le groupe, à se construire une identité en tant qu'individu et groupe et à éviter toute confusion quant à ce que doivent faire les membres dans le jeu. De plus, cette façon de faire donne une ligne directrice à l'histoire du groupe, ce qui peut faciliter l'intégration de nouveaux joueurs.

#### 5.3.4 Les relations entre les personnages

Parmi les phénomènes qui ont été fréquemment observés, nous avons remarqué certains éléments entourant l'humour et les conflits entre les personnages. Durant les situations conflictuelles ou malaisantes des groupes de personnages, les joueurs riaient à propos de ces conflits. Par l'observation de ce phénomène, il serait possible de croire que les conflits des personnages créent non seulement de la cohésion dans le groupe de joueurs, mais sont aussi nécessaires dans le groupe de personnages : nous croyons qu'au fil du temps, les conflits vécus dans par les personnages ont pu créer des liens de confiance et de solidarité entre les joueurs. Par le fait même, ces conflits sont aussi une façon pour les joueurs de donner des preuves d'affection par des taquineries, comme il est démontré dans la description de la dimension affective du modèle d'Henry et ses collègues (1999).

Par exemple, dans le groupe 1, les moments de conflits étaient surtout vécus, d'une part, entre les personnages de Hadès et d'Ariel lors des prises de décisions et, d'autre part, lors des commentaires hostiles et sarcastiques à l'égard du personnage d'Emy. Ces sortes de conflits ne se voyaient qu'à l'intérieur du jeu et étaient même encouragés par les joueurs : bien que les conflits se faisaient en jeu, il était possible d'observer durant les hors-jeux que les joueurs riaient ensemble. Comme Hadès l'a mentionné en entrevue rétroactive, les taquineries et le sarcasme font partie de la vie du groupe d'amis et, donc, il devient normal que les personnages réagissent ensemble de la sorte. Comme les joueurs se taquent, les personnages sont plus enclins à se taquiner aussi par la suite.

Nous pouvons ainsi comprendre que même si les personnages ont des conflits affectifs avec les autres personnages, ceci ne signifie pas que ces conflits se représentent au sein du groupe de joueurs. Ces conflits affectifs deviennent en quelque sorte sujets à des blagues en mode hors-jeu entre les joueurs et permettent

aussi de développer l'identité de groupe des personnages et des joueurs (Williams *et al.*, 2018 p. 228). La dynamique du groupe de joueurs aurait donc un effet, en quelque sorte, sur la manière dont se créeront les dynamiques de groupe des personnages : par cette distanciation entre les dynamiques des personnages et des joueurs, les joueurs peuvent plus aisément prendre conscience des liens entre eux et en faire un moyen de renforcer leurs relations.

En ce qui concernant les « blagues insultantes » envers le personnage d'Emy, nous sommes portés à croire qu'elles permettent au groupe de confiner le rôle du personnage d'Emy à être le bouc émissaire<sup>34</sup>. En effet, certains traits distinctifs (être la seule femme, être le seul personnage « démon », avoir des valeurs différentes des autres personnages, etc.) rendent le personnage d'un membre très différent, ce qui peut créer quelques frictions au sein du groupe. Alors, les membres l'utilisent comme étant « la coupable » lors de situations qui ne conviennent pas au groupe, mais surtout pour renforcer son rôle de bouc émissaire dans le groupe. Ainsi, en déléguant ce rôle à Emy, le groupe s'enlève une certaine pression dans leur performance et peut choisir de mettre une faute sur ses épaules, même si ce n'est pas elle qui a commis cette faute. On pourrait supposer que ces blagues permettent de maintenir la solidarité des membres dans le groupe. Les autres personnages, et les joueurs par le fait même, peuvent donc ne plus se sentir coupables ou malaisés par quelque chose ou un événement.

Dans ce cas-ci, ces blagues sur « Emy la bouc émissaire » sont surtout de type sarcastique. Ce genre d'humour peut permettre de bâtir de la solidarité en facilitant les relations positives et aussi de forger une identification au groupe (Robinson et Smith-Lovin, 2001, p.126). Même si c'est une forme d'insulte portée à l'égard du personnage d'Emy, les membres du groupe de joueurs peuvent ainsi se protéger et

---

<sup>34</sup> Le rôle du « bouc-émissaire » peut apparaître lorsque l'expression de la personnalité d'un individu diffère l'expression de l'environnement d'un groupe. Le groupe se crée une culture et des normes spécifiques et lorsqu'un individu (soit le bouc-émissaire) ne suit pas les comportements prescrits, les autres membres du groupe mettrons la faute sur le bouc-émissaire (Wright, Hoffman, Gore, 1988, p.33).

maintenir les normes. Alors, nous pouvons croire que le groupe utilise l'humour pour contribuer à la solidarité du groupe et non à des fins d'exclusion symbolique d'un membre.

Concernant le groupe 2, les taquineries et les blagues sarcastiques sont souvent utilisées entre joueurs et peu entre les personnages. Le joueur Simon mentionne que les conflits entre les personnages ont grandement diminué depuis le début des premières parties : au départ, les personnages se sont retrouvés coincés dans un même endroit, avec des contextes et des expériences de vie complètement différents et sans aucun objectif commun. Il ajoute que depuis que le groupe de personnages a réussi à élaborer un objectif commun ensemble, certains comportements ou conflits ne posaient plus autant problème qu'auparavant. Donc, il est possible de comprendre que les motivations des joueurs et des personnages se sont aussi développées à travers le temps, ce qui a permis de créer des liens forts entre les personnages et ainsi se sentir plus affiliés aux objectifs et missions du groupe (Bowman et Schrier, 2018, p.396). Selon le modèle de Leonard et Arango, (2013), les groupes lors de la phase *storming* testent les limites possibles du jeu, ce qui peut avoir un impact sur le groupe de joueurs et le groupe de personnages. Les personnages ont appris, au fil des années ou des séances de jeux, à vivre ensemble et à définir clairement les rôles et les responsabilités de chacun, ce qui a permis au groupe de passer aux phases *norming* et *performing*. Ce processus a, en quelque sorte, participé à la consolidation des liens entre les personnages. De ce fait, les personnages ont pu développer des liens affectifs, s'adapter en fonction des autres personnages et améliorer la cohésion au sein de leur groupe.

Pour le groupe 3, ce qui diffère particulièrement dans leur dynamique, et contrairement aux deux autres groupes, concerne les conflits intragroupes entre les personnages. Les seuls conflits qui ont été observés réfèrent davantage à la relation des personnages de Gerudo-Link et de Gertrude : durant ces conflits, les joueurs ne faisaient que jouer le rôle du personnage et ne se parlaient pas en tant que joueurs.

Aucun autre joueur n'interférait et chacun attendait que les deux personnages cessent leurs entêtements.

Selon les joueurs du groupe 3, il semblait tout à fait normal que les deux personnages se disputent, notamment parce que Gertrude est un personnage qui prend en charge ce qu'elle désire entreprendre : si quelque chose ne lui convient pas, elle pose les actions nécessaires pour régler le problème, seule ou en équipe. De plus, le personnage de Gerudo-Link est très centré sur des valeurs comme l'honneur, contrairement au personnage de Gertrude, ce qui peut causer des désaccords. Or, il a été possible de constater que les identités des personnages de Gertrude et Gerudo-Link ont bien été comprises par les autres joueurs puisque ceux-ci s'attendent à ce que ces deux personnages agissent de cette façon. Les joueurs sont capables d'interpréter les conflits des personnages comme étant du jeu puisque c'est en cohérence avec la personnalité des personnages et l'univers du jeu. En quelque sorte, cela fait partie « du jeu ». Si on se réfère aux théories de William *et al.* (2018), le conflit des personnages réside surtout sur « l'identité » des personnages, ce qui contribue, par le fait même à l'histoire du groupe. Ainsi, nous croyons que ce groupe de joueurs est cohésif puisqu'ils laissent les joueurs Gerudo-Link et Gertrude s'amuser aisément à créer des conflits entre leurs personnages sans se faire interrompre par les autres membres du groupe. Les deux joueurs peuvent donc laisser libre cours à la construction de leurs personnages sans se faire juger par les autres, ce qui contribue aussi à l'évolution de l'histoire du groupe de personnages et à sa cohésion.

En résumé, bien que les joueurs aient des dynamiques qui démontrent la présence d'une certaine cohésion, ceux-ci peuvent tout de même créer volontairement des dynamiques conflictuelles à l'intérieur du groupe de personnages. Que ce soit par rapport aux caractéristiques des personnages, à la nature des missions et des objectifs ou bien au contexte où se déroule l'histoire, les joueurs trouvent du plaisir à créer ces conflits. Ainsi, il est possible de comprendre, dans le cas de ces trois groupes, que même si des conflits émergents entre les personnages, ces conflits

n'influencent pas négativement la cohésion du groupe des joueurs. Nous pourrions penser que ces conflits sont possibles grâce aux liens cohésifs de ce groupe. En effet, il a été possible de constater que les conflits étaient souvent reliés à la tâche du groupe et qu'ils ont notamment permis d'avoir des effets positifs comme des prises de décision améliorées, une meilleure créativité et une meilleure prévention de la pensée groupale. Ainsi, notre recherche a démontré que, plus les joueurs peuvent créer des tensions et des conflits entre les personnages, plus ils peuvent contribuer à créer une expérience diversifiée de jeu, et ce, de manière collective.

De plus, il est possible de croire que ces pratiques, précédemment nommé, peuvent très bien fonctionner avec ces groupes puis que ceux-ci démontrent une forte cohésion et se connaissent depuis quelques années. Nos résultats démontrent que les joueurs sont capables d'identifier clairement ce qui est en lien avec le jeu et ce qui est en lien avec le groupe de joueurs, ce qui évite toute confusion entre les taquineries et les « insultes » entre joueurs ou entre personnages. Évidemment, si ces dynamiques de taquineries avaient un effet négatif sur le groupe, il serait possible de croire qu'à long terme, la cohésion du groupe en serait affectée et que des conflits de type affectif entre les joueurs plutôt que seulement entre les personnages émergeraient.

### 5.3.5 L'Univers et le système du jeu

Comme il a été mentionné précédemment, les relations entre les joueurs et le contexte dans lequel se trouvent les personnages affectent les comportements dans un groupe. Notamment, les joueurs peuvent être influencés par l'univers ou le système de jeu utilisé.

### 5.3.5.1 L'univers et la création de dynamiques

L'univers du jeu, soit l'atmosphère où se déroule le jeu, peut affecter les dynamiques entre les joueurs et les personnages. Nous avons établi dans la problématique que les jeux de rôle peuvent contribuer à la collaboration, à la coopération et à l'empathie sociale. Par contre, certains univers peuvent contribuer à un comportement inverse.

En effet, les auteurs Hammers *et al.* (2018, p.454) se sont penchés sur cette question : ils ont découvert que les interactions et les « manières de jouer » pouvaient varier selon l'univers de jeu utilisé. Ils donnent comme exemple le système de jeu *Vampire : The Masquerade* (1991) de l'éditeur *White Wolf*. Les dynamiques prédominantes, dans cet univers tout particulièrement, mettent l'accent sur les relations de pouvoir entre les différentes classes de vampires. Les joueurs doivent développer, la plupart du temps, des stratégies pour acquérir des pouvoirs et pour éliminer les menaces. De plus, il peut arriver fréquemment que les membres d'un même groupe soient une menace ou représentent des ennemis pour le reste du groupe. Conséquemment, il devient difficile de créer des relations entre les personnages qui favorise la collaboration et l'entraide. Ce genre de relation est aussi visible dans d'autres univers de jeu tel que le jeu *Call of Cthulhu* (*Chaosium*, 1981). Misant davantage sur la survie de son propre personnage en échappant à la folie plutôt qu'en unissant les forces de ces derniers, les joueurs préconiseront leurs actions en fonction d'éviter des désagréments personnels au détriment de l'entraide entre les membres de leur groupe. Avec ces deux exemples, on constate donc que l'univers du jeu peut affecter la manière dont les liens entre les personnages se construiront.

Dans le cadre de notre recherche, les trois groupes observés ont joué dans trois univers différents. Chacun des univers a eu quelques effets sur leur façon de jouer ensemble et sur leur cohésion. Nous tenons tout même à préciser que les effets ont été observés sur une courte période de temps, ce qui ne peut pas définir entièrement

si l'univers a affecté en partie ou non la cohésion du groupe. Néanmoins, l'analyse que nous en faisons prend en compte l'histoire du groupe de joueurs et de l'histoire de leur personnage.

Pour le groupe 1, le choix d'univers GURPS permet de créer un univers et des personnages avec beaucoup plus de créativité et de choix puisque cet univers est de type universel. De ce fait, il a été possible de constater que le maître de jeu encourage davantage ses joueurs à être créatifs et à prendre des initiatives lors des parties de jeu, ce qui a pour effet que les membres sont plus prompts à essayer différentes manières de jouer et à innover dans leurs pratiques de jeu. Comme le mentionnait Master en entrevue rétroactive, il est important que les idées proviennent des joueurs, parce que si les idées ne viennent que de lui, les joueurs risquent d'être moins motivés pour continuer à jouer. Ainsi, le choix de l'univers « universel » contribue à ce que la dynamique du groupe reste innovatrice, créative et participative, ce qui permet aux joueurs de rester motivés, mais aussi de se motiver entre eux en se donnant des idées ou des possibilités de personnages ou d'actions. Par le fait même, la mise à contribution de chacun a aussi aidé les joueurs lors de leur prise de décisions: chacun tente de comprendre les forces de tous et ce qui est pertinent de faire selon les situations.

Pour le groupe 2, l'univers utilisé (*Mage : The Ascension*) peut amener les joueurs à se concentrer sur l'élaboration d'un plan ou à faire attention aux détails lors d'investigations. Le jeu est aussi très complexe : chaque pouvoir des mages est diversifié et demande une connaissance approfondie de leurs effets. Dans le cas du groupe 2, il était possible d'observer qu'il n'y a pas nécessairement beaucoup de scènes d'action, mais beaucoup d'espaces pour les échanges et la réflexion.

Or, ce n'est pas parce que les joueurs pouvaient prendre plusieurs heures à élaborer un plan qu'il en devenait désavantageux pour eux. Au contraire, les joueurs doivent prendre en considération une multitude de facteurs pour s'assurer d'avoir tout pris en compte pour éviter les dommages collatéraux sur leur personnage, ce qui

demande une grande adaptation des membres durant la séance de jeu. Pour pallier aux défis liés à l'élaboration de plans, le maître de jeu Darksun agit comme l'intermédiaire entre les joueurs et leurs possibilités d'action en tant que personnages : il laisse une certaine autonomie à ses joueurs et les guide dans l'incertitude. Ainsi, Darksun ne « donne pas les réponses » à ses joueurs en les obligeant de jouer d'une certaine façon, mais arrive tout de même à synthétiser et à organiser ce que les joueurs désirent faire.

Pour le groupe 3, l'univers de jeu (*Zweihänder*) se déroule dans un environnement médiéval fantastique hostile et dans lequel aucun des joueurs n'avait jamais joué auparavant. Donc, les membres découvraient au fur et à mesure des séances les différentes facettes qu'offre le jeu. En ce qui concerne *Zweihänder*, selon le maître de jeu, les membres du groupe doivent s'aider, sinon les personnages peuvent facilement mourir. Or, au départ, les joueurs ne se consultaient pas pour mettre en place une stratégie de jeu : chacun faisait les actions qu'il désirait accomplir. Cependant, les joueurs ont fini par réaliser le niveau de difficulté de l'univers du jeu. Ils ont compris au travers de l'histoire et de leurs actions qu'il pouvait devenir dangereux d'agir seul et que la collaboration entre les personnages pouvait être utile à leur survie.

En plus, chaque personnage est complémentaire, ce qui fait en sorte que le groupe est plutôt hétérogène. Ainsi, il a été possible de constater quelques frictions par rapport aux différentes personnalités des personnages, mais la complémentarité des compétences et des habiletés peut aider les autres personnages du groupe. Alors, les personnages, surtout en situation d'urgence, doivent mettre leurs différends de côté et s'entraider pour accomplir leur mission. Ultimement, ces manières de procéder encouragent la communication entre les membres du groupe, la création d'un système organisé qui permet de s'autoréguler et de favoriser la confiance dans le groupe, ce qui permet sur le long terme d'obtenir un effet positif sur leur cohésion durant les parties de jeu.

Ainsi, le groupe de joueurs et le groupe de personnages ne jouent pas de la même façon selon l'univers de jeu utilisé. Dans les cas de nos trois groupes, chaque univers est différent et tous les groupes arrivent à communiquer et à coopérer. Il est possible de croire que la participation de tous, les initiatives des joueurs et la régulation des échanges par le maître de jeu peuvent faciliter la cohésion entre les groupes. Il aurait été intéressant d'observer des groupes jouant à des univers un peu plus problématiques pour savoir comment se traduit la cohésion lorsque l'univers de jeu est moins favorable à la coopération.

