

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES PRATIQUES COHÉSIVES DU DE LA MENEUR. SE. DE JEU DE RÔLE  
SUR TABLE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

XAVIER MARTEL-LACHANCE

MARS 2022

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

Je tiens à remercier les professeurs.es, collègues, amis et famille qui m'ont accompagné au cours des trois dernières années. Pour commencer, ce mémoire n'aurait pas été possible sans la précieuse contribution de mon directeur Mouloud Boukala. Mouloud, je te remercie pour ta rigueur, ta franchise et tes conseils qui ensemble m'ont permis de développer ma réflexion et de repousser mes limites intellectuelles. Merci également de m'avoir écouté, appuyé et encouragé dans les moments plus ardues. J'ai beaucoup appris à ton contact et t'en suis extrêmement reconnaissant. De surcroît, j'en profite pour remercier Maude Bonenfant et Danny Godin pour leur implication dans le jury d'évaluation. J'espère que vous apprécierez ce mémoire, fruit de plusieurs mois de réflexions.

Merci à David Berthiaume Lachance, qui m'a donné l'envie de m'inscrire à l'université et sans qui je ne serais probablement pas en train d'écrire ces lignes. Merci à Jonathan Bonneau, qui m'a fait découvrir la *Maîtrise en communication, concentration Jeux vidéo et ludification* de l'UQAM et m'a initié au groupe de recherche *Homo Ludens*. Pour les autres, il me serait impossible de nommer l'entièreté des personnes avec qui j'ai pu discuter lors de la rédaction. À tous ceux qui ont pris le temps de m'écouter, vous avez ma plus grande reconnaissance.

Merci à mes parents : Josée Martel et Sylvain Lachance, mon frère : Antoine Lachance et ma conjointe : Daphné Roy pour vos encouragements et pour avoir cru en moi. Le mémoire fut un long processus auquel vous avez pris part indirectement et j'ai toujours été en mesure de sentir votre soutien.

Je tiens à exprimer ma gratitude à Gundrick, Brok, Croum, Ra'shavi et Aténion pour leur participation à cette recherche et pour leur inestimable contribution autant pendant les séances de jeu que lors des *focus groups*.

Pour terminer, je remercie le comité de sélection du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) pour l'octroi d'une bourse qui a grandement contribué à la mise en œuvre de ce mémoire.

## DÉDICACE

*Imagine a world of bold warriors, mighty  
wizard, and terrible monsters.*

*Imagine a world of ancient ruins, vast  
caverns, and great wild wastes where only the  
bravest heroes dare to tread.*

*Imagine a world of swords and magic, a  
world of elves and goblins, a world of giants  
and dragons.*

Dungeons & Dragons, Player's Handbook  
(4<sup>th</sup>) Heinsoo, Collins, Wyatt et al., 2008

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX.....	ix
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES .....	x
RÉSUMÉ .....	xi
INTRODUCTION .....	12
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE .....	17
1.1 Le jeu de rôle sur table : origines et évolution.....	18
1.2 Définition du jeu de rôle sur table .....	22
1.2.1 Le jeu de rôle sur table selon Olivier Caïra.....	23
1.2.2 Le jeu de rôle sur table selon José P. Zagal et Sebastian Deterding .....	25
1.2.3 Le jeu de rôle sur table selon Ugo Roux.....	27
1.2.4 Le jeu de rôle selon Sarah Lynne Bowman .....	28
1.2.5 La médiation humaine au centre du jeu de rôle sur table.....	29
1.3 Le.a meneur.se de jeu .....	31
1.3.1 Le.a meneur.se de jeu en tant qu'auteur.rice.....	31
1.3.2 Le.a meneur.se de jeu en tant qu'arbitre .....	35
1.3.3 La double fonction du.de la meneur.se de jeu à la fois auteur.rice et arbitre 37	
1.4 Problématisation .....	38
1.5 Question de recherche .....	40
1.5.1 Objectifs de recherche.....	41
1.5.2 Pertinence sociale.....	42
1.5.3 Pertinence scientifique .....	43
1.5.4 Pertinence communicationnelle .....	44
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE .....	46
2.1 Structure de groupe.....	47

2.1.1	Définition du groupe .....	47
2.1.2	Les rôles au sein du groupe.....	48
2.1.3	Groupe de jeu de rôle sur table .....	51
2.2	La cohésion de groupe.....	51
2.2.1	Les facteurs intragroupes de la cohésion .....	53
2.3	Le leadership.....	55
2.3.1	Distinction entre leader.euse et chef.fe .....	56
2.3.2	Approche du leadership centrée sur la relation leader.euse et suiveur.se.s 57	57
2.3.3	Approches du leadership appréhendé comme un phénomène groupal ...	57
2.4	L'humour .....	61
2.5	Cadre théorique global.....	63
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE .....		65
3.1	Cadre méthodologique.....	66
3.2	Recrutement des participant.e.s .....	66
3.2.1	Critères d'inclusion .....	66
3.2.2	Nombre de participant.e.s .....	67
3.2.3	Procédure de recrutement des participant.e.s.....	67
3.3	Cadre de la collecte des données .....	68
3.4	Techniques de collecte de données.....	70
3.4.1	Auto-ethnographie .....	70
3.4.2	Journal de bord.....	74
3.4.3	<i>Focus groups</i> (entrecroisés de l'entrevue guidée) .....	75
3.5	Méthode d'analyse.....	78
3.5.1	Analyse thématique.....	78
3.6	Considérations éthiques .....	82
CHAPITRE IV PRÉSENTATION DES RÉSULTATS .....		84
4.1	Paramètres des séances de jeu .....	85
4.1.1	Le système de jeu : <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	85
4.1.2	L'univers de jeu : <i>Warcraft</i> .....	86
4.1.3	Règles alternatives, recours au « <i>homebrew</i> » .....	87
4.1.4	Les joueur.euse.s et leurs personnages.....	88

4.2	Présentation des résultats.....	89
4.2.1	Signes et facteurs de cohésion.....	91
4.2.2	Signes et facteurs de délitement.....	98
CHAPITRE V INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS .....		102
5.1	Procédure d'interprétation .....	103
5.2	Interprétation des résultats.....	104
5.2.1	Objectifs communs .....	104
5.2.2	Co-construction du récit.....	106
5.2.3	Sentiment d'efficacité collective.....	109
5.2.4	Appartenance au groupe.....	110
5.2.5	Social et humour .....	113
5.2.6	Les rôles .....	116
5.3	Les limites de l'analyse .....	122
5.3.1	Les limites de l'analyse – Échantillon restreint .....	122
5.3.2	Les limites de l'analyse – Le jeu en distanciel.....	122
5.3.3	Les limites de l'analyse – Biais du chercheur.....	123
5.4	Conclusion, début d'un schéma des pratiques du.de la MJ favorisant la cohésion au sein de la partie de jeu de rôle sur table .....	124
CONCLUSION.....		128
ANNEXES .....		135
ANNEXE A GRILLE DE FOCUS GROUPS .....		136
ANNEXE B APPEL DE PARTICIPANT.E.S .....		139
ANNEXE C RÉSUMÉS DES SÉANCES DE JEU.....		140
BIBLIOGRAPHIE .....		145

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1	Formats de groupes et types de discussion (Davila & Domínguez (2010, p. 56).....	76
2	Pratiques du.de la MJ favorisant la cohésion au sein du partie de jeu de rôle sur table .....	127

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
4.3.1.1 Objectifs communs – Cohésion – Socio-affectif .....	96
4.3.1.2 Co-construction du récit – Cohésion – Socio-affectif .....	97
4.3.1.3 Sentiment d'efficacité collective – Cohésion – Socio-affectif .....	98
4.3.1.4 Appartenance au groupe – Cohésion – Socio-affectif .....	99
4.3.1.5 Social et humour – Cohésion – Socio-affectif .....	100
4.3.1.6 Rôles des joueur.se.s – Cohésion – Socio-opérateur .....	101
4.3.1.7 Rôles du.de la meneur.se de jeu – Cohésion – Socio-opérateur .....	102
4.3.2.1 Objectifs communs – Délitement – Socio-affectif .....	104
4.3.2.2 Co-construction du récit – Délitement – Socio-affectif .....	104
4.3.2.3 Appartenance au groupe – Délitement – Socio-affectif .....	105
4.3.2.4 Social et humour – Délitement – Socio-affectif .....	106
4.3.2.5 Rôles du.de la meneur.se de jeu – Cohésion – Socio-opérateur .....	106

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

MJ Meneur.se de jeu

JDR Jeu de rôle sur table

PJ Personnage joueur.se

PNJ Personnage non-joueur.se

*D&D Dungeons & Dragons*

## RÉSUMÉ

Ce mémoire s'intéresse à la cohésion au sein des groupes de rôlistes lors des séances de jeu de rôle sur table (JDR). Cette activité prend la forme d'une construction collective d'un récit à travers la narration d'évènements et l'interprétation de rôles, le tout encadré par un système de règles variant d'un groupe à l'autre. Habituellement, l'un.e des participant.e.s occupe la position de meneur.se de jeu (MJ), qui se divise une double fonction d'auteur.rice et d'arbitre : il.elle agit en tant qu'intermédiaire entre les joueur.se.s et le récit, et veille au respect des règles de jeu. Si plusieurs études se sont déjà penchées sur le phénomène du JDR en tant qu'activité, bien peu portent spécifiquement sur la figure de MJ. Impliqué depuis plusieurs années dans des campagnes de JDR en tant que joueur ou MJ, nous avons pris part à plusieurs groupes et constaté que certains étaient plus cohésifs que d'autres et que les MJ possédaient une certaine influence dans ce processus. Ainsi, à travers cette recherche, nous tentons de comprendre la place qu'il.elle.s occupent dans la création et le maintien de la cohésion de groupe lors des séances de jeu. Pour ce faire, nous avons réuni un groupe de cinq rôlistes auquel nous avons administré en tant que MJ une courte campagne du populaire système de *Dungeons & Dragons*. Pour notre collecte de données, nous avons eu recours à trois techniques complémentaires : un récit auto-ethnographique visant à livrer notre perspective de MJ lors des séances de jeu, un journal de bord afin de consigner et réfléchir les différents évènements de notre terrain et finalement trois sessions de *focus groups* afin d'obtenir le point de vue des participant.e.s. Cette triple perspective a ensuite fait l'objet d'une analyse thématique articulée autour des facteurs socio-affectifs et socio-opératoire de la cohésion de groupe identifié par Oberlé (2016). Ce processus nous a permis d'identifier neuf pratiques (ou actions), regroupées autour des fonctions d'auteur.rice et d'arbitre ainsi que de celle de leader.euse, permettant aux MJ de favoriser la cohésion de groupe. Il s'agit : du rappel aux objectifs communs, de l'administration des épreuves collectives, de la proposition d'épreuves collectives et d'objectifs narratifs, de la description d'univers fictifs et des actions s'y déroulant, favoriser l'agentivité narrative chez les joueur.se.s, représenter l'identité sociale du groupe, socialiser et participer à l'humour du groupe et finalement organiser les parties de jeu de rôle sur table.

Mots clés : Jeu de rôle, meneur.se de jeu, cohésion, dynamique de groupe, auteur.rice, arbitre, leader.euse

## INTRODUCTION

Pratique ludique basée sur la communication et l'imagination commune, le jeu de rôle sur table (JDR) est apparu dans sa forme actuelle au milieu des années 1970 avec le fameux *Dungeons & Dragons (D&D)* de Gary Gygax et Dave Arneson. Le loisir ne nécessite aucune interface visuelle et octroie, à la différence du jeu vidéo, une liberté d'interaction totale à ses participant.e.s. Que ce soit afin d'en expliquer la réalité sociale (Voelckel, 1995; Trémel, 2001), d'en décortiquer les mécaniques (Caïra, 2007, 2014, 2016, 2018, 2019; Hammer, 2007; Bowman, 2010; Roux, 2016, 2018; Zagal et Deterding, 2018) ou encore d'en brosser le portrait historique (Peterson, 2012), le JDR a fait l'objet de plusieurs études académiques au cours des dernières décennies.

Si les différentes définitions qui en ont émergées ont permis de préciser les divers fonctionnements du loisir ainsi que les interactions entre ses participant.e.s, la figure de meneur.se de jeu (MJ) semble avoir pris moins de place dans les analyses. Sans toutefois affirmer qu'il ait été totalement négligé (on y définit entre autres que les MJ agissent en tant qu'auteur.rice et arbitre), il nous est apparu, lors de notre revue de littérature, qu'aucune étude ne portait spécifiquement sur eux. Nous étions face à un vide relatif d'un rôle pourtant central à la plupart des systèmes et pratiques de JDR. De ce fait, nous trouvions intéressant de nous questionner sur les effets qu'entretenaient les MJ par rapport aux joueur.se.s.

Cette curiosité provient également du fait que nous (le chercheur) pratiquons le JDR depuis plusieurs années, et ce, autant à titre de joueur qu'à celui de MJ. Durant notre

parcours de rôliste, nous avons eu l'opportunité d'interagir avec de nombreux groupes, ce qui nous a permis d'être le témoin d'une multitude de pratiques et de style de jeu.

Ce faisant nous avons relevé que certains groupes de rôlistes « fonctionnaient » mieux que d'autres ; qu'une cohésion s'y était installée lors des séances de jeu et qu'elle perdurait dans le temps. Dans la plupart des cas, le principal facteur favorisant cette homogénéité semblait ultimement découler de la façon dont le groupe était mené. Plus spécifiquement, la tâche de maintenir l'unité des joueur.se.s nous avait apparu incomber au.à la MJ. Ces expériences personnelles nous ont amené à nous questionner sur les impacts que pouvaient avoir les actions des MJ (et au passage sur celles de notre propre pratique) face à la cohésion des membres d'un même groupe de rôlistes.

Ce mémoire aura donc pour objet central les fonctions de MJ ainsi que les processus qui leur permettent de favoriser une cohésion avec les joueur.se.s. Nous aurons recours à notre démarche personnelle de MJ et, afin de dépeindre notre perspective sur le sujet, nous nous livrerons à une auto-ethnographie de celle-ci. Plus particulièrement, nous procéderons à la description et l'analyse de trois parties de JDR que nous avons administrées en tant que MJ auprès d'un groupe de joueur.se.s recruté.e.s individuellement pour y participer. En raison de la première vague de la Covid-19 au printemps 2020, il nous était impossible de rassembler les participant.e.s dans un même lieu. Les séances de jeu, ainsi que les *focus groups* qui ont suivis chacune de ces instances, ont donc eu lieu en ligne et de manière virtuelle à l'aide du logiciel de table virtuelle *Roll20*. Ce sont ces rencontres (séances de jeu, *focus groups*, mais également le journal de bord en découlant) qui nous ont fourni les données nécessaires à notre recherche.

Dans le premier chapitre, nous présenterons la problématique. Nous débuterons en expliquant les origines et l'évolution du JDR avant d'en établir les particularités au

travers du bilan de quatre grandes définitions (Caïra, 2007 ; Zagal et Deterding, 2018 ; Roux, 2016 ; Bowman, 2010) que nous avons retenues. Une fois cette étape réalisée, nous explorerons plus en détail les différentes caractéristiques de la condition des MJ, notamment en ce qui concerne sa position d'auteur.rice et d'arbitre (Voelckel, 1995 ; Hammer, 2006 ; Caïra, 2007 ; Dauphragne, 2009). L'ensemble de ces concepts serviront de fondation à notre démarche de problématisation. Nous terminerons cette section avec nos objectifs de recherche ainsi que les pertinences sociales, scientifiques et communicationnelles de celles-ci.

Le deuxième chapitre sera consacré à l'élaboration du cadre théorique qui sera mobilisé lors de la recherche. Les auteur.rice.s ainsi que les notions sollicitées graviteront autour des principes suivants : la structure de groupe (Bales, 1950 ; Carron et Brawley, 2000 ; Salas, Cooke et Rosen, 2008), la cohésion de groupe et le leadership (Oberlé, 2016) et finalement l'humour (Fine, 1977 ; Robinson et Smith-Lovin, 2001 ; Fine et De Soucey, 2005 ; Lintott, 2016). Plus spécifiquement, nous insisterons sur les rôles au sein des groupes ainsi que sur les facteurs intragroupes de la cohésion introduits par Oberlé (2016) à partir des écrits de Bales (1950). Nous poursuivrons sur les approches permettant de conceptualiser le leadership qu'Oberlé présente dans son ouvrage. À ce niveau, nous explorerons la distinction entre leader.euse et chef.fe, la relation entre leader.euse et suiveur.se et le leadership appréhendé comme un phénomène groupal via une approche fonctionnaliste et une autre approche identitaire. Nous terminerons le développement de notre cadre théorique en nous concentrant sur différentes notions se rapportant à l'humour. Plus précisément, nous reviendrons sur les recherches ayant établi des liens entre humour et cohésion (Robinson et Smith-Lovin, 2001) avant de définir les caractéristiques du discours et de la culture humoristique au sein des groupes (Fine et De Soucey, 2005). Nous explorerons également le concept d'humour différenciatif (Robinson et Smith-Lovin, 2001 ; Lintott, 2016).

Le troisième chapitre verra l'élaboration de notre méthodologie de recherche. Nous expliquerons nos choix de stratégies qualitatives en nous basant sur le livre de Paillé et Mucchielli (2016) et justifierons le recours à une démarche auto-ethnographique. Nous mettrons en lumière le recrutement des participant.e.s ainsi que le cadre de la collecte des données, c'est-à-dire les trois séances de JDR administrées par le chercheur (nous). Il sera discuté trois méthodes : l'auto-ethnographie (Prasad, 2019 ; Adams, Ellis et Holman Jones, 2017 ; Ellis, Adams et Bochner, 2011 ; Rondeau, 2011 ; Anderson, 2006), le journal de bord (Stahlke Wall, 2016; Winkler, 2018) et les *focus groups* (entrecroisés de l'entrevue guidée) (Davila et Domínguez, 2010 ; Baribeau, 2009 ; Mayer et Ouellet, 1991). Nous expliquerons par la suite notre processus d'analyse thématique pour ensuite nous pencher sur la réduction de nos données (Ghiglione et Matalon, 1998 ; Mongeau, 2008 ; Paillé et Mucchielli, 2016). Nous terminerons avec l'exposition des différentes considérations éthiques qui ont traversé la recherche.

Dans le quatrième chapitre, les résultats obtenus lors de la recherche seront présentés et organisés. Nous reviendrons sur les paramètres des séances de JDR (système de jeu, univers fictif, règles alternatives) et présenterons brièvement les participant.e.s de la recherche. Afin de contextualiser les données, un résumé des trois séances de jeu (extrait de l'auto-ethnographie) sera produit. Les résultats seront organisés en fonction de thèmes et réunis sous forme de rubriques (objectifs communs, co-construction du récit, sentiment d'efficacité collective, appartenance au groupe, social et humour, rôles des joueur.se.s et rôles du.de la meneur.se de jeu). Celles-ci seront elles-mêmes rassemblées autour des facteurs intragroupes de la cohésion qu'Oberlé (2016, p. 62-66) présente sous la forme de facteurs socio-affectifs (l'attrait du but commun ; de l'activité collective ; de l'engagement collectif ; de l'appartenance au groupe ; pour les personnes du groupe) et socio-opératoires (émergence, distribution et articulation des rôles ; conduite du groupe et leadership). Ces tableaux seront subséquentement classés en

fonction de si les thèmes qui les composent présentent des signes de cohésion ou au contraire de délitement.

Le cinquième chapitre servira à l'interprétation de nos résultats. Nous reviendrons sur chacune des rubriques qui auront été identifiées précédemment et procéderons à leurs interprétations. Par la suite, nous discuterons des limites de notre recherche en nous penchant sur notre échantillon restreint de participant.e.s de même que des défis du JDR à distance. Nous terminerons le chapitre par une première conclusion visant à répondre à notre question de recherche. Celle-ci prendra la forme d'un schéma regroupant et organisant les rubriques préalablement interprétées. Nous déclinons et mettrons ainsi en relation neuf pratiques (ou actions) permettant aux MJ de favoriser la cohésion de groupe.

À la suite de cet aboutissement, nous nous livrerons à une conclusion plus générale. Nous reviendrons brièvement sur chacun des chapitres et réaliserons une introspection de notre mémoire afin de réfléchir à ses potentiels impacts dans le milieu de la recherche académique.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, nous définirons la nature du jeu de rôle sur table (JDR), nous décrirons brièvement son histoire et le contextualiserons en tant que pratique. Par la suite, nous brosserons le portrait des différentes études déjà existantes ainsi que les diverses définitions proposées afin circonscrire les tenants et aboutissants du loisir. Nous présenterons également la fonction de meneur.se de jeu (MJ). Une fois ces étapes réalisées, nous problématiserons les éléments soulevés plus tôt. Ceci nous mènera à la production de notre question de recherche. Nous discuterons également de la pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de ce mémoire de recherche.

## 1.1 Le jeu de rôle sur table : origines et évolution

Le *wargame* dit « de plateau » tire ses sources du *kriegspiel* des écoles militaires prussiennes du XIXe siècle. Ce type de jeu, ayant des visées tournées vers l'apprentissage (Goria, 2012, p. 135) : « rejetait l'adhérence stricte à des règles prédéterminées, favorisant plutôt une approche flexible davantage basée sur la perception des participants » (Peterson, 2012, p. 59, traduction libre). Pour ce faire, on avait recours à des médiateurs, arbitres donc la fonction était de déterminer la validité et les chances de succès des manœuvres des futurs officiers (*Ibid.*). Le *wargame* s'est par la suite exporté vers les autres armées modernes de l'époque (Angleterre, États-Unis, France, Russie et même le Japon) (Patrick, 1977, dans Goria, 2012) avant de se décliner en deux variantes : libre et rigide. La première demandait l'intervention d'un arbitre afin d'interpréter les mouvements et les engagements des troupes alors que la seconde se basait plutôt sur des calculs et des règles précises (*Ibid.*). Le *wargame* est sorti du cadre strictement militaire, pour s'adapter à la population civile. Cette période est entre autres marquée par la création de *Little Wars* (1913) par le célèbre écrivain britannique Herbert George Wells (H. G. Wells). Ce *wargame* se caractérisait par l'utilisation de figurines de petits soldats. Nous pouvons également mentionner l'apparition de « la première entreprise commerciale (Avalon Hill) dédiée à la commercialisation de wargames » (Perla, 1990, p. 115 dans Goria, p. 136) en 1958 aux États-Unis. Finalement, une branche du jeu s'est développée afin de créer le JDR. Il est attribué aux créations successives du mode de jeu *Blackmoor* par Dave Arneson au début des années 1970 (ainsi que de son supplément officiel [Arneson, 1975]) et du plus célèbre et tout « premier » JDR *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974).

Depuis quelques années, le JDR a retrouvé un regain d'intérêt auprès du public général, notamment grâce à la série télévisée *Stranger Things*<sup>1</sup> (2016-2021), ou encore à la série web *Critical Role*. Cette dernière, qui relate en direct les parties *Dungeons & Dragons* d'un groupe de comédien.ne.s de doublage étatsunien, a notamment fait appel à diverses célébrités lors d'émissions spéciales. Ajoutons à cela que, selon le magazine économique Forbes :

*2018 was the fourth year in a row that "DnD" sales grew more than 30% [and] Wizards of the Coast sold over \$31 million in print units across the 18-month period between May 2017 and October 2018, according to Bookstat, while selling \$1.6 million in ebook units. (Rowe, 2018)*

Mais bien plus que la montée seule de la popularité de *Dungeons & Dragons*, l'article suggère un certain accroissement dans la pratique du JDR de même qu'une certaine entrée dans le champ de la culture populaire. Nous sommes bien loin de la vague de panique morale avancée par la droite chrétienne aux États-Unis du début des années 1980 (Savard, 2017) où le loisir était confiné à un public plus restreint. Pourtant, si ce n'est plus le cas aujourd'hui, force est de constater que les 32,6 millions de dollars générés en 2018 par la vente de livres de *Dungeons & Dragons* par *Wizard of the Coast* font pâle figure face au pic historique de 138,5 milliards de dollars engendrés par l'industrie du jeu vidéo la même année (Nakamura, 2019). Caïra explique cette situation du fait que le JDR

n'aboutit pas à la création d'une œuvre finie et reproductible, comme un livre ou un DVD. Plus encore que la littérature ou le cinéma, il est ce que son public en fait. De plus, il nécessite un important travail de découverte et la constitution

---

<sup>1</sup> Particulièrement les premières deux saisons (2016-2017).

d'un groupe de joueurs prêts à prendre le « risque » de tester un produit. (Caïra, 2007, p. 29).

Au moment où Caïra écrivait ces lignes, le phénomène des influenceur.se.s était encore au stade embryonnaire, de même que les plateformes de diffusion de parties en ligne telles que *Roll20* ou *D&D Beyond*. Ces deux facteurs ont certainement contribué à l'entrée définitive du JDR dans la culture populaire. S'il semble se jouer un peu partout, il n'en demeure pas moins que la pratique demeure fondamentalement restreinte à de petits groupes.

Il importe également de s'attarder sur l'aspect artisanal que revêt la pratique du JDR. En effet, la plupart des éditeur.trice.s du loisir favorisent l'interprétation des règles en fonction des besoins du groupe. Le plaisir de jouer est d'ailleurs souvent mis de l'avant et traité comme une priorité absolue. C'est le cas de jeux tel que *7<sup>th</sup> Sea* : « *There is really only one rule in 7<sup>th</sup> sea, and here it is. The 7<sup>th</sup> Sea Golden Rule: Have Fun. (...) The Second 7<sup>th</sup> Sea Golden rule : If someone isn't having fun, fix it* » (*7<sup>th</sup> Sea: Masters' Guide* – Wick, Wick, Wilson *et al.*, 2000, p. 8). Cette position est également présente dans le populaire *Dungeons & Dragons* à travers ses deux dernières éditions :

*Different people have different ideas of what's fun about D&D. Remember that the "right way" to play D&D is the way that you and your players agree on and enjoys. (Dungeons & Dragons, Dungeon Master Guide [4<sup>th</sup>] – Heinsoo, Collins, Wyatt *et al.*, 2008, p. 6)*

*Focus on the aspects you enjoy and downplay the rest. (...) The D&D rules help you and the other players have a good time, but the rule aren't in charge. (Dungeons & Dragons, Dungeon Master Guide [5<sup>th</sup>] – Mearls, Crawford *et al.*, 2014, p. 4)*

Les éditeur.rice.s encouragent également la création de nouvelles règles afin d'adapter l'expérience de jeu selon les besoins des joueur.se.s. La franchise *Vampire : The*

*Masquerade* adopte d'ailleurs une position assez ouverte en ce qui concerne ses règles, statuant qu'aucune d'entre elles n'est permanente :

*The Golden Rule: This is the most important rule of all, and the only real rule worth following: There are no rules. This game should be whatever you want it to be. (...) If the rules in this book interfere with your enjoyment of the game, change them. »* (Vampire: The Masquerade – Hite, Muammar *et al.*, 2018, p. 130)

*RULE X: MAKE YOUR OWN RULES. The game is not in this book, the game is at you table. The game is within your players' imaginations. The game is in the way you interpret the dice. The game is in the stories you're telling.* (Twentieth Anniversary Edition. Vampire: The Dark Ages – Hill Jr *et al.*, 2015, p. 366)

Certain.es éditeur.ice.s, tel qu'*Alderac Entertainment Group*, prônent également une intervention plus autoritaire du.de la MJ où son rôle d'arbitre est davantage assumé :

*Many roleplaying games rest on the general conceit that "what the game master says goes," and Legend of the Five Rings is no exception. This is mostly for expedience: the story will flow better if the players generally accept the facts that the GM is establishing. If they don't, the game tends to bog down in arguments.* (Legend of the Five Rings – Brooke, Ostrander *et al.*, 2018, p. 282)

Ici l'objectif est surtout de permettre au.à la MJ d'éviter les temps morts et de garder le jeu actif: « [...] le maître de jeu possède constamment le loisir de tordre les règles ou même d'en inventer pour régler des situations rapidement. » (Godin, 2018, p. 132). Il nous aurait été possible de solliciter davantage d'exemples tant cet aspect (le fait d'être en mesure d'adapter ou de modifier les règles) est présent dans la plupart des systèmes de JDR. Précisons que les exemples mobilisés plus tôt s'adressent principalement aux MJ. Ils positionnent également au second plan les règles que chaque groupe de rôlistes est libre d'interpréter à sa manière.

En découle ainsi une culture de jeu davantage tournée vers un artisanat de l'expérience ludique. À la différence de jeux plus « traditionnels » (par exemple les échecs), il n'existe pas de règles fixes au JDR, non plus que de « mauvaises façons » de jouer. Il s'agit davantage d'un loisir adaptatif qui permet aux joueur.se.s d'expérimenter à leurs guises. D'ailleurs, malgré le récent phénomène de la mise en ligne de parties sur des plateformes de diffusion web telles que *Twitch*, *YouTube* ou *Mixer*, le JDR se fonde sur une pratique fondamentalement intime :

Le jeu de rôle est peu connu cependant. Il est tourné vers l'intérieur, pratiqué par de petits groupes dans l'intimité du domicile privé. (...) il s'insinue par « initiation » — mot consacré des joueurs pour désigner leur premier apprentissage du jeu — et sans être secrète, c'est une pratique peu bavarde sur elle-même, dont les joueurs ne font pas ostentation. (Voelckel, 1995, p. 58)

Le succès de ces émissions web pourrait peut-être s'expliquer par une sorte de sentiment de voyeurisme de ce qui était jadis difficilement observable. Désormais, on peut aisément assister aux sessions de différentes tablées de jeu et donc à différentes pratiques rôlistes (et donc à leurs microcultures), tant le web en est abondant. Dans tous les cas, l'accès à des ressources numériques en tout genre (parties d'autres groupes, forum d'échange, système de jeu, etc.) est dorénavant ouvert à tous.tes.

## 1.2 Définition du jeu de rôle sur table

Il existe plusieurs définitions du JDR. Dans le cadre de ce mémoire de recherche, nous en avons retenu quatre qui nous ont permis, une fois réunies, d'obtenir une vue d'ensemble de ses différentes articulations.

### 1.2.1 Le jeu de rôle sur table selon Olivier Caïra

Olivier Caïra est un sociologue français, professeur agrégé en sciences sociales et chercheur à l'École des hautes études en sciences sociales. Ses travaux portent, entre autres, sur l'étude des théories de la fiction. Dans son ouvrage *Jeux de rôle : Les forges de la fiction* (2007), il délimite le JDR selon cinq grandes composantes.

1 - Le jeu de rôle est une composition (p. 164). La mise en place d'une partie nécessite un assemblage de nombreux éléments. « Aucun autre jeu de société n'exige d'assimiler collectivement autant de données, venues d'autant d'horizons différents. » (Caïra, 2007, p. 164). Ce sont les références à divers univers (historiques ou fictionnels) qui s'emboîtent afin de créer un environnement propre au jeu. « Certains univers sont davantage taillés pour l'aventure que pour la vie quotidienne : le moindre hameau aura son armurier et son herboriste. » (*Ibid.*). D'une part, on construit une partie de l'univers fictionnel, de l'autre, on compose avec la vision que se font les autres joueur.se.s de celui-ci (*Ibid.*).

2 - Le jeu de rôle est une organisation (p. 185). Caïra distingue quatre traits à l'expérience de JDR : division des tâches, système d'autorité, système de communication et système de contributions et de rétributions. (Caïra, 2007, p. 185). Pour commencer, la construction de l'univers de jeu est collective, car elle fonctionne selon une division des tâches (*Ibid.*). Par la suite, cette organisation repose sur un système d'autorité : « Il s'agit bien d'autorité et non de pouvoir, au sens où le groupe délègue au MJ cette capacité d'arbitrage. » (*Ibid.*). Par système de communication, Caïra entend la « diffusion des informations » aussi bien lors d'une partie qu'entre l'éditeur.trice et les rôlistes (*Ibid.*). Finalement, le système de contributions et rétributions vise à inciter les joueur.se.s à s'impliquer dans la partie (*Ibid.*, p. 186). Ces quatre traits sont comparés à une organisation de travail au sens où une partie de JDR implique de longues phases de préparation en amont (souvent davantage de la part

du.de la MJ) et qu'on y retrouve les enjeux et tension typiques de tous collectifs organisés (demande d'équité, reconnaissance, rotation des tâches) (*Ibid.*).

3 - Le jeu de rôle est un prisme (p. 202). Par prisme, Caïra entend les divers niveaux d'interprétation qui sont en relation à travers le jeu : « Le quotidien devient matière à jouer ; le jeu fonctionne en permanence sur différents degrés de prise au sérieux » (Caïra, 2007, p. 202) et « le jeu de rôle pointe à la fois vers le réel et vers différents degrés de fictionalité. » (*Ibid.*, p. 204). Par exemple, deux crayons perpendiculaires et une gomme à effacer seront utilisés afin de simuler un couloir et l'autel se trouvant au bout. La notion de prisme se manifeste également via « l'abaissement des barrières entre œuvres de genre et parodies » (*Ibid.*, p. 202) où l'humour se mêle au sérieux. Caïra entend par là que les participant.e.s ne sont pas totalement immergé.e.s dans le monde fictionnel, qu'il.elle.s sont en mesure de faire la différence entre le réel et le fictionnel, mais également entre les « différents registres de la fiction. » (*Ibid.*, p. 203). Aussi, il ne se sera pas étonnant qu'une blague soit lancée par un.e joueur.se lors d'un contexte narratif sérieux (par exemple, la mort d'un important personnage).

4 - Le jeu de rôle est un atelier (p. 226). Pour Caïra, si « les jeux de société classiques sont bâtis comme des usines (chaque outil est fixe et dédié à une fonction précise), la métaphore de l'atelier résume bien le fonctionnement du JDR, où l'improvisation se fonde sur un ensemble d'instruments spécialisés, mais flexibles » (Caïra, 2007, p.228-229). Comme nous l'avons présenté plus tôt, les règles de jeu ne sont jamais rigides, leurs fonctionnements peuvent être altérés et il est possible de les « bidouiller » selon nos propres besoins. De plus, la logique mathématique des règles est souvent confrontée avec celle de l'interprétation du rôle (*Ibid.*).

5 - Le jeu de rôle est un espace politique (p. 257). Finalement, la dernière composante du JDR porte sur les attentes des rôlistes. Si le loisir peut se pratiquer de diverses façons,

il semble être délimité par l'imagination des joueur.se.s (Zagal et Deterding, 2018, p. 31 ; Roux, 2016, p. 4). Selon Caïra, la délimitation du loisir est plutôt d'ordre politique au sens où les différentes perspectives des participant.e.s doivent cohabiter (Caïra, 2007, p. 258). Il est ici sous-entendu qu'une négociation au sein de la tablee est nécessaire, afin que les attentes de tous.te.s soient respectées. Caïra attire l'attention sur le fait que ces pourparlers restent « aujourd'hui hors de portée du jeu de rôle informatique : seuls les humains sont capables de manier l'hétérogénéité des exigences pour en faire une séance dont chacun peut espérer retirer du plaisir. » (*Ibid.*)<sup>2</sup>.

Caïra fait la synthèse des cinq grandes composantes en définissant le loisir de la manière suivante : « le jeu de rôle est une composition collective et réflexive, toujours à mi-chemin entre la description et l'exécution, dans laquelle chaque séquence est soumise en temps réel à l'appréciation de l'équipe. » (p. 259)

### 1.2.2 Le jeu de rôle sur table selon José P. Zagal et Sebastian Deterding

Josée P. Zagal, professeur associé à l'*Entertainment Arts & Engineering program* de l'Université de l'Utah et Sebastian Deterding, designer et chercheur ont ensemble examiné et documenté les différentes tentatives de définition du JDR. Les principales

---

<sup>2</sup> Caïra oppose dans ses travaux les systèmes de jeu informatiques à ceux de plateau. Par exemple, dans *Jeux vidéo et jeux d'interaction en face à face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue* (2014), il met en parallèle l'interaction numérique et analogique au niveau du traitement des messages qui sont échangés. Ainsi, un jeu vidéo sera fondamentalement univoque en raison des actions possibles qui seront ultimement prédéterminées, ce qui lui donne une nature numérique. À l'opposé, le JDR sera analogique en raison du langage naturel équivoque qui est intrinsèque à sa pratique. Le loisir est avant tout une narration interactive analogique : « la diégèse est administrée, décrite, arbitrée par un meneur de jeu humain, qui traite les messages de manière équivoque, suivant le modèle de la langue naturelle. » (Caïra, 2014, p. 3). Il convient également de noter que le jeu de plateau sera lui aussi considéré comme numérique en raison de la rigidité des actions possibles.

caractéristiques observées sont les suivantes (Zagal et Deterding, 2018, p. 31, traduction libre) :

1. Un groupe de joueur.se.s s'assoit face à face autour d'une table pour jouer ensemble (de façon colocalisée et synchrone) ;
2. Les joueur.se.s créent, jouent et gouvernent les actions de personnages individuel.le.s dans un monde de jeu fictif ;
3. Un.e arbitre détermine le monde du jeu, le gère et le communique aux joueur.se.s, et met en œuvre tous les personnages non-joueur.se.s (PNJ) ;
4. Les joueur.se.s et l'arbitre collaborent pour partager une expérience agréable ;
5. Le monde du jeu, y compris les personnages joueur.se.s (PJ) et les PNJ, et leurs actions sont constituées par des discussions entre l'arbitre et les joueur.se.s, souvent avec des accessoires de soutien, comme des feuilles de personnages, des miniatures, des livres de règles, ou des cartes ;
6. Les tentatives d'action des PJ sont limitées par l'imagination des joueur.se.s ;
7. Les capacités des personnages et les résultats de leurs actions sont généralement déterminés par un système de règles quantitatives probabilistes, avec des règles étendues pour la résolution de combat ;
8. Le jeu est ouvert et peut être joué sur plusieurs sessions ;
9. Les événements en jeu peuvent soit suivre une trame narrative planifiée et guidée par un.e arbitre, soit émerger de l'initiative des joueur.se.s. Les trames narratives planifiées peuvent être le produit d'un tiers parti ou du.de la MJ.
10. Les PJ s'améliorent avec le temps via un système de progression (points d'expérience, gain de niveau, gain d'habileté, montée en puissance, etc.).

Zagal et Deterding précisent qu'il ne s'agit pas là d'une définition ancrée théoriquement, mais davantage d'un prototype de ce qui est considéré par les rôlistes comme faisant partie du JDR (*Ibid.*). Ces dix caractéristiques nous aident tout de même à cerner efficacement le loisir et attire également l'attention sur la présence d'un.e arbitre dans son processus ludique.

### 1.2.3 Le jeu de rôle sur table selon Ugo Roux

Ugo Roux, doctorant en science de l'information et des communications, s'intéresse aux espaces socionumériques en tant que phénomènes communicationnels. Il a notamment étudié les pratiques du JDR en numérique. Dans son article *Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique* (2016), il caractérise le loisir par son récit co-construit : « Le jeu de rôle de table est une forme de jeu de simulation qui demande à ses joueurs de développer une fiction ludique. » (Roux, 2016, p. 3). Les règles servent ici surtout à offrir un cadre au déroulement du récit et sont matière à changement puisqu'elles peuvent être interprétées de diverses manières. Roux soutient également que seules deux conditions sont essentielles pour définir un JDR :

1. la possibilité du jeu de s'affranchir de tout dispositif et de toutes ressources extérieures aux rôlistes pour potentiellement se reposer exclusivement sur leur cognition afin de « construire » l'univers de jeu (la mémoire ou l'imagination peuvent notamment se substituer aux manuels de règles).
2. la présence nécessaire d'une médiation humaine directe entre les joueurs et l'univers de jeu (le maître du jeu fait généralement office de médiateur puisqu'il assure la gestion de tout l'univers extérieur aux personnages des joueurs ainsi que sa cohérence). (*Ibid.*, p. 4)

Ces deux aspects mettent de l'avant la présence humaine comme seule force motrice du JDR. Tel que nous l'avons exposé plus tôt, les systèmes de jeu peuvent entièrement être modifiés selon les besoins des joueur.se.s, allant même jusqu'à être complètement écartés si besoin est. La seule dimension réellement nécessaire reste donc le groupe : un ensemble de personnalités devant codiriger un récit. Dans ces conditions, nous pourrions avancer que cette gestion à plusieurs de la diégèse implique qu'une certaine cohésion doit exister au sein de ce groupe pour que la partie ait lieu.

#### 1.2.4 Le jeu de rôle selon Sarah Lynne Bowman

Sarah Lynne Bowman, professeure de sciences humaines, d'anglais et de communication, s'intéresse aux interactions sociales au sein des communautés rôlistes. Plus particulièrement, elle se concentre sur les grandeurs nature, activités qui tentent la reproduction « en réel » d'une partie de JDR. Dans son ouvrage *The Function of Role playing Games : How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity* (2010), elle décrit le loisir comme étant en mesure de fournir les outils pour la mise en œuvre d'un récit commun : « *They provide enactments of epic stories in a communal context, promoting social cohesion and providing an imaginary space of testing and learning for the individuals within a group.* » (Bowman, 2010, p. 15).

Elle fait référence au concept de phase liminaire (*Ibid.*) comme étant un processus de séparation de l'ordre social s'inscrivant dans le rite de passage (ou rituel) que Van Gennep (1981 [1909], p. 30) définit comme suit :

- 1) Phase préliminaire : séparation du monde extérieur.
- 2) Phase liminaire : stade en marge du groupe, étape de transformation.
- 3) Phase postliminaire : réintégration dans le groupe, changement de statut.

Ce concept est par la suite repris par Victor Turner en 1969. Dans son ouvrage *The Ritual Process : Structure and Anti-Structure* (1969), il caractérise les états liminaires par la construction d'un sentiment de cohésion sociale qu'il nomme *communitas* (latin de « communauté »). La phase liminaire est un moment « *in and out of time* » (*Ibid.* p. 360) qui permet de s'émanciper temporairement de la structure sociale en place. Les membres d'un groupe, à travers une expérience commune, sont temporairement égaux.

Cette notion d'expérience collective suggère l'instauration et le maintien d'une cohésion de groupe via l'interprétation d'une trame narrative : « *Role-playing works as*

*a modern-day form of ritual, enforcing social cohesion through shared dramatic experiences.* » (*Ibid.* p. 80). Cela nous permet de comprendre les tenants sociaux du JDR, mais également de saisir que le récit favorise une rétroaction de notre expérience quotidienne :

Je veux simplement dire, à cette étape, que le récit, même fictionnel, donne forme à ce qui existe dans le monde réel et qu'il lui confère une sorte de droit à la réalité [où] le récit parvient, *es ipso*, à donner forme à notre expérience du monde. (Bruner, 2010, p. 12).

Le fait d'être en mesure d'agir collectivement sur une fiction devient ainsi une action extrêmement puissante qui donne une faculté d'action et d'interprétation du réel. Cette démarche permet éventuellement la construction et le maintien d'une cohésion de groupe.

### 1.2.5 La médiation humaine au centre du jeu de rôle sur table

De ces quatre ensembles de définitions émerge la prégnance de l'action humaine au sein du jeu. Que ce soit la notion d'échange analogique (Caïra, 2014), les tentatives d'action des PJ limitées par l'imagination des joueur.se.s (Zagal et Deterding, 2018), le fait d'être en mesure de s'affranchir de tout dispositif extérieur aux joueur.se.s (Roux, 2016) ou la notion d'expérience collective renforçant la cohésion de groupe (Bowman, 2010), les auteur.rice.s semblent s'accorder sur le fait que le JDR existe à travers les interactions, médiations et interprétations humaines. L'univers de jeu réside principalement dans les discussions entre joueur.se.s et se développe au sein d'une expérience collective (Bowman, p. 15 et 80). Le système de jeu (les règles) prend ainsi une place de second rang, venant plutôt assister la création du monde et la gestion des évènements plutôt que d'en dicter des normes strictes : « *While there are game-like*

*elements to many role-playing games, such as dice, cards, or points, every role-playing game incorporates narrative events at its heart.* » (Hammer, 2006, p. 69).

Ceci nous mène directement à une autre notion présente dans les quatre ensembles de définitions : celle de MJ. S'il est déterminé que la construction de l'univers, la mise en place des événements narratifs et l'application des mécaniques du JDR s'opèrent en fonction des interprétations des participant.e.s, l'un.e d'eux.lles (le.a MJ) est responsable d'en assurer la gestion afin de créer un ensemble cohérent. Caïra (2007) qualifie le JDR « d'espace politique » où les participant.e.s doivent négocier entre elles.eux l'univers narratif et attribue, à l'instar de Zagal et Deterding (2018), la fonction d'arbitrage au.à la MJ. Roux (2016), de son côté, préférera le terme « médiateur » tandis que Bowman (2010) lui apposera plutôt celui de « conteur » (*storyteller*<sup>3</sup>).

Si le JDR sans MJ existe sous diverses formes<sup>4</sup>, les quatre définitions mobilisées (Caïra, Zagal et Deterding, Roux et Bowman) semblent pourtant mettre une emphase toute particulière sur cette fonction. Sans affirmer qu'elle est intrinsèque au loisir<sup>5</sup>, elle semble néanmoins être bien ancrée dans la pratique. Nous présenterons, dans la section suivante, les caractéristiques du.de la MJ.

---

<sup>3</sup> Mentionnons que ce terme est notamment utilisé dans le JDR *Vampire : The masquerade* (Hite, Muammar *et al.*, 2018).

<sup>4</sup> Par exemple, *Fiasco* (Morningstar, 2009), *Universalis: The Game of Unlimited Stories* (Mazza et Holmes, 2012) ou *Downfall* (Hobbs, 2016).

<sup>5</sup> Rappelons que le rôle de MJ existe depuis la création des jeux de rôle sur table avec *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) et qu'il existe des traces de rôle similaire avec le *Kriegspiel* et plus tard le *Wargame* (Goria, 2012)

### 1.3 Le.a meneur.se de jeu

Dans la section précédente, nous avons présenté le JDR comme un loisir où priment les interactions et interprétations des joueur.se.s. Celles-ci sont souvent médiées par un.e MJ qui a pour mission d'administrer les parties et de rendre cohérent l'ensemble narratif. Zagal et Deterding décrivent le rôle comme suit :

*Game Master (GM): In TRPGs<sup>6</sup>, the person who organizes and manages the game, plays the role of all NPCs<sup>7</sup>, and is responsible for everything except the actions taken by the player characters. This includes describing everything the player characters experience (see, hear, etc.). Common synonyms include dungeon master (DM), referee, director, and storyteller. (Zagal et Deterding, 2018, p. 27-28)*

La position de MJ, décrite avant tout comme administrative, se décline en fonction de deux grands axes, l'un narratif, l'autre arbitratif.

#### 1.3.1 Le.a meneur.se de jeu en tant qu'auteur.rice.

Ce positionnement narratif consiste à décrire les environnements et les évènements, à créer une ambiance, à « faire entrer » les participant.e.s dans l'univers fictif afin d'être : « l'intermédiaire entre l'univers imaginaire et les joueurs. » (Voelckel, 1995, p. 60). Le.a MJ est amené.e à incarner, le plus souvent par improvisation, les divers PNJ autant allié.e.s ou antagonistes qui peuplent les univers qu'il.elle aura créés. Il.elle a pour

---

<sup>6</sup> « *Tabletop Role Playing Games* ». Jeu de role sur table en français (JDR).

<sup>7</sup> « *Nonplayable Character* » ou « *Nonplayer Character* ». Personnage non-joueur en français (PNJ).

fonction de développer et mettre en place le monde fictif dans lequel se déroulent les événements de la partie. Également appelé « *worldbuilding* », le processus est aussi présent en littérature. Ici, le rôle du MJ s'étend à la gestion des différentes avenues possibles :

la partie s'organise comme autant de bifurcations à partir d'un point initial, à la manière du Conte à votre façon de Raymond Queneau : « Désirez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois ? Si oui, passez à 4, si non passez à deux... ». Bifurcations parfois imprévues, incontrôlables qui engage le MJ dans l'improvisation. (Voelckel, 1995, p. 60).

Le récit n'est pas statique, il se coconstruit plutôt avec l'apport constant des joueurs. Hammer (2006, p. 70-71) décrit le JDR en le divisant en trois types d'auteurs : primaire, secondaire et tertiaire.

L'auteur primaire développe d'une part, les règles de jeu d'un système spécifique et d'autre part, l'univers dans lequel se déroule l'action (*Ibid.*, p. 71). Si nous prenons l'exemple du JDR *Vampire : The Masquerade* (2018), les auteurs primaires sont ceux du livre de règles (Rein-Hagen, Hite, Ericsson, Dawkins, Muammar, Pettersson et Bergström). Ils ont écrit le système de jeu (les règles) ainsi que le cadre narratif (un univers parallèle au nôtre où une société cachée de vampires, composée de différents clans luttant pour le contrôle des grandes villes). Il est également possible pour le MJ de devenir auteur primaire dans le cas où il créerait son propre système de règles et un univers canonique distinct.

L'auteur secondaire utilise le matériel du texte primaire afin de construire un scénario ou une situation spécifique (Hammer, 2006, p. 71). L'auteur secondaire est très souvent le MJ, qui prend les éléments d'un système de JDR donné pour en construire les événements. Si on reprend l'exemple de *Vampire : The Masquerade* (2018), il s'agit de la planification et de la mise place des péripéties d'un nouveau

groupe de vampires (incarné.e.s par les joueur.se.s) dans une ville donnée, préalablement couverte par les auteurs primaires.

Finalement l'auteur.rice tertiaire « écrit » en quelque sorte le texte de la partie. C'est lui.elle qui décide de ce qui s'y déroule (*Ibid.*). Autant les joueur.se.s que le.a MJ de jeu peuvent être des auteur.rice.s tertiaires. Si l'on poursuit avec l'exemple plus haut, il s'agit du fait d'incarner les personnages (du côté des joueur.se.s, cela consiste à personnifier le.a vampire qu'il.elle.s ont créé.e et du côté du.de la MJ, à interpréter les différent.e.s PNJ peuplant le récit) et de faire des choix situationnels narratifs (répondre au fameux « que faites-vous ? », décider d'une marche à suivre, influencer l'histoire, etc.). Il s'agit de l'étape la plus interactive, où l'écriture se crée de façon rétroactive entre les participant.e.s.

Nous en revenons ainsi à la notion de JDR comme espace politique de Caïra (2007) où les différentes perspectives des participant.e.s doivent cohabiter, mais également à la « création à trois niveaux » (Caïra, 2019) qui est très semblable au concept de triple auteur.rice.s d'Hammer (2006). Le premier niveau de création représente les ressources encyclopédiques fournies par le manuel de jeu, sorte de « Bible » qui sert de base créative (Caïra, 2019, p. 89). Le deuxième niveau constitue le scénario, les intrigues et les personnages qui habitent l'environnement narratif en fonction des guides fournis par le premier niveau (*Ibid.*, p. 89-90). Le troisième niveau « ne s'observe qu'autour de la table. » (*Ibid.*, p. 90); il s'agit de l'improvisation qui permet « d'aménager en permanence le monde fictionnel pour qu'il s'adapte aux idées des participants. » (*Ibid.*).

Ces deux ensembles théoriques (les trois types d'auteur.rice.s d'Hammer [2006] et les trois niveaux de création de Caïra [2019]) fonctionnent selon les principes d'agentivité et d'autorité. L'agentivité désigne la capacité d'agir d'un.e individu.e à l'intérieur d'un espace de possibilités (Anstey, 2005, dans Hammer, 2006, p. 73), tandis que l'autorité

réfère à l'habileté de juger et de décider des résultats de ces actions (*Ibid.*). Dans le cadre du JDR, l'agentivité revient à proposer une action dans l'univers fictif et l'autorité, d'en décider la possibilité. Mais il s'agit également d'une négociation constante du récit : « *role-playing texts are negotiated during play, and all participants can exercise their agency to shape the way that the story goes.* » (Hammer, 2006, p. 73). Cette négociation prend notamment forme lorsque l'agentivité des joueur.se.s et du.de la MJ entrent en opposition. Dans le cas supposé où, lors d'une partie de JDR, un.e joueur.se pose un geste dans le récit qui entre en conflit avec la diégèse établie, la vision d'auteur.rice secondaire (ou de deuxième niveau) du.de la MJ est confrontée à l'interprétation du.de la participant.e. Il en résulte une négociation rétroactive où la proposition d'un parti engage le retour de l'autre et ainsi de suite<sup>8</sup>. Le.a joueur.se comme le.a MJ agissent alors en tant qu'auteur.rice.s tertiaires selon une action créatrice de troisième niveau (Caïra, 2019).

---

<sup>8</sup> Afin d'illustrer ce concept de négociation rétroactive du récit, Caïra donne l'exemple suivant d'une session de jeu (2007, p. 177-179) : Les PJ suivent la piste d'un groupe de kidnappeurs dans la ville de Dunkerque. Un des renseignements dont il.elle.s disposent à leur sujet est que les vilains sont arrivés par train. Les joueur.se.s décident donc de débiter leur recherche à la gare. Or l'auteur.rice de l'aventure en cours (le.a 2e auteur.rice qui ici n'est exceptionnellement pas le.a MJ, mais plutôt celui.le qui a écrit le scénario de jeu utilisé) n'a pas prévu d'informations concernant la gare, car il.elle avait plutôt planifié une enquête en ville. La déduction est logique et le.a MJ doit improviser. Au fur et à mesure que progresse la discussion entre les participant.e.s, l'existence de la gare, qui dans le scénario de base n'existait tout simplement pas, prend une forme plus définitive. « Ainsi naissent les lieux du jeu de rôle : le MJ amorce une description, nécessairement incomplète, à laquelle les joueurs "accrochent" des interprétations, des inférences, des hypothèses qu'il faudra ensuite mettre à l'épreuve collectivement. » (*Ibid.*, p. 179).

### 1.3.2 Le.a meneur.se de jeu en tant qu'arbitre

L'autre fonction du rôle de MJ réside dans une dimension d'arbitrage des « mécaniques ludiques » (Dauphagne, 2009, p. 70, dans Roux, 2016, p. 4) où le.a MJ a pour fonction de veiller au respect des règles de jeu de la partie et de les interpréter en fonction des besoins du groupe : « la compétence proprement humaine du MJ ne consistera pas à appliquer mécaniquement les règles, mais à en mesurer la juste place dans la partie. » (Caïra, 2007, p. 229). Comme nous l'avons vu plus haut, les règles sont matière à changement en fonction des contraintes de la table et sont ainsi négociées entre les participant.e.s. Habituellement, une phase de jeu se déclinera de la manière suivante (Zagal et Deterding, p. 27) : les joueur.se.s décrivent ce que leurs personnages entreprennent (par exemple : « j'essaie de m'agripper à la corde ») et le.a MJ en tant qu'arbitre donne l'issue des actions entreprises en utilisant un mélange d'improvisation et de règle de jeu où les dés servent à déterminer certains résultats précis (par exemple : « fais un jet d'athlétisme, tu dois avoir en haut de 15 pour réussir à agripper la corde »). Ce faisant, le.a MJ pose une action qui cimente le récit.

Cet acte présuppose une position de pouvoir : « Il repose également sur un système d'autorité, à savoir que le groupe accorde au MJ le dernier mot quant à ce qui peut exister et se produire dans le monde de l'aventure. » (Caïra, 2007, p. 185). Pourtant, le.a MJ est dépendant.e des autres joueur.se.s : « Le MJ a tous les pouvoirs, sauf celui de garder les joueurs autour de la table. » (*Ibid.*). Il.elle est plutôt amené.e à médier les « litiges créatifs » (*Ibid.*, p. 186) tout en négociant la place des règles avec le reste des joueur.se.s.

Dans son article *Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle* (1995), Voelckel relate les pratiques rôlistes d'un groupe de jeunes garçons de 13 ans. L'élément suivant a particulièrement attiré notre attention : à un moment les joueurs ont vu leur plaisir et leur intérêt pour le JDR diminuer lorsqu'ils ont commencé à alterner le rôle de MJ entre

eux. Le problème vient du fait que la position de MJ encourage fortement une connaissance en profondeur des règles d'un système de jeu donné et qu'il n'y a donc plus de surprise chez les joueur.se.s ayant préalablement administré une partie : « Le mystère et l'opacité perdent de leur charme quand tout le monde connaît les règles. C'est un désenchantement et ce qu'on gagne en égalité, on le perd en plaisir de jeu. » (*Ibid.* p. 67). Ce n'est qu'en assignant chaque MJ à un système de jeu précis que le groupe est parvenu à entretenir leur intérêt pour le JDR (*Ibid.*). Si cette situation n'est pas nécessairement représentative de ce qui se déroule au sein des autres groupes de joueur.se.s, elle démontre la notion du.de la MJ « spécialiste » du système qu'il.elle administre. Elle permet également de traiter du plaisir de l'inconnu. Que ce soit narrativement ou ludiquement (du point de vue des règles), le.a MJ doit en quelque sorte en savoir plus que les joueur.se.s. D'un point de vue narratif, cette perspective est assez évidente : l'intrigue se dévoile au fur et à mesure que les joueur.se.s explorent et interviennent au sein de l'univers fictif. En ce qui concerne les règles, le constat est un peu moins évident, car pour participer le groupe de joueur.se.s se doit de connaître un minimum de règles et avoir une idée de la nature des interactions ludiques. Dans tous les cas, il semble que le.a MJ soit amené.e à posséder des connaissances (narratives ou ludiques) supplémentaires. Certains systèmes de JDR, tels que *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) ou *Vampire : The Masquerade* (Rein-Hagen, Davis, Dowd, Stevens, et Wieck, 2018), proposent d'ailleurs des ouvrages où des chapitres sont exclusivement dédiés aux MJ. Nous revenons ici à un principe d'autorité et à une certaine forme d'entente tacite où il est admis que le.a MJ de jeu dispose davantage d'informations et d'une vue d'ensemble plus globale.

### 1.3.3 La double fonction du.de la meneur.se de jeu à la fois auteur.rice et arbitre

Le.a MJ semble partagé.e entre deux fonctions, soit celle d'auteur.rice et celle d'arbitre : « Le monde imaginaire et la mécanique ludique apparaissent ainsi comme les deux piliers d'une partie de jeu de rôle. » (Dauphragne, 2009, p. 70 dans Roux, 2016, p. 4). Le rôle du.de la MJ semble aboutir à un enjeu de négociation double. D'un côté, il.elle gère les différents axes narratifs possibles. De l'autre, il.elle est le.a garant.e des règles de jeu et a pour tâche de les appliquer et de trancher en cas de litige (Caïra, 2007, p. 186). La mise en œuvre de celles-ci demande une certaine flexibilité devant aller de pair avec le récit. Il nous apparaît ainsi que ces deux axes sont interdépendants, l'un ne pouvant exister sans l'autre.

Ce sont les interactions entre joueur.se.s et MJ qui vont constituer la trame du jeu, la situation ludique en elle-même ; à cet égard le contexte du jeu, c'est-à-dire l'univers de fiction dans lequel évoluent les rôlistes, a autant d'importance que l'ensemble des règles qui permettent aux joueur.se.s d'agir dans cet univers. (Dauphragne, 2009, p. 70 dans Roux, 2016, p. 4).

Nous retenons également la propension à la négociation qu'implique le rôle de MJ. Pourtant, comme nous le verrons plus bas lors de la problématisation, si ces deux fonctions (narrative et d'arbitrage) ont été étudiées et documentées, leurs mises en pratique au sein des tables semblent moins claires. En outre, l'application du récit et des règles ludiques suggère une coopération entre les membres du groupe et donc une certaine cohésion. À notre connaissance, le rôle du.de la MJ au sein de ce processus (cohésion de groupe) ne semble avoir fait l'objet d'aucune étude spécifique. Nous problématiserons notre question de recherche autour de cette question.

#### 1.4 Problématisation

Lors de notre revue de littérature, nous avons constaté le peu d'écrits portant spécifiquement sur le MJ. Une bonne partie des travaux traitant du sujet s'attardent plutôt à définir le phénomène du JDR sur table dans sa globalité ; souvent à l'expliquer au néophyte et à en caractériser les mécaniques, limitant au passage une étude approfondie du rôle qu'entretient le MJ face au reste du groupe, notamment sur la cohésion de celui-ci. Si nous n'avons pas été en mesure de répertorier d'études portant principalement sur le MJ, nous pouvons toutefois mentionner les travaux sociologiques de Laurent Trémel (*Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédias : les faiseurs de mondes*, 2001) et de Sarah Lynne Bowman (*The Function of Role playing Games : How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*, 2010).

Nous attirons également l'attention sur les ethnographies de Gary Alan Fine (*Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, 2002 [1984]) et de Olivier Caïra (*Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, 2007). Cette dernière (de Caïra) se révèle très instructive sur les pratiques et habitudes des rôlistes ainsi que sur les espaces de négociation entre les MJ et les autres joueur.se.s. Son ethnographie est réalisée sur trois séances distinctes d'un même module de jeu (La chute de Fort Ponant) dans le système de règles : *Basic Role Playing* (BaSIC) (Stafford et Willis, 2004). Les séances sont planifiées et administrées par Caïra lui-même. Ses conclusions établissent les tâches du MJ et ont contribué à mieux cibler les rôles d'auteur.rice et d'arbitre que nous avons préalablement présentés.