#### *5.3.5.2 Système et les limites du jeu*

Contrairement aux univers des jeux, le système de jeu est la « plateforme » (feuille de personnage et livre de règles) et la manière d'exécuter les actions des personnages (jet de dé, complexité des règles, etc.). Le système de jeu peut aussi affecter la négociation des limites du jeu (Stenros et Bowman, 2018, p.412). En effet, chaque jeu a ses propres règles en fonction de l'éditeur et du type de jeux de rôle. Lorsque les joueurs se retrouvent dans une situation ambiguë ou s'ils ne sont pas certains d'une action qu'ils peuvent accomplir, ils peuvent se référer au maître de jeu qui est responsable de mettre en application les règles. Selon les livres des règles, le maître de jeu peut aussi décider d'outrepasser une règle ou de changer temporairement une règle pour s'adapter à la partie de jeu et aux joueurs. Le fait qu'un maître de jeu peut réguler les règles de cette manière peut mener à une négociation des limites possibles du jeu. Bien que cette négociation se fait aisément, elle peut aussi devenir un sujet de confrontation et de conflits.

Les systèmes de jeu peuvent avoir de l'influence sur la compréhension des règles du jeu et aussi sur la manière dont les membres s'accordent ensemble pour mettre en œuvre leurs actions. De plus, cela peut créer une influence basée sur des rapports de pouvoir entre les joueurs et le maître de jeu. En effet, selon les règles du jeu dans

le livre de règles<sup>35</sup>, le maître de jeu peut accorder ou non certaines actions, mais le joueur peut tout de même tenter de l'influencer pour obtenir ce qu'il désire. Ainsi, il peut être possible d'assister à des luttes de pouvoir au sein du groupe pouvant créer des conflits et affecter la cohésion d'un groupe (Mongeau et Saint-Charles, 2011, p.265). Il y a donc des négociations de règles possibles à l'intérieur du groupe.

Pour le groupe 1, les joueurs demandaient davantage de clarifications plutôt que de tester les limites des règles. Par exemple, Emy demandait souvent des clarifications quant au jet de dé, puisqu'elle n'était pas certaine de ce qu'elle devait faire. Tandis, que Xavier et Hadès désiraient savoir s'il était possible de faire certaines actions particulières. Ces manières de faire ont pour effet que les joueurs jouent à l'intérieur des limites imposées et accordées par Master. Donc, les membres ne semblaient pas contester l'autorité et respectaient les délimitations imposées par le maître de jeu, ce qui avait pour effet de ne pas créer de conflits et de bien connaître les délimitations du jeu et les possibilités d'action à l'intérieur du jeu. Il est possible de croire que la norme implicite établie est de ne pas confronter le maître de jeu (symbole d'autorité) sur ces aspects et d'accepter les limites qu'il propose. Nos résultats démontrent que cette norme dicte la manière dont les joueurs doivent se comporter, évite les conflits entre les joueurs et le maître de jeu et favorise un climat cohésif.

Par contre, pour le groupe 2, les membres sont des joueurs experts des jeux de rôle sur les systèmes de jeux de *White Wolf*. Conséquemment, les joueurs sont constamment en train de tester les limites du système de jeu. De plus, ils questionnent fréquemment Darksun sur des éléments du jeu (les actions qui sont posées par les personnages non-joueurs ou sur des conséquences quant à certaines actions). La manière de tester les limites est souvent faite par le questionnement direct à Darksun. Il arrive parfois qu'une action ne soit pas réussie par un joueur,

---

<sup>35</sup> Selon plusieurs livres de règles de jeux de rôle sur table, le maître de jeu a toujours le dernier mot sur les possibilités d'actions lors d'une partie. Cette pratique fait d'ailleurs partie des règles implicites des rôlistes pour tous les jeux de rôle sur table.

mais Darksun accorde l'action au joueur pour que l'histoire puisse continuer dans le sens désiré.

Donc, les membres sont en constante négociation des règles, des limites et des possibilités d'action dans le jeu. Comme Darksun est flexible auprès de ses joueurs concernant les possibilités d'actions (en plus de leur accorder des jets de dés même lorsqu'ils ne réussissent pas leur jet), les joueurs réfutent souvent les règles. La norme explicite du groupe concernant le rapport à ces règles est qu'il est acceptable, même recommandé de négocier fréquemment avec le maître de jeu pour savoir s'il est possible d'accomplir certaines actions, même si, à première vue, le maître de jeu ne semble pas tout à faire d'accord.

Pour le groupe 3, les règles du système de jeu étaient encore un aspect assez flou pour les joueurs qui apprenaient au fur à mesure chacune des facettes du système de jeu. Le maître de jeu, Gabelin, guidait ses joueurs et expliquait en détail comment faire une action et les jets de dé nécessaires pour la réaliser. À plusieurs reprises, il accordait des points pour les joueurs qui faisaient des actions innovantes qui étaient en cohérence avec leur personnage. Comme les membres du groupe sont encore en apprentissage quant aux règles du jeu, les limites des règles sont peu connues, ce qui peut causer de l'incertitude et de la frustration auprès des joueurs. Par exemple, Gertrude a déjà dit au groupe que ce système est vraiment plus complexe que les systèmes qu'il connaissait et a même fait une feuille mémoire pour le groupe pour éviter des confusions sur la manière de jeter les dés. Puisque Gabelin est celui qui connaît le mieux les règles du jeu, les joueurs sont plus enclins à l'écouter et à peu négocier les règles et les limites du jeu.

Ceci étant dit, les joueurs plus expérimentés dans les univers fantastiques de ce genre confrontaient souvent Gabelin. En effet, Gertrude n'hésitait pas à faire savoir à Gabelin ce qu'il trouvait incohérent dans les règles et le confrontait sur certains jets de dés. Connaissant bien les règles d'un système de jeu médiéval fantastique du même genre, il comparait les deux systèmes pour s'assurer de la compréhension

des règles en se faisant une idée plus claire du fonctionnement du système afin de négocier certaines actions. Gertrude est ainsi fréquemment en questionnement pour éviter les incompréhensions et les frustrations associées aux règles et pour négocier ses propres possibilités d'actions. Gabelin étant lui-même en apprentissage quant au système de jeu, est capable de s'adapter en tant que maître de jeu et est très flexible pour négocier des possibilités d'actions avec Gertrude. Par cette flexibilité, il est possible de penser que Gabelin est à l'écoute des besoins des joueurs et favorise un esprit collaboratif favorable à la cohésion au sein du groupe.

Nous constatons, donc par l'observation des trois groupes, que l'expertise semble être un critère d'influence important. En effet, il a est toujours possible de reconnaître une influence importante provenant du maître de jeu ou bien des membres « experts » ou qui connaissent plus un système de jeu lors de nos séances d'observations. Or lorsque nous parlons de négociations des règles, nous parlons surtout des rapports de pouvoir entre les membres et l'autorité dite formelle, soit le maître de jeu. Donc, l'autorité formelle semble être un rôle fondamental accepté par les membres, le bon fonctionnement et le maintien de la cohésion dans le groupe en résultent.

Pour conclure, nous avons discuté de l'histoire du groupe qui est, de prime abord, une représentation de l'identité du groupe : elle est la structure mémorielle des groupes. Elle construit la personnalité du groupe et guide la production de règles et les régulations sociales. Afin d'analyser cette histoire du groupe, nous avons repris les dimensions proposées par Henry et ses collègues (1999), soit l'engagement par les résumés, l'attitude ludique et les relations entre les personnages.

Le résumé, selon la dimension comportementale, fait référence à un devoir qui engage le groupe au moment de la partie de jeu et sur le long terme. Il permet d'identifier clairement comment fonctionner en se fiant au membre prototypique. Le résumé dans la dimension cognitive fait référence à l'attitude ludique. L'attitude ludique, mise en place lors de la lecture des résumés, invite les joueurs à s'introduire

dans la mise en scène que propose la partie de jeu et permet de prendre en considération ce qui fait partie du jeu et ce qui n'en fait pas. La dimension affective fait référence à la relation entre les personnages. Nous avons démontré que les conflits entre les personnages créent un contexte favorisant la taquinerie et permettent d'enrichir encore plus le récit narratif et la personnalité du groupe de personnages. Enfin, la manière dont une partie de jeu va être jouée dépend aussi de l'univers, du système de jeu et du type de négociation entre le maître de jeu et les membres pour la création de leur partie de jeu.

### Conclusion du chapitre V

En conclusion, nous avons exposé trois facettes importantes de la cohésion et de l'identité des trois groupes lors des observations terrain : les pratiques similaires favorisant la cohésion, les pratiques différentes et cohésives et les dynamiques de groupe en jeu et en hors-jeu.

Nous avons pris conscience des effets des normes et des rituels importants des groupes, l'environnement accueillant, les valeurs partagées, l'importance des conflits de type cognitif, le processus de prise de décision, l'importance des résumés, des relations entre les personnages et les joueurs et des différentes dynamiques possibles selon l'univers et le système de jeu. Pour les trois groupes observés, nos résultats démontrent que ces effets permettent de faciliter la cohésion et contribuent au maintien des séances de jeux à travers le temps. Nous élaborerons, en détail, les découvertes que nous faites dans le chapitre de la conclusion en répondant à notre question principale de recherche ainsi qu'à nos sous-questions.

## CONCLUSION

Par ce mémoire nous nous sommes intéressés aux dynamiques des groupes de jeux de rôle sur table et aux facteurs qui leur permettent de se maintenir à travers le temps. Nous avons exposé, dans le premier chapitre, la définition du jeu de rôle sur table, son historique, ses origines et son évolution depuis les dernières années. Depuis la création du jeu dans les années 1970 par Gygax jusqu'à aujourd'hui, il est possible de voir diverses manifestations du jeu de rôle, des multiples congrès à la création de divers types de jeux (en grandeur nature et MMORPG, par exemple) dans plusieurs styles d'univers et systèmes disponibles sur le marché. Malgré le nombre restreint de sondages officiels pour démontrer la popularité du phénomène, plusieurs sondages « maisons » montrent que les joueurs et les joueuses sont encore bien présents dans la communauté et jouent activement. De plus, l'intérêt pour le jeu de rôle est tout aussi grandissant en étude du jeu. Nous avons survolé notamment les études du jeu de rôle concernant le contexte et la performance (Mackay, 2001), sur l'influence de ces jeux quant à l'empathie sociale et mentale (Meriläinen, 2012) et des conflits qui peuvent surgir selon des comportements et des attitudes distinctes des joueurs (Bowman, 2010). À la fin de ce chapitre, nous avons défini notre question de recherche soit : **Quels éléments de la vie des groupes contribuent à ce qu'ils se maintiennent dans le temps ?**

Pour répondre à cette question, nous avons établi, dans le deuxième chapitre (cadre théorique) un pont entre les études sur les jeux et celles sur les groupes restreints d'un point de vue communicationnel. En effet, nous avons défini ce qu'est un groupe restreint selon les auteurs Mongeau et Saint-Charles (2019) ainsi que les

caractéristiques et la particularité principale qui constituent ce genre de groupe. Nous avons exploré les modèles de Tuckman et Jensen pour présenter les modèles de type séquentiels et démontrer que ces derniers sont de bons outils de départ pour comprendre comment un groupe peut se développer dans le temps. Nous avons ensuite repris le modèle proposé par Leonard et Arango (2011), qui reprennent eux-mêmes le modèle de Tuckman, en l'adaptant aux groupes de jeux de rôle en grandeur nature.

Ainsi, nous avons été en mesure de comprendre comment peut se développer un groupe de jeu de rôle à travers différentes phases soit *forming*, *storming*, *norming*, *performing-de-norming*. Ainsi, nous comprenons que le groupe est toujours en quelque sorte en reconstruction et que les normes (implicites et explicites) peuvent être revues en fonction des besoins du groupe. Nous avons aussi discuté de l'approche symbolique qui stipule que la communication peut passer par différents symboles « significatifs » passant par les normes et les rituels du groupe. Nous avons présenté le modèle de Mongeau et Saint-Charles (2006, 2011, 2019) pour définir la façon dont les dynamiques de groupe peuvent émerger à travers six processus : la production, le traitement de l'information, l'interinfluence, l'organisation, la médiation et affiliation.

Dans ce mémoire, nous nous sommes intéressés particulièrement au processus de l'affiliation, celui-ci se constitue de deux concepts théoriques distincts soit la cohésion et l'identité de groupe. Nous avons établi, grâce à la théorie sur la cohésion dans le groupe restreint, que huit indicateurs influencent positivement la cohésion, dont la manifestation d'attention, les attrait quant aux activités pour les membres, le soutien affectif, la réduction de la distance entre les membres et l'environnement, les manifestations ouvertes des désaccords et la maximisation/ application de la rétroaction, les rencontres désinhibées et les échanges sur des contenus non reliés à la tâche, l' assiduité des rencontres et la tolérance à la désorganisation. Pour ce qui est de l'identité du groupe, nous avons emprunté le modèle d'Henry et ses collègues (1999) pour expliquer comment elle peut s'expliquer selon trois dimensions

distinctes, soit cognitive, comportementale et affective. Nous avons défini nos sous-questions en fonction de la cohésion et de l'identification au groupe soit : comment les différents indicateurs construisant la cohésion affectent la cohésion dans un groupe de jeux de rôle sur table et comment les différentes dimensions de l'identification au groupe (cognitive, affective et comportementale) affectent-elles la dynamique du groupe ?

Par la suite, dans notre chapitre III, nous avons établi que cette recherche était de type exploratoire. Notre corpus s'intéressait à trois groupes jouant à des jeux de rôle sur table depuis au moins un an. Pour les recruter, nous avons fait un appel à participation sur des groupes Facebook de rôlistes actifs. Ensuite, nous avons utilisé les méthodes de l'observation non-participative et de l'entrevue de groupe. À l'aide des indicateurs de cohésion et des dimensions de l'identité de groupe, présentés dans le chapitre précédent, nous avons élaboré notre grille d'observation pour évaluer si ces groupes étaient cohésifs et comment la cohésion se manifestait. Ensuite, dans le chapitre IV, nous avons fait un portrait global des trois groupes que nous avons observés pour présenter nos résultats. Nous avons élaboré ce portrait en fonction de la rétroaction de que nous avons observé de chacun des groupes, pour nous assurer que le portrait de groupe représente bien la « personnalité » du groupe. Nous avons présenté l'histoire du groupe, les expériences des joueurs, le lieu et le contexte où prenait place le jeu, l'organisation des parties de jeu ainsi que la présentation globale des trois séances d'observations de chacun des groupes.

Enfin, tout au long du dernier chapitre qui concernait l'analyse, nous avons exploré les différentes pratiques cohésives des groupes participant à la recherche, et ce, en trois sections. La première partie démontre les pratiques similaires des groupes, soit la tolérance envers les normes et les règles du groupe, les comportements favorisant l'accueil et les démonstrations d'affection des membres les uns envers les autres. La deuxième section traite des pratiques différentes de la performance relationnelle de chacun des groupes, par rapport à leur structure, le rôle des blagues au sein du groupe, des hors-jeu et la prise de décisions. Nous avons, par ailleurs, résumé

chacune des forces des trois groupes en fonction de ces trois aspects dans un schéma synthèse. Pour conclure, nous avons exploré la dynamique des groupes dans leurs pratiques en jeu et hors-jeu. Nous avons convenu que l'histoire des trois types de groupe se façonnait à travers les résumés de ces derniers. Rappelons que le résumé est en quelque sorte un élément qui stimule l'engagement des membres envers le groupe et favorise l'attitude ludique durant les séances de jeu. La relation des personnages, bien que conflictuelle par moments, encourage tout de même la créativité des joueurs et était la meilleure manière de créer un monde et une « personnalité » de groupe de personnages intéressants pour les joueurs. En ce sens, l'univers et le système de jeu affectent et influencent grandement la dynamique de groupe. Selon l'univers utilisé, les joueurs peuvent être amenés à collaborer plus ensemble ou bien à ne pas collaborer avec les autres. Tandis que le système de jeu peut être contesté ou négocié selon l'autorité formelle (le maître de jeu) ou les joueurs experts dans un ou des systèmes similaires, ce qui contribue être à l'écoute de l'ensemble des membres du groupe favorisant ainsi la cohésion du groupe.

Pour comprendre comment les groupes de jeux de rôle sur table arrivent à se maintenir dans le temps, nous nous sommes posé deux sous-questions de recherche telles que nommées précédemment. Nous répondrons à ces deux sous-questions en trois temps en expliquant l'influence des indicateurs de cohésion sur le groupe et l'impact des différentes dimensions de l'identification au groupe dans les groupes.