Finalement, la dernière décennie a également vu l'apparition de nouvelles contributions scientifiques s'axant davantage à expliquer l'histoire du loisir (Jon Peterson : *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*, 2012) ou encore à en définir l'ensemble des mécaniques,

autant sociales que d'usage ludique (Sebastian Deterding & José P. Zagal : *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, 2018). Le JDR y est ainsi décortiqué, créant un portrait global de la pratique. L'accent est mis sur la culture étendue entourant la pratique, par exemple en ce qui concerne les clubs de *Wargame* ayant contribué à la création de *Dungeons & Dragons* (Peterson, 2012). Bien que ces travaux parviennent à décrire les rôles narratifs et d'arbitrage du MJ, il demeure pour nous que d'autres aspects, telle que la coordination, nécessaire au bon déroulement d'une partie, semblent avoir été négligés. Plus précisément, l'enchevêtrement des axes narratifs et d'arbitrage semble primordial en ce qui a trait à la cohésion entre les membres du groupe.

Le JDR étant un espace « politique » (Caïra, 2007), une certaine « valeur attractive » (Oberlé, 2016, p. 70) semble nécessaire entre les rôlistes et leurs groupes respectifs. Le fait que seule la cognition humaine soit véritablement en mesure de gérer le récit et le système de jeu (Roux, 2016) suggère que le JDR est une activité assez exigeante. Le loisir est laborieux dans la mesure où il demande une grande organisation ainsi qu'une gestion non négligeable de plusieurs éléments (récit, règles de jeu, composants visuels et sonores, etc.) qui échoit souvent au MJ. Suivant cette logique, pour mener à bien les « objectifs » du JDR, c'est-à-dire la création d'une fiction commune, une coordination des membres d'un groupe apparaît essentielle. Il est ainsi suggéré que pour qu'une partie « fonctionne », pour que les éléments nécessaires à son bon déroulement soit présents (délégation de certains pouvoirs au MJ, calcul des différentes statistiques, mise en place d'un récit commun et logique), une cohésion de groupe doit exister parmi les participant.e.s : « *Both the content and practice of RPGs reflect a ritual type of performance, as both players and characters must establish a sense of group cohesion to succeed.* » (Bowman, 2010, p. 3).

Cet aspect social découle également d'enjeux de négociation qui semblent similaires à ceux observés dans les axes concernant les aspects narratifs et arbitraux. Nous avons

le sentiment que la cohésion de groupe est inextricablement liée à même la narration et l'arbitrage. Plus encore, nous croyons que le.a MJ occupe un rôle crucial au développement de cette cohésion de groupe et que la création et le maintien de celle-ci fait partie de l'un de ses rôles et qu'elle est directement liée à ses fonctions auctoriales et arbitrales. Il convient de mentionner ici le mémoire de maîtrise en communication d'Émilie Paquin (2020) qui a spécifiquement étudié la cohésion des groupes de JDR. Elle ne s'intéresse pas précisément au rôle du.de la MJ, mais plutôt aux dynamiques de groupe de JDR et aux facteurs leur permettant de se maintenir dans le temps. Elle a étudié trois groupes de rôlistes en ayant recours à des séances d'observation non-participative ainsi qu'à des entretiens de groupe (*focus group*). Ces démarches visaient à observer les manifestations de cohésion et d'identité de groupe (cognitive, comportementale et affective). Ce faisant, Paquin a entrepris de comparer les pratiques cohésives similaires aux trois groupes ainsi que celles leur étant plus spécifiques. Elle s'est également concentrée à traiter des dynamiques de groupe en jeu et hors-jeu et de leurs impacts sur la cohésion des groupes. Parallèlement à ces avancées, notre mémoire se veut complémentaire à celui de Paquin.

## 1.5 Question de recherche

Notre question de recherche sera ainsi la suivante :

*De quelle façon les fonctions d'auteur.rice et d'arbitre du.de la meneur.se de jeu contribuent-elles à la construction et au maintien d'une cohésion de groupe lors d'une partie de jeu de rôle sur table ?*

Il s'agit de mieux décrire et comprendre la posture du MJ et ses fonctions, en s'intéressant aux relations qu'il entretient avec les autres joueur.se.s.

### 1.5.1 Objectifs de recherche

La présente recherche vise ainsi à :

- Identifier les éléments permettant au.à la MJ de créer et entretenir la cohésion de groupe lors d'une séance de JDR.
- Observer les interactions entre le.a MJ et les membres de son groupe, notamment les dynamiques de négociation menant à la création et au maintien de la cohésion de groupe.

Nous rencontrons ainsi les objectifs de la *Maîtrise en communication – concentration jeux vidéo et ludification* de l'Université du Québec à Montréal, notamment celui de permettre la compréhension et l'analyse de l'émergence et du développement des jeux vidéo dans leurs dimensions communicatives, sociales, culturelles et cognitives. Nous nous intéressons plus spécifiquement à ce qui a trait aux usages et pratiques des communautés de joueur.se.s.

Dans ce mémoire de recherche, nous chercherons à comprendre quel rôle joue le.a MJ dans cette formation de cohésion groupale. C'est ce rapport intime, qui se développe à huis clos, typique des JDR, que nous allons examiner, car il plonge dans une démarche « [...] tourné vers l'intérieur, pratiqué par de petits groupes dans l'intimité du domicile privé. » (Voelckel, 1995, p. 58). Nous avançons ici que la cohésion au sein de ces groupes réduits repose en partie sur l'autorité temporairement octroyée à l'un.e de ces membres (le.a MJ) ainsi qu'aux dynamiques de négociation qui en découlent.

Afin de parvenir à nos objectifs de recherche, nous avons eu recours, lors de cette recherche, à une méthodologie qualitative de type auto-ethnographique, ainsi qu'à des *focus groups*. Si cet aspect est davantage expliqué et défini au troisième chapitre de notre présente recherche – celui-ci traitant de notre méthodologie – nous avons choisi d'en mentionner le caractère auto-ethnographique ici, car il sera utilisé lors de la présentation de la pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de notre mémoire de recherche.

### 1.5.2 Pertinence sociale

L'étude du JDR a donné lieu à plusieurs analyses sociologiques (Fine [2002 [1983]], Laurent Trémel [2001] et Olivier Caïra [2007]) qui sont parvenues à démontrer de quelle façon le loisir participait à des « processus de socialisation » (Trémel, 2001, p. 4-5) tout en présentant un aspect rassembleur (le fait de se réunir autour d'une table et d'y interagir pendant des heures). Le loisir semble également permettre l'exploration d'une multitude de rôles sociaux via l'interprétation de personnages fictifs. Qui plus est, les études réalisées à ce jour (et que nous avons exposées au chapitre précédent) tendent à souligner le JDR au travers d'une perspective se concentrant davantage sur l'analyse des interactions, médiations et interprétations humaines. En d'autres mots, le loisir prend sa source à travers les relations entre joueur.se.s et se développent au sein d'une expérience collective (Bowman, p. 15 et 80). En comprendre les mécanismes – ce qui amène les participant.e.s à investir autant de temps et d'efforts dans ce procédé à la fois narratif et ludique – passe par l'étude de ces composantes sociales, des interactions qui en découlent et de la cohésion nécessaire à celles-ci. Les enjeux qui s'ensuivent sont ainsi doubles. D'une part, il s'agit d'expliquer les dynamiques interpersonnelles qui caractérisent le JDR, et de l'autre d'élucider de quelle façon les membres de ces groupes parviennent à établir la cohésion permettant au loisir d'avoir

lieu, puis de se maintenir au travers des sessions, de manière pérenne. Pour terminer, le recours à une démarche auto-ethnographique, nous permet d'adopter un point de vue interne d'une tranche de la société qui est selon nous pertinente à étudier. Cette perspective nous permet d'obtenir un échantillon des pratiques d'un groupe restreint. Pour terminer, si le fait de jouer à des JDR n'est pas répandu à l'ensemble de la population, l'appartenance à un groupe l'est.

### 1.5.3 Pertinence scientifique

Tel que nous l'avons déjà mentionné, la pertinence scientifique de ce projet de recherche provient du peu d'écrits portant spécifiquement sur le MJ ainsi que du recours à une démarche auto-ethnographique afin d'étudier ce sujet. L'utilisation d'une telle approche offre une perspective moins étudiée. Reprenant en quelque sorte là où les ethnographies de Gary Alan Fine (2002 [1984]) et d'Olivier Caïra (2007) se sont arrêtées, le recours à l'auto-ethnographie nous permet de dévoiler certains aspects plus difficiles à identifier dans les perspectives externes. Nous proposons ici d'enrichir la recherche académique sur le JDR à partir d'une perspective émique, réfléchie comme

la maîtrise consciente ou inconsciente du langage qu'ont les sujets pour tenter d'en déduire très classiquement les règles structurales, ou les codes, qui sont sous-jacents à ce langage. (De Sardan, 1998, p. 152).

Nous analyserons ainsi les rapports entre joueur.se.s et MJ afin de comprendre dans quelle mesure les rôles narratifs et d'arbitrage de ce.te dernier.ère permettent de favoriser la cohésion de groupe (ou son délitement). À cela, nous ajouterons que notre revue de littérature n'a révélé aucune recherche faisant usage de la méthodologie (auto-ethnographie) à laquelle nous avons eu recours. Nous croyons ainsi que ce mémoire de

maîtrise sera une plus-value par rapport aux travaux déjà existants, car il adopte un point de vue jusque-là peu exploré.

#### 1.5.4 Pertinence communicationnelle

Les objectifs du programme qui encadrent cette recherche sont les suivants : « comprendre et analyser l'émergence et le développement des jeux vidéo et des diverses formes de ludification dans leurs dimensions communicationnelles, sociales, culturelles et cognitives. »<sup>9</sup>. Ils abordent notamment « les pratiques et les normes au sein des communautés de joueuses et joueurs »<sup>10</sup>. Tel que nous l'avons préalablement déterminé, le JDR requiert une collaboration entre les membres d'un même groupe. L'étude des dynamiques de groupe présente un fort intérêt communicationnel afin d'être en mesure de bien saisir les multiples facettes du JDR. Qui plus est, l'étude que nous souhaitons entreprendre au sujet de la cohésion dans un groupe de rôlistes est pertinente, car elle permet également d'en étudier les normes ou plutôt la « cohésion normative, ce qui pose l'importante question entre cohésion et normativité (Oberlé & Beauvois, 1995) » (Oberlé, 2016, p. 72).

Si « 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. » (Paquin, 2020, p. 24-25), nous proposons ici d'explorer ces groupes de manière encore plus intime en livrant notre perspective personnelle en tant que MJ. À

---

<sup>9</sup> UQAM – Maîtrise en Communication. 2014. <https://maitrise-communication.uqam.ca/jeux-video-et-ludification/> [consulté le 14 juillet 2021].

<sup>10</sup> *Ibid.*

l'instar de la pertinence scientifique, le recours à une démarche auto-ethnographique semble encore peu mobilisé au sein des études en communication, comme du côté des travaux francophones. Son emploi permet ici d'étudier les dynamiques qui sont à l'œuvre au cœur des groupes de rôlistes.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous présenterons l'appareil conceptuel requis pour appréhender notre objet de recherche. Pour commencer, nous discuterons de l'orientation de notre démarche afin de déterminer si celle-ci est déductive ou inductive. Par la suite, nous présenterons le corpus auquel nous avons eu recours.

Nous nous intéresserons tout d'abord aux structures de groupe et procéderons à une définition large de ce qui caractérise un groupe. Ce faisant, nous solliciterons les écrits de Carron et Hausenblas (1998, 2000), Salas, Cooke et Rosen (2008) et d'Oberlé (2016). Nous ferons également usage de *La théorie des interactions dans les petits groupes* de Bales (1950). Par la suite, nous nous concentrerons sur la cohésion de groupe. Pour ce faire, nous présenterons notamment les facteurs intragroupes de la cohésion identifiée par Oberlé (2016). Par la suite, nous traiterons de la notion de leadership en nous basant encore une fois sur la perspective d'Oberlé (2016). Nous distinguerons leader.euse et chef.fe, pour ensuite présenter de diverses approches basées sur la relation entre leader.euse et suiveur.se.s et sur le phénomène groupal. Nous terminerons en traitant de l'humour selon les perspectives de Robinson et Smith-Lovin (2001) et Fine et De Soucey (2005).

## 2.1 Structure de groupe

Le JDR est, tel que nous l'avons présenté dans le chapitre précédent, une activité qui se déroule avant tout au sein d'un groupe : « *A group of players sits face-to-face around a table to play together (co-located and synchronous)* » (Zagal et Deterding, 2018, p. 31). Il est difficile d'imaginer une séance de jeu où un.e joueur.se ferait du « *roleplay* » seul.e ou un.e MJ qui administrerait une séance de jeu sans aucun auditoire. Notons tout de même que jouer seul.e avec les mécaniques de certains jeux de rôle<sup>11</sup> demeure tout à fait possible. Bien que la question reste potentiellement matière à débat, nous nous intéresserons, dans ce mémoire, davantage aux particularités qui composent les groupes de JDR.

### 2.1.1 Définition du groupe

Un groupe se définit habituellement comme un ensemble de plusieurs individus ayant plusieurs éléments en commun. Carron et Hausenblas (1998, 2000) délimitent le groupe comme étant l'assemblage :

*of two or more individuals who possess a common identity, have common goals and objectives, share a common fate, exhibit structured patterns of interaction and modes of communication, hold common perceptions about group structure, are personally and instrumentally interdependent, reciprocate interpersonal attraction, and consider themselves to be a group.* (Carron et Hausenblas, 1998, p. 13-14, dans Carron et Brawley, 2000, p. 94).

---

<sup>11</sup> Par exemple, expérimenter les mécaniques de combat de *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974).

La notion d'objectifs communs est d'ailleurs également présente dans la définition d'une équipe de Salas, Cooke et Rosen (2008) : « *Teams are social entities composed of members with high task interdependency and shared and valued common goals.* » (Dyer, 1984, dans Salas, Cooke et Rosen, 2008, p. 541). Dans un cas comme dans l'autre, le groupe existe à travers les schémas d'interaction et de communication structurés autour de perceptions communes. Également « L'essence du groupe n'est pas la similarité, ni la dissimilarité de ses membres, mais leur interdépendance (Lewin, 1948). » (Oberlé, 2016, p. 15).

### 2.1.2 Les rôles au sein du groupe

Dans son ouvrage *La dynamique des groupes* (2016) Oberlé, traite du groupe selon une notion de double mouvement : « un mouvement d'*intégration* des membres à un même ensemble et un mouvement de *différenciation* entre les membres. » (p. 31). L'intégration est le résultat d'un système de normes et de valeurs qui lie les individus au groupe tandis que la différenciation prend la forme des différents rôles et statuts.

Les normes offrent un cadre de référence commun aux membres d'un groupe, ce qui leur permet de se percevoir comme appartenant à un même ensemble tout en conditionnant leur intégration à celui-ci (Oberlé, 2016, p. 33). En d'autres mots, les normes servent à « construire et à maintenir l'identité sociale des entités sociales dont elles sont l'émanation. » (*Ibid.*). Cette convergence des idées n'est toutefois pas « autoritaire », mais est plutôt la manifestation d'un « effort pour tenir compte de tous les avis en présence. » (*Ibid.*, p. 38). De ces normes émergent des rôles qui, sous un angle fonctionnel, présentent deux fonctions majeures (*Ibid.*, p. 49). Tout d'abord, les rôles servent à implémenter une *division des tâches* nécessaire « à l'accomplissement de l'objectif d'une entité sociale, ou d'un groupe de travail » (*Ibid.*). La différenciation

des fonctions permet une meilleure coordination entre les membres d'un groupe. Ensuite, les rôles ont également pour fonction de *prévoir les comportements* (*Ibid.*, p. 50), c'est-à-dire d'établir un certain non-dit permettant de « réagir rapidement à une sollicitation, et d'anticiper de manière réaliste des actions futures. » (*Ibid.*).

#### 2.1.2.1 Les rôles au niveau interactionnel

Dans son ouvrage, Oberlé fait mention de Bales (1950) et sa théorie des interactions dans les petits groupes. Celui-ci identifie quatre aspects de la dynamique des rôles au sein d'un groupe (*Ibid.*, p. 51-52).

1 - L'émergence des rôles. Le travail en groupe implique un assemblage de démarches *opératoires* et de démarches *émotionnelles et affectives*. Tous.te.s les membres d'un groupe ne s'impliquent pas de la même manière. Certain.e.s se concentrent sur des « préoccupations opératoires reliées à la tâche » (*Ibid.*, p. 51), tandis que d'autres s'investissent autour d'enjeux socio-émotionnels.

2 - Les attentes de rôles. Il s'agit de l'anticipation des conduites d'autrui. Ces attentes vont varier en fonction du type de groupe dans lequel évoluent ses membres<sup>12</sup>. Dans un groupe en formation, et donc informel, les attentes se forment rapidement (par exemple : on attendra de la première personne à avoir fait une blague, à ce qu'elle en fasse d'autres). Dans le groupe formel, les attentes sont construites en fonction des positions respectives (par exemple : les rapports entre l'enseignant.e et les élèves). Pour terminer, le processus, bien qu'en principe régulateur, peut potentiellement

---

<sup>12</sup> À savoir, les groupes formels et informels : « *there can be both formal and informal teams; formal teams; formal teams are decided by the organization, and informal teams come about organically through interactions.* » (McClurg *et al.*, 2017, p. 270)

« dysfonctionner si les conduites des uns ne correspondent pas aux attentes des autres. »  
(*Ibid.*, p. 51).

3 - La spécialisation et la différenciation des rôles. Par la suite, les membres d'un groupe vont tenter de répondre aux attentes qui ont été développées à leur égard, ce qui va les amener à se *spécialiser* (par exemple : devenir le.a blagueur.se du groupe). Ce processus, crucial à la structuration du groupe, mène progressivement à une *différenciation* des rôles et à une *stabilisation* dans leur répartition. Selon Bales, la différenciation s'opère en fonction de trois dimensions : le *degré d'activité* des membres du groupe, le *type de sociabilité* (le souci des membres pour que les relations du groupe soient saines et la recherche consciente d'une cohésion de groupe), et finalement *l'investissement dans la résolution du but* (le degré avec lequel les participant.e.s prennent à cœur les objectifs du groupe).

4 - La complémentarité des rôles. La présence de rôles au sein d'un groupe implique une complémentarité entre ceux-ci. Dans le groupe formel, « cette complémentarité se manifeste dans une forme plus ou moins bien adaptée et finalisée d'interaction. Elle permet la coordination, c'est-à-dire que la différenciation des rôles soit en adéquation avec l'objectif commun. » (*Ibid.*, p. 52). À l'opposé, les groupes informels ou en formation verront leurs complémentarités se mettre en place de manière spontanée, et ce en fonction des besoins. Bales discute également de la distinction et de la complémentarité entre les rôles centrés sur la *tâche* (démarche opératoire) et sur *le groupe et ses membres* (démarche émotionnelle et affective). « Ce qui se passe dans un groupe implique deux niveaux, l'un centré sur la tâche, l'autre sur le groupe et les membres. » (*Ibid.*, p. 53).

### 2.1.3 Groupe de jeu de rôle sur table

L'ensemble des notions que nous venons de couvrir semblent particulièrement faire écho au groupe de JDR en ce qui a trait aux modalités qui le structurent. Nous entendons par là que les pratiques s'inscrivent dans une structure groupale, notamment à travers un système de rôles intégrateurs (se réunir pour jouer à un JDR), mais également différenciateurs (distinction entre MJ et joueur.se.s). De plus, à l'instar de divers autres types de groupe (par exemple dans le sport), les groupes restreints de JDR nécessitent une certaine pérennité temporelle. En effet, l'histoire de la campagne doit « continuer » et les scénarios se succéder<sup>13</sup>. Or pour que cet enchaînement du récit fonctionne, la présence des membres du groupe et leur collaboration à l'histoire sont nécessaires. Il devient ainsi pertinent de s'intéresser aux facteurs qui permettent à ces groupes de rester unis, de continuer à contribuer au récit.

## 2.2 La cohésion de groupe

L'une des composantes essentielles qui permet à un groupe de demeurer uni prend sa forme dans la cohésion qui existe entre ses membres ; ce qu'Oberlé va décrire comme un « sentiment du “nous”, de “l'être et du fait ensemble” » (Oberlé, 2016, p. 60). Cet aspect est au cœur de notre question de recherche. Si les différentes théories semblent s'accorder sur le fait que l'« *attraction to the group is an important element of group cohesion (from Festinger, Schachter, & Back, 1950, to Chiocchio & Essiembre, 2009)* » (Greer, 2012, p. 656), les dimensions de cette cohésion sont encore matière à

---

<sup>13</sup> À l'exception près de la pratique du « *one shot* », scénario unique qui se joue habituellement en une seule partie.

débat (*Ibid.*). Selon Casey-Campbell et Martens (2009), l'absence de consensus peut être expliquée par l'abondance de définitions opérationnelles et d'outils de mesure de la cohésion. En bref, chacun semble s'être essayé à poser une définition en fonction de sa perspective. Par exemple, Carron, Brawley, et Widmeyer (1985) définissent la cohésion comme étant :

« un processus dynamique reflété par la tendance du groupe à rester lié et à rester uni dans la poursuite de ses objectifs instrumentaux et/ou pour la satisfaction des besoins affectifs des membres » (p. 213, dans Buton, Fontayne et Heuzé, 2006, p. 21)

En d'autres mots, la cohésion servirait « à évoquer ce qui cimente les individus dans un groupe, ce qui les lie ensemble. » (Oberlé, 2016, p. 60). Dans tous les cas, il nous est possible de nous appuyer sur le principe suivant : un groupe, pour exister, se doit d'être un minimum cohésif (Carron, Bradley, 2000). Aussi, si, dans le cadre de notre recherche, nous adhérons à la logique selon laquelle le JDR se pratique en groupe, la cohésion devient alors, un élément essentiel à sa composition.

Pour Carron et Brawley (2000, p. 94-95), la cohésion n'est pas statique, elle est plutôt un processus qui se métamorphose au rythme de l'évolution du groupe. Les auteurs désignent quatre phases traversées par le groupe qui sont similaires à celle du *modèle du développement du groupe* de Tuckman (1965), soit celles de la formation, du développement, du maintien et finalement de la dissolution (*Ibid.*). Ceux-ci proposent aussi de considérer la cohésion comme une construction multidimensionnelle. Ces différentes dimensions ne seront cependant pas toutes égales et leur rythme d'apparition variera en fonction des groupes (à la différence des quatre phases désignées plus haut, que chaque groupe traversera).

### 2.2.1 Les facteurs intragroupes de la cohésion

Oberlé, identifie deux grands groupes de facteurs permettant d'identifier la cohésion au sein d'un groupe. Se basant sur les travaux de Bales, ceux-ci sont divisés en fonction de deux types. À l'image de la distinction entre les rôles centrés sur *le groupe et ses membres* (démarche émotionnelle et affective) et sur la *tâche* (démarche opératoire), ceux-ci sont respectivement divisés entre les facteurs socio-affectifs (émotionnel et affectif) et les facteurs socio-opératoires (la tâche).

#### 2.2.1.1 Les facteurs socio-affectifs

En premier lieu, Oberlé définit des facteurs dits « socio-affectifs » qui « confèrent son attractivité au groupe, avec l'idée que, plus l'attractivité est grande, plus le groupe est cohésif » (Oberlé, 2016, p. 62). Les attraits sont les suivants :

1 - L'attrait du but commun, c'est-à-dire l'équivalence des objectifs des membres du groupe. Les motifs peuvent grandement varier et être de l'ordre de : « [l']exaltant (réussir l'ascension de l'Everest), [du] nécessaire (faire la grève), [ou bien du] prosaïque (dégager la neige devant la porte de l'école) », par exemple (*Ibid.* p. 63). L'important est que ce but soit partagé par l'ensemble du groupe.

2 - L'attrait de l'activité collective. Il s'agit du moyen d'atteindre le but commun, mais également la source de satisfaction en elle-même (s'entraîner sérieusement pour une compétition de hockey, mais également apprécier la pratique de ce sport).

3 - L'attrait de l'engagement collectif, qui se traduit comme étant l'inclinaison à s'impliquer avec les autres. La cohésion qui en résulte est souvent liée à un sentiment « d'efficacité collective » (Bandura, 2003 dans *Ibid.*).

4 - L'attrait de l'appartenance au groupe, qui consiste « à rechercher la présence des autres pour échapper à la solitude et satisfaire des motivations sociales. » (Oberlé, 2016, p. 63). Il s'agit ainsi de la recherche d'un moyen de satisfaire « un besoin fondamental d'appartenance (Baumeister & Leary ; 1995, Sanquirgo, Checkroun, & Oberlé, 2012) » (*Ibid.*) qui lorsque partagé avec d'autres membres d'un groupe, va contribuer à la cohésion de celui-ci. (*Ibid.*).

5 - L'attrait pour les personnes du groupe. Les affinités entre les membres du groupe peuvent grandement contribuer à renforcer la cohésion au sein de celui-ci, mais posent également le risque de l'affaiblir si des sous-groupes ou des clans y sont formés (*Ibid.* p. 64).

#### 2.2.1.2 Les facteurs socio-opérateurs

En second lieu, Oberlé décrit les facteurs « socio-opérateurs ». Ceux-ci partent du principe suivant : « tout ce qui permet à un groupe d'atteindre ses objectifs renforce sa cohésion » (Oberlé, 2016, p. 65). Les facteurs socio-opérateurs se concentrent ainsi sur « l'adéquation plus ou moins réussie entre les modalités organisationnelles et fonctionnelles du groupe et les buts qu'il poursuit. » (*Ibid.*).

1 - Émergence, distribution et articulation des rôles. Qu'il émerge d'un groupe en formation, ou qu'il soit prescrit par une structure formelle, la présence d'un système de rôles au sein du groupe est facteur de cohésion (*Ibid.*). Cependant, les attentes et perceptions de ce système de rôles doivent être communes aux membres du groupe et acceptées par eux. Sans quoi des luttes de pouvoir peuvent potentiellement émerger et engendrer des conflits pouvant entraîner une fragmentation de la cohésion. Ces attentes sont nécessaires pour une bonne coordination des membres du groupe : « Quand les attentes de rôles sont partagées, complémentaires et satisfaisantes, elles permettent une bonne coordination. » (*Ibid.*).

2 - Conduite du groupe et leadership. Au sein de ces systèmes de rôles, celui de chef.fe ou de leader.euse occupe une place toute particulière, notamment en ce qui a trait à la cohésion de groupe (Haslam, Reicher, & Platow, 2011, dans *Ibid.*, p. 66). La manière dont le groupe est mené générera un degré de satisfaction affectant l'attractivité du groupe et donc de sa cohésion (*Ibid.*). Ces aspects sont d'ailleurs renforcés si le.a leader.euse est perçu.e « comme étant juste et respectueux[.se] (Tyler & Blader, 2003). » (*Ibid.*). Le cas contraire peut soit entraîner du délitement, soit générer une cohésion de groupe, mais qui sera orientée contre le.a leader.euse (*Ibid.*).

Quoi qu'il en soit, l'étude de la cohésion de groupe passe nécessairement par celle du leadership. En parallèle l'analyse du JDR est *ipso facto* traversée par celle du.de la MJ. Aussi, dans le cadre de ce mémoire, nous accorderons une attention toute particulière aux enjeux se rapportant à la conduite du groupe (qui semble partager des similitudes avec les fonctions de MJ).

### 2.3 Le leadership

Le recours à ce concept nous apparaît nécessaire. Oberlé (2016) y consacre d'ailleurs un chapitre entier (p. 83-108) et part de prime à bord du principe que l'efficacité d'un groupe à atteindre ses objectifs se mesurera à la manière dont celui-ci est conduit (p. 83). Dans cette perspective, le succès d'une partie découlerait en partie de l'habileté du.de la MJ à encadrer celle-ci et à interagir avec les autres joueur.se.s.

### 2.3.1 Distinction entre leader.euse et chef.fe

Tout d'abord, il convient de faire la distinction entre les notions de leader.euse et de chef.fe. Le.a premier.ère doit son statut à une structure informelle tandis que celle du.de la second.e est formelle (Oberlé, 2016, p. 87). Alors que le.a chef.fe est imposé.e au groupe par un système hiérarchique extérieur au groupe (par exemple, l'officier.ère militaire ou le.a patron.ne au travail), le.a leader.euse émergera plutôt directement du groupe. En d'autres mots, le.a leader.euse influence tandis que le.a chef.fe impose. Nous sommes ainsi en face d'un modèle d'adhésion (leader.euse) vs une logique de soumission (chef.fe), où la véritable capacité du.de la premier.ère résidera dans son habileté à « transformer une collection de personnes disparates en une force sociale, un “nous” qui se constitue en partageant une identité et un projet communs. » (*Ibid.* p. 98).

Il existe diverses approches pour traiter de la notion de leadership. Celles qui ont retenu notre attention se concentrent d'une part sur la relation entre leader.euse et suiveur.se.s et d'autre part sur le phénomène groupal qui l'entoure. Nous avons mis de côté les autres approches (les approches personnologique et situationnelle) car elles ne convenaient pas à nos objectifs de recherche<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> L'approche personnologique est la plus ancienne (on trouve des traces chez Platon et Aristote [Oberlé, 2016, p. 88]) et s'applique à définir le leader.euse comme la personne exceptionnelle du groupe, qui diffère grandement des autres membres. Cette perspective nous semble incompatible dans la mesure où tout le monde peut être le.a MJ : « la place de maître est un lieu vide, occupable par chacun. » (Voelckel, 1995, p. 67). De son côté, l'approche situationnelle, se concentre sur les circonstances qui permettent au.à la leader.euse d'émerger. Dans le cadre de cette recherche, nous n'étudierons pas la conjoncture menant les individus à devenir MJ, mais plutôt les actions concrètes qu'il.elle.s peuvent poser en tant que leader.euse.

### 2.3.2 Approche du leadership centrée sur la relation leader.euse et suiveur.se.s

Cette approche part du principe qu'il ne peut exister de leader.euse.s sans suiveur.se.s : « Les suiveurs sont un des éléments essentiels de la situation de leadership, puisqu'il n'y a pas de leaders sans suiveurs. » (Oberlé, 2016, p. 92) et que leur rapport découle d'une relation d'influence :

« si le leader est la personne la plus influente dans un groupe, il faut garder à l'esprit que l'influence y est une variable distribuée, les suiveurs étant potentiellement non seulement cibles, mais aussi sources d'influence. C'est dire que leurs paroles, leurs désirs comptent et que le leader ne se maintient que s'il répond à leurs attentes. » (*Ibid.*)

Les suiveur.se.s disposent ainsi d'une influence et leurs attentes sont centrales à la position de leadership du.de la leader.euse. Le cas du.de la MJ est similaire au sens où : « le groupe délègue au MJ cette capacité d'arbitrage. » (Caïra, 2007, p. 185). La fonction de MJ est avant tout un rôle de leader.euse car son autorité est tributaire des attentes des joueur.se.s : « Le MJ a tous les pouvoirs, sauf celui de garder les joueurs autour de la table. » (*Ibid.*). Dans une logique où le fait « d'être perçu comme un leader. » (Lord & Maher, 1990, 1991 dans Oberlé, 2016, p. 93) définit le leadership, la place qu'occupe la relation entre le.a MJ et les joueur.se.s est fondamentale au JDR.

### 2.3.3 Approches du leadership appréhendé comme un phénomène groupal

À la différence de l'approche centrée sur la relation leader.euse-suiveur.se.s, qui se concentre sur la relation de personne à personne, cette nouvelle perspective se focalise plutôt sur les rapports entre les membres d'une même entité collective :

« leaders et suiveurs en son sein sont liés par cette même appartenance groupale, et c'est par rapport à ce groupe, à ses objectifs, à ses normes et valeurs que le

leadership va être perçu ou non comme satisfaisant, efficace, stimulant, rude, injuste ou déprimant. » (Oberlé, 2016, p. 99-100).

Oberlé mentionne trois approches qui mobilisent cette notion de phénomène de groupe : psychanalytique, fonctionnaliste et identitaire. De celles-ci, nous n'avons retenu que les deux dernières, car la première ne sollicitait pas de notions compatibles avec notre recherche<sup>15</sup>.

### 2.3.3.1 L'approche fonctionnaliste

L'approche fonctionnaliste vise à répondre à la question suivante : « pourquoi certains leaders réussissent-ils mieux que d'autres ? » (*Ibid.*, p. 101). L'accent est ici mis sur l'efficacité du leader. Toutefois, les comportements seuls du leader ne constituent pas les uniques facteurs étudiés, mais plutôt « l'ensemble des fonctions nécessaires pour que le groupe atteigne ses objectifs. » (*Ibid.*). L'efficacité du leader est considérée comme contingente, car elle dépend « de l'interaction entre sa manière de s'y prendre et les caractéristiques de la situation dans laquelle il intervient. » (*Ibid.*). Par « situation » Oberlé entend les paramètres du contexte dans lequel le groupe évolue (s'agit-il d'une équipe sportive, d'un groupe de travail, d'un rassemblement d'étudiant.e.s ou d'un regroupement de joueur.se.s ? Quelle est la relation entre leader.euse et suiveur.se.s ? Quelle est la tâche ? etc.). Fielder (1967), initiateur de l'approche de la contingence, avance que trois éléments de la situation sont déterminants (*Ibid.*).

---

<sup>15</sup> Initiée par Sigmund Freud (1921), l'approche psychanalytique cherche à « mettre l'accent sur les aspects imaginaires, émotionnels et conscients du lien entre leader et suiveurs » (Oberlé, 2016, p. 101). Le groupe est ainsi un rassemblement d'individus qui partagent tous.te.s un même idéal. Le leader.euse est celui.le qui exemplifie ce même idéal et est à l'origine de la formation du groupe « à travers les réactions émotionnelles à son égard. » (*Ibid.*, p. 100).

1. Les rapports affectifs entre leader.euse/chef.fe et suiveur.se.s/subordonné.e.s (qui vont déterminer sa popularité).
2. La structure de la tâche qui occupe le groupe. Celle-ci dépend de la clarté des objectifs, de la précision (de la structure de la tâche), du nombre de moyens possibles pour arriver au but et finalement de la spécificité des solutions (uniques ou plurielles) (*Ibid.*).
3. La quantité de pouvoir dont dispose le.a leader.euse/chef.fe.

### 2.3.3.2 L'approche identitaire

Cette approche se base sur la théorie de l'identité sociale (Haslam, Reicher et Platow, 2011 ; Hogg, 2013, Hogg et van Knippenberg, 2003) et utilise l'approche catégorielle des groupes comme cadre théorique. Plus précisément, quatre conditions « grâce auxquelles le leadership advient, devient effectif, et se maintient » (Augustinova et Oberlé, 2013 dans Oberlé, 2016, p. 106) sont décrites.

1 - Le.a leader.euse est celui qui correspond le mieux au prototype du groupe (Oberlé, 2016, p. 106). Cette notion de prototypicalité, à savoir d'être perçu.e par les autres membres du groupe comme étant représentatif.ve de l'identité sociale sera la plus en vigueur chez le.a leader.euse ; lui conférera le plus de charisme. À ce niveau : « le charisme n'est pas un don que certains possèdent (ce n'est pas une caractéristique personnelle), c'est un don que les suiveurs confèrent aux leaders les plus représentatifs d'un "nous" (Haslam, Reicher et Platow, 2011). » (*Ibid.*, p. 106)

2 - Pour demeurer leader.euse, celui.le-ci doit agir en tant que champion.ne du groupe (Oberlé, 2016, p. 107). Il s'agit ici de défendre les intérêts du groupe et ses valeurs en promouvant « une vision collective et un projet distinctif » (*Ibid.*).

3 - « Pour être effectif, le leader.se doit être un "entrepreneur d'identité". » (*Ibid.*). Il.elle a pour tâche d'exposer en quoi sa position et ses actions « donnent corps à cette

identité du groupe, la renforce. » (*Ibid.*). Ce faisant, il.elle contribue à exposer les normes et valeurs qui définissent en premier lieu l'identité commune des membres du groupe ainsi que le projet les liant. Cette révélation du paradigme identitaire permet aux adhérent.e.s de mieux comprendre ce qui les unit et d'adopter un comportement commun servant à se différencier des personnes ne faisant pas partie du collectif (*Ibid.*).

4 - Finalement, l'efficacité et la légitimité du.de la leader.euse doit transposer dans la réalité sociale les aspirations du groupe (*Ibid.*). Pour atteindre cet objectif, le.a leader.euse dispose de trois outils : 1) la rhétorique afin de convaincre de l'homogénéité entre lui.elle-même, ses propositions et l'identité du groupe (*Ibid.*). 2) « La mise en œuvre de rituels, de meeting, etc. qui symbolisent et incarnent l'identité du groupe. » (*Ibid.*). 3) Le développement d'une structure rassembleuse permettant aux suiveur.se.s de se constituer en force sociale et collective matérialisant l'identité qui en unit les membres (*Ibid.*)<sup>16</sup>. Au final, le.a leader.euse maintient sa position aussi longtemps qu'il.elle est perçu.e comme « représentant de l'identité du groupe et son pouvoir comme le pouvoir du groupe et non sur le groupe. » (*Ibid.*, p. 108).

Un aspect qui semble relier les concepts que nous venons de présenter est le fait que les leader.euse.s doivent leur position aux suiveur.se.s et que celle-ci peut à tout moment être renversée. Cette potentielle fluctuation de ce statut au sein des groupes nous indique que le leadership existe avant tout dans un espace social et qu'il s'établit

---

<sup>16</sup> Oberlé mentionne également que la force sociale peut être utilisée afin de « combattre les projets concurrents. » (Oberlé, 2016, p. 107)

à travers des interactions de proximités où tout échange est négocié. L'humour, dernier point de notre cadre théorique, évolue justement à travers ces échanges.

## 2.4 L'humour

Le champ des études sociales a depuis longtemps procédé à des rapprochements entre l'humour et la cohésion. Plusieurs recherches de terrain ont permis, au cours de la fin des années 80 et du début des années 90 d'en établir de puissants liens.

*humor is a mechanism for developing social cohesion. Francis (1994) argues that humor can be seen as an interpersonal emotion management technique used to strengthen bonds to the group. (...) Vinton (1989) concludes that humor was used to create bonds, rather than do violence to them. Seckman and Couch (1989) separate the concepts of jocularity and sarcasm arguing that jocularity is used to invite and affirm solidary relationships[.] According to Seckman and Couch, humor per se is a means of defining shared group identities and fostering positive relations. Couch (1992) like Fine (1984) stresses the relational nature of humor. (Robinson et Smith-Lovin, 2001, p. 126)*

En ce qui concerne plus spécifiquement le JDR, l'humour y est intrinsèquement présent : « Les rôlistes ne reculent devant aucun anachronisme, devant aucune rupture de cadre, pour faire une plaisanterie. » (Caïra, 2007, p. 169). Cet humour s'inscrit le plus souvent dans le processus de création et de développement de la culture des petits groupes ou son « *idioculture* » comme le qualifie Fine (1977) :

*Idioculture consists of a system of knowledge, beliefs, behaviors, and customs shared by members of an interacting group to which members can refer and employ as the basis of further interaction. (Fine, 1977, p. 734).*

Certaines définitions, telles que celle de Francis (1994) établit l'humour comme un mécanisme de gestion des émotions interpersonnelles où l'objectif est d'influencer les affects d'autrui autant que les siennes afin de consolider les liens d'appartenance des membres à leur groupe (Francis, 1994. p. 147). Ce renforcement peut d'ailleurs prendre la forme de taquineries envers des individus hors du groupe, ce qui amène à en définir les frontières (Giles *et al* 1976). Également, l'humour imprègne éventuellement les pratiques d'un groupe restreint au point de le caractériser, permettant à ses membres de s'y référer dans le futur. Il y a ainsi une historicisation de la blague, qui devient discours. (Fine et De Soucey, 2005). Selon les deux auteurs (p. 2-5), ce discours humoristique est caractérisé par trois attributs. Premièrement, il est « intégré » aux relations du groupe restreint. Les plaisanteries qui en découlent ne pourront être comprises par un.e individu.e extérieur.e au groupe sans quelques explications, sans quoi celles-ci risquent d'annuler la nature humoristique de la blague. Deuxièmement, le discours humoristique est « interactif », si bien qu'il demande une rétroaction de la part des autres membres et se caractérise à travers leur participation. Finalement, l'humour est « référentiel ». Les membres d'un groupe partagent une histoire et une identité qui leur permettent de comprendre la blague. La création d'une culture humoristique au sein d'un groupe est avant tout une stratégie qui permet à ses membres de s'organiser et de réguler leur relation en établissant : « a desire for cohesion and affiliation (*Attardo 1994 : 322-325*) » (*Ibid.*, p. 7). Cette démarche est particulièrement efficace dans des groupes informels où il n'existe pas de structure définie des rôles. Pour terminer, l'humour peut également être utilisé à des fins de différenciation :

*« differentiating humor calls attention to the separate group members as when a speaker jokes about him- or herself, or when a speaker teases another group member, or subset of other group members. »* (Robinson et Smith-Lovin, 2001, p. 142).

Il nous est possible ici de faire quelques parallèles avec la théorie de la supériorité que Lintott (2016) voit se définir face à la présence de plusieurs groupes et de la possibilité d'exclusions de ceux-ci. À ce niveau, Robinson et Smith-Lovin (2001) avaient émis une série de treize propositions quant aux articulations sociales de l'humour. Il.elle.s avaient notamment l'hypothèse suivante : « *Proposition 5: Humorous interactions in goal-oriented groups will strengthen members' affective ties to the group.* » (*Ibid.*, p. 141). Les auteur.rice.s avaient également prédit que les individu.e.s de faible statut (les femmes et ceux.lles qui s'impliquaient moins au sein du groupe) utilisaient proportionnellement plus d'humour renforçant la cohésion que les individu.e.s de haut statut (les hommes et ceux.lles s'impliquant plus au sein du groupe), qui sont eux davantage porté.e.s à manier un humour de différenciation (*Ibid.*, p. 142).

## 2.5 Cadre théorique global

Notre cadre théorique est ainsi structuré autour des quatre points suivants. Pour commencer, nous avons sollicité divers concepts se rapportant à la structuration des groupes. Nous avons défini la notion de groupe, avant de nous concentrer sur les systèmes de normes et de rôles qui les caractérisent. Par la suite, nous avons présenté les principes de la cohésion de groupe. De manière plus spécifique, nous avons présenté les facteurs intragroupes qui favorisent celle-ci. Le dernier de ces facteurs, le leadership, a eu droit à sa section complète. Nous avons établi la distinction entre leader.euse et chef.fe avant de décrire différentes approches s'y rapportant. Pour terminer, nous avons traité de différents concepts se rapportant à l'humour. Dans le prochain chapitre, nous présenterons notre méthodologie. Nous discuterons du processus de sélection des participant.e.s, du cadre de notre collecte de données, ainsi que de la méthode d'analyse

que nous avons utilisée. Nous traiterons également des considérations éthiques que nous avons eues.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Nous aurons recours, dans ce mémoire de recherche, à une démarche inductive. Selon Pierre Mongeau (2008), l'approche qualitative est fondamentalement une « méthode de traitement inductive » où les « propositions relatives aux relations porteuses de signification sont tirées, induites, des observations » (p. 31). C'est donc à partir des données de terrain que se forme l'explication d'un phénomène. L'orientation de notre propre démarche ira donc dans ce sens, à savoir que nous tenterons de comprendre les circonstances de la cohésion de groupe selon les fonctions d'auteur.rice et d'arbitre du.de la MJ en nous basant sur nos observations de terrain. Dans ce chapitre, nous exposerons le processus méthodologique auquel nous avons eu recours lors de notre terrain de recherche. Nous débiterons en présentant notre cadre méthodologique de type qualitatif. Par la suite, nous préciserons le processus de sélection des participant.e.s et indiquerons les critères de sélection retenus et le fonctionnement du recrutement. Ensuite, nous décrirons le cadre de la collecte de données, c'est-à-dire les caractéristiques propres aux parties de JDR que nous avons administrées lors du terrain. Puis, nous exposerons les techniques de collecte de données que nous avons utilisées, soit l'auto-ethnographie, le journal de bord et le *focus group* (entrecroisé de l'entrevue guidée). Nous poursuivrons en discutant de la méthode d'analyse à laquelle nous avons eu recours, c'est-à-dire l'analyse thématique, plus précisément en discutant de la réduction des données (codage). Nous terminerons en abordant les considérations éthiques propres à notre mémoire.

### 3.1 Cadre méthodologique

Ce mémoire s'inscrit dans un cadre méthodologique de type qualitatif. Dans leur livre *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2016), Pierre Paillé et Alex Mucchielli définissent l'enquête qualitative de terrain comme étant une recherche qui « implique un contact personnel avec les sujets de la recherche, principalement par le biais d'entretiens et par l'observation des pratiques dans les milieux mêmes où évoluent les acteurs. » (*Ibid.*, p. 13). Ils argumentent qu'une démarche est qualitative selon deux « sens ». Le premier sens veut que les méthodes utilisées soient construites de façon à recueillir des données qualitatives (témoignages, notes de terrain, audiovisuel, etc.) et que celles-ci sont analysées de manière qualitative (*Ibid.*). Les auteurs entendent par-là que la recherche a pour objectif d'extraire le sens des données, « plutôt que de les transformer en pourcentages ou en statistiques » (*Ibid.*). Le deuxième sens renvoie quant à lui au processus, qui est mené de manière « naturelle », c'est-à-dire « sans appareils sophistiqués ou mises en situation artificielles, selon une logique proche des personnes, de leurs actions et de leurs témoignages (une logique de la proximité : cf. Paillé, 2007). » (*Ibid.*).

### 3.2 Recrutement des participant.e.s

#### 3.2.1 Critères d'inclusion

Au moment de débiter le recrutement, nous avons déjà un réseau de joueur.se.s auquel nous avons précédemment administré une ou plusieurs partie(s) de JDR en tant que MJ. Nous avons sollicité les participant.e.s directement dans ces groupes. Les autres critères de sélection étaient les suivants :

1. Être un adulte (18 ans et +)
2. Être un minimum expérimenté.e en JDR (en comprendre les fondements, la notion d'être « en jeu » ou « hors-jeu » et avoir au moins participé à une campagne de jeu).
3. Parler français et comprendre l'anglais (à des fins de compréhension des règles de jeu qui sont en anglais).
4. Avoir accès à un ordinateur ainsi qu'à un micro. (Ce dernier critère n'était pas prévu à l'origine, mais a dû être intégré en raison des mesures de confinement au Québec du printemps 2020 liées à la pandémie mondiale de la Covid-19.)

Le genre des participant.e.s n'était pas important pour la recherche. Il pouvait s'agir d'hommes, de femmes ou de tous autres genres. Nous n'avions pas de critères d'exclusion précis.

### 3.2.2 Nombre de participant.e.s

Nous avons choisi de sélectionner entre 3 et 5 participant.e.s, soit le nombre approprié de joueur.se.s pour une campagne de JDR : « *The preceding guidelines assume that you have a party consisting of three to five adventurers.* » (Mearls, Crawford *et al.*, 2014, p. 83). Ce nombre se voulait représentatif d'une table « typique » de rôlistes et plus spécifiquement du système de jeu utilisé lors du terrain : la cinquième édition de *Dungeons & Dragons (D&D)* (Mearls, Crawford *et al.*, 2014).

### 3.2.3 Procédure de recrutement des participant.e.s

La procédure de recrutement s'est réalisée exclusivement en ligne, sur les messageries privées des plateformes numériques *Facebook* et *Discord*. Nous avons diffusé une annonce invitant les joueur.se.s potentiel.le.s à participer à une étude académique portant sur le JDR (voir annexe B). Les personnes devaient nous contacter sur notre

adresse courriel étudiante. Nous avons effectué la sélection en fonction des critères d'inclusion mentionnés plus haut (adulte, francophone, expérience minimale de JDR, etc.). Nous avons priorisé les premier.ère.s candidat.e.s à nous répondre. Une fois ceux.lles-ci sélectionné.e.s, nous leurs avons expliqué plus en détail l'objet de la recherche et ce qu'elle impliquait. Nous leur avons également fait parvenir, environ une semaine avant le début du terrain, un exemplaire du formulaire de consentement, afin qu'il.elle.s soient en mesure d'en prendre connaissance et de le signer avant le commencement de la première partie. Nous attirons l'attention sur le fait que, si l'on exclut les considérations d'ordre académique, le recrutement s'est réalisé dans des conditions très similaires à celles employées lors de la création d'un « véritable » groupe de JDR. Au final, nous avons été en mesure de recruter 5 participant.e.s.

### 3.3 Cadre de la collecte des données

Notre collecte de données s'est déroulée du 9 mai au 6 juin 2020. Au cours de cette période, nous avons été en mesure d'administrer trois séances de JDR. Les parties ont eu lieu le samedi soir entre 19 h et minuit. Les dates des rencontres furent les suivantes : le 9 mai, le 23 mai et le 6 juin 2020. Compte tenu des mesures exceptionnelles de confinement du Québec au printemps 2020, les séances de jeu se sont déroulées exclusivement en ligne, sur la plateforme *Roll20* : <https://roll20.net>. Cet outil numérique permet de s'adonner à des JDR à distance. Il offre une table de jeu virtuelle (permettant la manipulation de pions, dés, cartes, etc.) en plus de fonctionnalités de communication (webcam et microphone). Son accès est privé et demande l'invitation de l'administrateur.rice. Afin de garder une trace des séances de jeu, nous les avons enregistrées (de manière audiovisuelle) à l'aide du logiciel *Streamlabs OBS* (Open Broadcaster Software) : <https://streamlabs.com>. Ce programme permet la capture et la

compression audio et visuelle de l'écran. Ces enregistrements ont été réalisés et entreposés localement sur notre ordinateur personnel. Ces conditions particulières ont demandé une certaine adaptation de la part des joueur.se.s, car pour la plupart, il s'agissait de la première fois que qu'il.elle.s utilisaient la plateforme *Roll20*. Également, tous.te.s n'étaient pas nécessairement à l'aise avec la manipulation d'outils technologiques et certain.e.s ont rencontré des difficultés à faire fonctionner leur caméra. La majorité de ces obstacles ont été rencontrés et surmontés au cours de la première séance. Afin de résoudre un problème récurrent de communication vocale que nous éprouvions avec *Roll20*, nous avons également eu recours aux logiciels de voix sur IP *Discord* : <https://discord.com/new>.

Une fois le consentement obtenu, les séances de collecte de données se sont toujours déroulées de la même façon. Vers 19 h nous nous connectons individuellement sur *Roll20* et *Discord*. En attendant que l'ensemble des participant.e.s soient en ligne, ceux.lles déjà connecté.e.s discutaient. Une fois l'ensemble des participant.e.s connecté.e.s, le MJ (nous) annonçait clairement qu'il mettait en marche l'enregistrement audiovisuel. Les minutes suivant cette intervention menaient progressivement au début de la partie. Vers 19 h 15, nous commençons officiellement la séance de jeu. Vers 21 h, nous faisons également une pause d'environ 15 minutes. La séance de jeu se terminait habituellement autour de 23 h 15, à la suite de quoi une demi-heure était consacrée à la tenue de *focus group*, qui nous permettait de revenir sur les éléments marquants de la partie, de discuter des commentaires de tout.e un.e chacun.e et surtout de répondre aux questions de la grille d'entrevue (voir annexe A). Une fois ces entretiens terminés, le MJ (nous) annonçait qu'il mettait fin à l'enregistrement audiovisuel.

### 3.4 Techniques de collecte de données

#### 3.4.1 Auto-ethnographie

Pour notre première technique de collecte de données, nous avons eu recours à l'auto-ethnographie. Cette méthode se définit avant tout comme étant une forme d'enquête sociale (Prasad, 2019, p. 1). L'auto-ethnographie vise à « utiliser une expérience personnelle (“auto”) pour décrire et interpréter (“graphie”) des textes, expériences, croyances et pratiques (“ethno”). » (Adams, Ellis et Holman Jones, 2017, p. 1, traduction libre). La démarche permet d'étudier une communauté du point de vue interne du.de la chercheur.se (Tienari, 2019, p. 576). Carolyn Ellis et Arthur P. Bochner, tous.te.s deux professeur.e.s de communication à l'Université de Floride du Sud (*University of South Florida, USF*) sont parmi les auteur.rice.s et les partisan.e.s les plus connu.e.s de cette démarche (*Ibid.*, p. 577).

Afin de mieux saisir l'auto-ethnographie, il convient de définir son proche parent : l'ethnographie. Celle-ci étudie « les pratiques relationnelles d'une culture, les valeurs et croyances communes et les expériences partagées avec l'objectif d'aider les membres intérieurs et extérieurs de cette culture à mieux comprendre celle-ci. » (Maso, 2001, traduction libre). Pour ce faire, les ethnographes ont recours à divers outils de captation et d'analyse de données tels que les notes de terrains d'évènements culturels, l'interview de membres de la communauté, l'examen des façons d'agir et de parler, l'investigation de l'utilisation de l'espace, et/ou l'analyse d'artéfacts et de textes (Ellis, Adams et Bochner, 2011, p. 4).

En contraste, l'auto-ethnographie amène le.a chercheur.se à écrire rétrospectivement à propos de certaines épiphanies émergeant de sa position personnelle au sein d'une culture ou encore de son identité culturelle (*Ibid.*). Selon Karine Rondeau (2011), ce qui différencie les deux démarches :

est le fait que l'étude est avant tout axée sur le vécu d'un seul chercheur, celui-ci étant amené à le percevoir, à le ressentir et à prendre conscience d'un soi qui reste lié à un contexte de vie particulier et qui devient l'objet de la recherche. (Rondeau, 2011, p. 52).

Dans notre cas, il s'agit d'atteindre cette prise de conscience de notre pratique de MJ quant à la cohésion du groupe. Ce qui distingue l'auto-ethnographie des textes autobiographiques est l'ensemble d'outils théoriques et méthodologiques qui sont sollicités de même que la littérature de recherche qui accompagne la démarche (*Ibid.*). Le recours à des outils similaires à ceux de l'ethnographie est donc nécessaire. Il permet le fameux « *back and forth* » (Ellis, 2004) entre la position « ethnographique » et « auto » du.de la chercheur.se. La démarche auto-ethnographique combine ainsi des éléments autant autobiographiques qu'ethnographiques (Ellis, Adams et Bochner, 2011, p. 10). Elle permet de tourner le regard vers l'intérieur afin d'en saisir le sens des liens entre soi-même et la culture dans laquelle nous coexistons (Ellis, 2004 dans Prasad, 2019, p. 4) et de mettre en lumière les rétroactions s'y opérant. L'un des objectifs de l'auto-ethnographie revient ainsi à soumettre le.a lecteur.rice (ou l'audience) au même processus que celui du.de la chercheur.se (Adams *et al.*, 2014), plus particulièrement, de les amener à expérimenter une épiphanie similaire (Ellis *et al.*, 2011). Mais plus encore :

L'autoethnographie exige l'engagement du chercheur dans une démarche réflexive rigoureuse et elle implique qu'il accepte de devenir vulnérable par son honnêteté et donc ouvert à la découverte des différents aspects de son expérience. (Rondeau, 2011, p. 65).

D'ailleurs, Kathryn Blee (2003) avance l'idée que nous sommes plus honnêtes en tant que chercheur.se lorsque nous reconnaissons que notre vie personnelle et nos émotions sont directement entrelacées avec ce que nous étudions. La démarche auto-ethnographique admet et assume la subjectivité, l'affect et l'influence du.de la chercheur.se sur sa recherche (Ellis *et al.*, 2011). Pour McDonald (2016) (dans Tienari,

2019, p. 577), l'auto-ethnographie offre la possibilité de mettre en lumière des phénomènes sociaux, des expériences et des identités qu'il serait difficile de démontrer d'une autre manière. Dans le cadre de ce mémoire de recherche, nous avons exposé notre identité personnelle en tant que MJ. Plus encore, nous avons tenté de constater divers phénomènes s'opérant au sein des groupes de JDR à l'aide d'une perspective émique. Cette position découle d'une volonté de saisir un phénomène fondamentalement humain, de nous y engager personnellement de manière à en brosser un portrait de l'intérieur. Nous nous sommes ainsi servi de notre point de vue interne du phénomène afin de comprendre la façon dont le.a MJ crée et maintient la cohésion groupale.

#### 3.4.1.1 Auto-ethnographie analytique

Leon Anderson, professeur émérite de sociologie à l'université d'Ohio, propose de faire la distinction entre deux formes d'auto-ethnographie : l'évocatrice et l'analytique. La démarche évocatrice se concentre sur une introspection du.de la chercheur.se sur un sujet particulier visant à faire connaître aux lecteur.rice.s les émotions et l'expérience vécue (Méndez, 2013), tandis que l'analytique a un objectif plus axé vers une écriture objective et l'analyse d'un groupe spécifique. Dans *Analytic Autoethnography* (2006), Anderson définit l'auto-ethnographie analytique comme étant : un travail ethnographique dans lequel le.a chercheur.se est (1) un.e membre à part entière du groupe sur lequel porte la recherche (2) visible en tant que membre de ce groupe dans le texte publié et (3) engagé.e dans une recherche analytique dont l'objectif est d'améliorer la compréhension théorique d'un phénomène social. (Anderson, 2006, p. 375)

Pour notre recherche, nous avons choisi d'avoir recours à une démarche auto-ethnographique analytique basée sur l'approche d'Anderson. Celui-ci définit les cinq

« fonctionnalités clés » (*Ibid.*, p. 379) qui doivent être mises en place lors d'une auto-ethnographie analytique.

En premier lieu, le.a chercheur.se doit posséder le statut de « *complete member researcher (CMR)* » (*Ibid.*, p. 379). Anderson entend par là que le.a chercheur.se, en plus d'agir en tant que membre actif d'un groupe, doit demeurer plus analytique et attentif que les autres membres, sans toutefois établir de distance semblable à celle des ethnographies plus classiques. Il fait d'ailleurs référence à la notion propre à l'ethnographie du « *being there* » (*Ibid.*, p. 380) où le statut de *CMR* est la façon la plus efficace d'expérimenter la démarche. Notre participation aux séances de jeu en tant que MJ lors de notre terrain de recherche nous a permis d'occuper cette position.

En second lieu, le.a chercheur.se doit faire preuve de réflexivité (*Ibid.*, p. 382). Il s'agit de l'application des outils d'analyse sociologique à son propre travail. Dans le cas de l'auto-ethnographie, le processus revient à s'engager dans une auto-analyse où, plus précisément, le.a chercheur.se est appelé.e à prendre en considération la position qu'il.elle occupe au sein du groupe. La prémisse de notre mémoire, c'est-à-dire de réfléchir la place qu'occupe le.a MJ dans la construction de la cohésion de groupe, répond à cet impératif puisque nous avons agi en tant que MJ.

En troisième lieu, le.a chercheur.se doit être un.e acteur.rice visible et actif.ve dans son texte. Lors de l'écriture, il.elle doit transmettre la façon dont leur participation reproduit et/ou transforme la compréhension sociale des relations au sein de leur groupe. (*Ibid.*, p. 385). Toutefois, il.elle ne peut pas se permettre de perdre de vue l'objectif « de développer et d'affiner la compréhension du processus social. » (*Ibid.*, traduction libre). Le.a chercheur.se doit ainsi toujours garder cet impératif en tête et éviter de trop centrer le texte sur lui.elle-même. Lors de notre terrain, ainsi que de notre analyse, nous avons

donné une grande place aux participant.e.s de la recherche, notamment par des *focus groups*.

En quatrième lieu, si le.a chercheur.se constate que son auto-ethnographie se dirige vers une analyse fermée, il.elle doit se mettre à dialoguer avec autrui. À la différence de la démarche évocatrice, qui traite du vécu subjectif du.de la chercheur.se, l'auto-ethnographie analytique va plus loin que la simple expérience personnelle. C'est pourquoi il.elle ne doit pas hésiter à échanger avec d'autres interlocuteur.rice.s, autant du milieu académique que du groupe étudié (*Ibid.*, p. 386). Dans le cadre de notre mémoire de recherche, ce dialogue a pris la forme de *focus groups*.

Finalement, en cinquième lieu, l'auto-ethnographe doit avoir recours à un agenda analytique (*Ibid.*, p 386). L'objectif est de dépasser la simple documentation des expériences personnelles et de ne pas simplement fournir une perspective interne ou encore de créer une résonance émotionnelle avec le.a lecteur.rice (*Ibid.*, p 386-387). Il va plutôt s'agir de transformer le vécu en données empiriques afin de mieux comprendre un phénomène social, l'influence du.de la MJ sur la cohésion de groupe dans notre cas. Afin de répondre à cette dernière fonctionnalité, nous avons procédé à une analyse thématique des données collectées lors de notre terrain de recherche.