Dans un premier temps, nous avons analysé les éléments cohésifs que nous avons observés chez nos trois groupes. Nous avons conclu que les indicateurs de comportement d'accueil et de démonstration d'affection étaient présents et influencés par les normes et les rituels des groupes et qu'ils contribuaient à une meilleure cohésion. En effet, parmi les normes des groupes, nous avons observé la flexibilité des heures d'arrivée pour jouer ainsi que la porte déverrouillée pour permettre aux membres de rentrer aisément dans les lieux où se déroulaient les parties de jeu. La culture de groupe et de jeu était favorisée par cette ouverture et la flexibilité entre les membres des groupes. Ce contexte de jeu réfère aussi à la

dimension cognitive (Henry *et al.*, 1999) puisque les membres du groupe peuvent s'identifier au groupe et associer le lieu des parties de jeu comme étant un endroit où ils se sentiront accueillis par les autres.

Nous avons aussi observé des démonstrations d'affection par le partage de la nourriture entre les membres. Nous pensons que ce partage de nourriture est une pratique cohésive permettant de construire des liens sociaux entre les membres et peut signifier de l'affection les uns par rapport aux autres. Cet indicateur de cohésion réfère également à la dimension affective du modèle d'Henry et ses collègues (1999). Ce rituel démontre l'affection qu'un membre peut avoir pour les autres. Certains rôles peuvent aussi se « créer » pour s'assurer qu'il y aura toujours de la nourriture à partager au centre de la table.

Dans un deuxième temps, nous avons analysé les pratiques qui diffèrent d'un groupe à un autre. Plus précisément, nous avons exposé les différentes façons qu'ont les groupes de vivre leur performance relationnelle. Rappelons que la performance relationnelle est reliée aux besoins et aux objectifs principaux du groupe. En d'autres termes, plus les objectifs et la façon de faire sont compris et acceptés par le groupe, mieux le groupe pourra performer. Nous avons soulevé dans le chapitre portant sur le cadre théorique que la performance était liée à la cohésion du groupe. Bien que plusieurs études ont démontré qu'il y avait peu ou pas de corrélations, nous pouvons affirmer que chez les groupes que nous avons étudiés, la performance relationnelle est liée positivement à leur cohésion.

Tel qu'expliqué dans le schéma tripartite de la performance relationnelle (*Fig. 3*), nous avons résumé certains points : la structure, le rôle des blagues et les prises de décisions qui semblent être les « forces » de chacun des groupes par rapport à la construction et au maintien de leur cohésion.

Les membres du groupe 1 ont une structure qui leur permet d'atteindre leur but premier, soit d'avancer et de « performer » dans l'histoire du jeu. Les membres ont

affirmé que les parties de jeux sont des moments où il est important « d'avancer dans le jeu ». Les hors-jeux sont reconnus comme étant des « facilitants sociaux » et ne doivent pas durer très longtemps pour ne pas affecter la jouabilité. En ce qui a trait aux prises de décisions, la stratégie favorise un climat de coopération entre les membres. De ce fait, les membres sont en mesure de distinguer leur performance relationnelle durant les périodes de jeu ou les périodes où ils sont « entre amis ». Nos résultats démontrent que le groupe 1 a une bonne performance relationnelle puisque les membres saisissent comment agir le plus efficacement durant les séances de jeu.

Le groupe 2 se décrit, quant à lui, comme un groupe d'amis où il est nécessaire d'avoir des moments de jeu les plus amusants possible. Les moments hors-jeux, ou ces moments amicaux contribuent à la performance relationnelle : ils sont importants et permettent de forger l'identité du groupe en plus de créer des références communes qui construisent la dynamique du groupe. En fait, ces moments sont possibles puisque le maître de jeu s'assure qu'il y ait une flexibilité et des moments hors-jeu, mais que l'avancement de l'histoire du jeu se maintienne tout de même. Les membres du groupe 2 se connaissent aussi depuis plusieurs années et ont vécu plusieurs changements ensemble. À travers les années, ils ont pu trouver diverses façons de s'adapter entre eux. Considérant notamment que ce groupe porte une attention particulière au nombre de membres (sept) et aux imprévus qui peuvent survenir, le groupe a compris la nécessité de rester flexible, d'être à l'écoute des besoins des autres et de changer aux besoins leurs habitudes. Ces stratégies fonctionnent pour eux depuis plusieurs années.

Finalement, le troisième groupe a une structure hybride (flexible et fixe) et la contribution des membres (par les blagues et dans la prise de décision) favorise positivement la performance relationnelle du groupe. La dynamique de ce groupe mise surtout sur cette structure inclusive et flexible pour favoriser le plus d'échanges possible lors de la construction du monde du jeu, mais aussi sur les prises de décisions en jeu. De plus, cette contribution permet aux membres de parler

librement et d'exprimer leurs désaccords évitant ainsi la pensée groupale et les tensions dans le groupe. En plus, la contribution se reflète aussi par l'humour du maître de jeu et des membres pour coconstruire l'univers où se déroule le jeu. En d'autres termes, ils utilisent l'humour pour permettre des moments de détente pour les membres.

Dans un dernier temps, nous avons analysé les dynamiques en jeu et en hors-jeu. Nous avons déterminé qu'un des éléments centraux concernant la dynamique de ces deux types de groupe pour nos trois groupes est le résumé des parties de jeu en début de séance. Ces résumés sont la représentation matérielle de l'histoire du groupe.

En effet, les résumés sont importants dans la compréhension des dynamiques de groupe. Notamment, ils laissent une trace formelle de l'histoire des personnages, mais sont aussi des moments importants pour le groupe de joueurs puisqu'ils sont en quelque sorte la « mémoire » du groupe. Les résumés créent des artefacts symboliques et contribuent à l'attitude ludique : Ils permettent de créer des référents cognitifs (dimension cognitive d'Henry *et al.*, 1999) déterminants, où les membres se retrouvent dans le monde du jeu et des référents comportementaux (dimension comportementale, *Ibid.*). Ces référents permettent de conceptualiser le membre prototypique, qui figure l'idéal du joueur, comment il devrait se comporter lors de séances de jeu.

Pour ce qui est de la dimension affective (*Ibid.*), il a été possible de constater que les blagues de type sarcastique et les conflits de type cognitif vécus en tant que personnage permettaient aux membres de se donner des marques d'affection. Effectivement, les blagues agissent comme un moyen d'identification au groupe de joueurs et de personnages tout en stimulant l'engagement au sein du groupe. Pour ce qui est des conflits, ceux-ci sont surtout observés entre les personnages, ajoutent une profondeur à la façon de jouer et rendent l'histoire plus intéressante pour les joueurs.

Finalement, nous avons expliqué la création des dynamiques en fonction de l'univers et du système de jeux de rôle sur table. Nous avons déterminé que les univers des jeux sélectionnés par les trois groupes étudiés rendaient la coopération entre les joueurs plus facile contrairement à d'autres univers offerts sur le marché. Or, comme les membres disent apprécier l'univers dans lequel ils se retrouvent, ils sont plus engagés dans l'histoire et aimeront construire l'identité de leur personnage au cours des séances de jeu. Les indicateurs de cohésion se concentrent surtout sur la coopération entre les membres en ce qui concerne le système du jeu. Comme les membres sont orientés vers les mêmes objectifs et buts, l'attitude des joueurs favorise positivement la coopération entre les membres : les stratégies qu'ils mettent en place, les prises de décisions et les relations qu'ils construisent ensemble.

Si ces résultats sont éclairants, notre recherche comporte néanmoins certaines limites qui nous empêchent d'établir des généralisations. En effet, nous pouvons difficilement généraliser ces résultats à l'ensemble des groupes de rôlistes, mais nous croyons néanmoins que cette recherche offre une meilleure compréhension des enjeux des dynamiques de groupe dans les jeux de rôle sur table et permet de poser les assises d'une recherche d'une plus grande envergure.

La première limite de cette recherche est le paradoxe entre notre terrain restreint et l'intention de comprendre comment un groupe peut durer dans le temps. En effet, nous tentons de comprendre comment les groupes ont développé sur le long terme leur cohésion de groupe, et ce, à partir d'un terrain d'étude se déroulant sur seulement trois rencontres d'observation. Nous sommes consciente qu'une étude longitudinale aurait sans doute été plus appropriée, bien que fort peu réaliste dans un contexte de recherche de maîtrise. Néanmoins, nous avons discuté avec les groupes participants de leur vie de groupe et de leur évolution en tant que groupe (leur « histoire ») durant les rencontres introductives et rétroactives pour tenter de prendre en considération le vécu du groupe et non pas seulement leur dynamique actuelle.

La deuxième limite concerne la méthode de l'observation non-participative. La réalité perçue par l'observatrice, elle-même joueuse de jeux de rôle sur table, peut être différente que celle vécue et perçue par les observés. L'interprétation des observations est elle aussi soumise à de possibles biais. Idéalement, nous aurions pu procéder à de multiples validations auprès des personnes observées (Trudel, Simard et Vonarx, 2007, p.39). Toutefois, en combinant la méthode de l'observation non-participative avec celle de l'entrevue de groupe, nous avons pu, à tout le moins, recevoir les rétroactions du groupe sur nos observations et interprétations et ainsi, faire dialoguer les perspectives de la chercheuse et des participantes et participants. De plus, nous comprenons aussi que de devoir interagir avec les groupes, même en réalisant les entrevues seulement avant et après les observations, fait en sorte que nous faisons partie de cette dynamique durant le terrain de recherche, et ce malgré nous. Le défi réside à ne pas interagir avec le groupe durant les observations, être dans une attitude de non-jugement et rester concentrée sur l'objectif de la recherche (Trudel, Simard et Vonarx, 2007, p.41).

La troisième limite est la prise en considération de la participation de tous durant les entrevues de groupe. Effectivement, certains individus peuvent prendre plus de temps de parole que d'autres pour faire valoir leurs idées. En plus, certains individus peuvent avoir des idées totalement contraires au reste de la majorité, ce qui fait en sorte qu'ils n'oseront probablement pas faire valoir leur opinion (Babour et Schostak, 2005, p.41). Il est donc important que chacun des membres du groupe puisse parler et donner son opinion. Allant dans ce sens, nous avons donc animé les entretiens avec ouverture et en régulant les comportements des participants afin que toutes et tous aient la possibilité de s'exprimer. Évidemment, nous avons pris soin de faire attention à ne pas déformer les paroles des participants en intervenant lors des entretiens.

La quatrième limite est la représentation restreinte de la communauté de rôlistes. Nous ne pouvons pas généraliser la « réalité » des groupes de la communauté de rôlistes avec seulement trois groupes. Soulignons toutefois, que cela n'a jamais été

notre intention et que le peu de connaissances scientifiques sur ces groupes appelait non pas à généraliser à partir d'hypothèses vérifiables quantitativement, mais à comprendre à l'aide d'une approche qualitative. Nos critères de sélection des groupes et nos contraintes spatio-temporelles ont pu limiter la représentation sociale d'autres types de groupes de rôlistes. Nous comprenons que les groupes sont uniques et jouent en fonction de leur propre réalité. Néanmoins, nous croyons que cette recherche offre un point de départ permettant de mieux saisir comment peut se façonner la dynamique d'un groupe de rôlistes.

Par ailleurs, bien que notre étude exploratoire ait mis en lumière certaines éléments de la dynamique de groupe chez les rôlistes, il n'en demeure pas moins que ce fût parmi les plus grands défis de notre recherche. Effectivement, cette recherche a demandé une très grande flexibilité de notre part, une forte assiduité dans l'organisation et la coordination des groupes et une écoute particulière des besoins des groupes, sans compter que ce type de groupe n'est pas en grande majorité dans la communauté de rôlistes. La raison pour laquelle nous avons décidé d'étudier des groupes naturels était le nombre restreint d'études traitant sur le sujet. De plus, les groupes de jeux de rôle sur table peuvent grandement varier d'un groupe à un autre et il était important de bien cibler les dynamiques qui se sont installées dans le temps. Or, si nous devons refaire notre terrain de recherche, il serait important que les critères de sélection soient plus flexibles pour nous assurer une variété dans les différents types de groupe. Il pourrait être pertinent de suivre un groupe plutôt que trois et les suivre sur une plus longue durée pour comprendre comment se façonne la dynamique de groupe à travers le temps.

Somme toute, nous pensons que les groupes naturels fût un choix judicieux en fonction de la question de recherche et reste une manière pertinente d'étudier les groupes restreints. Il est à noter aussi que, malgré la difficulté à trouver des groupes de ce genre, la communauté de rôlistes est accueillante et un milieu où la plupart des membres se connaissent très bien ce qui permet aux chercheurs et aux chercheuses désirant faire une recherche auprès de rôlistes a de fortes chances de

trouver rapidement des participants qui aimeraient contribuer à la recherche Il serait préférable aussi de ne pas se limiter au recrutement sur des plateformes socionumériques, mais à l'occasion des congrès de rôlistes et dans les magasins de vente de jeux de rôle, puisque la communauté est aussi très active dans ces endroits. À noter qu'il serait aussi préférable de faire le terrain durant les saisons d'automne, d'hiver et du printemps, puisque la saison d'été est surtout une saison pour les vacances, ce qui peut grandement changer l'horaire des séances. En plus, les grandeurs nature se déroulent en grande majorité durant la saison estivale et des vacances, ce qui fait en sorte que beaucoup de rôlistes jouent moins à des jeux de rôle sur table pendant cette saison.

#### *Cohésifs aujourd'hui, mais qu'en est-il de demain ?*

Cette recherche nous a permis de comprendre plusieurs d'éléments importants en ce qui a trait aux dynamiques de groupe ainsi qu'à l'évolution et à la croissance des membres d'un groupe. Nous avons été en mesure de comprendre différents indices qui contribuent à la cohésion et aussi comment ils se sont maintenus à travers le temps. Heureusement, nous avons eu la chance de trouver des groupes jouant ensemble depuis plusieurs années et qui étaient cohésifs. Or, plusieurs autres éléments pourraient affecter la dynamique de ces groupes et amèneraient ces groupes à ne plus exister. Il n'est pas possible pour nous, avec les données que nous avons obtenues, d'élaborer sur ces possibilités avec ce mémoire. Il pourrait être intéressant et pertinent pour des prochaines recherches d'élaborer sur une période de temps plus longue (cinq, dix, vingt ans) une recherche qui se pencherait sur l'évolution des indicateurs de cohésion. Ainsi, nous pourrions comprendre ce qui favorise l'apparition de certains indicateurs, des éléments pouvant ne pas contribuer à la cohésion en fonction de moments précis dans le temps pour les groupes de jeux de rôle sur table.

Pour ce mémoire, nous avons étudié des groupes jouant à des jeux de rôle sur table. Il est à se demander si l'étude de différents types de jeux de rôle (grandeur nature, MMORPG, etc.) aurait été aussi pertinente pour cette recherche. En effet, comme chaque type vit des réalités distinctes, nous aurions pu délimiter chacune d'entre elles dans leurs forces et leurs faiblesses. Le choix de nous en tenir aux jeux de rôle sur table visait à éviter un terrain de recherche trop compliqué, puisque cette recherche se fait dans le contexte d'un mémoire de maîtrise. Par contre, nous croyons que le cadre théorique employé pour ce mémoire pourrait être pertinent pour d'éventuelles études sur d'autres types de jeux de rôle.

Au cours de cette recherche, nous avons eu la chance d'avoir des femmes qui sont des membres relativement rares dans les groupes de rôlistes. Nous aurions aimé étudier des groupes avec des maîtres de jeu femme ou simplement étudier la dynamique avec un groupe composé uniquement de femmes. Comme les membres du groupe 1 nous l'ont mentionné, l'ajout de membres féminins dans le groupe a changé leur manière de percevoir les jeux de rôle, leur manière de jouer et de créer leur personnage. Les enjeux féministes quoiqu'importants n'ont pas été abordés lors de nos observations et analyses pour ce mémoire. Néanmoins, nous croyons que la diversité de chacun des membres contribue à faire des histoires intéressantes et enrichissantes pour les groupes. Dans une prochaine recherche, il pourrait être pertinent de s'interroger sur ces aspects.

## ANNEXES

## ANNEXE A GRILLE D'OBSERVATION

Observation du groupe : #	Séance :	
Date :	Heure de début :	Heure de fin :
<b>INDICATEURS DE COHÉSION</b>		
<b>Affective</b>	<b>Comportementale</b>	<b>Cognitive</b>
Manifestation d'attention d'appropriation	Réduction de la distance physique entre les membres (place assise, touché, coordination)	Maximisation/application de la rétroaction
Soutien affectif (Coopération et entraide)	Tolérance à la désorganisation	Reconnaissance des apports mutuels (reconnaissance, excellence, informations)
Rencontres désinhibées (état)	Assiduité des rencontres	Manifestation ouvertes des désaccords
Attrait aux activités pour les membres		Échanges sur des contenus non reliés à la tâches (blagues privées, tranches de vie, etc.)

Commentaires :

## ANNEXE B APPEL MÉDIA SOCIAUX

Êtes-vous un joueur ou une joueuse de jeux de rôle sur table ?

Aimeriez-vous contribuer à la recherche sur les jeux avec votre groupe ?

Cette annonce est pour vous !

Bonjour,

Je m'appelle Émilie Paquin, étudiante à la maîtrise en jeux vidéo et ludification à l'UQAM, et je fais une recherche avec des groupes de rôlistes pour mon mémoire de maîtrise. Je désire connaître la manière dont des groupes de rôlistes réussissent à garder une cohésion au fil du temps.

Ce projet est dirigé avec ma directrice Johanne Saint-Charles ([saint-charles.johanne@uqam.ca](mailto:saint-charles.johanne@uqam.ca)) et ma co-directrice Maude Bonenfant ([bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca)). De plus, ce projet de recherche a obtenu une certification éthique émanant du Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquants des êtres humaines (CERPÉ2). Si vous êtes intéressé(e)s et désirez en connaître plus sur ce projet, vous pouvez directement me contacter à cette adresse.

[emiliepaquin21@gmail.com](mailto:emiliepaquin21@gmail.com)

Merci pour votre participation !

## ANNEXE C GRILLE D'ENTRETIEN INTRODUTIF

1- Comment vous êtes-vous rencontré ?

---

---

---

---

---

2- Quelle est l'histoire de votre groupe ?

---

---

---

---

---

3- Quelle est votre expérience avec le jeu de rôle sur table ?

---

---

---

---

---

## ANNEXE D GRILLE D'ENTRETIEN RÉTROACTIVE

1. À quel point considérez-vous ce moment de rétroaction (résumé des parties) sur vos autres séances importantes pour vos parties de jeux
2. À quoi sert l'usage des téléphones intelligents ainsi que vos tablettes dans la partie ?
3. Comment savez-vous lorsque vous parlez en tant que votre personnage et lorsque vous parlez en tant que vous-même ?
4. Comment manifestez-vous quelque chose qui doit être changé/amélioré (fiches, points, statistiques, *role play*, etc.) ?
5. À quel point les discussions hors-jeux/blagues/inside jokes sont importants pour vous ?
6. Qu'est-ce qui rendrait une partie de jeux de rôle sur table incomplète pour votre groupe ?
7. À quel point considérez-vous que vous êtes tolérant envers l'ambiguïté/la désorganisation dans votre groupe ?
8. Comment manifestez-vous votre affection pour les membres de votre groupe ?
9. Est-ce bien vue de demander comment fonctionne un jet de dé ou demander comment fonctionne un élément technique de la fiche d'un joueur ?
10. Quel est la différence d'affection/coopération que vous avez entre vos personnages et vous en temps que joueurs ?
11. Quelle place et/ou importance pensez-vous que vous avez auprès de ce groupe ?
12. Trouvez-vous qu'il y a une différence lorsqu'il manque un joueur ou lorsqu'il y en a un autre qui s'ajoute ?
13. Est-ce que vous considérez que la méthode entrevue-observation pendant trois séances- entrevue vous semble déranger ? Expliquez votre réponse.

## ANNEXE E PRÉSENTATION DES SÉANCES OBSERVÉES- GROUPE 1

Les notes, ci-dessous, représentent la compilation des observations recueillies des trois séances auprès du groupe 1. Nous avons basé notre analyse en fonction de ces observations et des réponses des membres durant les entretiens de groupe.

### Séance 1

Les joueurs arrivent aux environs de 18 : 45 chez Master. Personne ne cogne à la porte, les invités rentrent tout simplement. À 19 : 11, Master dit que la partie va commencer. Il débute la séance en lisant le résumé de la partie précédente durant environ 15 minutes. Lorsque Master commence à résumer la partie précédente, Emy a beaucoup de réactions non verbales, telles que des sourires et des hochements de tête fréquents. Hadès ajoute : « Je me rappelais pas que je l'avais fait si têtue [en faisant référence à son personnage] ! On est déterminé », suivi de quelques rires de la part des membres du groupe. Le maître de jeu prend l'initiative de débiter le jeu. Il demande si tous les joueurs ont lu le résumé. Hadès mentionne qu'il ne l'a pas lu, Master lit le résumé à voix haute. Le maître de jeu met en marche son enregistreuse. Pendant le résumé, deux personnes regardent Master tandis que les autres regardent leur téléphone cellulaire.

...

Une boîte de biscuits est déposée au centre de la table pour être partagée. Il y a aussi des boissons gazeuses et des verres d'eau sur la table.

...

Quelques minutes après le début du jeu, le personnage d'Ariel dit ouvertement qu'il y a un conflit quant à la foi et la croyance du personnage d'Emy. Bien qu'il insultait le personnage d'Emy, le groupe s'est mis à rire, puis le jeu a continué sans qu'Emy ne réplique aux commentaires d'Ariel. Alors que Xavier devait faire son premier jet de dé de la partie, il hésitait entre plusieurs possibilités d'actions. Master lui dit : « Allez là tu peux le faire, clairement ton personnage peut le faire, arrête d'hésiter ». À la suite du commentaire de Master, Xavier jette ses dés et réussit son action. Il répond : « Ah ben oui tu avais raison ! » et Master de répondre : « Ben oui, arrête de t'en faire avec ça ».

...

Le personnage d'Ariel incite fortement le groupe à emprunter un chemin en particulier. Le personnage d'Hadès dit au personnage d'Ariel : « Je suis contre ! *We don't care! ... Challenge!* ». Les membres du groupe rient à la suite de ce que dit Hadès. Après cet échange, Ariel demande une information à Hadès concernant

des éléments techniques de la fiche de personnage.

...

Il y a un rire collectif lorsque Master nomme le nom d'un personnage non-joueur. Soudainement, les membres prennent un moment hors-jeu pour parler du nom sortant de l'ordinaire proposé par Master. Au même moment, les personnages d'Ariel et de Xavier en profitent pour faire une blague de type méprisante au personnage d'Emy et celle-ci amuse les autres membres. Master demande au groupe de reprendre le jeu.

...

Master explique un élément du jeu à Hadès. Lorsqu'il a terminé son explication, il observe ses joueurs sans parler. Il ne dit rien lorsque les joueurs discutent entre eux. Il participe quelquefois aux blagues, mais sans plus. Durant cette séance, il lui arrive de se lever pour aller chercher de l'eau et ses joueurs continuent de jouer sans interruption.

...

Master décrit aux joueurs une situation particulière dans le jeu. Lorsqu'il termine la description de la situation, il demande à ceux-ci : « qu'est-ce que vous faites, comment réagissez-vous ? ». Les joueurs répondent un à la fois ce qu'ils comptent entreprendre comme action. Les joueurs répondent aux questions de Master. Il n'y a pas d'ordre préétabli.

...

Les personnages se confrontent à un personnage non joueur. Les personnages semblent se retrouver dans une impasse et se disputent à propos de la meilleure manière d'appréhender le problème. Les joueurs réagissent en riant malgré que les personnages puissent ne pas être en accord ou même s'insulter. Lorsque les joueurs n'incarnent pas leur personnage, ils discutent sur la manière dont ils pourraient « contrecarrer » cette impasse. Durant cette discussion, ceux-ci ne discutent pas dans le mode narratif de leur personnage, mais bien en mode hors-jeu. Pendant qu'un plan est en train de prendre forme, Emy demande conseil à Hadès sur une formalité par rapport au jeu. Ceux-ci discutent à voix basse et les autres ne semblent pas les entendre, ni les écouter. Après leur discussion, Hadès et Emy demandent une reformulation de ce qui s'est passé auprès des autres joueurs et Master reformule.

...

Durant une impasse sur le choix d'un plan, le personnage d'Hadès demande aux autres le vote pour que le groupe puisse prendre collectivement une décision. À la suite du vote, qui était en faveur d'Hadès, le groupe se met en action sans ajouter quoi que ce soit d'autre.

...

Le personnage d'Emy répond à une question du groupe disant qu'elle est volontaire pour accomplir une tâche et les autres membres répondent : « euuuuuh, non ! ». Ensuite, tous les joueurs éclatent de rire. Les personnages expliquent qu'ils préfèrent que le personnage d'Emy ne fasse rien, car ils n'ont pas confiance en elle. Malgré le manque de confiance et les insultes des personnages, les joueurs ainsi qu'Emy trouvent la situation très amusante et en rient. Hadès réplique avec une blague « peut-on la tuer elle ? » et tous les membres trouvent la blague hilarante. Emy répond « haha, *you wish* » avec le sourire.

...

Durant un autre moment d'impasse, Ariel demande : « qu'est-ce qu'on devrait faire ? ». Le personnage d'Hadès propose un plan au groupe, mais le personnage d'Ariel n'est pas d'accord. S'ensuit une dispute entre les personnages sur ce qui est à faire. Chaque personnage donne son point de vue et laisse finir l'autre avant d'énoncer ses arguments. Les autres personnages ne participent pas à l'argumentaire de ces deux personnages. Durant l'échange, Xavier a émis un « hum » pour signifier qu'il n'était pas d'accord avec une idée, mais n'a pas suscité de réaction de la part des autres membres.

...

À 21 : 09, Master marque le temps pour connaître le pouls du groupe. Il se demande s'il doit finir maintenant ou continuer un peu pour que l'histoire puisse avoir une suite logique avec celle de la semaine prochaine. Les membres affirment qu'ils veulent continuer et le jeu reprend.

...

À 22 heures, la fin de partie est annoncée par Master. Chacun range ses effets. Les membres discutent de la potentielle mort de Xavier puisque le jeu a fini d'une manière surprenante et mystérieuse. Hadès demande quand sera la prochaine partie. Master informe le groupe de la prochaine date. Ensuite, Hadès part. Le reste du groupe se prépare à partir et discute encore un peu devant la porte avant de quitter.

## Séance 2

Vers 18 : 45, les membres du groupe arrivent un par un puis, ils s'installent à la table. Aucun joueur ne cogne à la porte pour entrer : ils entrent et disent « bonjour » ou « allô » au groupe. En attendant que tous les joueurs arrivent, les membres discutent entre eux de plusieurs sujets et d'activités non liées au jeu qu'ils pourraient faire ensemble prochainement.

Avant le début de la séance, les joueurs discutent entre eux sur certains détails des caractéristiques de leur personnage pour savoir où ils pourront « mettre leur prochain point d'expérience »<sup>36</sup>. Master rappelle aussi au groupe qu'Ariel ne sera pas présent pour cette séance, mais qu'il sera là pour la prochaine et qu'Horas aussi se joindra au groupe après une longue période d'absence. Emy réagit en disant : « Oh cool, c'est l'fun ça ».

La séance débute lorsque Master l'annonce au groupe. Master demande si tout le monde a lu le résumé de la partie précédente. Tous disent oui, sauf Hadès. Master ne réagit pas et commence à lire le résumé de la séance précédente. La lecture du résumé prend environ quinze minutes. Les joueurs regardent Master lorsqu'il parle, sauf Hadès qui regarde son téléphone cellulaire pour lire le résumé en même temps. Pendant la lecture du résumé, les joueurs, par leur langage non verbal, démontrent qu'ils se souviennent des actions passées (des hochements de tête, des « hmm hmm », des rires, des imitations des actions passées).

...

Encore une fois, une boîte de biscuits est au milieu de la table pour partager avec le groupe avec des boissons gazeuses et des verres d'eau.

...

Au début de la partie, Hadès annonce qu'il désire faire un vilain coup au personnage d'Emy. En voulant expliquer son coup, les autres joueurs lui donnent des suggestions qu'il pourrait faire pour rendre le coup encore plus vilain. Emy mentionne qu'elle trouve les suggestions drôles.

À la suite de cet échange, Master prend la parole pour décrire un événement. Durant la description, Xavier reste silencieux tandis qu'Hadès et Emy réagissent à certains moments dramatiques. Lorsque la description de Master est terminée, Emy répond : « ouf, c'est vraiment intense ça ». Après chaque description de Master en jeu, il

---

<sup>36</sup> Cette expression fait partie du vocabulaire commun des rôlistes. « Mettre les points d'expériences » signifie dépenser ces points d'expérience pour augmenter la progression du personnage.

pose toujours la question à son groupe : « qu'est-ce que vous faites, comment réagissez-vous ? ».

...

Xavier pose une question technique à Master concernant sa fiche de personnage. Master n'est pas certain de la réponse qu'il peut lui donner. Xavier prend le livre de règles situé au centre de la table, puis vérifie une section précise dans le livre. De son côté, Master vérifie sur son téléphone cellulaire. Pendant ce temps, les autres joueurs regardent leur téléphone cellulaire.

...

Peu de temps après, Hadès doit faire une série de jets de dé pour accomplir une action. Après plusieurs échecs, il s'exclame : « je joue dont ben mal ce soir ! Mon personnage est trop stressé ». Master et Xavier trouvent le commentaire d'Hadès amusant. Emy le rassure en lui disant : « Ben non, c'est correct ça arrive des fois ».

...

Master mentionne au groupe qu'il va se chercher une boisson gazeuse. Lorsque Master se lève, les joueurs parlent du film *Avengers* pendant une minute. Lorsque Master revient s'asseoir, la conversation reprend à propos du jeu.

...

Quelque temps après, Master se questionne sur la manière dont il pourrait intégrer le personnage d'Ariel, même si le joueur n'est pas là. À tour de rôle, chaque joueur propose une idée sur la manière dont le personnage d'Ariel pourrait réagir. Master prend en considération chaque proposition des joueurs et opte pour la proposition de Xavier.

...

Emy n'est pas certaine de comprendre comment fonctionne un jet de dé pour effectuer une action particulière. Elle se tourne vers Xavier pour lui demander conseil. Xavier lui explique comment faire son jet de dé. Pendant ce temps, Hadès et Master continuent la séance de jeu.

...

Lors d'une impasse dans le jeu, Xavier demande si le personnage d'Ariel pourrait les aider. Master regarde la fiche du personnage et lui répond : « je pense que oui, laisse-moi y penser ». À chaque impasse durant cette séance, Xavier demande fréquemment à Master si le groupe peut bénéficier de l'aide du personnage d'Ariel.

...

Dans un moment d'impasse de Xavier, Emy lui dit : « *Don't worry, I got your back, vas-y* ». Avant de faire son action, le personnage de Xavier lui répond : « *Be careful* ». Hadès lui dit la même chose.

...

Lorsque les joueurs n'arrivent pas à trouver une solution pour un problème, le personnage de Xavier prend les devants et donne des ordres aux autres personnages. Les autres joueurs hochent la tête pour lui signifier qu'ils sont d'accord. Emy manque son jet de dé et semble découragée. Tout de suite après, Hadès lui dit « Inquiète-toi pas, j'arrive » et vient à la rescousse du personnage d'Emy.

...

Après cette scène, Master prend une vingtaine de minutes pour faire une autre description de ce qui se passe dans le jeu. Durant cette description, Hadès bâille et fixe son téléphone cellulaire. Pendant ce temps, Master rappelle à ses joueurs quelques éléments importants du jeu. Il ajoute : « je vous dis ça, parce que c'est important que vos personnages s'en souviennent ».

...

Aux environs de 21 heures, Master indique l'heure au groupe. Puis, le groupe prend le temps de s'organiser pour les prochaines semaines et sur la manière dont la fin de séance se déroulera. Vers 21 : 30, Master regarde l'heure et dit au groupe : « On va jouer encore seulement cinq, dix minutes; je veux pas vendre ce qui va se passer ». Les joueurs ne réagissent pas à son commentaire. À 21 : 40, Master avertit que la séance va se terminer et que la prochaine partie se déroulera dans deux semaines.

### **Séance 3**

Vers 18 h 45, les membres arrivent au domicile de Master. Chacun s'installe à la table et discute de divers sujets avec les membres déjà arrivés.

La séance débute lorsque Master dit : « OK, on va commencer ». Il prend un moment pour présenter Horas et ajoute qu'il est bien heureux qu'il soit de retour dans le groupe. Les membres disent aussi qu'ils sont heureux de le revoir parmi eux. Toutes les places autour de la table sont comblées et il y a moins d'espace entre les joueurs.

Master demande si les membres du groupe ont lu le résumé de la partie précédente. Hadès dit non parce que « j'étais là, pas besoin ». Plusieurs membres rient, mais Master ne réagit pas. Lors de la lecture du résumé par Master, Horas utilise son ordinateur portable pour lire en même temps et les joueurs écoutent et réagissent parfois à ce qui s'est passé. Horas pose quelques questions de clarification à Master. Quelques minutes plus tard, Master demande à la blague à Horas : « tu prends des notes hein ? » et Horas répond : « oui, oui, oui ». La lecture du résumé prend vingt minutes.

...

Il y a encore des biscuits au centre de la table, ainsi que des boissons gazeuses et des verres d'eau.

...

Seulement après quelques minutes de jeu, il est possible de voir que les temps en hors-jeu sont beaucoup plus présents qu'au cours des deux autres séances. Hadès fait une blague concernant les composantes du personnage d'Emy. À la suite de leur échange, les deux joueurs discutent d'autres sujets pendant que les autres joueurs jouent.

...