### 3.4.2 Journal de bord

Afin de venir appuyer notre démarche auto-ethnographique, nous avons eu recours à un journal de bord comme deuxième technique de collecte de données. Nous y avons consigné notre préparation des séances de jeu, ainsi que les résumés des évènements s'étant déroulés lors des parties. Nous y avons également livré nos impressions et émotions. Le journal de bord est un outil souvent utilisé lors des auto-ethnographies. Il

permet un apport considérable à la mémoire humaine en fournissant une source de données supplémentaire et complémentaire (Stahlke Wall, 2016, p. 7).

« *Chang (2008) (...) recommends using diaries and journals to avoid questions about reliability. Anderson and Glass-Coffin (2013) contend that field notes constitute “a core-method of inquiry in autoethnographic research” (p. 66) in addition to personal documents and interviews.* » (Winkler, 2018, p. 238)

### 3.4.3 *Focus groups* (entrecroisés de l’entrevue guidée)

Comme troisième et dernière technique de collecte de données, nous avons eu recours à des entretiens de groupe sous forme de *focus groups*. Avant de définir ce dernier, il convient de mentionner que l’appellation « entretien de groupe » est

utilisée indistinctement pour se référer à des méthodes de recherche sociale très dissemblables. L’utilisation généralisée de cette dénomination entraîne une confusion méthodologique croissante. (Davila et Domínguez, 2010, p. 50-51).

Les auteurs reprennent d’ailleurs la caractérisation de Colette Baribeau stipulant que : « “L’entretien de groupe, comme son nom l’indique, suppose un groupe, un animateur et une discussion entre ces personnes” (Baribeau, 2009, p. 134). » (*Ibid.*, p. 51), car elle synthétise les aspects communs de la multitude de dispositifs s’autoqualifiant d’entretien de groupe. Face à cette confusion méthodologique, Davila et Domínguez proposent de diviser le principe de ce qu’ils qualifient de « discussion » en fonction de « trois situations d’énonciation » (*Ibid.*, p. 52) à savoir : l’entretien simultané, le *focus group* et le groupe de discussion.

Tableau 1  
Formats de groupes et types de discussion

<i>Formats de groupes</i>	<i>Entretien simultané</i>	<i>Focus group</i>	<i>Groupe de discussion</i>
<i>Types de discussion</i>	Confrontation d'opinions par le biais de l' <i>administration individualisée d'une série de questions</i> qui doivent recevoir des réponses en public.	Un <i>ensemble de discussions</i> (sous forme d'échanges successifs d'arguments divers) <i>focalisées</i> par une interaction semi-directive.	<i>Une seule discussion</i> (provoquée en vue d'une recherche concrète) mais <i>ouverte au cours de son développement non directif</i>
<i>Situation d'énonciation</i>	<i>Examen</i>	<i>Débat</i>	<i>Conversation</i>

Fig. 1 : *Formats de groupes et types de discussion* (Davila et Domínguez dans *Recherches Qualitatives*, Vol. 29[1], p. 56, 2010)

En nous basant sur les définitions de Davila et Domínguez, nous avons choisi d'avoir recours à une démarche se rapprochant du *focus group*. Pour les deux auteurs, celle-ci se caractérise avant tout comme un débat focalisé qui exige une attention permanente du/de la modérateur.rice et où celui.le-ci cherche à obtenir un consensus (Davila et Domínguez, 2010, p. 55-57). Les auteurs entendent ainsi le *focus group* selon une vision plus « directive » où le.a chercheur.se dirige la dynamique du groupe selon une grille d'entrevue et maintient le débat à l'intérieur de frontières établies d'avance (*Ibid.*, p. 57). Toutefois, cette rigidité ne convenait pas totalement à notre démarche de recherche, notamment parce que nous souhaitons nous laisser surprendre par les participant.e.s. Ce faisant, nous avons le sentiment que le recours au *focus group* selon la définition de Davila et Domínguez établirait une certaine distance avec les joueur.se.s (brisant quelque peu la première fonctionnalité clé de l'auto-ethnographie

analytique d'Anderson<sup>17</sup> [2006]). À l'inverse, un groupe de discussion totalement ouvert et absent de toute directivité ne nous convenait pas plus.

Ainsi, afin de répondre à nos objectifs de recherche, nous en sommes venus à entrecroiser la définition de *focus group* de Davila et Domínguez avec celle de Robert Mayer et Francine Ouellet qui le qualifie d'entrevue guidée<sup>18</sup>. Dans leur texte *Méthodologie de recherche pour les intervenants sociaux* (1991), Mayer et Ouellet classent les types d'entrevues en fonction de deux principales variables, soit : « le degré de liberté laissé aux interlocuteurs et le niveau de profondeur de l'échange. » (*Ibid.*, p. 308). Le degré de liberté reflète la forme des questions tandis que le niveau de profondeur de l'échange traduit « la richesse et la complexité des réponses. » (*Ibid.*).

Ainsi, la démarche d'entrevue guidée agit avec un « degré de liberté réduit par plusieurs thèmes » (*Ibid.* p. 309). L'objectif de la démarche vise à étudier « la réaction des individus face à une situation dont on a précisé les différents aspects. » (*Ibid.*). L'avantage de la méthode est qu'elle permet une certaine souplesse dans la forme des questions et du déroulement de l'entrevue, tout en offrant la possibilité de s'appuyer sur un questionnaire prédéterminé (*Ibid.*, p. 312). En d'autres mots, l'entrevue guidée permet au.à la chercheur.se de modifier le guide d'entrevue (canevas) au cours de la rencontre tout en y maintenant une certaine rigueur de par la présence dudit formulaire. Qui plus est, ce type d'entrevue non standardisée permet à l'étude « d'atteindre des aspects qualitatifs de l'information » tout en invitant le.a participant.e « à donner plus

---

<sup>17</sup> Soit de posséder le statut de « *complete member researcher (CMR)* » (Anderson, 2006, p. 379) et d'éviter d'établir une distance avec les participant.e.s.

<sup>18</sup> Également appelé : entrevue centrée, entrevue à réponse libre, entrevue semi-structurée ou « *focused interview* » (Mayer et Ouellet, 1991, p. 309 et 312). Encore une fois, nous sommes en mesure de constater l'existence des nombreuses appellations qui existent afin de qualifier des démarches similaires.

d'informations, qui sont généralement plus "vraies" puisqu'elles sont plus près de la réalité. » » (*Ibid.*, p. 313-314).

Finalement, nous avons eu recours à une démarche d'entrevue répétée : « qui se distingue de l'entrevue unique par le fait qu'elle donnera lieu à plusieurs séances dans une période de temps donnée (Étude panel, Fineston et Kahn, 1975). » (Mayer et Ouellet, 1991 p. 318). Plus précisément, nous avons réitéré l'entrevue de groupe trois fois, soit le nombre de séances de jeu qui ont composé notre terrain de recherche. Nous mentionnons également qu'afin d'éviter toute confusion nous continuerons de faire référence à cet assemblage (*focus group* et entrevue guidée) en ayant recours au terme de *focus group*. À toute fin pratique, nous utiliserons également l'expression « entretien » ou « entrevue » pour définir les rencontres de groupe.

### 3.5 Méthode d'analyse

#### 3.5.1 Analyse thématique

Notre démarche de codage et d'analyse s'est réalisée de la manière suivante. Pour commencer, nous avons procédé à une première écriture auto-ethnographique de chacune des trois séances de jeu. Ces récits se sont concentrés sur les sessions de jeu. Lors de cette phase, nous avons eu recours à notre mémoire personnelle, à notre journal de bord (que nous avons entretenu avant et pendant notre terrain de recherche) et à l'écoute des séances de jeu que nous avons préalablement enregistrées. Une fois cette étape réalisée, nous avons procédé à la transcription verbatim des trois entretiens de groupe. À partir de notre récit auto-ethnographique ainsi que des verbatims des entretiens, nous avons entrepris le codage selon une démarche d'analyse thématique. Nous avons identifié individuellement les extraits dont la teneur pouvait être liée soit à

la création ou au maintien de la cohésion de groupe ou, à l’opposé, au délitement de celui-ci. Nous avons constitué des catégories auxquelles nous avons apposé des critères. Pour nous appuyer dans cette démarche, nous nous sommes basé sur les ouvrages de Rodolphe Ghiglione et Benjamin Matalon : *Les enquêtes sociologiques, Théories et pratique* (sixième édition, 1998), de Pierre Mongeau : *Réaliser son mémoire ou sa thèse : Côté jeans et côté tenue de soirée* (2008) et de Pierre Paillé et Alex Mucchielli : *L’analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (quatrième édition, 2016).

Pour Ghiglione et Matalon (1998) l’analyse thématique consiste à « isoler des thèmes dans un texte afin de le ramener à des proportions utilisables d’une part, et à permettre sa comparaison avec d’autres textes traités de la même façon d’autre part. » (Ghiglione et Matalon, 1998, p. 185).

De son côté, Mongeau caractérise l’analyse qualitative comme une action de déconstruction afin d’en discerner les composants : « Analyser signifie décomposer un phénomène de manière à en distinguer les éléments constitutifs. » (Mongeau, 2008, p. 104). Celle-ci se divise en trois grandes étapes : la réduction (ou codage), la présentation et l’interprétation des données (*Ibid.*, p. 105). Nous nous servons de ces appellations dans les prochaines lignes afin de présenter la méthodologie de notre analyse thématique. Pour terminer, Paillé et Mucchielli définissent l’analyse thématique selon l’action de

procéder systématiquement au repérage, au regroupement et, subsidiairement, à l’examen discursif des thèmes abordés dans un corpus, qu’il s’agisse d’une transcription d’entretiens, d’un document organisationnel ou de notes d’observation. (2016, p. 236).

Pour les deux auteurs, l’analyse thématique occupe deux fonctions : repérer et documenter. Il s’agit d’une part de relever l’ensemble des thèmes pertinents aux objectifs de recherche et de l’autre « de construire un panorama au sein duquel les

grandes tendances du phénomène à l'étude vont se matérialiser dans un schéma (l'arbre thématique).» (Ibid.). Le processus de l'analyse thématique s'effectue par une attribution de thèmes à un matériel (texte, *verbatim*, captation, etc.) qui prennent la forme de courtes expressions résumant l'essentiel du propos (Ibid., p. 239).

#### 3.5.1.1 Réduction des données (codage)

La première étape de l'analyse thématique consiste en «une réduction ou un resserrement des données autour de thèmes évocateurs» (Mongeau, 2008, p. 105) du corpus analysé. Ces thèmes prennent la forme de courtes expressions qui sont en mesure de servir d'étiquettes à plusieurs extraits : «La thématization du corpus (...) consiste à associer une étiquette (appelée thème, code, mot clé, etc.) aux unités de signification en fonction d'une caractéristique observée au sein de l'unité.» (Ibid., p. 106). Pour Paillé et Mucchielli, le thème «est un ensemble de mots permettant de cerner ce qui est abordé dans l'extrait du corpus correspondant, tout en fournissant des indications sur la teneur des propos.» (2016, p. 246).

Une fois les extraits sélectionnés et regroupés, nous procédons à une opération de synthétisation afin de mettre en évidence comment ces segments «ébranlent ou confrontent notre compréhension du problème.» (Mongeau, 2008, p. 106.). La réduction des données se réalise habituellement en fonction d'un modèle initial<sup>19</sup>. Mongeau termine en spécifiant que si la liste des thèmes se construit à la base en fonction de ce modèle initial, elle va être amenée à se modifier et se préciser au cours du processus d'analyse. Il faut également s'attendre à ce que des thèmes émergents

---

<sup>19</sup> Par modèle initial, Mongeau entend «une première analyse des données connues» (Mongeau, 2008, p. 40) et donc du cadre théorique. Dans le cadre de notre mémoire de recherche, il s'agit des éléments exposés dans notre deuxième chapitre, soit les notions de cohésion de groupe et de leadership.

fassent leur apparition. À ce niveau, Paillé et Mucchielli présentent deux démarches de thématisation : en continue, où le processus de réduction de données se réalise au fur et à mesure de la lecture du texte, ou séquentielle, où l'analyse est menée en deux temps.

Dans un premier temps, un échantillon est tiré au hasard et analysé dans le but de constituer une fiche thématique. (...) Lorsqu'elle a été constituée à la satisfaction du chercheur, cette fiche est ensuite appliquée, dans un deuxième temps, à l'ensemble du corpus, soit de manière stricte, soit en prévoyant la possibilité que des thèmes soient ajoutés en cours d'analyse. (Paillé et Mucchielli, 2016, p. 241).

Dans le cadre de notre mémoire, nous avons eu recours à la thématisation en continue. Pour ce faire, nous avons procédé à une subdivision de notre auto-ethnographie ainsi que de nos verbatims en unités de signification : « l'analyste va séparer les diverses unités de signification les unes des autres soit en tirant une ligne, soit en créant des cellules pour une mise en tableau » (*Ibid.*, p. 245). L'unité de signification est définie comme étant une phrase ou un ensemble de phrases qui sont liées à un même thème (*Ibid.*). La réduction des données prend fin lorsqu'il y a saturation, « lorsque toutes les unités de signification retenues sont appariées à un thème et lorsque tous les éléments nouveaux peuvent être classés sans avoir à créer de nouveaux thèmes. » (Mongeau, 2008, p. 107).

Ghiglione et Matalon soulignent qu'il est souhaitable de réaliser « une distinction entre les thèmes principaux et les thèmes secondaires. Les premiers peuvent être définis comme rendant compte du segment de texte analysé, les seconds servant à spécifier le premier dans ses différents aspects. » (Ghiglione et Matalon, 1998, p. 185). Semblablement, Paillé et Mucchielli font la distinction entre rubrique et thème. La rubrique est plus générale que le thème : « Contrairement au thème, une rubrique se situe toujours à un niveau relativement abstrait par rapport au contenu analysé. » (Paillé et Mucchielli, 2016, p. 247). La rubrique fait davantage office d'outil de classification

plutôt que d'analyse (*Ibid.*, p. 249) et sert davantage à regrouper les thèmes (*Ibid.*, p. 251). Dans le cadre de notre recherche, nous avons regroupé les thèmes selon des rubriques inspirées des facteurs socio-affectifs et socio-opératoires<sup>20</sup> associés à la cohésion de groupe tels qu'identifiés par Oberlé (2016, p. 62-66).

### 3.6 Considérations éthiques

Nous terminerons l'exposition de notre méthodologie en revenant sur ses dimensions éthiques. Tout d'abord, la collecte de données de cette recherche s'est réalisée auprès de sujets humains. Nous avons donc entrepris une demande de certification éthique auprès du Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants (CERPE) de l'UQAM (encadré par notre directeur de recherche, Mouloud Boukala) qui nous appela à respecter les conditions suivantes :

1. Veiller à ce que la recherche soit conduite dans le respect des normes et politiques de l'UQAM et en conformité avec les principes et recommandations de l'Énoncé de politique des trois Conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains (EPTC 2) ;
2. Nous assurer que le recrutement et la collecte de données de la recherche ne soient pas entrepris tant que l'approbation du comité n'aura pas été obtenue ;
3. Informer le comité de tout changement dans les conditions de participation des personnes au projet et à fournir des renseignements supplémentaires si le comité en faisait la demande ;

---

<sup>20</sup> Pour rappel, les facteurs socio-affectifs sont de l'ordre de : l'attrait du but commun, de l'activité collective, de l'engagement collectif, de l'appartenance au groupe, pour les personnes du groupe, tandis que les facteurs socio-opératoires font référence à l'émergence, la distribution et l'articulation des rôles et la conduite du groupe et leadership.

4. Fournir annuellement un rapport d'avancement au comité ;
5. Transmettre au comité un rapport final juste avant le dépôt du mémoire pour évaluation ;
6. Annexer au mémoire le certificat émis par le comité ainsi que la preuve de dépôt de rapport final.

En ce qui concerne plus spécifiquement notre sujet de recherche, nous avons affaire à diverses considérations éthiques. Pour commencer, nous rappelons que le JDR se pratique dans une certaine intimité. Ainsi, un des principaux enjeux éthiques en revenait à identifier si l'insertion d'un.e chercheur.se dans ce huis clos ne risquait pas d'engendrer de malaise et/ou une forme d'inhibition chez les participant.e.s. En d'autres termes, nous devons nous assurer que les données obtenues au cours de notre terrain de recherche n'allaient pas causer préjudice du côté des joueur.se.s ayant contribué à cette recherche. Il convient de spécifier que l'action de jouer un rôle imaginaire, d'incarner un.e personnage peut parfois se révéler gênante pour certain.e.s joueur.se.s. Malgré sa popularité croissante dans les médias ces dernières années, le JDR demeure encore marginal dans certaines couches de la société non initiées au loisir, pour qui l'activité peut sembler étrange. À l'opposé, il existe une culture de performance chez certain.e.s rôlistes aguerris.e.s où il existe de « bonnes » façons de faire du JDR et de « mauvaises ». Nous pouvons ainsi aisément imaginer une situation où un.e participant.e serait embarrassé.e par certains moments de jeu. Nous faisons ici référence aux occasions où il.elle.s incarneraient leurs personnages, changeraient leurs voix, leurs positions ou leur élocution afin d'incarner ceux.lles-ci. Il est tout à fait possible que certain.e.s joueur.se.s ressentent un malaise à ce que ces moments soient exposés publiquement. Dans le but d'éviter ce genre de situation, nous avons procédé à une démarche d'anonymisation des participant.e.s. Pour ce faire, nous utiliserons le nom de leurs personnages lorsque nous ferons mention d'eux.lles.

## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre sera consacré à la présentation des résultats, qui se caractérise par la sélection des données significatives face à notre question de recherche (Mongeau, 2008, p. 112). Plus précisément, il s'agit de choisir les extraits les plus pertinents : « Le choix des extraits ou des tableaux à soumettre est essentiellement effectué en fonction de leur pertinence et de leur apport relativement à l'élaboration de notre réponse à la question générale de recherche. » (*Ibid.*). L'objectif est de « permettre à la personne qui nous lit d'accéder à l'essentiel de nos données sans l'obliger à refaire notre travail [...] » (*Ibid.*, p. 115). Afin de faciliter ce processus, nous avons organisé les thèmes selon les rubriques que nous avons identifiées au chapitre précédent (facteurs socio-affectifs et socio-opératoires), mais également en fonction des signes et facteurs de cohésion ou de délitement.

Toutefois, avant d'exposer nos résultats en tant que tels, nous les contextualiserons en début de chapitre. Pour ce faire, nous brosserons le portrait des différents paramètres de nos trois séances de jeu ayant constitué notre terrain de recherche. Plus spécifiquement, nous traiterons du système de règles et de l'univers fictif auxquels nous avons eu recours, ainsi que les règles alternatives dont nous nous sommes servis. Par la suite, nous présenterons brièvement chacun.e des joueur.se.s.

Une fois cette étape réalisée, nous procéderons à la présentation de nos résultats. Ceux-ci sont le bilan des données que nous avons récoltées lors de nos *focus groups* et lors de la rédaction de notre auto-ethnographie. Afin de contextualiser la présentation de nos résultats, nous avons produit un résumé des trois séances de jeu. Cette synthèse, située dans l'annexe C : *Résumés des séances de jeu*, est directement extraite de notre auto-ethnographie. Nous analyserons et interpréterons ces éléments dans le chapitre suivant : *Interprétation des résultats*.

#### 4.1 Paramètres des séances de jeu

Cette section sera consacrée aux paramètres de la campagne de jeu et sur la préparation en amont que nous avons effectué à titre de MJ. Nous reviendrons sur le système de jeu auquel nous avons eu recours, présenterons l'univers fictif qui nous a inspiré, traiterons de la notion de « *homebrew* » et présenterons les joueur.se.s anonymisé.e.s à travers leurs personnages.

##### 4.1.1 Le système de jeu : *Dungeons & Dragons*

Dans le cadre de ce terrain de recherche, nous avons eu recours à la cinquième édition du JDR *Dungeons & Dragons (D&D)* (Mearls, Crawford *et al.*, 2014). Diverses raisons ont influencé cette décision. Tout d'abord, *D&D* est un système de jeu assez connu, qui a su investir la culture populaire. Il s'agit également du système de jeu auquel l'ensemble des participant.e.s était le plus familier, même si nous rappelons que sa connaissance ne faisait pas partie des critères d'inclusion lors du recrutement. Et puisque nous étions, toujours en notre qualité de MJ, nous aussi familier avec ce

système, nous avons jugé que notre maîtrise des règles faciliterait notre fonction d'arbitre. Nous avons également choisi d'avoir recours à ce système de jeu connu de tous car nous estimions qu'il faciliterait le terrain de recherche en évitant une longue explication des règles, nous permettant ainsi de nous focaliser sur le MJ en tant que tel.

#### 4.1.2 L'univers de jeu : Warcraft

L'aspect narratif de la partie s'inscrit dans la foulée de la sortie du *massively multiplayer online role-playing game*<sup>21</sup> (MMORPG) « *World of Warcraft Classic* » (Blizzard Entertainment) le 26 août 2019. Il s'agit d'une réédition visant à offrir l'expérience originale du MMORPG tel qu'il était en 2004. Nous avons décidé d'ancrer le récit dans l'univers de *Warcraft* pour deux raisons. Tout d'abord, nous sommes personnellement très à l'aise avec cet univers. Ensuite, nous souhaitons embrasser le phénomène culturel que la revisite de ce jeu représentait.

Le recours à un univers narratif déjà établi offre divers avantages. Il permet notamment d'éviter la phase de « *world building* » qui souvent demande le plus de ressources et d'énergie au MJ. Les lieux, les personnages, les factions de même que les aspects politiques qui les réunissent ou les divisent existent déjà et il ne suffit plus au MJ que d'en faire interagir les divers éléments. En d'autres mots, nous avons agi en tant que 2e auteur (Hammer, 2006, p. 70-71).

Pour les joueur.se.s maîtrisant l'univers en question, il est plus facile de « s'ancrer » dans une même « conception » de l'environnement fictionnel. Or, comme nous le

---

<sup>21</sup> « Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur »

présenterons plus tard, ce n'était pas l'ensemble des participant.e.s qui possédaient des connaissances approfondies des éléments narratifs du monde de *Warcraft*. Cette disparité de connaissances au sein du groupe a grevé la cohésion de groupe. Cet aspect serait traité en détail lors de l'analyse. Lors de la présentation de nos résultats et de notre analyse, nous traiterons plus en profondeur des effets qu'aura eu cette absence de savoir préalable chez certain.e.s joueur.se.s.

#### 4.1.3 Règles alternatives, recours au « *homebrew* »

Afin de faciliter l'intégration à l'univers fictif de *Warcraft*, nous avons décidé d'avoir recours au manuel « *homebrew* » : *Warcraft Heroes Handbook v2*<sup>22</sup>. Le terme, qui fait à l'origine référence au brassage amateur de la bière, est utilisé afin de concevoir des suppléments de règles alternatives, créées, testées et distribuées par les communautés rôlistes. Il s'agit ainsi de règles non officielles. Dans le cas de *D&D*, un matériel est dit *homebrew* dès qu'il présente des éléments non couverts dans les publications officielles développant le jeu : « *Any content within a Dungeons and Dragons game that cannot be found in an official rulebook.* » (Seikaly<sup>23</sup>). *Wizard of the Coast* encourage d'ailleurs le recours à ce type de règles, permettant même aux utilisateur.rice.s de sa plateforme numérique *D&D Beyond* de les intégrer à la gestion de leurs parties<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> <https://www.gmbinder.com/share/-LFhhtssjN-teWCOregn>

<sup>23</sup> <https://catsanddice.com/dnd-5e-homebrew-beginners-guide/> Il convient de mentionner qu'il s'agit ici d'une source non scientifique. Le terme « *homebrew* » pour désigner les éléments non couverts dans les publications officielles est issu du jargon de la pratique rôliste et ne semble pas, à notre connaissance, avoir fait l'objet d'une étude approfondie.

<sup>24</sup> <https://www.dndbeyond.com/homebrew>

#### 4.1.4 Les joueur.euse.s et leurs personnages

Bien que ce mémoire se concentre principalement sur la pratique de MJ, nous allons tout de même nous attarder à décrire les joueur.euse.s. Nous justifions cette démarche en fonction du fait que, tel que nous l'avons démontré plus tôt, les rôles du.de la MJ se font en fonction d'une rétroaction constante entre celui.le-ci et les joueur.se.s.

En tout, cinq joueur.se.s ont participé à la partie de JDR. Dans cette section, nous décrirons brièvement chacun.e d'entre eux.lles. Afin de conserver l'anonymat des participant.e.s joueur.se.s, nous aurons recours aux noms de leurs personnages.

##### 1. **Gundrick** Graveless – Réprouvé (Humain, mort-vivant), Magicien.

Avant le début de la campagne, le.a joueur.se n'était pas très familier.ère avec l'univers fictif, mais a entrepris de faire des recherches de son côté. Gundrick a participé à quelques campagnes de JDR par le passé, mais dans une moindre mesure que Ra'shavi et Aténion.

##### 2. **Brok** *Plaintamer* – Tauren, Chasseur.

Il.elle n'était pas familier.ère avec l'univers fictif et apprenait les divers éléments au cours des séances de jeu. Le.a joueur.se s'était antérieurement essayé au JDR sur table à une seule occasion.

##### 3. **Croum** *of the Frostwolf* – Orcque, Guerrière.

Comme le.a joueur.se de Brok, il.elle n'était pas familier.ère avec l'univers fictif et apprenait les divers éléments au cours des séances de jeu. De la même façon, Croum n'avait participé qu'une seule autre fois à une séance de JDR par le passé.

##### 4. Zuun'ma **Ra'shavi** – Trolle de la Tribu Zandalari, Druidesse.

Ayant joué depuis de nombreuses années au jeu *World of Warcraft*, Ra'Shavi connaît l'univers fictionnel de la partie. Le.a participant.e a également déjà participé à plusieurs campagnes de JDR et en a testé différents systèmes. Il.elle possède une bonne expérience du loisir.

## 5. **Aténion** *Dawnstar* – Elfe de Sang, Paladin.

Le.a joueur.se d'Aténion a également participé dans le passé à plusieurs parties de JDR. Il.elle est familier.ère avec l'univers fictionnel de la partie, car il.elle a joué aux jeux vidéo *World of Warcraft* et *Warcraft III*. À l'image du.de la joueur.se de Ra'shavi, Aténion connaît une variété de systèmes de JDR et a participé à plusieurs campagnes. Il.elle est donc familier.ère avec le loisir.

## 4.2 Présentation des résultats

Nos résultats ont été organisés de la manière suivante. Tout d'abord, nous avons classé nos thèmes en fonction de sept rubriques basées sur les facteurs socio-affectifs et socio-opérateurs de la cohésion de groupe identifiés par Oberlé (2016, p. 62 - 66).

Les cinq premières rubriques se rapportent aux facteurs socio-affectifs :

1. Objectifs communs ou l'attrait du but commun (*Ibid.* p. 62-63). Il s'agit de l'équivalence des objectifs des membres du groupe. En plus d'être partagé, le but doit être compris de la même manière par tous.te.s les membres du groupe pour qu'il y ait une cohésion.
2. Co-construction du récit ou l'attrait de l'activité collective (*Ibid.* p. 63). Il s'agit du moyen d'atteindre le but commun, mais également la satisfaction intrinsèque ressentie par l'action en tant que telle dans l'optique où elle est partagée par les membres du groupe. Dans le cadre du JDR, il va s'agir de la co-construction du récit (Roux, 2016, p. 3).
3. Sentiment d'efficacité collective ou l'attrait de l'engagement collectif (Oberlé, 2016, p. 62). Il se définit comme étant le goût de s'impliquer ensemble dans une activité qui demande une coordination de plusieurs individus. La cohésion qui en résulte est souvent liée à un sentiment d'« efficacité collective » (Bandura, 2003 dans *Ibid.*).
4. Appartenance au groupe ou l'attrait de l'appartenance au groupe (*Ibid.*). Elle consiste à rechercher la présence d'autrui et de satisfaire un besoin d'appartenance. Lorsque ce besoin est partagé avec les autres membres du groupe, une cohésion en découle. Dans le cadre de notre terrain de recherche, nous avons constaté que l'appartenance au groupe « en jeu » était tout aussi importante.

5. Social et humour ou l'attrait pour les personnes du groupe (*Ibid.* p. 64). Il s'agit tout simplement des affinités entre les membres du groupe. Ces formes de complicité peuvent se manifester par les interactions entre les personnes du groupe ou par l'humour.

Les sixième et septième rubriques sont quant à elles fondées sur les facteurs sociaux-opératoire :

6. Rôles des joueur.se.s ou l'émergence, distribution et articulation des rôles (*Ibid.* p. 65). Cet ensemble se caractérise comme étant la présence d'un système de rôles défini et commun au sein d'un groupe.
7. Rôles du/de la meneur.se de jeu. Cette dernière rubrique prend également sa source dans l'émergence, distribution et articulation des rôles (*Ibid.*) mais se concentre plus spécifiquement sur ceux se rapportant aux MJ.

Nous avons réparti, à l'intérieur de ces rubriques, les différents thèmes principaux que nous avons relevés lors de notre analyse. Ceux-ci sont déclinés en thèmes secondaires qui sont accompagnés d'extraits d'unité(s) de signification afin de les contextualiser. En tout, nous avons recensé 27 thèmes principaux et 29 thèmes secondaires. Nos tableaux de prendront prennent la forme suivante :

Rubrique	
Thème principal	
Thème(s) secondaire(s) (Cohésion ou délitement)	Unité(s) de signification

Nous procéderons, en un premier temps à l'exposition des thèmes se rapportant à des signes et facteurs de cohésion. Par la suite, nous représenterons les mêmes rubriques, mais cette fois-ci avec des thèmes caractérisant des signes et facteurs de délitement.

#### 4.2.1 Signes et facteurs de cohésion

Pour commencer, les cinq prochaines rubriques qui vont suivre sont toutes basées sur les facteurs socio-affectifs d'Oberlé (2016).