À la suite d'un échec de la part d'Hadès afin de réaliser une action en jeu, celui-ci négocie avec Master pour s'assurer qu'il peut faire une action différente de celle qu'il vient de faire. Master hésite un moment. Il ne semble pas vouloir lui donner une seconde chance. Hadès insiste pour refaire une action, puis Master le lui accorde. Ensuite, les autres joueurs effectuent leur action. Le personnage d'Ariel manifeste ouvertement qu'il est mécontent à propos d'un événement qui est arrivé dans le jeu, mais les autres joueurs ne réagissent pas. Pour sa part, Emy fait des grimaces pour démontrer son désaccord face à l'échec de ses jets de dés. Avant d'effectuer son jet pour poser une action, Horas pose plusieurs questions à Master au niveau technique. Lorsqu'il comprend mieux comment jeter ses dés, il réussit son jet. Tous les joueurs autour de la table s'exclament de joie face à sa réussite.

...

Durant un moment d'inactivité, Hadès s'étend sur la table et bâille. Lorsque le jeu reprend, il se remet à jouer. Comme les deux autres séances, les joueurs sont plus « actifs » lorsqu'ils sont assis près de Master, soit Emy, Horas et Xavier.

...

Master nomme le nom du personnage d'Horas et fait une erreur en le disant. Hadès rit de Master puisqu'Hadès faisait toujours une erreur en nommant le nom du personnage d'Horas et Master le réprimande à la blague à chaque fois. Le groupe se met à rire, puis reprend la partie par la suite.

...

Xavier désire expliquer et mimer une action que son personnage allait faire, mais il n'est pas sûr s'il doit le faire ou s'il doit demander au maître de jeu. Master lui dit qu'il peut le faire s'il en a envie. Après l'action de Xavier, Horas veut aussi acter les actions de son joueur. Emy parle avec Hadès en même temps que le personnage d'Horas discute avec celui d'Ariel. Master demande à Emy et Hadès d'arrêter de parler parce que ceux-ci haussaient le son. Tout de suite après, Xavier dit qu'il désire mimer ce qu'il dit qu'il va faire comme action. Master est d'accord et le laisse faire.

...

Hadès se lève pour se rendre à la cuisine pour aller se chercher de l'eau. Personne ne lui résume ce qui vient de se passer durant son absence. Pourtant, le groupe a pris une décision sur ce que son personnage allait faire sans son accord. Hadès dit ne pas certain de comprendre ce qui se passe. Emy lui explique ce qu'il va falloir faire. Hadès réplique sur un ton sérieux qu'il trouve que ce n'est pas cohérent qu'il fasse cela considérant le peu de temps qu'ils ont. Xavier lui donne raison et les membres du groupe se remet à chercher une autre solution.

...

Xavier essaie de convaincre Master de lui laisser faire une action pour aider le personnage d'Ariel. Master prend un moment pour y penser et lui dit qu'il est d'accord. Ariel rappelle au groupe qu'il détient un certain pouvoir qui pourrait les aider qu'il a déjà utilisé dans des parties passées. Master rit très fort en se rappelant ce pouvoir et de la dernière fois où ce pouvoir a été utilisé. Horas dit à Ariel: « j'ai été traumatisé, refais-le pas ! ». Les membres du groupe éclatent de rire. Après environ 2 minutes de discussion en hors-jeu, Master ramène le groupe à l'ordre.

...

Hadès fait encore une blague sur le fait qu'Emy est une démonsse. Les autres membres du groupe rit pendant environ 1 minute à propos du personnage d'Emy.

...

À 21 heures, Master prend le pouls du groupe pour savoir si la date de la prochaine rencontre convient pour tous. Tous les membres approuvent. Master s'assure que tous les joueurs sont prêts à continuer pour la prochaine séance de jeu avant de reprendre la partie.

...

Durant une situation d'impasse, Horas prend un moment pour dire au groupe : « ça me manquait ça ! ». Les membres du groupe émettent un « Aw » d'affection. Lorsqu'Hadès manque son jet de dé, Emy lui dit : « Tu as essayé ! On va te donner un collant qui dit "tu as essayé" ! ». Les membres rient à ce commentaire.

...

Hadès part avant la fin de la partie parce qu'il dit qu'il est très fatigué. Personne ne semble lui en tenir rigueur. Cinq minutes après son départ, Master vérifie s'il peut continuer la partie sans la présence d'Hadès selon ce qui se passe dans l'histoire, puis continue la partie.

...

Horas interrompt la séance en se levant et en disant qu'il doit écouter un message sur téléphone cellulaire. Le groupe reste silencieux. Il dit « Continuez, continuez. Pas besoin de m'attendre ». Le jeu reprend.

...

La partie finit plus tard que d'habitude, mais personne ne le mentionne. Master regarde sa montre vers 22 : 15 puis dit au groupe que la partie est terminée. Les membres discutent ensemble des moments forts dans le jeu. Horas demande à Master quand se passera la prochaine partie. Master lui répond, puis les membres se dirigent vers la porte.

## ANNEXE F PRÉSENTATION DES SÉANCES OBSERVÉES- GROUPE 2

Les notes, ci-dessous, représentent la compilation des observations recueillies des trois séances auprès du groupe 2. Nous avons basé notre analyse en fonction de ces observations et des réponses des membres durant les entretiens de groupe.

### Séance 1

Avant le début de la séance, les membres viennent s'asseoir autour de la table. Sur la table, il n'y a essentiellement que des feuilles de personnages, les livres de *Mage*, *The Ascension*, du café de Tim Hortons et des croustilles. Ceux-ci discutent de sujets d'actualité. La séance débute lorsque Darksun dit : « OK on va arrêter de *naiser*, on va commencer par toi Philippe, parce que j'ai besoin de clarifier des trucs avec toi que j'ai pas mentionnés à la dernière *game* ». Olivia ajoute : « Ouais, on veut jouer ! ».

...

Quelques minutes après le début de la partie, Adam se lève pour border ses enfants. Après deux minutes, Adam demande à Darksun de prendre le relais. Darksun demande au groupe de discuter des actions qu'ils vont faire. Lorsqu'Adam revient, elle demande au groupe ce qui s'est produit pendant son absence. Olivia lui explique ce qui se passe et ce que Darksun a demandé.

...

Après que les membres aient discuté d'une anecdote du groupe dans une partie précédente, Simon fait une blague avec Darksun par rapport au personnage d'Olivia. Olivia lui répond à la blague « *hey*, c'est pas parce que je m'en souviens pas que mon personnage s'en rappelle pas ». Simon et Olivia font des blagues sur l'événement pendant 2 minutes, pendant que les autres membres parlent entre eux.

...

Durant un moment de jeu, Olivia mentionne le nom d'un ancien joueur et la manière dont son personnage pourrait mourir accidentellement en lien avec quelque chose qui s'est déroulé dans la partie de jeu. Herb et Philippe font des blagues par rapport au commentaire et les autres membres rient des blagues. Olivia mentionne : « j'ai plus rien à dire je vous laisse discuter ». Peu de temps après ce commentaire, le jeu reprend.

...

Olivia demande à Darksun de faire disparaître ses points de paradoxe, parce que « ça l'énerve ». Darksun la taquine en lui disant : « ça va être difficile ». Elle propose une idée, Darksun lui accorde. À la suite de cet échange, les joueurs Herb, Philippe et Maximilien discutent des formalités sur les statistiques de leurs pouvoirs pendant 5 minutes. Olivia demande s'ils peuvent continuer. Adam réplique : « Ouais on peut-tu arrêter puis continuer ».

...

Olivia prend un moment pour expliquer sa vision par rapport à des éléments du jeu. Herb lui dit : « Ouais, mais c'est pas vrai ça ». Olivia réplique en lui coupant la parole et explique à nouveau sa vision avec des termes différents. Darksun hoche la tête, puis les autres membres reprennent le jeu.

...

Darksun, en tant que personnage non joueur, offre une feuille au personnage d'Olivia. Darksun pour marquer l'action donne une vraie feuille à Olivia avec des informations inscrites dessus. Olivia dit au groupe qu'elle va lire ce qu'il y a sur la feuille à voix haute. Les membres du groupe se taisent. Après quelques secondes, Herb et Maximilien discutent quelques secondes d'un élément hors-jeu et arrêtent lorsqu'Olivia a fini de lire.

...

Darksun mentionne au groupe : « j'ai vu que les gens veulent pas qu'ils touchent à leur *background*. Comme quoi ils veulent pas que tu modifies leur *background* ». Simon lui répond que le passé des joueurs est un élément important pour alimenter le maître de jeu et non pour qu'il le modifie. Après le commentaire de Simon, Philippe et Darksun discutent des maîtres de jeu qui « devraient avoir le contrôle sur l'histoire de base des joueurs ». Darksun rajoute : « La convention sociale de certains groupes est vraiment bizarre des fois ». Olivia rajoute : « Ben non, tu fais juste juger tout le monde ». Après ce commentaire, les membres du groupe rient et Philippe pose au personnage non joueur une question et le jeu reprend.

...

Les membres de l'équipe discutent d'un élément hors-jeu. La discussion prend environ cinq minutes et Darksun demande au groupe de retourner au jeu parce qu'« on parle de choses qui n'ont pas rapport ». Le jeu reprend.

...

Après quelques moments, Maximilien et Herb discutent de leurs statistiques et du système du jeu, pendant que le personnage d'Adam joue avec un personnage non joueur. Olivia et Simon sont attentifs à ce qui se déroule durant la scène d'Adam.

...

Olivia interrompt le jeu lorsque Simon met ses lunettes. Elle lui dit : « Hm, je t'avais jamais vu avec des lunettes, je m'attendais pas à ça ». Le groupe éclate de rire. Adam rajoute : « Tu remarques pas que tous les gars portent des lunettes pis pas les filles ? ». Darksun rajoute : « Donc si j'enlève mes lunettes je suis une fille ? » Il enlève et remet ses lunettes pour faire une blague. Olivia sort ses lunettes et les met. Adam rajoute : « Ah non, c'est encore moi la rejet ! ». Simon réplique : « ça veut dire que les gens qui ont des lunettes vont dans une toilette pis les autres dans l'autre ». Olivia rajoute : « Tu vois, Adam, tu vas avoir la paix ». Adam lui sourit. Après un long moment de blagues, Olivia demande : « Est-ce qu'on peut jouer là ? ». Herb rajoute : « Avoue que tu dis ça parce que tu es filmé ». Tous les membres de groupe ont un fou rire. Quelques secondes plus tard, le jeu reprend.

...

Vers 21 : 37, quelques membres regardent l'heure sur leur téléphone cellulaire et bâillent. Personne ne passe de commentaires.

...

Olivia insiste que le groupe avance davantage dans l'histoire avant la fin de la séance. Herb dit que le groupe doit continuer. Personne ne réplique et le jeu reprend.

...

Simon joue avec ses dés, c'est-à-dire qu'il fait rouler les dés sur la table. Darksun lui dit d'arrêter. Simon continue. Darksun pose sa main sur la main de Simon pour qu'il arrête. Le groupe éclate de rire.

...

À 22 : 03, les membres commencent à ranger leurs effets personnels. Olivia et Maximilien se lèvent pendant qu'Adam et Herb jouent. Maximilien dit au groupe « Bonne soirée ». Olivia et Maximilien saluent le groupe avant de quitter le domicile. Darksun lève la séance : « On va arrêter là, visiblement ». Simon dit :

« C'est parfait, ça arrête juste à temps ». Les membres du groupe discutent entre eux quelques minutes avant de quitter le domicile de Darksun et d'Adam.

## Séance 2

Darksun, Adam, Herb et Maximilien sont arrivés en premier et discutent des statistiques et des sorts de leur personnage tout en mangeant leur souper. Maximilien demande : « Pourquoi mon drone que j'ai passé *full* de temps dessus a été éclaté la dernière fois ? Je comprends pas. ». Darksun lui explique ce qui a fait en sorte que son plan de la dernière fois n'a pas fonctionné. Maximilien lui demande : « Si j'en refais un autre comment je peux faire pour pas que ça refasse ça ? ». Maximilien et Darksun discutent sur les différentes possibilités dans le jeu. Pendant ce temps, Adam dit à Herb à la blague : « Ouais, il y a des retards aujourd'hui ». Herb lui répond qu'il va envoyer un message texte pour savoir quand les retardataires seront présents.

...

Les quatre membres discutent entre eux de plusieurs sujets divers. Herb raconte au groupe qu'il a vu le film *Deadpool*. Il mentionne aussi : « Apparemment, y'en a une *coupe* qui sont allés voir le film pis c'est pour ça qu'on a pas eu de *game* la semaine passée ». Adam se dit déçue d'entendre cette nouvelle. Darksun ne réagit pas.

...

Lorsque Philippe et Olivia arrivent, Darksun demande si on peut commencer, même s'il manque Simon. Il mentionne rapidement un ordre du jour et parle rapidement des points forts de la dernière partie.

...

Lorsque Simon arrive, il se dirige vers la cuisine et dépose une boîte de Timbits au centre de la table. Les membres prennent du temps pour lui demander comment il va et prendre de ses nouvelles. Par le fait même, le groupe prend le temps de faire des plans pour les anniversaires de certains membres du groupe. Adam demande si quelqu'un désire prendre une tasse de thé, puis en sert aux intéressés. Elle sort aussi un paquet de croustilles et de la salsa et demande qui va prendre du thé. Lorsque tout le monde est prêt, Darksun fait une rapide mise en contexte puis finit en disant : « voilà c'est ça ». Herb rajoute que Darksun a oublié de dire plusieurs éléments importants. Chaque joueur tente de rajouter un élément qu'il a vécu à la dernière partie.

...

Herb et Philippe discutent ensemble et font des blagues hors-jeu durant cinq minutes durant un événement important en jeu. Après les 5 minutes de discussion, Herb demande à Darksun : « Qu'est-ce qui vient de se passer ? ». Darksun lui fait un résumé de ce qui vient de se passer.

...

Darksun interpelle Philippe et Herb, parce qu'ils parlaient trop fort sur un élément hors-jeu. Olivia rajoute : « Ouais là, vous devez jouer là » sur un ton à la blague. Après plusieurs tentatives de la part de Darksun, ceux-ci arrêtent de discuter et commencent à jouer. Herb demande les détails sur ce qui s'était passé.

...

À un moment précis du jeu, les joueurs doivent faire attention aux actions qu'ils posent pour éviter de se faire repérer par leur ennemi. Lorsque la situation est devenue problématique et que tous devaient s'enfuir, tous les joueurs ont trouvé une solution pour s'évader. Même si le personnage d'un joueur n'est pas présent durant la scène, Darksun essaye tout de même d'intégrer le personnage pour aider les membres du groupe dans leur impasse.

...

Quelques minutes après, les membres discutent entre eux ne faisant pas référence à la partie. Olivia lève sa main pour que Darksun puisse lui donner la parole. Lorsque Darksun lui donne la parole, elle mentionne : « j'aimerais faire quelque chose avec mon personnage », puis la partie reprend.

...

Plus tard, Olivia et Herb se disputent sur un élément par rapport au jeu. Après un moment, Darksun tente de réguler la conversation pour revenir au jeu. Il fait un compromis avec Olivia pour que la dispute se termine et pour que la situation soit clarifiée pour les prochaines fois. Par la suite, Olivia et Herb font des blagues hors-jeu.

...

Durant la partie, Simon demande au groupe qui a vu le film *Deadpool*. Herb, Darksun et Maximilien commencent une conversation avec lui pour parler des films de Marvel. Adam profite de ce moment pour coucher ses enfants. Lorsqu'elle revient, Darksun prend un moment pour aller souhaiter bonne nuit à leurs enfants.

Lorsqu'il revient, les membres discutent encore des films de Marvel. Après 5 minutes de discussion, Darksun demande de revenir au jeu.

...

Herb, Maximilien et Philippe blaguent ensemble pendant que Simon, Adam et Olivia jouent. Personne ne fait de remarques quant au fait que ceux-ci discutent d'éléments hors-jeu. Quelques instants plus tard, Adam demande à ces trois joueurs : « Ah ! Est-ce qu'on était dans une pause ? », Herb répond : « Non, pourquoi ? », puis Adam réplique : « Parce que vous parlez tous d'autres choses que le jeu ». Olivia rit de Herb. Darksun demande qu'on reprenne le jeu.

...

Maximilien désire faire une action. Darksun lui répond : « attention, tu es en train de faire du méta [gaming] ». Les membres rient au commentaire de Darksun. Maximilien répond : « oups, c'est vrai, je vais changer d'action ». Il demande à plusieurs reprises s'il peut accomplir certaines actions. Darksun l'aide en lui disant ce qu'il peut faire et ce qu'il ne peut pas faire.

...

Adam mentionne ouvertement qu'elle aimerait que les membres se « déniaient », parce qu'à son avis le jeu n'avance pas assez rapidement. Darksun lui donne raison et demande aux membres de faire un choix sur leur plan.

...

Darksun regarde l'heure à 21 : 57. Il continue la partie. Environ cinq minutes plus tard, Olivia et Maximilien commencent à ranger leurs effets personnels. Darksun mentionne deux minutes plus tard : « ça va mettre fin à la partie ». Maximilien se lève, salue le groupe et quitte le logement. Les autres membres discutent ensemble. Avant que les autres membres quittent, Simon demande : « L'autre *game* se fait bien dans deux semaines ? ». Darksun répond : « oui, ça devrait ». Simon répond : « on s'en parlera sur *Discord* si y'a de quoi ». Darksun répond : « je vais envoyer un courriel *anyway* ».

### Séance 3

La partie de jeu devait commencer à 19 h. Simon envoie un message texte à Herb pour mentionner qu'il sera en retard. Darksun mentionne que Maximilien ne pourra pas être là non plus. Olivia mentionne qu'elle est dans une période stressante et difficile et est déçue que Maximilien ne puisse pas venir à la séance de jeu sans

raison particulière. Adam lui dit qu'elle est disponible pour l'aider dans son déménagement et pour toutes autres aides nécessaires. Olivia la remercie.

Des croustilles sont mises au centre de la table pour partager avec le groupe. Lorsque tout le monde est arrivé, (sauf Maximilien) Darksun fait un résumé de ce qui s'est passé à la dernière séance de jeu.

...

Lorsque la partie commence, les personnages d'Adam et d'Olivia discutent ensemble. Pendant qu'elles jouent, les autres membres (Philippe, Herb et Simon) discutent ensemble d'un plan qu'ils pourraient accomplir. Après un moment, Darksun rajoute un élément important à l'histoire dans la discussion d'Olivia et Adam. Les autres joueurs se joignent à la conversation.

...

Après une action drôle qui est en lien avec le personnage d'Olivia, Darksun lui donne un point de *will* pour « *annoying roleplay* ».

...

Darksun annonce qu'il doit coucher les enfants. Adam se lève et borde les enfants. Herb discute avec Darksun pour savoir quelle action il peut accomplir pour la prochaine scène. Ensuite, Darksun se lève et va dire bonne nuit à ses enfants. Lorsque Darksun est parti, Herb et Simon parlent de politique américaine. Lorsque Darksun et Adam reviennent, tous les membres discutent de plusieurs anecdotes de vie. Après 8 minutes de pause, le jeu reprend.

...

Lorsque le jeu reprend, Herb, Philippe et Simon discutent du plan qu'ils voudraient faire. Olivia dessine et répond pour dire qu'elle peut les aider sur certains éléments. Soudainement, Adam reçoit un appel. Après son appel, Herb initie une discussion à propos de Maximilien. Après deux minutes de discussion Darksun interrompt la conversation et demande : « bon comment vous voulez faire je suis gossant là, mais... ». Herb répond : « oui, OK on y va ».

...

Lors de l'élaboration du plan, Olivia n'est pas certaine de comprendre quel est l'objectif que le groupe doit atteindre durant la mission. Herb explique son point de vue, puis Olivia n'est pas d'accord. Simon propose une solution, et Olivia

mentionne : « on est plus brillant que ça ». Adam dit qu'elle est d'accord avec Olivia, puis explique son plan. Darksun l'appuie et lui rappelle qu'il peut y avoir des enjeux avec ce plan. À la suite de l'intervention de Darksun, le groupe se met à faire des blagues à propos de ce qui se passe dans le jeu. Après deux minutes, l'élaboration du plan reprend. À noter que le plan n'est pas expliqué ou visualisé par les personnages, mais bien par les joueurs.

...

Pendant que Herb et Philippe discutent d'un plan, Darksun montre à Simon une image sur son iPad. Les deux discutent pendant un moment.

...

Depuis un bon moment, les membres du groupe continuent de discuter d'un plan. Darksun demande au groupe de rouler un jet de perception pour accélérer le processus. Personne ne réussit. Olivia utilise sa voix de personnage et dit : « dans mon cœur, j'ai eu deux 9. Sur mes dés, je n'en ai aucun ». Après que les membres du groupe aient ri de l'intervention du personnage d'Olivia, Darksun mentionne : « OK, je vais vous le donner *debord* ». Il leur donne un indice pour aider à l'élaboration du plan. Après son intervention, les membres du groupe commencent à parler d'un autre sujet hors-jeu pendant 5 minutes.

...

Herb reçoit un message texte de Maximilien. Olivia lui dit : « répond lui pas ». Herb rit et dit : « je vais lui dire qu'Olivia veut pas que je te parle », suivi d'un rire d'Herb et Simon. Environ deux minutes plus tard, Herb reçoit deux autres messages texte de Maximilien. Olivia lui répond : « tu sais y'a un mode silencieux sur ton cellulaire ». Herb lui répond à la blague : « ah oui ! J'ai un téléphone cellulaire depuis tant d'années et c'est maintenant que je le sais ». Olivia réplique en riant : « *tsé*, je peux te le montrer maintenant c'est quoi le mode silencieux sur ton téléphone, ça va me faire plaisir ». Olivia et Herb rient du commentaire d'Olivia.

...

Olivia dessine un mouton et le montre au groupe. Simon lui dit : « c'est mignon ». Deux minutes plus tard, Darksun montre au groupe une feuille et dit : « hey regardez, j'ai fait mon propre mouton ». Olivia a un sourire en coin, Herb sourit et Philippe et Simon rient du dessin. Philippe demande « c'est un mouton de Schröndiger ? ». Simon rit. Olivia coupe la parole et demande où est rendu le plan. Le jeu reprend.

...

À 20 : 55, après une longue conversation sur l'élaboration du plan et de moments de blagues entre les membres, Olivia dit : « on se complique vraiment la vie ». Darksun réplique : « ouais, Olivia a raison c'est quoi votre idée ». Herb prend la parole et explique ce que pourrait être le plan.

...

À 21 h, les membres font leur premier jet de dés de la soirée. Après avoir fait leur jet un après l'autre, les membres discutent encore de la manière dont ils vont s'y prendre pour continuer le plan. Philippe mentionne : « Je savais pas qu'on était en train de faire ça, je comprends pas trop ». Darksun lui explique ce qui se passe.

...

Le plan officiel commence à 21 : 40. Les membres ne font plus de blagues et se concentrent uniquement sur ce qui doit être fait durant la mission. La partie se termine à 23 h laissant les joueurs dans une situation en suspens. Herb demande à Darksun des précisions sur la dernière scène, car il ne comprend pas pourquoi certains éléments n'ont pas fonctionné. Darksun lui explique. À la fin des explications, Darksun mentionne que tout le monde a 3 points d'expérience, puis tous les joueurs quittent la table

## ANNEXE G PRÉSENTATION DES SÉANCES OBSERVÉES- GROUPE 3

Les notes, ci-dessous, représentent la compilation des observations recueillies des trois séances auprès du groupe 3. Nous avons basé notre analyse en fonction de ces observations et des réponses des membres durant les entretiens de groupe.

### **Séance 1**

En début de partie, Gabelin explique aux joueurs ce qu'est l'univers du jeu. Il fait la lecture de la fiche des joueurs et s'assure que tous ont compris ses explications. En début de la partie et tout au long de celle-ci, il relance pour que tous puissent lui poser des questions de clarification. Par la suite, il demande aux joueurs si ceux-ci ont une heure à laquelle ils doivent partir. Flavi dit vouloir prendre son autobus à une heure particulière, puis Gabelin lui dit : « aucun problème, on va finir dans ces heures-là ». Gabelin utilise son téléphone cellulaire pour mettre de la musique d'ambiance. Sorbier-des-Oiseaux lui demande aussi d'aller chercher les figurines miniatures et une carte. Il va chercher le matériel demandé.

La partie débute avec Gabelin qui raconte l'histoire des personnages pour mettre en contexte l'univers dans lequel les joueurs vont se retrouver. Il utilise une narration théâtrale et expressive pour décrire le contexte de jeu. Il met bien l'accent sur la spécificité du jeu, c'est-à-dire que le système de ce jeu se veut très sombre, lugubre et qu'il est possible de mourir facilement.

Dès que la description du système est terminée, Gertrude mentionne qu'il va fermer ses notifications de téléphone cellulaire. Les autres joueurs hochent la tête, mais ne rajoutent rien. Par la suite, chacun décrit son personnage au reste du groupe. Chacun a la liberté de décrire son personnage comme il le désire, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de structure prédéterminée pour décrire son personnage. À quelques reprises, les joueurs se mettent à rire de certains éléments et caractéristiques farfelus des personnages des autres. Chaque joueur utilise des voix différentes et utilise une attitude différente pour présenter son personnage. Par exemple, Sorbier-des-Oiseaux utilise des bruits de moutons pour mettre l'accent sur le fait qu'elle traîne toujours avec elle ses moutons et aussi pour montrer les aspects ridicules de son personnage.

...

Avant de débiter la partie, Flavi et Gerudo-Link avaient déjà mangé leur repas de souper. Gabelin, Sorbier-des-Oiseaux et Gertrude désirent commander de la nourriture pendant la partie de jeu. Avant de débiter, Gerudo-Link met au centre de la table des morceaux de gâteau au matcha pour partager avec les autres membres. Gertrude, Flavi et Gabelin offrent aussi quelques grignotines à partager avec le groupe.

...

Gerudo-Link est le premier à faire un jet de dé. Lorsqu'il manque son jet, Gabelin prend un moment pour expliquer comment certains points fonctionnent au reste des membres. Il demande à la fin des explications « est-ce que c'est plus clair pour vous ? » et les membres hochent de la tête.

...

Le personnage de Gerudo-Link propose au groupe de procéder d'une certaine façon pour accomplir leur mission. Le personnage de Gertrude lui répond : « non, je fais pas ça, je préfère mon plan ». Personne ne réagit aux propos de Gertrude.

...

Les regards sont surtout dirigés vers le maître de jeu en cette première partie, puisqu'il explique beaucoup d'éléments quant aux formalités du jeu. Le regard est aussi beaucoup porté sur le chat de Gertrude qui agit en tant que mascotte du groupe : tous les membres durant la partie l'ont touché avec beaucoup d'affection.

...

Vers 20 : 30, Gertrude interrompt la partie pour demander au groupe « est-ce que vous voulez commander tout de suite avant que ça ne ferme ? » Gabelin et Sorbier-des-Oiseaux sont incertains de ce qu'ils désirent manger, donc Gertrude propose de manger des *Poké Bols*. Gabelin et Sorbier-des-Oiseaux disent « oui », mais personne ne commande et tous continuent la partie. Quelques instants après, Gertrude commande sur sa tablette électronique. Gabelin dit : « OK donc on se passera la tablette pour qu'on puisse commander en même temps ». Chacun commande. Lorsque vient le temps de Gabelin en dernier, le groupe ne joue plus et parle de sujets d'actualité. Lorsque la commande est envoyée, cela met fin à la pause.

...

Durant un moment précis dans la partie, Gertrude et Sorbier-des-Oiseaux étaient en train de jouer et pendant ce temps Gerudo-Link et Flavi discutent entre eux. Ceux-ci discutaient d'éléments de la partie de jeu et font aussi quelques blagues. Après environ 5 minutes, ils arrêtent de discuter pour reprendre le jeu. Durant la première séance, il est arrivé plusieurs fois que ces deux joueurs discutent ensemble.

...

Lorsque Gabelin utilise son téléphone cellulaire pour vérifier un élément du jeu ou pour regarder ses messages, le groupe fait davantage de blagues en lien avec ce qui se passe dans la partie de jeu plutôt que de continuer à jouer. Gabelin rit et demande au groupe de reprendre le jeu.

...

Vers 20 : 45, Gerudo-Link fait des blagues et des jeux de mots en lien avec un événement dans la partie de jeu. Les membres du groupe rajoutent des éléments à la blague et rient ensemble.

...

Vers 21 h, Gertrude demande des clarifications à Gabelin concernant le système de point du jeu. Le duo discute pendant un certain temps pour bien mettre en lumière le système de point.

...

À la suite d'une action de Flavi, Gabelin mentionne qu'il trouvait que cette action était « très cool » et que cela méritait un point de druide. Flavi sourit et mentionne qu'elle est heureuse de savoir qu'elle a pu gagner un point en faisant cette action. Les membres lui sourient après cette obtention de point, puis à tour de rôle les membres la félicitent.

...

Dans les environs de 21 : 20, la commande de nourriture arrive. Gabelin termine l'action qui se déroulait pour ensuite mentionner au groupe qu'il y a une pause qui se fera pour leur laisser le temps de manger. Durant cette pause, Sorbier-des-Oiseaux demande si quelqu'un veut de l'eau pétillante. Quelques membres en profitent pour aller aux toilettes et les membres discutent entre eux. La pause prend fin lorsque Gertrude demande à Gabelin des précisions sur des statistiques de corruption. À peine quelques minutes après que le jeu ait repris, Gertrude et Gerudo-Link font une blague en chantant. Les autres membres du groupe leur

mentionnent que même si la blague est drôle, leurs comportements dérangent beaucoup le déroulement de la partie. À la suite de ce commentaire, ceux-ci arrêtent et reviennent à la partie. Avant de continuer, Gertrude pointe la caméra et mentionne qu'il aimerait obtenir une copie de l'enregistrement pour avoir les droits de la chanson. Un éclat de rire général se fait entendre avant de continuer la partie.

...

À 21 : 50, Gabelin dit « désolé Gertrude, mais ta scène doit se finir là » puisqu'il désire avoir assez de temps pour terminer la partie à l'heure. Il mentionne au groupe que Flavi doit quitter à 22 : 15. Gabelin poursuit avec les autres membres pour terminer la scène des autres.

...

Flavi n'est pas certaine de comprendre comment faire un jet pour ses sorts donc, Gabelin regarde dans le livre de règles pour l'aider. Pendant ce temps, les autres font une blague concernant un événement qui s'est passé dans le jeu.

...

Gabelin mentionne l'heure et dit que la partie doit se terminer et qu'ils pourront reprendre à une date ultérieure. Chacun fait son jet de corruption. Après ce jet de dé, Gabelin prend un moment pour demander au groupe une rétroaction par rapport à la partie de jeu. Cette rétroaction prend environ dix minutes. Les joueurs ont fait un tour de table pour connaître les impressions de tous, commençant par Flavi et finissant par Sorbier-des-Oiseaux. Le commentaire général est que tous ont aimé, mais qu'ils ne sont pas certains de comprendre comment certains jets devaient se faire. Après la rétroaction, Flavi quitte l'appartement, suivie de Gerudo-Link.

## **Séance 2**

Avant le début de la partie, les membres mangent leur souper et discutent de toutes sortes de sujets, allant de la culture populaire à des anecdotes d'autres amis de leur cercle d'amis. Gabelin mentionne que la partie devait commencer plus tôt, mais qu'avec la météo il y a eu des retards. Aussi, il indique que Gerudo-Link a averti moins d'une heure avant la partie qu'il ne pouvait pas venir à cause d'une urgence de dernière minute. Il explique la situation de Gerudo-Link et Flavi répond : « ah non, j'espère qu'il va bien », suivi de Gertrude : « j'espère qu'il prend soin de lui » et Sorbier-des-Oiseaux qui dit : « je pense que c'est une bonne raison de pas être là, pis c'est pas grave ». Le début de la partie est annoncé par Gabelin à 19 : 15. Gabelin se rend compte que son téléphone cellulaire n'est pas assez chargé pour jouer de sa musique. Flavi lui propose de prendre le sien.

Sorbier-des-Oiseaux demande comment s'est terminée la partie la dernière fois. Gabelin lit un résumé sur son cellulaire. Ayant de la difficulté à l'ouvrir sur son Google Document, il le lit dans son document *Word* original. Cela prend environ une dizaine de minutes avant de pouvoir entendre le résumé. La musique arrête de jouer. Plutôt que de remettre de la musique d'ambiance, Sorbier-des-Oiseaux met des bruits de moutons pour faire référence à son personnage. Tous les joueurs se mettent à rire de la situation et la musique se fait réentendre.

...

Flavi dessine les moments forts de la séance précédente et les personnages autour de la table. Gertrude voit les dessins et dit : « wow, tu as fait une BD de la partie précédente !? C'est beau ! » Les membres du groupe se penchent sur son dessin et regardent ce que Flavi a fait. Sorbier-des-Oiseaux mentionne : « c'est trop cool ! » Le groupe prend un moment pour admirer le travail de Flavi en se rappelant des événements de la partie précédente.

...

Lorsque vient le moment de faire le premier jet de dé de Sorbier-des-Oiseaux qui est aussi le premier jet de la partie, Gertrude mentionne : « c'est vrai que ça fait un bout qu'on n'a pas joué », pour indiquer que tous éprouvent des difficultés à se rappeler comment jouer. Flavi hoche la tête pour signifier qu'elle est d'accord. Gabelin rajoute : « c'est vrai, mais c'est pas grave, ça va revenir facilement ».

...

Sorbier-des-Oiseaux discute hors-jeu de son expérience en jeu et se met à chanter une chanson de La Belle et la Bête pour y faire référence. Gertrude et Flavi se joignent à elle pendant un bon moment, jusqu'à ce que Gabelin ramène à l'ordre les joueurs. Peu de temps après cette intervention, Gertrude et Sorbier-des-Oiseaux font beaucoup de blagues autour des musiques, des bruits musicaux et des éléments extérieurs au jeu. Bien que Gabelin ramène les joueurs au jeu, il participe beaucoup aux blagues des joueurs.