##### 4.2.1.1 Objectifs communs — Cohésion — Socio-affectif

<b>Objectifs communs — Socio-affectif</b>	
<b>Sentiment de progression dans les objectifs narratifs</b>	
Les joueur.se.s ont l'impression que le groupe progresse ensemble dans le récit.	(Entretien – séance 01) <b>Gundrick</b> – « C'était <i>nice</i> . Genre il y a quand même eu du développement [Sic]. »
	(Entretien – séance 01) <b>Croum</b> – « Puis l'histoire a avancée, je trouvais ça chouette [Sic]. »
	(Entretien – séance 02) <b>Gundrick</b> – « Il y a tellement eu de développement puis d'affaires qui s'est passées que j'étais comme "whoooo" [...] on peut cocher une case. [...] on a progressé [Sic]. »
<b>Représentation et état d'esprit partagés à l'endroit du jeu</b>	
Les non-dits lors d'une partie de jeu de rôle sur table.	(Entretien – séance 01) <b>Aténion</b> – « J'ai l'impression qu'on a tous la même "représentation" dans notre tête de ce que c'est la partie puis de ce que ça représente pour chacun d'entre nous. [...] il n'y a personne qui vient ici et qui se dit genre : "Moi mon but, c'est de foutre la marde", pas dans le bon sens du terme [Sic]. »
<b>Combats comme attente des joueur.se.s</b>	
La présence de combat à la troisième séance de jeu a été bien reçue par les joueur.se.s.	(Entretien – séance 03) <b>Brok</b> – « Ça été <i>fun</i> de retourner dans l'aspect "combat" de cette partie-là avec le premier <i>encounter</i> au début qui était vraiment <i>fun</i> aussi [Sic]. »
	(Entretien – séance 03) <b>Gundrick</b> – « On a eu un <i>encounter</i> de combat, c'était <i>fun</i> [Sic]. »

## 4.2.1.2 Co-construction du récit — Cohésion — Socio-affectif

<b>Co-construction du récit — Socio-affectif</b>	
<b>Participation au récit</b>	
Satisfaction de participer à la co-construction d'un récit.	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 01)</p> <p><b>MJ</b> – « J'introduis le PJ d'Alexandra Hearthspell. [...] Afin de rendre sa présence plus naturelle, j'avais choisi en amont d'établir un lien avec Gundrick : les deux se sont rencontrés à l'école de magie du temps de leur étude. Rapidement, les autres joueur.se.s s'approprient leur relation en établissant qu'Alexandra entretient des liens romantiques avec Gundrick. [...] Maintenant que les joueur.se.s ont établi tous.te.s ensemble qu'il existait une certaine tension romantique entre Alexandra et Gundrick, cette notion se cimente d'elle-même dans le récit. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 02)</p> <p><b>Croum</b> – « Je me sens investi[e] dans tout ça, parce que là notre histoire elle a avancée puis là je ne vais pas vouloir qu'on meure ! Puis j'ai un réel but là-dedans [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 02)</p> <p><b>Brok</b> – « Apprendre qu'on s'est fait jouer dans le dos pas par un "pnj", mais quelqu'un qui est au sein de la <i>game</i>, qui participe activement, mais c'était comme : "Wow" [Faisant référence à la trahison d'Aténion] [Sic]. »</p>
<b>Liberté interprétative</b>	
Satisfaction des joueur.se.s de pouvoir interpréter leur personnage comme bon leur semble (agentivité narrative).	<p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Brok</b> – « On a essayé de "<i>Mission impossible</i>" notre <i>way</i> dans une conversation qu'on n'était pas censé écouter. C'était cool [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Ra'shavi</b> – « On voit le rail que tu mets devant nous pour que l'histoire avance, mais on ne se sent jamais obligé de le suivre à 100 % tu sais. [...] c'est quelque chose que je trouve vraiment <i>fun</i> justement que : je me suis senti[e] libre dans la "game" [Sic] »</p>
<b>Liberté d'action et appréciation de moments « gratuits »</b>	
Jouer sans objectifs précis.	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 01)</p> <p><b>MJ</b> – « Croum, lors de l'entretien de groupe, affirme avoir apprécié.e la liberté de cet échange "gratuit", particulièrement le fait que je ne m'y oppose pas. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Croum</b> – « [...] nous laisser la liberté d'avoir ce genre de réaction là. Parce que ce n'est pas (pause) parce que je pense que ce n'est pas des moments forcément utiles où qui vont faire avancer forcément l'histoire et qui sont "nécessaire". Mais ils nous permettent d'avoir justement du plaisir et plein de... de vivre des belles choses de ce type-là. Donc c'est de nous laisser les avoirs par le temps puis des réactions de "<i>roleplay</i>" que toi aussi tu fais aussi avec tes personnages [Sic]. »</p>
<b>Interprétation logique des personnages</b>	
Incarné son personnage en accord avec ses actions, de manière à se positionner dans l'univers narratif de la partie.	<p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Ra'shavi</b> – « [...] au début de la <i>game</i> on avait me semble une pas pire cohésion, c'était le "<i>nope moment</i>" devant l'abomination, tu sais. [...] J'ai aimé la réaction de Croum, Brok puis moi. Je trouve que c'était cool, c'est "<i>in character</i>" [...] [Sic] »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Croum</b> – « J'ai l'impression que les moments de cohésion que l'on a nommés, principalement c'est surtout des moments de réactions ou de... de... C'est ça des moments de personnage plutôt [Sic]. »</p>

	<p align="center"><b>(Entretien – séance 01)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « [...] je me sens encore à l'aise de prendre des décisions débiles de temps en temps, mais je pense que c'est plus aussi dans la mesure où ça respecte ce que mon personnage fait [Sic]. »</p>
<p align="center"><b>Évènements mémorables vécus collectivement</b></p>	
Satisfaction de vivre des moments mémorables ou intenses en groupe.	<p align="center"><b>(Entretien – séance 01)</b></p> <p><b>Croum</b> – « J'étais sûr qu'on était poursuivi par un gros méchant qui allait genre toute nous tuer. [...] et puis finalement c'était Aténion qui était vraiment qui était vraiment "décalissé". [...] Alors c'était vraiment un beau moment [Sic]. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « Aussi, genre "Oh shit !" Oui c'est drôle ce qui s'est passé [Faisant référence à l'apothicaire mort], mais " "Jesus Christ" il y a des chances qu'ont meurent là" [Sic]. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 03)</b></p> <p><b>Brok</b> – « Aussi le choix de l'ennemi en tant que tel. [...] C'était un ennemi vraiment, mais vraiment intimidant [Sic]. »</p>
<p align="center"><b>Initiative des joueur.se.s</b></p>	
Aténion propose une solution narrative pour expliquer la trahison de son personnage.  (Également présente dans la rubrique « Appartenance au groupe »)	<p align="center"><b>(Auto-ethnographie – séance 03)</b></p> <p><b>MJ</b> – « Aténion m'a contacté afin de me proposer une solution élégante à notre problème narratif. Il.elle m'a suggéré de reprendre la thématique d'Aténion, en tant que traître, et de l'inverser. Pourquoi ne pas faire en sorte que finalement, l'Aténion de la dernière partie n'était en fait... pas Aténion ? Pourquoi ne pas dire qu'il s'agissait plutôt d'un double, d'une copie ténébreuse destinée à infiltrer le groupe. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 03)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « Quand j'ai réfléchi à ça, je m'étais posé la question, comme : "comment ramener ça à quelque chose de connu et de plus normal ?" [Sic]. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 03)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « Ouais, c'est vrai que le début de la <i>game</i> était vraiment bien fait. Puis ça expliquait quand même plusieurs choses qui se sont passées dernièrement de façon satisfaisante pour moi en tout cas. J'étais comme : "Ah ouais OK. Nice." [Sic]. »</p>

#### 4.2.1.3 Sentiment d'efficacité collective — Cohésion — Socio-affectif

<p align="center"><b>Sentiment d'efficacité collective — Socio-affectif</b></p>	
<p><b>Épreuves collectives</b></p>	
Collaboration des membres du groupe afin de faire face aux épreuves proposées par le MJ.	<p align="center"><b>(Entretien – séance 01)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « J'ajouterais ça : nous présenter des enjeux. Tu sais, c'est tes descriptions et puis tes obstacles si l'on veut qui vont faire que nous on va démontrer ou pas de la cohésion [Sic]. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Brok</b> – « Puis... Tu sais j'ai vraiment aimé que... La plupart des <i>calls</i> qu'on a faits se sont comme réalisés. [...] Ça veut dire qu'on est <i>smart</i> dans le fond [Sic]. »</p>
	<p align="center"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « J'ai vraiment beaucoup aimé quand moi et Croum on pistait ensemble [...] [Sic] »</p>

Combats	
Collaboration des membres du groupe afin de combattre des ennemis administrés et incarnés par le MJ.	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 01)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « Tu sais en général, dans les <i>encounters</i> c'est sûr que là c'est là qu'on sent le plus la cohésion [...] quand il y a un tour et toute, tout le monde va dans le même... avec le même objectif [Sic]. »</p> <p><b>Croum</b> – « Dans le même sens [Sic]. »</p>
	<p style="text-align: center;"><b>(Verbatim – séance 03)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « Si seulement tu pouvais toucher [Sic]. »</p> <p><b>Aténion</b> – « Si tu roules bien [Sic]. »</p> <p><b>Brok</b> – « <i>Gyys</i>, j'ai besoin de vous OK ? J'ai besoin, j'ai besoin de votre énergie [Sic]. »</p> <p><b>Gundrick</b> – [Incompréhensible] [Est excité.e]</p> <p><b>Ra'shavi</b> – « Il.elle va faire ça [Deviens incompréhensible] [Sic]. »</p> <p><b>Aténion</b> – « J'envoie toute ma concentration à Brok [Sic]. »</p> <p><b>Brok</b> – « J'ai besoin de votre énergie vitale [Sic]. »</p> <p><b>MJ</b> – « Pense au pouvoir de l'amitié pendant que tu encoches ta flèche. [Rires] [Sic] »</p> <p><b>Brok</b> – « OK. » [Roule, 25, touche]</p> <p><b>Aténion</b> – « WOOOOHHHH ! [Sic] »</p> <p><b>Gundrick</b> – [Bras dans les airs]</p> <p><b>Aténion</b> – « "<i>Finish him</i>" ! [Sic] »</p> <p><b>MJ</b> – « C'est bon. Tu lui tires la flèche entre les deux yeux et il se désintègre [Sic]. [Imite un monstre qui meurt] »</p> <p><b>Brok</b> – « Yes ! "MVP !" [Sic] »</p>

#### 4.2.1.4 Appartenance au groupe — Cohésion — Socio-affectif

Appartenance au groupe — Socio-affectif	
<b>Réintégration au groupe</b>	
Aténion propose une solution narrative pour et réintégrer le groupe.  (Également présente dans la rubrique « co-construction du récit »)	<p style="text-align: center;"><b>(Auto-ethnographie – séance 03)</b></p> <p><b>MJ</b> – « Aténion m'a contacté afin de me proposer une solution élégante à notre problème narratif. Il.elle m'a suggéré de reprendre la thématique d'Aténion, en tant que traître, et de l'inverser. Pourquoi ne pas faire en sorte que finalement, l'Aténion de la dernière partie n'était en fait... pas Aténion ? Pourquoi ne pas dire qu'il s'agissait plutôt d'un double, d'une copie ténébreuse destinée à infiltrer le groupe. »</p>
	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 03)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « Quand j'ai réfléchi à ça, je m'étais posé la question, comme : "comment ramener ça à quelque chose de connu et de plus normal ?" [Sic]. »</p>
	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 03)</b></p> <p><b>Ra'shavi</b> – « Ouais, c'est vrai que le début de la <i>game</i> était vraiment bien fait. Puis ça expliquait quand même plusieurs choses qui se sont passées dernièrement de façon satisfaisante pour moi en tout cas. J'étais comme : "Ah ouais OK. <i>Nice</i>." [Sic]. »</p>

## 4.2.1.5 Social et humour — Cohésion — Socio-affectif

Social et humour — Socio-affectif	
<b>Socialiser</b>	
Satisfaction à socialiser lors des séances de jeu. (Particulièrement en période de confinement en raison de la Covid-19).	(Auto-ethnographie – séance 01)
	<b>MJ</b> – « Il.elle.s discutent entre eux.lles. J’ai le sentiment que j’aurais pu laisser les participant.e.s discuter pendant longtemps avant de commencer la séance. »
	(Entretien – séance 02)
	<b>Aténion</b> – « Moi, ça fait partie de mon expérience de venir puis de dire ce qui me passe par la tête. [...] Je suis là pour communiquer [...] [Sic] »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Brok</b> – « Tu sais. Je veux dire. Moi personnellement j’ai du “fun” à faire cette <i>game</i> -là puis... Je n’ai rien d’autre à foutre ces temps-ci à part ça. [Tout le monde rit] [...] C’est quelque chose que j’anticipe tu vois ? [Sic] »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Ra’shavi</b> – « Ben moi, oui, mon point de référence est <i>weird</i> , mais tu sais, c’est pas mal un des seuls face-à-face que j’ai avec d’autres gens, autre quand tu sais je vais au dépanneur où à l’épicerie. Fais que ouais ça m’aide quand même pour ça là. [Sic] »
<b>Moments d’interprétation de personnage drôle</b>	
Moment d’humour (en jeu) lors de l’interprétation de personnage.	(Auto-ethnographie – séance 01)
	<b>MJ</b> – « Gundrick, méfiant du conseiller, confirme que la dirigeante est bel et bien absente avant d’annoncer tout haut : “OK on va repasser alors !” [Sic] avant de quitter la salle laissant pantois l’ensemble de la pièce. Tou.te.s éclatent de rire. Ce moment sera par la suite décrit comme un moment mémorable de la partie, car la réaction de Gundrick a surpris tout le monde. »
	(Entretien – séance 01)
	<b>Aténion</b> – « Moi mon élément marquant c’est Gundrick puis le Conseiller véreux [Pouffe] [Sic]. » <b>Gundrick</b> – [Rire] <b>Aténion</b> – « Genre le meilleur bout de l’histoire. “Est où la Reine ?” “Elle est partie” “OK. Bye.” [Sic] » [Tout le monde rit] <b>Aténion</b> – « Meilleure interaction de la <i>game</i> [Sic]. » <b>Brok</b> – « On va revenir demain [Sic]. » (Imitant Gundric)
	(Entretien – séance 02)
	<b>Aténion</b> – « [...] mon moment que je vais me rappeler le plus, c’est la fois où Croum [la PJ] a écrasé l’apothicaire, pas rapport. [...] ces “mèmes” là qu’on fait dans la <i>game</i> moi c’est ça qui vient me faire que. C’est pour ça que je vis, tu sais ? [...] c’est pour le moment où l’apothicaire il rentre puis qu’on est capable de dire “c’est un troll des cavernes !” [...] la fois où tu as mis la <i>tune</i> de Seigneur des Anneaux [...] c’est pour ces moments-là que je vis à <i>D&amp;D</i> . C’est pour le moment où je peux dire “ <i>There can only be one Lich King</i> ” [Sic]. »
	<b>Brok</b> – « Et ma hache ! [Sic] » [Imitant le personnage fictif de Gimli]
	<b>Aténion</b> – « C’est ça ! [Rire] [Sic]. »

Faire des blagues	
Les joueur.se.s et le meneur de jeu font des blagues ensemble.	(Entretien – séance 01)
	<b>Brok</b> – « [en taquinant Gundrick] mais tu n’as rien fait pendant le combat [Sic]. »
	(Entretien – séance 01)
	[Pendant qu’Aténion parle, Ra’shavi met une image de Gundrick sur une chauve-souris dans le <i>Discord</i> du groupe] <b>Brok</b> – [rire] <b>Aténion</b> – « Mon Dieu... (Rire) Excusez [Sic]. »
	(Entretien – séance 01)
	<b>Brok</b> – « [...] tu pourrais être comme “OK soyons sérieux”, mais tu renchéris et ça fait qu’on... qu’on... (pause) on part à rire puis on a du “fun”, mais en même temps, je veux dire, c’est contrôlé là. Fait que c’est, je pense que ça aide à justement... Parce que si tu aurais une réaction un peu plus... [...] “atténuée” notre envie de justement avoir du <i>fun</i> avec ça. Ben ça nous séparerait dans le fond : “DM versus joueurs”. Mais comme puisque tu renchéris, ça fait qu’on fait ça ensemble [Sic]. »
	(Entretien – séance 02)
	<b>Brok</b> – « Puis ça fait un bout qu’on n’a pas “ <i>level up</i> ” ! [Sic] » (Tout le monde rit)

Maintenant que nous venons de présenter les rubriques socio-affectives, nous allons nous attarder sur les deux dernières qui se rapportent aux facteurs socio-opérateurs.

#### 4.2.1.6 Rôles des joueur.se.s — Cohésion — Socio-opérateur

Rôles des joueur.se.s — socio-opérateurs	
Répartition des rôles	
Les joueur.se.s se partagent différents rôles entre-eux.lles.	(Entretien – séance 02)
	<b>Croum</b> – « Je trouve ça quand même drôle que comme Ra’shavi soit super bon[.ne] en diplomatie. [...] Moi je trouve qu’il[.elle] a toujours les bons mots pour comme [rire] pour faire des discours qui rendent les personnages plus calmes. Tu sais, moi j’ai le don des rendre agressif[.ve.s] puis lui[.elle] on dirait qu’il[.elle] dédramatise la situation [Sic]. » [...]
	<b>Gundrick</b> – « Les deux vont bien ensemble, Croum il[.elle] active les affaires, Ra’shavi les désactive [Sic]. »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Brok</b> – « Je pense que vraiment tout le monde a eu son rôle à jouer là-dedans. [...] Juste si on compte la partie où Ra’shavi il.elle a genre, s’est transformé.e en rat pour infiltrer le donjon. [...] où Aténion faisait juste comme “ <i>FBI ! Open up !</i> ” puis genre il.elle était flamboyant.e et tout puis il.elle avait l’attention de tout le monde pendant que nous on faisait juste “ <i>Let’s go on rentre puis on y va</i> ” [Sic]. »

Inclusion des membres du groupe	
Volonté de ne pas « prendre trop de place » et de laisser tout le monde intervenir lors des séances de jeu.	(Entretien – séance 02)
	<b>Gundrick</b> – « [...] je pense que certaines personnes commençaient à trouver ça un peu long et plate parce que ça cliquait juste moi et Aténion là à un moment donné. [...] Je ne veux pas que les gens genre ne veuillent pas interagir. Je veux que les gens genre “rentrent” puis... Comme je ne veux pas que les gens fassent comme “Aaah euh. Il.elle n’arrête pas de parler puis il.elle n’arrête pas de jouer. Je vais le laisser faire puis je ne vais pas intervenir [Sic].” [...] »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Ra’shavi</b> – « Moi, j’ai aimé mon infiltration. À part que vers la fin je sentais que ça devenait long, ben surtout plus pour les autres je trouve. [...] il y a eu des petits bouts ou j’avais l’impression d’être le seul à jouer [...] j’ai essayé justement de faire ça <i>short and sweet</i> pour cette partie-là [Sic]. »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Ra’shavi</b> – « [...] je ne veux pas être le <i>shots-caller</i> [...] C’est plus comme moi, Gundrick puis Aténion les <i>shots-callers</i> . Je pense que c’est normal parce que tu sais Brok et Croum sont pas mal moins à l’aise avec l’univers [Sic]. »
Coordination du groupe	
À la fin de la dernière séance de jeu, les joueur.se.s font le point sur la coordination du groupe (une cohésion de groupe en jeu s’est construite, mais n’a pas atteint son plein potentiel)	(Entretien – séance 03)
	<b>Aténion</b> – « Je nous considère encore en début de campagne. Dans le sens que clairement, on n’a pas encore trouvé notre style de jeu “ <i>playgroup</i> ” ensemble. On commence à être à l’aise [Sic]. »
	<b>Ra’shavi</b> – « Hum hum. On commence à avoir une certaine cohérence là. Mais c’est vrai que... ce n’est pas encore <i>full</i> [Sic]. »

#### 4.2.1.7 Rôle du.de la meneur.se de jeu — Cohésion — Socio-opérateur

Rôles du.de la MJ — socio-opérateurs	
Arbitre	
Rappel aux objectifs communs.  Attentes des joueur.se.s que le.a MJ ramène le groupe à l’ordre.	(Entretien – séance 02)
	<b>Gundrick</b> – « Oui moi ça me va quand tu nous ramènes à l’ordre, je veux dire, la plupart du temps c’est parce que — je pense pareil aussi puis je suis comme : “ouais c’est vrai que ça fait longtemps qu’on niaise” [Sic]. »
	(Entretien – séance 02)
	<b>Brok</b> – « Je dirais aussi que tu nous as comme plus souvent ramenés à l’ordre. Cette <i>game</i> -là, et puis c’est une bonne affaire parce qu’avec le nombre d’événements qui se sont passé... genre [Pause] ça nous a permis de passé au travers avec le temps qu’on a. [...] Ça revient au bon fonctionnement de la game selon moi [Sic]. »
	(Entretien – séance 03)
	<b>Aténion</b> – « C’est correct tu sais si après cinq minutes de débat tu nous dis “OK on prend une décision” [...] “OK, prenez une décision. Vous avez ces trois choix-là.” tu sais [Sic] ? »

Donner les bonnes informations.	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « Puis même je dirais quand tu as ramené à l’ordre quand moi et Gundrick on n’avait pas compris la même affaire finalement puis là tu as dit “OK les trucs...” ça fait partie de tes rôles. [...] toi tu as dit : “Non regarde voici l’information” [Sic]. »</p>
<b>Auteur</b>	
<p>Décrire l’univers fictif et les actions s’y déroulant.</p> <p>Orienter les joueur.se.s à travers les « carrefours narratifs » (Caïra, 2007, p. 141).</p>	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Croum</b> – « Je trouve que c’est vraiment euh... Je trouve que c’est ça un peu le, le côté “baguette magique” de ton rôle là. Parce que sinon tu pourrais être plus un personnage passif. Mais c’est ça qui fait que ça roule bien puis qu’on est capable d’avancer c’est justement que... tu observes et là une fois de temps en temps tu fais comme “OK on s’oriente là.” “Wouah” puis là ça fonctionne ». Mais tu sais le fait que tu ne le fasses pas trop souvent ça fait qu’on a quand même de la liberté. Puis quand tu le fais, on fait « Oups là c’est vrai que c’est important. » [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>MJ</b> – « Mettons pour l’espèce de <i>timeskip</i> bizarre quand vous étiez rendu à poursuivre les traces de cheval pi là je vous ai ramené puis euh... Dans la salle du trône puis tout ça [Sic]. »</p> <p><b>Croum</b> – « J’étais content[.e] [Sic]. »</p> <p><b>Ra’shavi</b> – « Moi je ne suis vraiment pas choqué[.e] ce n’est pas de problème [Sic]. »</p> <p><b>Croum</b> – « J’étais content[.e] que tu <i>twistes</i> la timeline pour ça [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Croum</b> – « [...] faire l’histoire, nous orienter, être un peu un narrateur qui doit nous montrer où on s’oriente. Puis tu as l’autre côté où c’est nous réorienté quand on se perd puis vraiment un peu mettre ton pied à terre. [...] tu es un peu le chef [...] un peu comme la personne flotte en haut de nous, qui une fois de temps en temps vient mettre son grain de sel pour nous aider [Sic]. »</p>

#### 4.2.2 Signes et facteurs de délitement

Bien que nous ayons été en mesure d’observer de nombreuses manifestations de cohésion, nous avons également été témoin de plusieurs instances de délitement. Les rubriques qui seront exposées plus bas sont identiques à celles présentées précédemment, mais seront composées de thèmes différents se rapportant à des signes et facteurs de cohésion. Nous garderons le même ordre et commencerons donc par les facteurs socio-affectifs.

## 4.2.2.1 Objectifs communs — Délitement — Socio-affectif

Objectifs communs — Socio-Affectifs	
Choisir les objectifs en groupe (en jeu)	
La difficulté du groupe à s'entendre sur les objectifs « en jeu ».	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 02)</p> <p><b>MJ</b> – « Ce qui ressort de cette scène, c'est la discordance au niveau des objectifs entre les joueur.se.s. D'un côté, Ra'Shavi tient à se concentrer sur la récupération de l'artéfact, tandis que le reste du groupe ne s'est pas encore décidé sur la marche à suivre. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 03)</p> <p><b>Ra'shavi</b> – « [...] moi aussi j'ai vraiment le "feeling" qu'on perd notre temps à décider ce qu'on veut faire. Fais que c'était pour ça que j'étais comme "OK là on fait quelle quest ?" [Sic] »</p>
Trop d'objectifs à la fois proposés aux joueur.se.s.	<p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Aténion</b> – « Mais je pense qu'on va avoir des décisions sur : "Qu'est-ce qu'on va prioriser ?" [...] je suis comme : "fuck. Là on a trois <i>shits</i>" à faire. » [...] je pense qu'on va avoir des décisions à prendre sur : « Qu'est-ce qu'on va prioriser ? » [Sic] »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Gundrick</b> – « Là, on a trois <i>shits</i> à faire. On va-tu tout faire ? Parce que... ouais tu sais c'est <i>fun</i> avoir des options, mais j'ai l'impression que finalement... On ne se <i>ground</i> plus non plus [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 02)</p> <p><b>MJ</b> – « [...] j'ai trop créé de branches narratives et les joueur.se.s se sentent perdu.e.s et semblent jusqu'à un certain point désengagé.e.s. »</p>
Horizon d'attente non comblée	
Absence de combats (« encounter ») marquant lors des deux premières séances de jeu.	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 01)</p> <p><b>MJ</b> – « Les joueur.se.s se disent prêt.e pour que la prochaine partie soit plus intense. Il.elle.s s'attendent notamment à des combats. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 02)</p> <p><b>Aténion</b> – « Moi j'ai trouvé que ça a manqué... (pause) ben d'<i>encounter</i> puis d'intensité finalement [...] Je suis encore un peu sur ma faim d'avoir un <i>encounter</i> [...] je trouve que là ça fait comme 2 <i>games</i> que ce n'est pas très intense [Sic]. [...] »</p>

## 4.2.2.2 Co-construction du récit — Délitement — Socio-affectif

Co-construction du récit — Socio-affectif	
Difficultés liées à l'interprétation des personnages	
Appréhension de « mal » interpréter le personnage (et de « nuire » au groupe).	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 01)</p> <p><b>MJ</b> – « Brok et Croum, qui n'ont jamais vraiment joué à la franchise <i>Warcraft</i>, se disent inquiets de faire des erreurs d'interprétations de leur personnage. Ce faisant, il.elle.s semblent avoir éprouvé des difficultés à s'impliquer lors de certains moments narratifs de la partie. »</p>
Appréhension de « mal » interpréter	<p style="text-align: center;">(Entretien – séance 01)</p> <p><b>Croum</b> – « [...] quand moi il faut que je fasse le personnage, ça me stresse. [...] je n'aime pas être sous le "spotlight" tu sais [Sic]. »</p>

le personnage (et de « nuire » au groupe).	<p><b>MJ</b> – « C’est quoi qui te stresse à interpréter ton personnage [Sic] ? »</p> <p><b>Croum</b> – « Euh... Le côté “improvisation” moi que je n’aime pas [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 01)</b></p> <p><b>Brok</b> – « Peut-être que si l’on avait une espèce d’introduction. Tu sais, à mettons qu’on arrive quelque part, on a comme une introduction sure [Sic]... »</p> <p><b>MJ</b> – « La place [Sic]. »</p> <p><b>Brok</b> – « Genre ouais. Mais tu sais comme [Rire] “Montréal a été fondé en [Sic]... [Pouffe] »</p>
--	---

#### 4.2.2.3 Appartenance au groupe — Délitement — Socio-affectif

Appartenance au groupe — Socio-affectif	
<b>Scission du groupe (en jeu)</b>	
Division du groupe au niveau de l’orientation de celui-ci (le choix entre suivre les forces du bien ou du mal).	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Gundrick</b> – « Genre il y a une division. [Pause] À la fin de la <i>game</i> je trouvais que oui, à cause de tout ça un peu puis, je trouvais un peu dommage [Sic]. »</p> <p><b>Brok</b> – « Là, je pense qu’on est en train de confondre le groupe dans le jeu puis le groupe qui joue au jeu [Sic]. »</p> <p><b>Gundrick</b> – « Ben le groupe dans le jeu c’est l’opinion que je viens de donner, le groupe hors-jeu ben je trouve qu’on est toute des joueur.se.s qui vont assez bien ensemble là [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Croum</b> – « [...] il va falloir décider de notre orientation puis qu’il y ait vraiment une discussion de groupe de nos personnages pour savoir où l’on s’oriente puis justement pour rétablir cette... [cherche ses mots] chimie de groupe là [Sic]. »</p>
<b>Justification de l’existence du groupe (en jeu)</b>	
Les joueur.se.s ont de la difficulté à justifier pourquoi leurs personnages devraient encore se tenir ensemble et constituer un groupe (fin de la séance 02).	<p style="text-align: center;"><b>(Auto-ethnographie – séance 02)</b></p> <p><b>MJ</b> – « Seulement, son fameux plan de joindre les forces du mal ne plaisait pas à tou.te.s. Lors des entretiens de groupe, Ra’shavi a même avancé que si cette direction est prise, il serait logique pour lui.elle de changer de personnage. En effet, rien de plus contraire à l’art druidique, dont son personnage suit les préceptes, que celui des forces nécrotiques (morts-vivants). »</p> <p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Ra’shavi</b> – « [...] je ne suis vraiment pas <i>fan</i> de quand les groupes ont besoin de se justifier pourquoi ils sont ensemble, je suis comme “Oui, oui, ça va fait de la nécromancie” je m’en fou, je veux juste qu’on continue à jouer. [...] quand on a besoin d’une raison pour être ensemble, je trouve... C’est là que je décroche là [Sic]. »</p>
<b>Risque d’exclusion du groupe (en jeu)</b>	
Le.a joueur.se est prêt.e à perdre son personnage pour réintégrer le groupe.	<p style="text-align: center;"><b>(Entretien – séance 02)</b></p> <p><b>Aténion</b> – « J’hais ça jouer des personnages qui (balbutiement) des traîtres là ! [...] je déteste jouer des personnages de même en même temps, c’était une belle expérience de jouer ça, ça à confirmer que je n’aimais toujours pas ça. [...] Comme maintenant que tout est dit je suis comme plus “fiou” tu sais ? “Maintenant ils feront ce qu’ils veulent”. “S’il.elle.s ne m’acceptent pas et trouvent que mon plan est de la marde, on va me tuer... bon OK” [D’un ton désinvolte] [Sic]. »</p>

## 4.2.2.4 Social et Humour — Délitement — Socio-affectif

Humour — Socio-affectif	
Manque d'attention	
Parfois, les blagues créent de la frustration chez le meneur de jeu.	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 02)</p> <p><b>MJ</b> – « Le début de la séance est difficile, les joueur.se.s semblent distrait.e.s et font beaucoup de blagues. J'éprouve des difficultés à obtenir l'attention de tou.te.s et à plusieurs reprises, je suis obligé de faire un appel général. [...] Je me sens frustré du début de la séance, j'ai l'impression de me faire interrompre sans cesse. [...] dans ce cas précis, mon sentiment d'agentivité narrative est diminué par les blagues faites sur le récit. »</p>

## 4.2.2.5 Rôle du.de la meneur.se de jeu — Délitement — Socio-opérateur

Rôles du.de la MJ — socio-opérateurs	
Auteur	
<p>Décrire l'univers fictif et les actions s'y déroulant.</p> <p>Perte de l'attention du groupe et de son engagement en raison de mauvaises descriptions.</p>	<p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 01)</p> <p><b>MJ</b> – « Je fais rouler divers jets d'investigation qui échouent tous les uns après les autres, empêchant l'enquête d'avancer. À mesure des échecs, mes rétroactions face aux essais des joueur.se.s commencent à se faire plus espacées, plus laborieuses. Je commence à hésiter. J'ai le sentiment de perdre rapidement l'intérêt du groupe. [...] Croum semble réellement s'ennuyer. Il.elle avoue être en train de regarder des images de chats sur Internet. L'ensemble des joueur.se.s commence à faire des blagues qui ne concernent plus la partie. Il devient évident que je perds le contrôle. Rapidement, les participant.e.s se désengagent de la partie. »</p> <p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 02)</p> <p><b>MJ</b> – « Je distribue rapidement les indices, notamment le fait qu'un témoin a aperçu un elfe la veille donner l'artéfact à un agent de la Liche. Les personnages repèrent également un morceau de tissu déchiré à la branche d'un arbre (qui permettra plus tard de dévoiler Aténion comme le voleur de l'artéfact). Je profite d'une absence d'Aténion (parti.e se chercher quelque chose à grignoter dans la vraie vie) pour donner ces informations au reste du groupe. »</p> <p style="text-align: center;">(Entretien – séance 02)</p> <p><b>Aténion</b> – [...] j'ai trouvé que c'était peut-être un peu « forcé » la découverte puis que ce n'était pas très fluide ou naturel [...] [Sic]. »</p> <p style="text-align: center;">(Auto-ethnographie – séance 02)</p> <p><b>MJ</b> – « [...] Aténion a affirmé.e s'être senti.e floué.e par la tournure des événements. Plus précisément, il.elle a eu le sentiment que j'ai donné trop facilement les preuves aux autres joueur.se.s qu'il.elle était le.a traître »</p>

Dans le prochain chapitre : *Interprétation des résultats*, nous reviendrons sur ces résultats. Nous les analyserons et interpréterons afin de leur donner un sens et répondre à notre question de recherche.

## CHAPITRE V

### INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Dans ce chapitre, nous procéderons à l'interprétation des résultats que nous avons présentés au chapitre précédent. Dans un premier temps, nous décrirons notre procédure d'interprétation en nous appuyant sur les écrits de Mongeau (2008). Par la suite, nous procéderons à l'interprétation, que nous avons divisée selon les mêmes rubriques utilisées lors de la présentation de nos résultats, c'est-à-dire selon les facteurs socio-affectifs et socio-opératoires de la cohésion d'Oberlé (2016, p. 62 - 66). Nous continuerons en discutant des limites de notre analyse, pour ensuite procéder à une synthèse des points majeurs que nous aurons dégagés.

## 5.1 Procédure d'interprétation

La dernière étape de l'analyse thématique est l'interprétation des résultats. Mongeau emploie l'image d'une conversation entre la problématique, le cadre théorique et la question de recherche de façon à « donner un sens ; à répondre à la question ; améliorer le modèle initial ou les hypothèses. » (Mongeau, 2008, p. 118). Selon lui, il existe deux procédures d'interprétation : analogique et séquentielle (ou causale). L'interprétation analogique « repose sur l'utilisation de métaphores, d'homéomorphismes, d'images et d'allégories. », mais peut également prendre l'aspect de « schémas exprimant la structure ou la dynamique d'un phénomène » (*Ibid.*, p. 119-120). Son objectif est de « verbaliser » le phénomène d'une autre manière en « exprimant » les liens entre les thèmes qui le composent. De son côté, la procédure séquentielle (ou causale) « consiste à représenter les liens entre les différents résultats à l'aide d'une chaîne d'événements. Il s'agit ici d'identifier les séquences du type « si... alors... » (*Ibid.*, p. 120). Ces séquences peuvent prendre plusieurs formes (arborescences, organigrammes, diagrammes, etc.). La visée est d'ordonner la séquence des événements menant au phénomène : « Le but est de construire une chaîne logique, en associant des “causes” à un effet ou encore en associant une “cause” à des effets en tenant compte des variables intermédiaires. » (*Ibid.*).

Dans le cadre de notre mémoire de recherche, nous avons opté pour la procédure séquentielle/causale. Nous établirons ainsi des liens entre nos différents résultats de manière à établir les causes de la cohésion de groupe ou de son délitement.

## 5.2 Interprétation des résultats

De prime abord, les résultats que nous avons présentés au chapitre précédent nous indiquent que nous avons assisté à des moments de cohésion au sein du groupe, mais également à des formes de délitement. Cette section sera dédiée à l'interprétation de ces mêmes résultats, de manière à expliquer et identifier en quoi ils ont contribué à la cohésion ou au délitement. La démarche interprétative a été organisée de manière similaire à celle que nous avons utilisée lors de la présentation des résultats. Nous avons divisé nos interprétations selon les sept rubriques basées sur les facteurs socio-affectifs et socio-opératoires de la cohésion de groupe identifiés par Oberlé (2016, p. 62 - 66). Les cinq premières sont rattachées aux facteurs socio-affectifs, tandis que les deux dernières sont liées aux facteurs socio-opératoires.

### 5.2.1 Objectifs communs

L'attrait du but commun se définit comme étant l'équivalence des objectifs pour les membres du groupe, mais également la netteté de ceux-ci. Selon Dyer (1984), la présence d'objectifs communs est centrale à la définition d'une équipe. Une perception similaire des buts contribue à la cohésion au sein d'un groupe. Les entrevues de groupe nous ont permis de constater que les joueur.se.s partageaient plusieurs objectifs. Pour commencer, les participant.e.s ont indiqué à diverses reprises avoir eu l'impression de progresser par rapport aux objectifs narratifs. À ce niveau, il a été fait mention que tou.te.s les joueur.se.s partageaient un état d'esprit similaire face au jeu, qu'il.elle.s partageaient des non-dits. Finalement, il a été verbalisé par le groupe que ses membres partageaient l'attente de participer à des combats lors des séances de jeu. Ces trois éléments ont été des facteurs de cohésion du fait qu'ils étaient compris de la même façon par l'ensemble des participant.e.s.

A contrario, nous avons été témoin de situations où les objectifs n'étaient pas partagés par l'ensemble des joueur.se.s, ce qui a engendré du délitement. Plus précisément, il s'est produit des situations où le groupe, face à plusieurs objectifs distincts, ne parvenait pas à s'entendre sur celui à prioriser. Ultimement, ces circonstances étaient dues au fait que le MJ (nous) avait proposé trop d'objectifs à la fois au groupe. Nous pouvons interpréter cette situation à l'aide de l'approche fonctionnaliste du leadership de Fiedler (1967) (et présenté par Oberlé [2017]) et plus particulièrement le deuxième élément de la situation<sup>25</sup>. Ce qui a retenu notre attention ici est le fait que le JDR offre la possibilité au MJ d'exercer un grand contrôle sur la tâche à accomplir<sup>26</sup>. En tant qu'auteur.rice secondaire, il.elle est en mesure de proposer les péripéties que traverse le groupe de PJ et, donc, de déterminer la structure de la tâche. Dans le cas des séances de jeu qui ont constitué notre recherche, la structure de tâche (Fielder [1967]) que nous avons proposée n'était pas suffisamment précise, car trop de pistes narratives existaient en même temps. Ces conditions ont nui à la clarté des objectifs tout en contribuant à donner l'impression au groupe qu'il n'existait pas d'objectif global. À ce niveau, Oberlé mentionnait que les recherches de Lewin (1948) avaient démontré que les groupes qui vivaient le plus de frustrations étaient habituellement ceux dont le leader.euse manquait : « de structuration et de guidance, rendant difficile la construction d'un but par rapport auquel le groupe aurait pu s'organiser. » (Oberlé, 2017, p. 17).

---

<sup>25</sup> Pour rappel, il s'agit de : « la structure de la tâche à laquelle le groupe s'attèle qui dépend de la clarté des objectifs, de la précision de sa définition, du plus ou moins grand nombre de moyens possibles pour arriver au but, de la spécificité des solutions (unique ou plurielle) ». (Oberlé, 2017, p. 104).

<sup>26</sup> Sans toutefois oublier qu'il est possible pour celui.le-ci d'avoir recours à des modules d'aventure créés par autrui et qu'il est envisageable pour les joueur.se.s d'utiliser leur agentivité pour se créer des « tâches » personnelles.

Un autre facteur de délitement a pris la forme d'horizons d'attente non comblés du côté des joueur.se.s. Plus spécifiquement, ceux.lles-ci ont mentionné.e.s lors des deux premières entrevues de groupe avoir été déçu.e.s qu'il n'y ait pas eu de combats marquants. À la différence du point précédent, ici les participant.e.s partageaient cet objectif, mais celui-ci n'as pas été actualisé par le MJ (nous). Il ressort de cette situation qu'une portion d'efficacité faisait défaut à notre leadership au sens où notre direction des deux premières séances de jeu ne cadrerait pas totalement avec les normes et valeurs qui unissaient les joueur.se.s, marquées ici par leur volonté de participer à des combats.

### 5.2.2 Co-construction du récit

L'attrait de l'activité collective est le moyen qui permet d'atteindre les buts communs au groupe et la source de satisfaction de faire l'activité en soi. À l'image des buts communs, ce facteur va engendrer une cohésion de groupe s'il est partagé par ses membres. Dans le cadre du JDR, il va s'agir de la co-construction du récit : « Le jeu de rôle de table est une forme de jeu de simulation qui demande à ses joueurs de développer une fiction ludique. » (Roux, 2016, p. 3). Au cours de nos entrevues de groupe, nous avons identifié plusieurs thèmes. Tout d'abord, nous avons relevé que les participant.e.s éprouvaient une satisfaction commune à participer à la co-construction du récit. Nous avons également identifié que cet aspect était connexe avec une notion de liberté interprétative chez les joueur.se.s, qui ont mentionné avoir apprécié la possibilité d'interpréter librement et sans contrainte leurs personnages respectifs. Nous sommes ici face à des enjeux propres à l'agentivité narrative (Anstey 2005, dans Hammer, 2006, p. 73) qui concernent la négociation constante du « texte » (entendons ici du récit de la partie de JDR) entre le.a MJ et les autres participant.e.s. Il est également sous-entendu qu'un.e MJ en tant que second auteur.rice « *must leave the other participants room to exercise their own agency, or they shut down the possibility*

*of meaningful participation from their collaborators.* » (Hammer, 2006, p. 73). Cette agentivité découle elle-même d'une autorité narrative négociée entre les membres :

*« Secondary authors face the challenge of exercising their authority within the group without, again, removing the possibility of meaningful participation by other group members. [...] Authority is constantly being negotiated among the members of the group as they decide the course of the story » (Ibid.)*

Cette agentivité s'est également déclinée sous la forme de ce que nous qualifions de « moments gratuits ». Nous entendons par là des moments où les joueur.se.s incarnaient leurs personnages – faisaient du « *roleplay* » – sans autres objectifs précis que d'éprouver du plaisir à le faire. Nous en faisons la mention, car la plupart des théories de la cohésion que nous avons présentées jusqu'ici renvoient à des notions de cohésion opératoire (Buton, Fontayne et Heuzé, 2006, p. 19) axées vers la poursuite d'objectifs. Ici, l'interprétation des personnages n'a d'autre fonction que de générer du plaisir ; de développer l'attrait de l'activité collective. Mais plus encore, ce jeu « gratuit » permet une incarnation logique des personnages elle-même satisfaisante. Le prochain thème que nous avons identifié est directement en lien avec cette notion. Plusieurs moments identifiés par les participant.e.s comme vecteurs d'un sentiment de cohésion de groupe semblaient coïncider avec des réactions spontanées et cohérentes agies par leurs personnages face à des situations en jeu<sup>27</sup>. L'attrait de ces séquences provenait du fait qu'elles étaient communes au groupe.

---

<sup>27</sup> Par exemple, le.a joueur.se de Croum, à l'apparition d'un monstre à joué.e la peur de son PJ.

Pour terminer, nous avons identifié que les joueur.se.s partageaient un plaisir à expérimenter en groupe des moments narratif mémorables et/ou intenses<sup>28</sup> et que ceux-ci devenaient des points déterminant dans la co-construction du récit.

En ce qui concerne les facteurs de délitement, nous avons observé que les participant.e.s moins familier.ère.s avec l'univers de jeu (Brok et Croum) avaient vécu une certaine appréhension face à l'intervention de leur personnage dans le récit. Il.elle.s ont indiqué ne pas se sentir à l'aise de s'imposer dans l'univers de jeu, car il.elle.s craignaient de « faire une erreur », de mal interpréter leurs personnages, voire de nuire au groupe<sup>29</sup>.

Ces inquiétudes peuvent également être interprétées comme le signe qu'il.elle.s n'avaient pas le sentiment de disposer de l'autorité narrative nécessaire (Hammer, 2006, p. 73) afin d'intervenir autant que leurs camarades. Ce faisant, il.elle.s contribuaient beaucoup moins à la co-construction du récit, ce qui a limité en partie leurs opportunités de partager des moments d'interprétation commune. Face à cette situation, nous déduisons qu'il revient au MJ d'établir, ou du moins d'introduire, efficacement la diégèse. Nous avons noté, lors de notre auto-ethnographie, que d'avoir eu recours à un univers préétabli (*Warcraft*) nous a en quelque sorte « désengagé » à allouer plus de temps à l'introduction de la trame de fond narrative. En d'autres mots, nous avons (en tant que MJ) négligé d'initier correctement l'univers fictif, ce qui a

---

<sup>28</sup> Par exemple, la fin du combat de la troisième séance de jeu où Brok sauve *in extremis* la vie de Gundrick.

<sup>29</sup> Par exemple, en insultant accidentellement un PNJ important.

engendré un certain écart d'agentivité narrative chez les joueur.se.s moins à l'aise avec l'univers de jeu.

### 5.2.3 Sentiment d'efficacité collective

L'attrait de l'engagement collectif est indispensable pour l'atteinte des objectifs du groupe, particulièrement au cours d'activités dont la réussite dépend d'un travail d'équipe et d'une coordination appropriée entre ses membres. L'aboutissement de cet engagement collectif mène à une cohésion, qui elle-même fonctionne de pair avec un sentiment d'efficacité collective : « la cohésion apparaît comme une force collective qu'un groupe peut utiliser pour atteindre les objectifs qu'il se donne ou qui lui sont assignés » (Oberlé, 2016, p. 82). Aux dires des participant.e.s, cette efficacité collective s'est surtout exprimée à travers les épreuves collectives, c'est-à-dire sous forme de *skills challenges*<sup>30</sup> ou bien lors de combats. Plus spécifiquement, les joueur.se.s faisaient référence aux moments où il.elle.s étaient confronté.e.s à des obstacles et où chacun.e s'impliquait afin surmonter ceux-ci.

Or, les deux premières séances ont été caractérisées par moins d'épreuves proposées au groupe, ce qui n'a pas manqué d'être remarqué par les participant.e.s<sup>31</sup>. Lors des entrevues de groupe, il.elle.s ont mentionné à plusieurs reprises avoir eu pour attente d'être confronté.e.s à davantage de combats et de *skills challenges*. La troisième séance

---

<sup>30</sup> Le « *skill challenge* » est une sorte d'épreuve où les participant.e.s sont amené.e.s à rouler des dés en fonction des compétences de leurs personnages.

<sup>31</sup> À ce niveau, nous pouvons établir des liens avec le thème *horizon d'attente non comblée* de la rubrique des *objectifs communs*.

de jeu a donné lieu à un épique combat où la collaboration des joueur.se.s ainsi que leurs engagements collectifs nous a permis d'observer une cohésion de groupe. Notamment, nous avons assisté à une division des tâches (facteur dont nous discuterons plus bas dans la rubrique des *rôles*).

#### 5.2.4 Appartenance au groupe

Cette rubrique se définit selon un besoin fondamental d'appartenance, présent chez l'ensemble des humain.e.s qui consiste à rechercher la présence d'autrui afin d'éviter la solitude et de satisfaire des motivations sociales. Éventuellement, « le partage et la satisfaction de ces motivations sociales dans un groupe contribuent à la cohésion de celui-ci. » (Oberlé, p. 63).

Pendant notre recherche, nous avons assisté à diverses formes de délitement se rapportant à l'appartenance au groupe. Pour commencer, Aténion, dont le PJ était secrètement un agent secret infiltré, avait le sentiment de moins appartenir au groupe que ses camarades. Lors du deuxième *focus group*, il.elle a affirmé s'être senti.e soulagé.e lorsque son identité secrète avait été découverte par les autres joueur.se.s à la fin de la deuxième séance de jeu. Malgré le fait que sa trahison était narrativement logique, son exclusion du groupe de personnages dans le jeu s'est en quelque sorte traduite dans le groupe de joueur.se.s autour de la table. Aténion a, à ce niveau, également mentionné qu'il.elle préférerait perdre son PJ (et s'en faire un nouveau) plutôt que de continuer d'incarner un traître. Ce faisant, il.elle recherchait à acquérir un sentiment d'appartenance similaire à celui des autres participant.e.s, difficile à obtenir du fait de sa position d'antagoniste.

Une fois la vérité dévoilée, Aténion a proposé au groupe une solution : pourquoi les PJ ne rejoindraient-il.elle.s pas les forces du mal afin d'en devenir les maîtres.se.s ? Cette proposition a entraîné un important schisme au sein du groupe, car pour certain.e.s joueur.se.s cela allait à l'encontre des valeurs de leurs personnages. À l'opposé, refuser le plan d'Aténion revenait à exclure son PJ d'une façon ou d'une autre (soit par la mort, soit par l'éviction du groupe). Les joueur.se.s ont progressivement commencé à réaliser que les PJ dans le groupe manquaient d'une certaine cohérence entre-eux.lles. À la suite du dévoilement de la véritable identité d'Aténion, il devenait subitement plus difficile de justifier l'existence du groupe. Les participant.e.s n'étaient plus en mesure d'éprouver l'appartenance au groupe qu'il.elle.s avaient ressenti jusque-là. La situation a finalement été résolue grâce à une proposition d'Aténion (le.a joueur.se.s)<sup>32</sup>, qui aura permis d'ajuster le récit.

« Pour Carron (1980 p. 234), “la cohésion implique une propriété adhésive ou une force qui lie ensemble les membres d'un groupe”. » (Oberlé, 2017, p. 61). La recherche de cette « propriété adhésive » (propriété qui s'est rapidement effritée à la suite de la découverte de la trahison d'Aténion) mène éventuellement au concept de « pression à l'uniformité » qu'Oberlé décrit dans son ouvrage :

La pression à l'uniformité dans un groupe n'est pas automatique ni équivalente dans toute situation. C'est dans les groupes cohésifs ou dans les groupes qui cherchent à renforcer leur cohésion qu'elle est la plus forte et qu'elle se manifeste, en particulier à propos des questions jugées pertinentes et importantes pour le groupe celles qui cernent son fonctionnement et sa finalité et qui le préservent de son éclatement. (Oberlé, 2016, p. 74)

---

<sup>32</sup> Pour rappeler les faits. Le.a joueur.se est venu nous trouver quelque jours après la deuxième séance de jeu pour nous proposer de remanier l'histoire et de faire en sorte que son PJ était en un.e double maléfique (devenant au passage auteur.rice.s secondaire).

La fin de la deuxième séance de jeu nous a fait constater que les joueur.se.s avaient ressenti cette pression à l'uniformité. Plus précisément, suite à la proposition d'Aténion de rejoindre les forces du mal, il s'est opéré une division au sein du groupe. D'un côté, certain.e.s souhaitaient suivre Aténion, tandis que d'autres s'y opposaient. Face à cette situation, il devenait de plus en plus difficile d'expliquer pourquoi leurs personnages resteraient allié.e.s.

Si à première vue ce contexte semble désastreux pour la cohésion, il convient de mentionner que « la cohésion n'est pas toujours synonyme d'homogénéité, d'uniformité. » (*Ibid.*, p. 77). La confiance, elle, offre un gage davantage avéré : « Des travaux récents (Johnson, 2006) confirme d'ailleurs que la confiance entre les membres est une des conditions essentielles de l'efficacité du groupe, elle-même renforçant le plus souvent la cohésion. » (Oberlé, 2016, p. 77.). À ce niveau, nous pouvons reprendre la perspective que Ra'shavi entretenait face à cette situation – telle que nous l'avons exposée lors de la présentation de nos résultats :

**(Entretien – séance 02)**

**Ra'shavi** – « [...] je ne suis vraiment pas *fan* de quand les groupes ont besoin de se justifier pourquoi ils sont ensemble, je suis comme "Oui, oui, ça va faire de la nécromancie" je m'en fous, je veux juste qu'on continue à jouer. [...] quand on a besoin d'une raison pour être ensemble, je trouve... C'est là que je décroche là [Sic]. »

Tout en affirmant que les raisons narratives lui étaient secondaires, il.elle reconnaissait que ses compagnons possédaient un besoin d'uniformité. En affirmant vouloir « juste continuer à jouer », il.elle nous informait être tout à fait au courant que le bon déroulement de la partie était désormais menacé. Aussi il est intéressant de considérer la situation potentielle suivante : les joueur.se.s pourraient tout à fait décider de ne pas accorder d'importance à la raison diégétique des liens unissant leurs personnages et de simplement « jouer au jeu ». D'ailleurs, les entretiens de groupe nous ont informé que les participant.e.s étaient tout à fait au courant qu'une distinction était à faire entre

personnages et joueur.se.s. Pourtant, déclarant (comme l'exprime Croum) un manque « de chimie » entre les PJ et éprouvant des difficultés à déterminer clairement l'orientation du groupe (jouent-t-ils.elles des « gentil.le.s » ou des « méchant.e.s » ?), il.elle.s ont commencé à trouver compliquer de ressentir de l'appartenance pour celui-ci. La cohésion entre les joueur.se.s s'en retrouvait donc affectée.

Ce cas de figure démontre bien que les instances narratives en jeu déterminent (en partie du moins) le plaisir et le sentiment d'appartenance au groupe hors-jeu. Nous pouvons avancer que le besoin d'auto-évaluation qui « pousse à rechercher la comparaison avec un autrui pas trop éloigné de soi (comme on en trouve en particulier dans nos groupes d'appartenance) » (Oberlé, 2016, p. 73) n'était pas comblé dans cette situation précise. Nous avons ainsi découvert que l'uniformité au sein du groupe « en jeu » (et donc narrative) dispose d'une certaine influence sur la cohésion de groupe. La pression à l'uniformité dans le groupe (*Ibid.*) s'applique ainsi également à l'univers fictif. Diégèse et réalité interagissent ainsi selon une relation rétroactive où la cohésion (ou le délitement) de l'une va favoriser l'autre.

### 5.2.5 Social et humour

Cette rubrique se concentre sur « l'attrait pour les personnes du groupe », c'est-à-dire le « maillage affectif » (*Ibid.*) et les affinités des membres d'un groupe qui peuvent potentiellement renforcer la cohésion en son sein. Nous avons divisé la rubrique selon deux catégories de thèmes : le social et l'humour.

#### 5.2.5.1 Social

Plusieurs participant.e.s ont mentionné que le fait d'être en mesure de socialiser avec autrui (particulièrement pendant la période de confinement du printemps 2020) a été

perçu comme un élément positif des trois séances de jeu. Lors des entrevues de groupe, les joueur.se.s ont souligné que la partie était un moment propice à l'échange interpersonnel. Les séances de jeu présentaient des facteurs socio-affectifs, auprès de ceux.lles-ci. Rappelons « les attractions individuelles sociales » de Carron, Brawley et Widmeyer (1985) dans Buton, Fontayne et Heuzé (2006) La participation aux séances de jeu était une motivation en soi en raison des relations sociales qui avaient lieu durant celles-ci. La partie fournissait aux participant.e.s un contexte propice à l'interaction interpersonnelle, renforçant au passage la cohésion du groupe. Dans cette perspective, l'existence même de la partie pourrait être considérée comme l'un des facteurs contribuant à la création et au maintien de cet environnement cohésif. Suivant cette logique, les MJ étant à l'origine de ces séances de jeu (lorsqu'il.elle.s en sont les organisateur.rice.s du moins) agiraient en tant qu'agent.e.s contributifs à cette cohésion. Notre auto-ethnographie nous a révélé que nous avons éprouvé le sentiment de contribuer à maintenir une partie des affects positifs des participant.e.s envers le groupe. En mettant en place une partie de JDR à chaque deux semaines, nous avons l'impression d'offrir aux participant.e.s un espace concret (bien que virtuel) pour la rencontre et l'échange. De l'aveu de certain.e.s joueur.se.s, il s'agissait du seul moment où il.elle.s interagissaient avec autrui (excluant l'école ou le travail). Si nous adoptons la perspective de l'approche identitaire du leadership, nous pourrions interpréter que nous sommes parvenus à « traduire dans la réalité sociale les aspirations du groupe [par la] mise en œuvre de rituels, de *meeting* » (Oberlé, 2017, p. 107). Toutefois, il convient de remettre ces affirmations dans leur contexte. En effet, la recherche a eu lieu au printemps 2020 lors d'une période de confinement de la population du Québec en raison de la pandémie mondiale de Covid-19. Il était illégal pour des individus de différentes adresses de se réunir chez quelqu'un et la plupart des commerces étaient fermés. La socialisation était ainsi plus compliquée.

### 5.2.5.2 L'humour

Lors des *focus groups* les joueur.se.s ont fait mention à plusieurs reprises d'évènements humoristiques qui avaient fait rire l'ensemble du groupe. À ce niveau, les participant.e.s ont également stipulé qu'il.elle.s avaient apprécié le fait que le MJ (nous) avait participé aux blagues ; qu'il ne tentait pas de freiner le processus. Cet apport du MJ à l'humour permet d'ailleurs de mettre en lumière une attente des joueur.se.s quant à nous voir adopter non pas une posture de chef (soumission), mais plutôt celle d'un leader (adhésion) s'intégrant naturellement au reste du groupe (Oberlé, 2016, p. 87). Lors des trois séances de jeu, nous avons assisté à plusieurs séquences d'humour et à maintes blagues, échangées entre participant.e.s auxquelles nous n'étions pas indifférent (nous en avons même fait quelques-unes). Ce fait en lui-même nous amène à croire que les membres recherchaient un sentiment de cohésion et d'affiliation. En effet, la création d'une culture humoristique au sein d'un groupe est une stratégie de régulation et d'organisation de ses individus et qui établit un désir de cohésion et d'affiliation (Fine et De Soucey, 2005, p. 7). Cette notion a également été avancée dans les écrits de Robinson et Smith-Lovin (2001) : « *humor is a mechanism for developing social cohesion.* » (p. 126). Les deux auteur.rice.s avancent d'ailleurs que les interactions humoristiques au sein d'un groupe avec des objectifs renforceront les liens affectifs de ses membres (*Ibid.*, p. 141).

Lors de notre recherche, nous avons également été en mesure de constater que Brok, particulièrement lors des entrevues de groupe, fût le.a participant.e avec le plus d'interventions humoristiques. Nous estimons que ces interventions agissaient à titre de « *cohesion building humor* » (Robinson et Smith-Lovin (2001, p. 141). Le recours à l'humour de Brok démontrait son désir de cohésion d'affiliation avec les autres membres du groupe.

Ainsi, lors de notre recherche, nous avons été en mesure d'observer et même de participer au développement d'une culture humoristique (ou « *idioculture* » [Fine, 1977, p. 734]) dont la portée finale était le désir et la recherche d'une cohésion de groupe. En ce qui a trait à l'apport plus spécifique du.de la MJ, il revient à créer une atmosphère propice à l'humour et au développement d'une culture s'y rattachant.

Cela étant dit, il convient de s'attarder sur un dernier aspect en lien avec l'humour. À certains moments nous avons eu, en tant que MJ, le sentiment que les blagues nuisaient parfois au bon déroulement de la partie. En effet, l'attention des joueur.se.s était parfois difficile à obtenir lorsque ceux.lles-ci enchaînaient les blagues. Il nous était parfois difficile d'effectuer notre fonction d'auteur, car la tension narrative se perdait dans l'enchaînement de blagues et de rires. Nous avons ainsi dû intervenir à quelques reprises afin de recadrer la partie. Bien qu'il semble positif pour la cohésion de groupe que le.a MJ s'implique dans sa culture humoristique, celui.le-ci doit parfois prendre un certain recul afin de se consacrer au bon déroulement du jeu. Nous explorerons cet aspect plus en profondeur dans la prochaine rubrique, qui se concentre sur le rôle des joueur.se.s et du.de la MJ.

### 5.2.6 Les rôles

Maintenant que nous avons interprété les thèmes reliés aux facteurs socio-affectifs, nous allons nous concentrer sur les facteurs socio-opératoires. En un premier temps, nous interpréterons les thèmes dégagés selon « l'émergence, la distribution et l'articulation des rôles » (Oberlé, p. 65). Nous débiterons d'abord en examinant les rôles selon la perspective des joueur.se.s, et ensuite selon celle du.de la MJ. Ce faisant, nous discuterons également de ses fonctions de leadership.

### 5.2.6.1 Rôle des joueur.se.s

Notre recherche aura été un lieu propice nous permettant de constater plusieurs signes de cohésion qui étaient directement liés à l'émergence, la distribution et l'articulation des rôles. Plus spécifiquement, nous avons assisté à une répartition de rôles au sein du groupe de joueur.se.s, initiée par ces derniers. Cette distribution nous fut particulièrement visible lors des différentes épreuves collectives (*skills challenges* ou combat) que le groupe a traversées, mais également lors de certains moments d'incarnation de personnage (par exemple lors d'échanges avec des PNJ). Les joueur.se.s ont mentionné, lors des *focus groups*, avoir eu le sentiment qu'une distribution des rôles s'opérait et que chacun.e avait son rôle à jouer.