...

Le personnage de Sorbier-des-Oiseaux a peur d'un personnage non joueur dans le jeu et ne veut pas suivre les autres personnages. Les joueurs essaient de la convaincre de les suivre, mais Sorbier-des-Oiseaux ne veut pas : « je peux pas venir avec vous, parce que mon personnage a trop peur ! Impossible de vous suivre ». Les membres ne sont pas unanimes concernant la meilleure manière de faire, ce qui les amène à se séparer : ceux-ci discutent durant une dizaine de minutes sur la meilleure façon de faire.

...

Avant la première scène de combat, Gertrude mentionne que les joueurs n'ont pas eu le temps de rajouter leur point d'expérience de la dernière partie. Gabelin mentionne que les membres peuvent rajouter le point d'expérience tout de suite. Les membres rajoutent leur point et continuent la partie.

...

Lors du premier combat, Gabelin change la musique pour une musique plus axée sur le combat. Il met au milieu de la table une carte quadrillée et des figurines miniatures pour l'initiative de combat. Avant de commencer le combat, Gertrude va chercher quelque chose à manger dans le réfrigérateur et il y a un temps d'arrêt. Gabelin explique au groupe comment faire les combats et les initiatives selon la fiche de chacun. À la suite de cette explication, Gertrude mentionne à Gabelin qu'il n'est pas certain que l'initiative doive se passer comme cela. Gabelin regarde le livre de règle et lui dit : « oui, c'est comme ça que ça marche ». Gertrude réplique : « ça ne fait pas de sens ». Gabelin insiste pour dire que le système fonctionne ainsi. Durant cet échange, Gabelin et Gertrude ne se regardent pas et personne ne réagit.

...

Gertrude écrit sur une feuille de papier comment fonctionnent certains jets de dés pour les combats. Le premier jet prend au moins 15 minutes pour être exécuté (incluant l'explication globale de la procédure). Même après leur tour, Gertrude et Gabelin se questionnent sur la procédure. Les deux autres collègues ne disent rien et ne réagissent pas. Gabelin offre aussi des possibilités d'actions au cas où les joueurs ne soient pas certains de ce qu'ils peuvent faire. Gertrude mentionne : « en tout cas, c'est bien plus facile de jouer à Donjons Dragons ». Personne ne réagit à son commentaire.

...

Peu de temps après le combat, les personnages de Gertrude et Flavi discutent ensemble d'un plan tandis que Gabelin et Sorbier-des-Oiseaux discutent entre eux sans porter attention à la partie. À la fin de la discussion, Gertrude dit à Gabelin ce que les personnages de Flavi et lui-même allaient faire, puis Gabelin reprend la partie.

...

À 22 h, Gabelin propose une pause pour manger de la tarte au sucre. Après avoir servi tous les joueurs, le jeu reprend. Flavi demande à 22 : 12 si c'est possible de

partir bientôt pour qu'elle puisse prendre son autobus. Gertrude rajoute qu'il doit se réveiller tôt le lendemain. La réaction de Gabelin : « c'est OK, on finit ça là, mais avant on fait les points de corruption ». Il y a une courte rétroaction entre les joueurs et chacun fait son jet de corruption. Flavi ramasse ses effets personnels et se lève. La partie prend fin.

### Séance 3

Gabelin, Gertrude et Flavi sont dans le salon et jouent à des jeux vidéo. Lorsque Sorbier-des-Oiseaux et Gerudo-Link arrivent, le reste du groupe se dirige dans la cuisine. Plusieurs membres font réchauffer leur souper puis discutent entre eux. Gerudo-Link explique les raisons pour lesquelles il n'était pas présent lors de la dernière séance de jeu. Les membres l'écoutent.

...

Dès le début de la rencontre, Gabelin prend le temps de mentionner combien de temps durera la partie et comment va se dérouler la séance. Il précise qu'après la partie de jeu, les membres doivent rester pour faire l'entrevue rétroactive pour la recherche. Il demande, aussi, au groupe si cette façon de faire leur convient. Les membres du groupe lui répondent « oui ». Gabelin fait un retour général de 5 minutes pour tous. Il n'ose pas trop en dire puisqu'il ne veut pas tout dévoiler à Gerudo-Link qui était absent lors de la dernière partie.

...

La partie débute avec le personnage de Gerudo-Link pour le réintégrer à la partie. Lorsque Gabelin joue le rôle d'un personnage important de la partie auprès de Gerudo-Link, Gertrude intervient à plusieurs reprises hors-jeu et chuchote « *it's a bribe* » à Gerudo-Link pour lui dire qu'il ne faut pas qu'il lui fasse confiance. Aussi, durant cette scène, Gertrude s'amuse avec son chat bien à la vue de tous les membres. Quelques personnes sourient légèrement face à la situation cocasse. Par la suite, il y a quelques échanges de blague/jeux de mots de la part de Gerudo-Link. Gertrude réagit aussi beaucoup à ce qui se passe en jeu, même si ce qu'il dit n'a pas d'impact sur le scénario en cours. Pour sa part, Flavi reste très discrète, toujours avec son crayon, et dessine les moments forts de la séance de jeu.

...

Gerudo-Link questionne Gabelin sur les détails de jet de dés. Gabelin s'assure avec Gerudo-Link que c'est bien les actions qu'il veut poser.

...

Il y a un moment de silence lorsque le personnage de Gertrude ne se rappelle plus qui est le personnage de Gerudo-Link. Le personnage de Gertrude ne semble pas avoir d'affection pour le personnage de Gerudo-Link. Cette première confrontation ne dure pas très longtemps. Gabelin prend un moment pour faire un récapitulatif sous forme de retour en arrière pour expliquer tout ce qui s'est passé durant la deuxième séance. Gerudo-Link mentionne qu'il apprécie la façon dont il a pu récapituler toute l'histoire pour tout soit cohérence malgré son absence.

...

Une partie de la séance est consacrée à l'élaboration d'un plan. Les principales propositions viennent surtout des personnages de Gertrude et de Gerudo-Link. Durant l'élaboration du plan, un conflit ouvert surgit entre les personnages de Gertrude et de Gerudo-Link. Ceux-ci ne sont pas du tout d'accord sur la marche à suivre. Le personnage de Gertrude lui dit : « ton plan est pas bon on fait pas ça ». Les autres membres ne s'en mêlent pas et ne disent rien.

...

Vers la moitié de la partie, Gerudo-Link propose au groupe de prendre un moment pour prendre un morceau de gâteau qu'il a préparé pour la partie. Les membres arrêtent de jouer et commencent à se servir une part. Sorbier-des-Oiseaux lui dit : « c'est vraiment bon ! » Les autres membres hochent la tête pour signifier qu'ils sont d'accord. Gabelin rajoute : « merci beaucoup Gerudo-Link ».

...

Durant l'élaboration d'un plan, Gerudo-Link n'hésite pas à remettre en question les plans proposés par Gertrude. Les personnages de Gertrude et de Gerudo-Link continuent leur discussion sur l'élaboration d'un plan tandis que Sorbier-des-Oiseaux fait des blagues de son côté. Le personnage de Gerudo-Link propose de se séparer pour accomplir la mission. Gertrude est d'accord avec cette décision. Les autres membres acquiescent.

...

À la fin de la mission commune, des personnages de Gertrude et de Flavi, les autres personnages, Sorbier et Gerudo-Link, les félicitent de leur succès.

...

Un autre conflit éclate entre les personnages de Gertrude et de Gerudo-Link. Pour tenter de régler le conflit, Gabelin fait jouer un bruit de mouton. Malgré l'effet

comique qui s'en suit, Gerudo-Link demande aux personnages pourquoi tout le monde suit le personnage de Gertrude. Le personnage de Flavi dit : « ça sert à rien on peut pas vraiment l'arrêter *anyways* ». Gerudo-Link pousse un soupir.

...

Quelques minutes plus tard, les personnages de Gertrude et de Gerudo-Link se confrontent de manière physique, c'est-à-dire que les joueurs utilisent leur non verbal et des signes clairs pour démontrer ce que leurs personnages se font mutuellement. Après un moment, le personnage de Flavi dit : « OK, arrête là Gertrude, c'est assez ». Le personnage de Gertrude arrête la confrontation en faisant un soupir.

...

Le personnage de Gerudo-Link était en train d'expliquer sa vision de son plan pour la scène finale de la partie. Le personnage de Gertrude réplique : « on n'a pas le temps pour des anecdotes ». Il explique, par la suite, ce que chacun allait faire. Gerudo-Link réplique qu'il n'est pas d'accord. Gabelin intervient et demande : « comme il reste quelques minutes à la partie, c'est quoi votre plan ? » Après l'explication du plan proposé par Gertrude, les membres acquiescent et exécutent leurs actions. À la suite de plusieurs échecs de jets de dé, Gertrude fait une action spontanée et pouvant être dangereuse pour le groupe. La partie se termine en suspens. Le groupe ne fait pas de retour de partie, puisqu'il y avait la rencontre rétroactive prévue au projet de recherche, tel que mentionné par Gabelin en début de partie.

## LISTE DE RÉFÉRENCES

Abram, D., Hogg, M.-A., Hinkle, S. et Otten, S. (2005). *The Social Identity Perspective on Small Groups* Dans Poole, M.S Hollingshead, A.B (dir). *Theories of Small Groups Interdisciplinary Perspectives*, Californie, SAGE Publication Inc.

Anzieu, D. et Martin, J.-Y, (1994). *La Dynamique des groupes restreints*, Paris, Presses universitaire de France.

Arnold, R. (2004). *Empathic intelligence: the phenomenon of intersubjective engagement. Actes de conférence International Education Research Conference*, Novembre-Décembre 2004, Melbourne, Australie, 23.

Arnold, R. (2005). *Empathic intelligence: teaching, learning, relating*. Sydney, University of New South Wales.

Arrow, J., McGrath, H. et Berdahl, J. (2000). The Study of Groups: Past, Present and Future, *SAGE Publication*, 4(1), 95-105.

Barbour, R. S, et Schostak, J (2005). *Interviewing and Focus Group*. IN Somekh, B et Lewin, C, *Research methods in the social sciences*, Londres, SAGE Publications, 41-48.

Bardin, L. (1977). *L'Analyse de contenu*, Paris, Presses Universitaires de France.

Bateson, G (1977 [1972]). « Une théorie du jeu et du fantasme », *Vers une écologie de l'esprit*, Tome 1, Paris, Seuil.

Beal, D.J., Burke, M., Cohen, R.R et McLendon, C.L. (2003). Cohesion and Performance in Groups: A Meta-Analytic Clarification of Construct Relations, *Journal of Applied Psychology*, 88(6), 989-1004.

Bettenhausen, K.L. (1991). Five Years of Groups Research: What We Have Learned and What Needs To Be Adressed. Texas A&M University, *Journal of Management*, 1991,17(2), 345-381.

Bettenhausen, K.-L. et Murnighan, K. (1991). The Development of an Intragroup Norm and the Effects of Interpersonal and Structural Challenges. *SAGE Publications, Administrative Science Quarterly*, 36(1), 20-35.

Bickman, L. (1977). *La récolte de données I Les méthodes d'observation*. Dans Selltiz, C., Wrightsman, L.S. et Cook, S. W. (Dir.), *Les méthodes de recherche en sciences sociales*, Montréal: Les Éditions HRW.

Biocca, F., Harms, C. et Burgoon, J. (2003). Towards a more robust theory and measure of social presence États-Unis, Cambridge, *MIT Press, Journal Presence: Teleoperators and virtual environments*, 12(5), 456-480.

Bobate, A. (2019). *Les différences de traitement, de discours et de reconnaissance entre les fanfictions et les fanarts : cas de la communauté Aventures*. (Mémoire de maîtrise), Université du Québec à Montréal. Récupéré de : <https://archipel.uqam.ca/12678/>.

Bonebright, D.A. (2010). 40 years of storming: a historical review of Tuckman's model of small group development. *Human Resource Development International*, 13(1), 111-120.

Bonenfant, M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*. (Thèse de Doctorat) Université du Québec à Montréal, Récupéré de : <https://archipel.uqam.ca/3649/>.

Bøckman, P., (2003). The Three Way Model: Revision of the threefold model for Scandinavian larp. Dans Gade, M., Thorup, L. and Sander, M. (2003). *As larp grows up*. Consulté le 13 avril 2017 de [http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/).

Bormann, E.G. (1975). *Discussion and Group Methods: Theory and Practice*. 2e éd. New York: Harper et Row.

Bormann, E.G. (1985) Symbolic Convergence Theory: A Communication Formulation. *Journal of Communication*, 35(4), 128-138.

Bormann, E.-G. et Bormann, N.-C. (1988). *Effective Small Group Communication*, Angleterre, Burgess Intl Group.

Bowman, S.-L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*. Jefferson, New-Jersey,, McFarland et Company Inc.

Bowman, S.-L. (2014). *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review*. Los Angeles, The Wyrd Con Companion Book.

Bowman, S.-L. (2015). Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. *International Journal of Role-playing* 3, 11.

Bowman, S.-L. et Schrier K. (2018). *Players and Their Characters in Role-Playing Games*. Dans Zagal, J. et Deterding, S (dir), *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach*. (p. 395-410), New York, Routledge.

Bruhn, J.G. (2009). *The Group Effect, Social Cohesion and Health Outcomes*, New-York, Springer Science+ Business Media, LLC.

Brummelhuis, L. L., Johns, G., Lyons, B. J. et ter Hoeven, C.-L. (2016). Why and when do employees imitate the absenteeism of co-workers? *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 134, 16-30.

Button, F., Fontayne, P., Heuzé, J-P., Bosselut, G et Raimbault, N. (2007). The QAG-a: An Analog Version of The Questionnaire sur l'Ambiance du Groupe for Measuring the Dynamic Nature of Group Cohesion, *SAGE Publication, Inc., Small Group Research*, 2007, 38, 235- 264.

Carron, A.-V. et Brawley, L.-R. (2000). Cohesion: Conceptual and Measurement issues, *Small Group Research*, 3(1), 89-106.

Carron, A.-V. et Brawley, L.-R (2012). Cohesion: Conceptual and Measurement issues, *Small Group Research*, 43, 726-743.

Caillois, R. (2001 [1958]). *Man, Play and Games*. États-Unis, Champaign University of Illinois Press.

Campbell, C. (1987). *The romantic Ethic and the Spirit of Modern Cosumerism*, Dans William, P et Smith J. H (2007) *The Players' Realm*, Studies in the culture of video games and gaming, Caroline du Nord et Londres, McFarland & Company, Inc.

Chang, S., Takeuchi, R., Jia, L. et Cai, Y. (2014) Do High-Commitment Work Systems Affect Creativity? A Multilevel Combination Approach to Employee Creativity. *Journal of Applied Psychology*, 99(4), 665-680.

Chidambaram, L., et Bostrom, R.-P. (1997). Group development (I): A review and synthesis of development models. *Group Decision and Negotiation*, 6(2), 159-187.

Consalvo, M. (2007), *Cheating, Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA, US : MIT Press.

Craig, R. (2009). La communication en tant que champ d'étude, Blackwell, Publishing Ltd., *Revue internationale Communication sociale et publique*, 1, 1-42.

Campbell, C. (1987). *The romantic Ethic and the Spirit of Modern Cosumerism*, Dans William, P. et Smith J.-H. (2007) *The Players' Realm*, Studies in the culture of video games and gaming, Caroline du Nord et Londres, McFarland & Company, Inc.

Chen, G. (2009). Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *SAGE Publications, Games and Culture*, 4(1), 47-73.

Curran, N. (2010). Stereotypes and Individual Differences. *International Journal of Role- Playing*, 2, 44-58.

Chidambaram, L., Bostrom R.-P. and Wynne B.-E. (1991) A longitudinal study of the impact of group decision support systems on group development. *Journal of Management Information System*, 7(3), 7-26.

Chiocchio, F. et Essiembre, H. (2009). Cohesion and Performance: A Meta-Analytic Review of Disparities Between Project Teams, Production Teams, and Service Teams, *Small Group Research* 40(4), 382-420.

Dabbish, L., Kraut, R. et Patton, J. (2012, Mai 05-10). *Communication and Commitment in an Online Game Team*, *Human-Computer, Actes de conférence, 10 Mai, SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, USA, Austin, Texas, 879-888.

Deterding, S. et Zagal, J. (2013). *Roleplaying Game Studies: A Handbook*. Consulté le 6 septembre 2016 de :[http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA13/papers/paper\\_32.pdf](http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA13/papers/paper_32.pdf).

Duckitt, J. et Mphuthing, T. (1998). Group identification and intergroup attitudes: A longitudinal analysis in South Africa. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 80-85.

Edwards, R., (2001). *GNS and other matters of roleplaying theory*. Adept Press, Récupéré le 13 avril 2017 de <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>.

Ensley, M.-D., Pearson, A.-W., et Amason, A. (2002). Understanding the dynamics of new venture top management teams Cohesion, conflict, and new venture performance, *Elsevier Science Inc, Journal of Business Venturing* 17, 365-386.

Evan, C., et Dion, K. (1991). Group Cohesion and Performance: A Meta-Analysis, *Small Group Research*, 22(2), 175-186.

Festinger, L. (1950). Informal social communication. *Psychological Review*, 57(5), 271–282.

Ficher, G.N. (1997). *La psychologie sociale*, Paris, Édition du Seuil.

Fine, A.F. et De Soucey, M (2005) Joking cultures: Humor themes as social regulation in group life. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18(1), 1-22.

Fisher, B. A. (1970). Decision emergence: Phases in group decision making. *Speech Monographs*, 37, 53-66.

Frey, L.R. (2001). *New Direction in Group Communication*, SAGE Publication INC, USA, University of Colorado-Boulder.

Frey, L, R. (2003). *Group Communication in Context: Studies of Bona Fide group*. Lawrence Erlbaum Associates INC, Hillsdale.

Frey, L,R. (2004). The Symbolic-Interpretive Perspective on Group Dynamics, *Small Group Research*, Vol. 35(3), 277-306.

Gilsdorf, E. (2009). *Fantasy Freaks and Gaming Geeks, An Epic Quest for Reality among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellwes of Imaginary Realms*. Guildfort, Connecticut, The Lyons Press.

Greer, L.-L. (2012). Group cohesion then and now. *Small Group Research*, 43, 655– 661.

Guiseriz, D. (1997). *Le livre des Jeux de rôle*, Paris, Édition Borneman, Collection Livre de Jeux.

Hammer, J., Beltràn, W., Walton. et Turkinton. (2018). *Power and Control in Role-Playing Games* Dans Zagal, J. et Deterding, S (dir), *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach*, New York, Routledge, 448-467.

Harviainen, J. T., (2003). *The multitier game immersion theory* Dans Gade, M., Thorup, L. et Sander, M. (Eds) *As larp grows up*. Consulté le 13 avril, 2017 de [http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/).

Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchen, M., Kot, Y.-I., Maccallum-Stewart, E., Simkins, D., Stenros, J. et Sturrock. (2018). *Live-Action Role-Playing Games*. Dans Zagal, J. et Deterding, S (dir), *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach*, New York, Routledge, 87-106.

Henriot J. (1983[1969]). *Le jeu*, Paris, Synonyme.

Henriot J. (1989a). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.

Henry, K.B, Arrow, H. et Carini, B. (1999). A tripartite model of group identification: Theory and measurement. *Small Group Research*, 30(5), 558-581.

Hitchens M. et Drachen A. (2009). The Many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 1, 18, 3-21.

Hinkle, S., Taylor, L.-A., Fox-Cardamone, D.-L. et Crook, K.-F. (1989). Intragroup identification and intergroup differentiation: A multicomponent approach. *British Journal of Social Psychology*, 28, 305-317.

Hogg, M.-A., et Hardie, E.-A. (1991). Social attraction, personal attraction, and self- categorization: A field study. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 17, 175-180.

Hogg, M.-A., Abram, D., Otten, S et Hinkle, S. (2004). The Social Identity Perspective, *Small Group Research* 35(3), 246-276.

Huber, W. H. (2009). *Epic spatialities: the production of space in Final Fantasy games*, Cambridge, MA Third person: Authoring and exploring vast narratives, MIT Press.

Huizinga, J (1988[1938]). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale de jeu*, Paris, Gallimard, Coll. Folio Essai.

Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale* (1 et 2), Paris, Éditions de Minuit.

Janis, I.-L. (1972). *Victims of groupthink: A psychological study of foreign-policy decision and fiascos*, Dans Mongeau, P., Saint-Charles, J. (2011). Les approches communicationnelles des groupes dans les organisations, Dans Grosjean, S. et Bonneville, L. (dir), *Communication organisationnelle : approches, processus et enjeux*, Montréal, Chenelière Éducation.

Jehn, K.-A., et Bendersky, C. (2003). Intragroup Conflict in Organizations: A Contingency, *Perspective on the Conflict- Outcome Relationship. Research in Organizational Behavior*, 25, 187-242.

Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*, Dans Wardrip-Fruin, N. et Harrigan, P. (dir). (2004) *First Person: New Media as Story Performance, and Game*, USA, Cambridge, Mass, MIT Press.

Jobin, A. (2018). *Theorycrafting: analyse des strategies élaborées par les joueurs pour optimiser leurs performances dans le jeu World of Warcraft*. (Mémoire de maîtrise), Université du Québec à Montréal. Récupéré de : <https://archipel.uqam.ca/12460/>.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, The MIT Press.

Kim, J. H., (1998). *The threefold model* FAQ. Consulté le 13 avril 2017 de [http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html).

Kim, J. H., (2003). *The origin of the threefold model*. Consulté le 13 avril, 2017 <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/origin.html>.

Landry, S. (1977). *L'animation du groupe de tâche*, Dans Leclerc, J.-M, Dossier sur l'enseignement: système, méthodes, techniques, Dans Mongeau, P., Saint-Charles, J., Tremblay, J. (2006). *Communication et visions du groupe*, Tiré de : *Communication*, Sous la direction de Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles, Presse de l'Université du Québec, 147-190.

Landry, S. (1995). *Le groupe restreint : prémisses conceptuelles et modélisation* Dans Saint-Charles, J. et Mongeau, P. (2006). *Fondements d'un modèle communicationnel du groupe, structures et fonctions*. Tiré de : *Communication*, Sous la direction de Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles, Presse de l'Université du Québec, 191-208.

Landry, S (2008). *Travail, Affection et Pouvoir dans les groupes restreints, les modèles des trois zones dynamiques*, Presses de l'Université du Québec.

Langfred, C.W. (1998). Is group cohesiveness a double-edged sword? An investigation of the effects of cohesiveness on performance, *Small Group Research*, 29(1), 124-143.

Leonard, D.J., et Arango, G (2013). *The Dynamic Life Cycle of Live Action Role-Play Communities*, Dans Bowman S.L. et Aaron, V (dir). (2013) *The Wyrld Con Companion Book*, Los Angeles, 125-135.

Leppälahti, M. (2002). *Peli on elämää – etnografiaa roolipelaamisesta*. Dans Meriläinen, M., (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development –A survey report. *International Journal of Role-Playing*, 3, 65.

Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*, Caroline du Nord, McFarland and Company.

Malaby, T.-M. (2006). *Beyond Play: A New Approach to Games Games & Culture*, Forthcoming, Milwaukee, University of Wisconsin.

McClurg, C.-E., Chen, J.-L., Petruzzelli, et Thayer, A.-L. (2017). *Challenges and New Directions in Examining Team Cohesion Over Time. Team Dynamics Over Time*. Publié en ligne 07 Août 2017, 261-286.

McGrath J.-E et Berdahl, J.-L (2000). *Small Group as Complex System*, Dans Mongeau, P, Saint- Charles, J. et Tremblay, J. (2006). Communication et vision du groupe, Tiré de: Communication, Sous la direction de Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles, Presse de l'Université du Québec, 147-190.

McGrath, J.-E. et Tschan, F. (2007). Temporal matters in the study of work groups in organizations. *The Psychologist Manager Journal*, 10, 3–12.

Meriläinen, M., (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development –A survey report. *International Journal of Role-Playing*, 3, 65.

Mirivel, J.-C., et Tracy, K. (2005). Premeeting talk: An organizationally crucial form of talk. *Research on Language and Social Interaction*, 38, 1-34.

Mitchell, T.-R. et James, L.-R. (2001). Building better theory: Time and the specification of when things happen. *Academy of Management Review*, 26, 530–547.

Mongeau, P., Saint-Charles, J., Tremblay, J (2006). Communication et visions du groupe, Tiré de : Communication, Sous la direction de Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles, Presse de l'Université du Québec, 147-190.

Mongeau, P. et Saint-Charles, J. (2011). *Les approches communicationnelles des groupes dans les organisations* Dans Grosjean, S. et Bonneville, L. (dir), Communication organisationnelle : approches, processus et enjeux, Montréal, Chenelière Éducation, 253-279.

Mongeau, P. et Saint-Charles, J. (2019), avec la collaboration de M.E. Laquerre. *Approches communicationnelles des groupes dans les organisations* Dans S. Grosjean et L. Bonneville (dir.) (2019). Communication organisationnelle : approches, processus et enjeux Montréal : Chenelière, 237-280

Mullen, B., et Copper, C. (1994). The relation between group cohesiveness and performance: An integration. *Psychological Bulletin*, 115, 210-227.

Nardi B., Harris J. (2009). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. Publié sur CSCW (2006).

Perraton, C., Fusaro, M. et Bonenfant, M. (sous la direction de) (2011). *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal (PUM).

Peyron, D. (2008). Quand les œuvres deviennent des mondes, Dans Roux, U. (2016). Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. Consulté le 9 novembre 2016 de <http://sdj.revues.org/741>.

Pohjola, M., (1999). The manifesto of the Turku school. Dans M. Gade, L. Thorup et Sander, (M.eds). (2003). *As larp grows up*. Consulté le 13 avril 2017 de [http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/).

Poole, M.S et Hollingshead, A.B (2005). *Theories of Small Groups Interdisciplinary Perspectives*, Californie, SAGE Publication, Inc.

Reinig, B.A et Horowitz, I. (2011). A Longitudinal Analysis of Satisfaction with Group Work. *Springer Science+Business Media, Group Decis Negot (2011) 20(2)*, 215-237.

Robinson, D.T. et Smith-Lovin (2001) Getting A Laugh: Gender, Status, and Humor in Task Discussions. *The University of North Carolina Press, Social Forces*, 80(1), 123-158.

Roux, U. (2016). *Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique*, Consulté le 09 novembre 2016 de <http://sdj.revues.org/741>.

Saint-Charles, J. et Mongeau, P. (2006). *Fondements d'un modèle communicationnel du groupe, structures et fonctions*. Tiré de : Communication, Sous la direction de Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles, Presse de l'Université du Québec, 191-208.

Saint-Charles, J. et Mongeau, P. (2018). Social influence and discourse similarity networks in workgroups. *Social Network*, 52, 228-237.

Salas, E., Grossman, R., Hughes, A. et Coultas, C.-W. (2015). Measuring Team Cohesion, *The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*, No. May 2015, 365- 372.

Salen, K et Zimmerman, E (2003). *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Savard, S. (2017). *La remédiation du jeu de rôle sur table vers les plateformes virtuelles : enquête sur les usages émergents à la disposition du maître de jeu 2.0*, (Mémoire de maîtrise), Université de Montréal. Récupéré de: <http://hdl.handle.net/1866/20012>.

Schachter, S. (1959). *The Psychology of Affiliation: Experimental Studies of the Sources of Gregariousness*. Stanford: Stanford University Press.

Schermuly, A.C, Helen Forbes-Mewett, H. (2016). Food, identity and belonging: a case study of South African-Australians, *British Food Journal*, 118(10), p. 2434-2443.

Schutz, A. (1967). *The phenomenology of the social world* Dans Frey, L,R. (2004). The Symbolic-Interpretive Perspective on Group Dynamics, *Small Group Research*, 35(3), 277-306.

Schutz, R. W., Eom, H. J., Smoll, F. L. et Smith, R. E. (1994). Examination of the factorial validity of the Group Environment Questionnaire. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 65, 226-236.

Sherif, M., et Sherif, C.-W. (1969). *Social psychology* Dans Henry, K.B, Arrow, H et Carini, B. (1999). A tripartite model of group identification: Theory and measurement. *Small Group Research*, 30(5), 558-581.

Stark, S. et Torrance, H (2005). *Case Study*. Dans Somekh, B et Lewin, C. (2005). Research methods in the social sciences, Londres, SAGE Publications.

St-Arnaud, Y. (1989[1978]). *Les petits groupes : participation et communication*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, Éditions du CIM.

Stenros J. et Bowman, S.L., (2018) *Transgressive Role-Play* Dans Zagal, J. et Deterding, S (dir), *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach*, New York, Routledge, 411-424.

Talib, M-T. (2002). *Voiko tunteita opettaa?* Dans Kansanen, P. et Uusikylä, K., eds. *Luovuutta, motivaatiota, tunteita – Opetuksen tutkimuksen uusia suuntia*. Dans Meriläinen, M., (2012). *The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development –A survey report*. *International Journal of Role-Playing*, 3, 65.

Tomasello, M et Warneken, F (2008). *Share and share alike*. *Nature Magazine*, 454, 1057-1058.

Thompson, P., et White, S. (2010). *Play and Positive Group Dynamic* Dans Leonard, D.J., et Arango. G (2013). *The Dynamic Life Cycle of Live Action Role-Play Communities*, Dans Bowman S.L. et Aaron, V. (dir). (2013). *The Wyrld Con Companion Book*, Los Angeles, 125-135.

Trudel, L., Simard, C. et Vonarx, N. (2007). *La recherche qualitative est-elle nécessairement exploratoire ?* *Recherche Qualitatives, Hors-série*, 5, 38-45.

Tuckman, B.W (1965). *Developmental Sequence in Small Groups*, *Psychological Bulletin*, 6(63), 384-399.

Tuckman, B.W et Jensen, M.-A.-C. (1977). *Group & Organization Studies, ABI/INFORM Collection*, 2(4), 419.

Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T. et Kavaklli, M. (2006). *Live Action Role Playing Gamme: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities*, Dans Hitchens, M. et Drachen, A, (2009). *The Many faces of role-playing game*, *International Journal of Role-Playing*, 1, 18.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee. et Nickell, E. (2006). *From Tree House to Barracks, The Social Life of Guilds in World of Warcraft*. *SAGE Publications, Games and Culture*, 1(4), 338-361.

Williams, J.P., Kirschner. D., Mizer. N. et Deterding, S. (2018). *Sociology and Role-Playing Games* Dans Zagal, J. et Deterding, S (dir), *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach*, New York, Routledge, 227-244.

William, P et Smith J.-H. (2007). *The Players' Realm, Studies in the culture of video games and gaming*, Caroline du Nord et Londres, McFarland & Company, Inc.

Wright, F., Hoffman, X.H. et Gore, E. (1988). Perspective on Scapegoating in Primary Groups, *Group*, (Spring, 1988), 12(1), 33-44.

Zagal, J. et Deterding, S, (2018). *Role-Playing Game Studies, A Transmedia Approach.*, New York, Routledge.

#### Sites Web

1D20 (2014). *Les Ateliers d'Argenteuil*, Consulté le 7 juin 2019 de :<http://www.lesateliersdargenteuil.com/article1d20ecoledejeuxderoles108945796.html>.

Bicolline (2019). *Duché de Bicolline*, Consulté le 7 juin 2019 de : <https://www.bicolline.org/public/accueil/>.

Calimacil (2016). *Calimacil*, Consulté le 25 mai 2017 de <http://www.fr.calimacil.com/>.

Collègue Lionel-Groulx (2012). *Collègue Lionel-Groulx, Vie étudiante*, Consulté le 7 juin 2017 de : <http://www.clg.qc.ca/vie-etudiante/activites-socioculturelles/les-clubs-et-associations/>.

Geek and Sundry (2017). *Critical Roles, episode*, Consulté le 25 mai 2017 de <http://geekandsundry.com/shows/critical-role>.

Helloasso (2017). *Les marchands de l'Avant*, Consulté le 7 juin 2017 de <https://www.helloasso.com/associations/les-marcheurs-delavant/collectes/guide-decreation-de-gn>.

Jeux.ca (2017). *Jeux.ca, Accueil*, Consulté le 7 juin 2017 de <https://jeux.ca/>.

Jeux.ca (2019). *Jeux.ca, Jeux de rôle*, Consulté le 29 juin 2019 de <https://jeux.ca/jeux-de-role/>.

La Récréation (2017). *La récréation, café créatif + ludique*, Consulté le 7 juin 2017 de <http://larecreation.ca/>.

Le Thiase (2015). *Sondage 2014 sur les rôlistes*, Consulté le 3 octobre 2016 de <http://www.le-thiase.fr/sondage-sur-les-rolistes-2014/>.

Le Thiase (2019). *Le Thiase*, Consulté le 29 juin 2019 de <http://www.le-thiase.fr/>.

Office québécois de la langue française (2010). *Fiche terminologique, costumade*, Consulté le 18 novembre 2016 de : [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26503020](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26503020).

Réussite Critique (2017). *Réussite Critique, Aventures*, Consulté le 7 juin 2017 de <http://www.reussitecritique.fr/aventures/>.

Statista (2015). *Number of World of Warcraft (WoW) subscribers from 1st quarter 2005 to 3<sup>rd</sup> quarter 2015 (in millions)*, Consulté le 29 mars 2017 de <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-worldofwarcraftsubscribers-by-quarter/>.

YouTube (2017). *Bazar du Grenier*, consulté le 7 juin 2017 de : <https://www.youtube.com/channel/UCCMxHHciWRBBouzk-PGzmtQ>.