Cette division des rôles nous permet d'avancer les constats suivants. Pour commencer, nous sommes en mesure de confirmer que les participant.e.s formaient bel et bien un groupe : « Des individus ne deviennent un groupe que lorsque des définitions de rôles et des normes structurent leurs interactions. » (Johnson & Johnson, 2009, p. 7) » (Oberlé, p. 49). En d'autres mots, c'est en se structurant qu'un ensemble disparate d'individus « deviennent » un groupe. Au cours des *focus groups* les participant.e.s se sont prononcé à plusieurs reprises sur le sujet de la distribution des rôles. Les discussions s'articulaient autour de la satisfaction ressentie face à l'efficacité qui ressortait de ce système de rôles. Ce sentiment fait notamment écho aux deux fonctions majeures des rôles : « diviser les tâches et prévoir les comportements » (*Ibid.*, p. 49-50). Des liens peuvent être établies avec la troisième phase de « spécialisation et la différenciation des rôles »<sup>33</sup> de Bales (1950). Ce stade est caractérisé par une dimension d'investissement dans la réalisation du but, qui se concentre sur l'efficacité du groupe

---

<sup>33</sup> Nous pouvons également mentionner la troisième phase de « *norming* » du modèle de Tuckman et Jensen (1977), qui permet une normalisation des rôles et des relations entre les membres du groupe.

et qui mène directement à la phase suivante : la complémentarité des rôles. Ce stade final se délimite par une complémentarité des rôles : « Elle permet la coordination, c'est-à-dire que la différenciation des rôles soit en adéquation avec l'objectif commun. » (*Ibid.*, p. 52). Au cours de la recherche, nous avons constaté l'évolution des rôles au sein du groupe de joueur.se.s. Avant la troisième séance de jeu, la spécialisation et la différenciation des rôles n'étaient pas encore établies. Par exemple, lors de certaines phases d'enquête, plusieurs joueur.se.s insistaient afin de faire le même jet d'investigation. Nous en étions encore à l'étape de l'émergence des rôles où ceux-ci (l'investigateur.rice, le.a diplomate, le.a leader.euse, l'acrobate, etc.) n'étaient pas encore déterminés et assignés. C'est seulement au cours de la troisième partie que nous avons finalement assisté à la spécialisation et la différenciation des rôles, dévoilant ainsi leurs fonctions complémentaires. Toutefois, lors des entrevues de groupe, les joueur.se.s ont mentionné que la coordination du groupe n'avait pas encore atteint son plein potentiel (trois séances de jeu est un temps bien court pour développer celle-ci).

Plus tôt, nous avons mentionné que la différenciation des rôles avait été particulièrement visible lors des différentes épreuves collectives. D'un point de vue ludique, si nous reprenons les deux premières phases du modèle de Bales (1950), soit *1 - L'émergence des rôles* et *2 - Les attentes de rôles*, celles-ci sont plutôt mécaniques au sens où la classe choisie par le.a joueur.se orientera, en partie du moins, le rôle qu'il.elle incarnera au sein du groupe, ou du moins les attentes que les autres participant.e.s développeront à son sujet<sup>34</sup>. C'est lors des épreuves collectives que les

---

<sup>34</sup> Par exemple, il sera attendu que le.a guerrier.ère, costaud.e, engage l'ennemi au corps à corps pour l'occuper tandis que le.a magicien.ne, plus frêle, se tient.ne à distance pour faire de puissants dégâts magiques. Le contraire, bien que possible, risque de ne pas être efficace et donc de nuire au sentiment d'efficacité collective.

deux dernières phases : 3 - *La spécialisation et la différenciation des rôles* et 4 - *La complémentarité des rôles* ont lieu et que les joueur.se.s sont en mesure de remplir leurs rôles respectifs. À ce niveau, la troisième séance fut un terrain propice à l’articulation des rôles, notamment lors de l’épique affrontement contre le double maléfique d’Aténion. Cet évènement, en plus de favoriser l’engagement collectif du groupe, nous a permis de constater que les combats (ainsi que les autres types d’épreuves collectives) favorisent l’expression des rôles, car ils fournissent un espace pour les mettre en action. Également, l’épreuve collective présente généralement une structure de tâches (Fielder, 1967) très claire. Lors des entrevues de groupe, les participant.e.s avaient d’ailleurs manifesté leur satisfaction face au sentiment de complémentarité, qu’il.elle.s avaient ressenti lors de l’épreuve collective. Cette complémentarité du système de rôles et des épreuves collectives nous permet de mieux saisir en quoi l’absence de combats importants lors des deux premières séances de jeu avait constitué un facteur de délitement. Les joueur.se.s avaient notamment pour attente de participer à des combats et donc d’expérimenter un sentiment d’efficacité collective.

La distribution des rôles s’applique également aux espaces narratifs, notamment lors de la co-construction du récit. En effet, les participant.e.s ont également mentionné la nécessité des rôles au sein des interactions avec les NPC<sup>35</sup>. La complémentarité de leurs PJ, fut à plusieurs reprises mentionnée avec enthousiasme à l’occasion des entrevues de groupe. Il.elle.s ont indiqué à plusieurs reprises avoir porté une attention assidue à ce que chaque participant.e puisse intervenir lors des séances de jeu. Si les joueur.se.s plus expérimenté.e.s semblaient d’emblée être plus attentif.ve.s aux initiatives des

---

<sup>35</sup> Par exemple, Ra’Shavi était plus diplomatique et Aténion bien plus directif. Gundrick, de son côté, en tant que natif de la ville où l’action du récit se déroulait, servait de guide tandis que Brok était le meilleur pisteur du groupe. Finalement Croum avait une habileté sans pareil pour se faire des amis inusités.

autres, il nous apparaît qu'il s'agissait là d'un « un effort pour tenir compte de tous les avis en présence. » (Sherif, 1966 dans Oberlé, 2016, p. 38).

À la suite de ces divers constats, nous nous sommes questionné à savoir quel était l'apport du.de la MJ dans ce processus de structuration des rôles entre les joueur.se.s. Il semble que son influence en revienne à établir un contexte propice à leurs articulations. Notre auto-ethnographie nous a permis d'observer que, pour le.a MJ, l'une des façons les plus efficaces de favoriser l'émergence, la distribution et l'articulation des rôles, équivaut à proposer diverses épreuves collectives de façon à solliciter les différents attributs des PJ, mais également des joueur.se.s eux.lles-mêmes par leurs interactions avec ces obstacles.

#### 5.2.6.2 Rôles du.de la MJ

Pour terminer, nous allons discuter des rôles du.de la MJ, à savoir : arbitre, auteur.rice, mais également leader.euse. Les entrevues de groupe nous ont permis de constater que les joueur.se.s nourrissaient certaines attentes de rôles (Bales, 1950) envers le MJ (nous).

Pour commencer, il.elle.s, s'attendaient à ce que nous intervenions afin de ramener le groupe à l'ordre. Cette notion « d'ordre » s'est révélée multiforme chez les joueur.se.s. Il pouvait s'agir d'orienter les discussions du groupe vers le jeu afin que celles-ci ne s'égarer pas dans des discussions n'ayant aucun lien avec la trame narrative. Parfois, il s'agissait de hâter le groupe à prendre une décision lorsque le débat tournait en rond. Finalement, il pouvait s'agir d'intervenir dans les échanges des joueur.se.s afin de confirmer ou d'infirmer certaines informations. Nous interprétons que ces attentes relèvent de la fonction arbitrale du.de la MJ.

Par la suite, les participant.e.s ont également indiqué avoir eu pour attentes que le MJ (nous) oriente le groupe à travers les différents « carrefours narratifs » (Caïra, 2007, p. 141), c'est-à-dire de les guider (tout en les laissant faire leurs choix) dans le déroulement des évènements, afin d'y préserver une certaine cohérence dans le déroulement du récit. D'un point de vue plus global, il s'agit également de s'assurer que « la structure de tâche » (Fielder, 1967) est suffisamment précise ; que les objectifs de groupe soient clairs. Ces attentes sont liées au rôle d'auteur.rice du.de la MJ. Cette orientation peut également prendre la forme des descriptions de l'univers fictif ainsi que les actions s'y déroulant. Les entrevues de groupe nous ont permis de constater que si les descriptions, la façon de raconter du.de la MJ, ne sont pas de qualité, elles peuvent entraîner du désengagement chez les joueur.se.s.

Selon « l'approche centrée sur la relation leader et suiveurs » (Oberlé, 2016, p. 92) les attentes des suiveur.se.s sont centrales à la position du.de la leader.euse. Ces dernier.ère.s ne se maintiennent que s'il.elle.s répondent aux attentes des premiers. Cette notion peut également s'articuler autour du degré de satisfaction d'un groupe face à la façon dont il est conduit, qui a un lien direct avec le degré d'attractivité du groupe et donc de sa cohésion (*Ibid.*, p. 66). Ceci nous renvoie à la dimension prescriptive des statuts au sein du groupe (Linton, 1945 dans Oberlé, 2016, p. 45-46), c'est-à-dire aux « comportements auxquels le détenteur peut légitimement s'attendre de la part des autres, [...] ceux qu'il se doit d'avoir étant donné son statut. » (*Ibid.* p. 46). Les attentes des joueur.se.s que nous avons préalablement énumérées nous indiquent que de leur point de vue, notre position de MJ nous engageait à maintenir un statut double d'arbitre (via l'intervention) et d'auteur (via l'orientation) tel que nous l'avons présenté au cours de notre premier chapitre.

### 5.3 Les limites de l'analyse

#### 5.3.1 Les limites de l'analyse – Échantillon restreint

Pour commencer, notre recherche ne s'est concentrée que sur un seul groupe d'individus et le temps de seulement trois séances, ce qui a nécessairement limité la portée des résultats obtenus. Qui plus est, nous avons également adopté une démarche auto-ethnographique, qui demeure à ce jour relativement peu utilisée et parfois méconnue de certains cercles académiques. Il serait donc aisé de circonscrire les données recueillies lors de ce terrain de recherche aux faits d'un seul groupe ; de les qualifier d'anecdotiques par rapport aux processus des autres tablées de rôlistes. Ce faisant, la portée de nos résultats demeure relativement restreinte. Des recherches supplémentaires auprès d'autres groupes de joueur.se.s seront nécessaire afin d'obtenir des aboutissements plus probants.

#### 5.3.2 Les limites de l'analyse – Le jeu en distanciel

Tel que nous l'avons mentionné précédemment, notre terrain s'est déroulé lors de la première vague de confinement du Québec au printemps 2020 en raison de la Covid-19. Ce faisant, l'entièreté de la recherche a eu lieu en ligne, ce qui a occasionné divers problèmes communicationnels. À ce niveau, il est mentionné dans l'ouvrage d'Oberlé (2016, p. 68) que quand l'insécurité touche plusieurs domaines de la vie quotidienne (scolarité, travail, santé, futur incertain, etc.), la cohésion de groupe peut potentiellement se fragiliser (Batniji, Rabaia, Nguyen-Gillham, Giacaman, Sarraj, Punamaki, Saab et Boyce, 2009). Nous mentionnons que ces conclusions proviennent d'une recherche sur les impacts de l'occupation de la Palestine depuis 2000 et donc d'un contexte beaucoup plus difficile que celui vécu au printemps 2020 au Québec. Toutefois, il nous a été permis d'observer divers facteurs (délais dans les interactions,

communication parfois ardue, problèmes technologiques, complexité à partager la musique, désengagement des participant.e.s plus rapides, facilité à se déconcentrer, etc.) qui ont nui à la cohésion de notre groupe de JDR et qui sont directement liés aux circonstances du début de la pandémie mondiale de la Covid-19. Si cette situation inédite nous a causé plusieurs soucis, elle nous a tout de même permis de venir appuyer certaines des observations d’Ugo Roux, notamment en ce qui a trait à l’équivalence de l’expérience de jeu en présentiel et celle en distanciel : « Une très large majorité des rôlistes interrogés (93 %) ne jugent pas l’expérience de jeu à distance équivalente à l’expérience de jeu en présentiel [...] » (Roux, 2016, p. 10)

### 5.3.3 Les limites de l’analyse – Biais du chercheur

Pour terminer, il convient de discuter des biais que nous, le chercheur, avons probablement eu lors du processus de recherche, d’analyse et d’écriture de ce mémoire. Tout d’abord, la méthode de collecte de données auto-ethnographiques à laquelle nous avons eu recours est en soi subjective. Ensuite, nous avons procédé à un codage selon des critères que nous avons-nous même identifiés. Finalement, notre analyse a ultimement été réalisée selon notre perspective personnelle de MJ. Les résultats présentés dans cette analyse se doivent donc d’être contextualisés selon ces paramètres. À l’image de l’échantillon restreint, ils demeurent circonscrits à cette seule recherche. De futures recherches auprès de nouveaux groupes de joueur.se.s et MJ devront être envisagées afin de confirmer ou d’infirmer les résultats présentés.

#### 5.4 Conclusion, début d'un schéma des pratiques du.de la MJ favorisant la cohésion au sein de la partie de jeu de rôle sur table

Afin de répondre à notre question de recherche : *De quelle façon les fonctions d'auteur.rice et d'arbitre du.de la meneur.se de jeu contribuent-elles à la construction et au maintien d'une cohésion de groupe lors d'une partie de jeu de rôle sur table ?*

Nous avons procédé à la schématisation des notions extraites de nos données. Le résultat de ce processus est représenté dans le schéma des « Pratiques du.de la MJ favorisant la cohésion au sein d'une partie de jeu de rôle sur table » (Fig. 2). En tout, nous avons dégagé neuf pratiques (ou actions) permettant au.à la MJ de favoriser la cohésion de groupe. L'ensemble de ces pratiques entrent éventuellement en relation à travers les facteurs socio-affectifs et opératoires de la cohésion (Oberlé, 2016, p. 62-66).

1. Rappel aux objectifs communs. La première pratique favorisant la cohésion de groupe prend la forme du rappel aux objectifs communs. Découlant directement de la notion d'intervention et du rôle d'arbitre, cette action peut prendre diverses formes : ramener le groupe à l'ordre, réaligner les discussions du groupe vers le jeu, donner un temps limite pour prendre une décision collective ou intervenir dans les échanges afin de confirmer ou d'infirmer certaines informations. Cette pratique participe à la cohésion, car elle s'applique, de diverses manières, à rediriger le groupe vers des objectifs communs lorsque celui-ci s'en éloigne.
2. Administrer les épreuves collectives. La deuxième action cohésive du.de la MJ revient à administrer les épreuves collectives, en appliquant les règles de jeu et en donnant l'issue des actions entreprises par les joueur.se.s. Ce faisant, il.elle adopte une position d'arbitre. La pratique est cohésive, car elle est une composante essentielle à la mise en œuvre des objectifs communs, notamment dans l'application de ses aspects plus mécaniques (Dauphagne, 2009). Les objectifs communs permettent au processus d'expression des rôles dans le groupe d'avoir lieu (d'une manière ludique ou narrative).

3. Proposer des épreuves collectives. De manière complémentaire à l'axe ludique, les épreuves collectives sont proposées à travers le récit. C'est donc le rôle d'auteur.rice du.de la MJ qui est ici sollicité. Ce faisant, il.elle canalise une position d'orientation où les épreuves collectives ne sont pas imposées, mais bien suggérées aux joueur.se.s. Cet aspect est important, car pour que des objectifs soient facteurs de cohésion, ceux-ci doivent être partagés entre les membres d'un groupe sans toutefois être vécus comme une obligation par ceux.lles-ci.
4. Proposer des objectifs narratifs. La démarche de proposition des épreuves collectives prend sa forme dans le récit, sous forme d'objectifs narratifs plus globaux. Ici aussi le rôle du.de la MJ est relié à une position d'orientation du groupe, plutôt que d'imposition. Finalement, plusieurs thèmes que nous avons préalablement identifiés nous indiquent que ces objectifs devaient être précis et en quantité raisonnable afin d'éviter un délitement.
5. Décrire l'univers fictif et les actions s'y déroulant. Cette pratique puise directement dans le rôle d'auteur.rice du.de la MJ. Les descriptions qui en sortent vont contribuer au gain ou à la perte d'engagement chez les joueur.se.s.
6. Favoriser l'agentivité narrative chez les joueur.se.s. Cette pratique vise à favoriser la construction du récit en facilitant l'intégration des joueur.se.s à son processus (et donc à la co-construction). Compte tenu du fait que la co-construction du récit est en soi l'activité du JDR, elle est facteur de cohésion si elle est partagée par l'ensemble des membres du groupe. Les participant.e.s s'impliquent dans la création du récit de par leur agentivité, ce qui les mène éventuellement à un sentiment d'engagement collectif.
7. Représenter l'identité sociale du groupe. Cette pratique provenant du rôle de leader.euse prend sa forme dans la notion de prototypalité, ce qui en d'autres mots exprime le fait d'être représentatif.ve de l'identité sociale du groupe.
8. Socialiser et participer à l'humour du groupe. Le maillage affectif d'un groupe peut renforcer sa cohésion, mais est « susceptible aussi de l'affaiblir considérablement lorsqu'il aboutit à la formation de sous-groupes et de clans. » (Oberlé, 2016, p. 64). Le.a MJ a ainsi tout avantage à intégrer et participer au réseau affinitaire du groupe s'il.elle souhaite éviter la formation de clans (joueur.se.s s'opposant au.à la MJ).

Au final, il s'agit surtout de s'intégrer au « sentiment du “nous”, de “l'être et du fait ensemble” » (Oberlé, 2016, p. 60).

9. Organiser les parties de jeu de rôle sur table. Sans doute la pratique la plus évidente, le fait d'organiser des parties de JDR va *de facto* enclencher un processus de socialisation et la « mise en œuvre de rituels, de *meeting* » (Oberlé, 2017, p. 107) favorisant une certaine cohésion.

Dans le chapitre suivant, nous procéderons à une synthèse de la recherche. Nous reviendrons sur nos préoccupations de départ, notre problématique et la pertinence de notre sujet de recherche. Par la suite, nous revisiterons brièvement notre cadre théorique, ainsi que la méthodologie à laquelle nous avons eu recours. Nous repasserons ensuite sur les résultats que nous avons obtenus lors de notre terrain de recherche ainsi que l'interprétation que nous en avons faite. Nous terminerons en nous penchant sur les potentielles nouvelles recherches qui pourraient être réalisées dans le futur par rapport aux MJ.

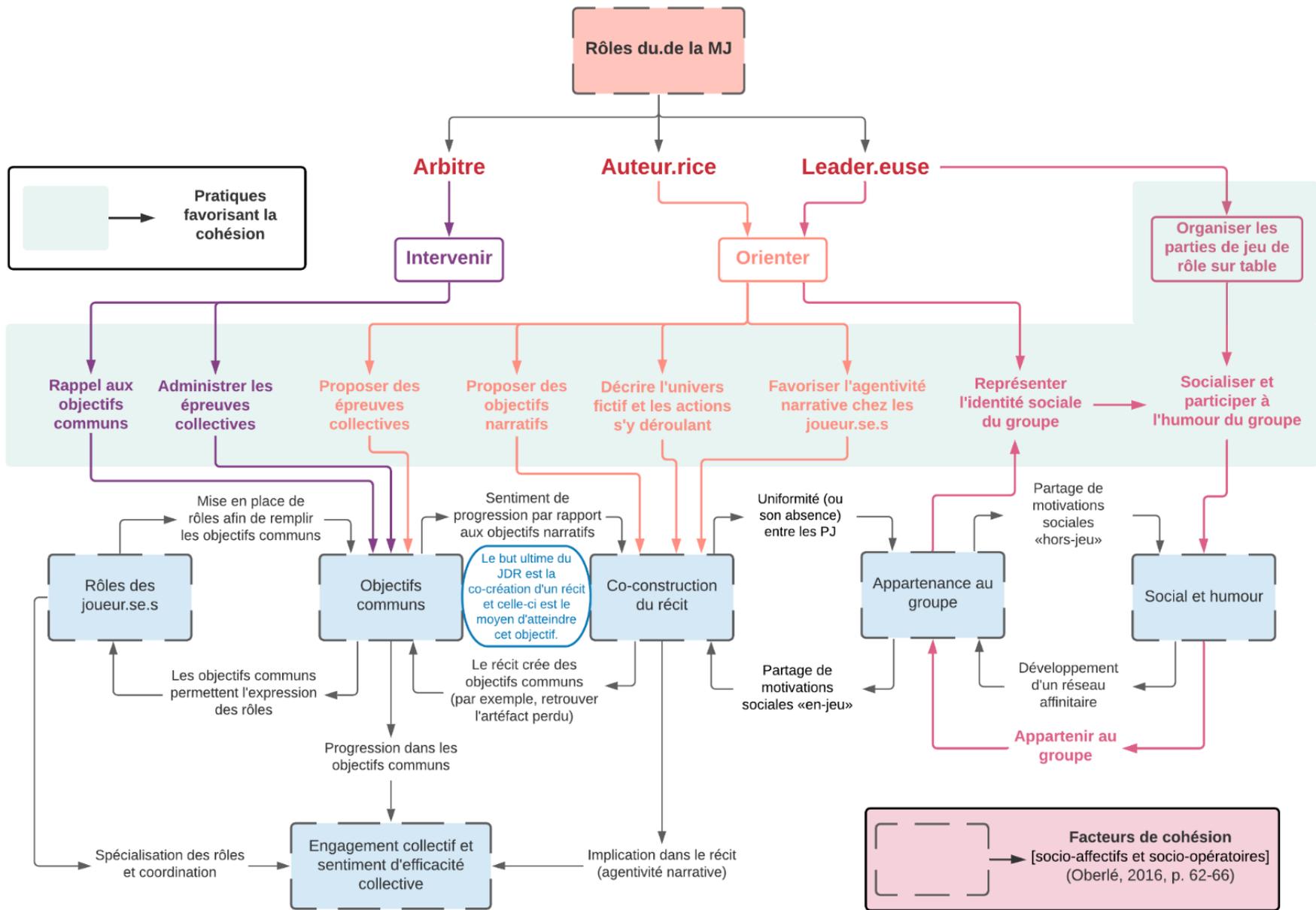


Fig. 2 : Pratiques du.de la MJ favorisant la cohésion au sein de la partie de jeu de rôle sur table.

## CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous nous sommes penchés sur les fonctions de MJ, plus particulièrement sur leur impact sur la cohésion de groupe. Nous nous sommes ainsi intéressés aux dynamiques des groupes de rôlistes en étudiant les facteurs facilitant l'homogénéité de ses membres. Dans le premier chapitre, nous avons défini ce qui constituait un JDR. Nous avons exposé ses origines et son évolution dans le temps : de ses débuts en tant que *wargame*, jusqu'aux années 1970 avec le célèbre et tout « premier » JDR *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974), puis par les changements qui l'ont amené à se positionner dans la culture populaire. Nous avons par la suite décortiqué les composantes et caractéristiques du JDR en tant que tel. Pour ce faire nous avons eu recours aux écrits d'Olivier Caïra (2007), José P. Zagal et Sebastian Deterding (2018), Ugo Roux (2016) et Sarah Lynne Bowman (2010). Nous avons ainsi été en mesure de démontrer que ces auteur.rice.s s'accordaient sur le fait que le JDR existe à travers les interactions, médiations et interprétations humaines. Plus encore, la notion de MJ était également présente dans les écrits de chacun des auteur.rice.s. Afin de mieux cerner son rôle, nous avons eu recours à la définition des trois types d'auteur.rice.s de Hammer (2006, p. 70-71) très semblable à la définition que Caïra proposera treize ans plus tard avec la « création à trois niveaux » (2019). Finalement, nous avons traité de la double identité des fonctions de meneur.se de jeu, soit d'être à la fois auteur.rice et arbitre.

Une fois ces concepts clés établis, nous avons procédé à la problématisation de notre sujet de recherche. Il nous est apparu qu'il existait un certain vide entourant les

thématiques de l'impact des MJ sur la cohésion des groupes. Notre premier chapitre s'est ainsi terminé sur le questionnement suivant :

*De quelle façon les fonctions d'auteur.rice et d'arbitre du.de la meneur.se de jeu contribuent-elles à la construction et au maintien d'une cohésion de groupe lors d'une partie de jeu de rôle sur table ?*

Dans le deuxième chapitre, nous avons présenté notre cadre théorique. Celui-ci s'est principalement articulé autour de quatre points. Tout d'abord, nous avons traité de la structure des groupes. Nous avons défini ce qui constituait un groupe en nous basant sur les écrits de Carron et Hausenblas (1998, 2000), Salas, Cooke et Rosen (2008) et ceux d'Oberlé (2016). Il en est ressorti qu'il devait exister une identité et des objectifs communs entre les individus, ce qui menait irrémédiablement à la création de normes et à une division des rôles. Nous avons également sollicité la théorie des interactions dans les petits groupes de Bales (1950), notamment les quatre phases que traversent les rôles au sein de ceux-ci : l'émergence des rôles, les attentes de rôle, la spécialisation et la différenciation des rôles et la complémentarité des rôles. Ces différentes notions ont ensuite été comparées aux structures des groupes de JDR. Plus précisément, nous avons relevé que ceux-ci étaient traversés par des systèmes de rôles intégrateurs (se réunir pour jouer à un JDR) et différenciateurs (distinction entre MJ et joueur.se). Nous avons également supposé que les groupes de rôlistes possédaient une certaine pérennité temporelle et qu'il était donc pertinent de nous intéresser aux facteurs leur permettant de demeurer unis.

Nous nous sommes par la suite penchés sur les concepts propres à la cohésion de groupe, sujet principal de notre mémoire, en ayant recours aux écrits de Carron, Brawley, et Widmeyer (1985) et d'Oberlé (2016). Ceux.lles-ci s'accordent à qualifier la cohésion de groupe comme étant la tendance des membres d'un même groupe à se

lier ensemble et à demeurer uni dans le temps, en vue d'un objectif commun. Nous avons également sollicité les notions se rapportant aux facteurs intragroupes de la cohésion, soit les facteurs socio-affectifs (l'attrait du but commun, de l'activité collective, de l'engagement collectif, de l'appartenance au groupe et des personnes du groupe) et socio-opératoires (émergence, distribution et articulation des rôles et leadership). Ce dernier facteur (le leadership) a fait l'objet d'une section à part entière. Nous avons commencé celle-ci en établissant la distinction entre les notions de leader.euse et de chef.fe. Par la suite, nous avons fait appel à trois différentes approches (la relation leader.euse et suiveur.se.s, fonctionnaliste et identitaire) nous permettant de décortiquer la notion de leadership. Nous avons traité de la relation qu'entretiennent les leader.euse.s et les suiveur.se.s, du leadership en tant que phénomène groupal et finalement de l'approche identitaire du rôle de leader.euse.

Notre deuxième chapitre s'est terminé par la présentation des divers écrits concernant l'humour. Robinson et Smith-Lovin (2001) et Fine et De Soucey (2005) ont démontré que plusieurs recherches avaient permis d'établir que l'humour au sein d'un groupe contribuait au développement d'une cohésion en son sein. Cette cohésion s'établit en amont par l'établissement d'un discours humoristique propre à chaque groupe qui est habituellement intégré (aux relations du groupe), interactif et référentiel. Finalement, nous avons discuté du fait que l'humour pouvait être utilisé à des fins de différenciation, autant pour délimiter les frontières du groupe que pour établir les relations sociales à l'intérieur de celui-ci.

Notre troisième chapitre a été consacré à la présentation de notre méthodologie de recherche. Nous avons tout d'abord traité de notre cadre méthodologique de type qualitatif en nous basant sur la définition qu'en font Paillé et Mucchielli (2016). Par la suite, nous avons discuté du processus de recrutement des participant.e.s, des critères d'inclusion ainsi que du nombre de joueur.se.s nécessaires à notre étude, avant de

décrire le cadre de la collecte des données. Trois techniques utilisées au cours de celle-ci : l'auto-ethnographie, le journal de bord et les *focus groups* (entrecroisés de l'entrevue guidée). En ce qui concerne notre méthode d'analyse, nous avons eu recours à une analyse thématique en nous basant sur les écrits de Ghiglione et Matalon (1998), Mongeau (2008) et Paillé et Mucchielli (2016). Notre démarche de réduction des données (ou codage) s'est articulée autour de rubriques inspirées des facteurs socio-affectifs et socio-opératoires décrites par Oberlé (2016). Nous avons terminé la présentation de notre méthodologie en discutant des considérations éthiques de notre recherche.

Le quatrième chapitre a consisté à la présentation des résultats de notre terrain de recherche. Tout d'abord, nous avons discuté des paramètres de nos parties en présentant le système de jeu que nous avons utilisé (la 5<sup>e</sup> édition de *Dungeons & Dragons*), ainsi que l'univers dans lequel se déroulait la narration (celui de *Warcraft*). Nous avons également traité du système de règles alternatives auquel nous avons eu recours afin d'adapter cet univers. Par la suite, nous avons entrepris de dresser sommairement le portrait de chacun.e des joueur.se.s ayant participé à l'étude. Une fois ces éléments établis, nous avons présenté un résumé des trois séances de jeu constituant notre terrain de recherche. Il s'agissait d'un récapitulatif de notre récit auto-ethnographique. Pour terminer, nous avons procédé à la présentation des résultats. Les thèmes que nous avons extraits de notre processus de réduction de données ont été classés en sept rubriques basées sur les facteurs socio-affectifs et socio-opératoires de la cohésion de groupe identifiés par Oberlé (2016). Nous avons identifié quels thèmes pouvaient être considérés comme étant signes ou facteurs de cohésion ou au contraire de délitement.

Notre cinquième chapitre a été consacré à l'interprétation de ces mêmes résultats. Nous avons eu recours à une procédure séquentielle/causale qui s'évertue à établir une chaîne d'évènements à partir des résultats obtenus lors de la recherche. Ce processus a mené

à la production d'une schématisation de neuf pratiques (ou actions) permettant aux MJ de favoriser une cohésion de groupe lors des parties de JDR ainsi qu'à leurs articulations entre elles. Celles-ci peuvent être regroupées sous les différents rôles qu'incarne le MJ, à savoir être arbitre, auteur.rice et leader.euse. Notre revue de littérature nous avait préalablement informés de la présence de la double fonction arbitrale et auctoriale et les données que nous avons obtenues lors de notre recherche abordaient dans le même sens. Notre recherche nous a permis de constater que le rôle d'arbitre permet au MJ d'intervenir sur les aspects ludiques d'une séance, soit par le rappel du groupe aux objectifs communs, soit par l'administration d'épreuves collectives. De manière complémentaire, le rôle d'auteur.rice du MJ sert davantage à orienter les joueur.se.s et ce dans les aspects narratifs de la partie, par la proposition d'épreuves collectives et d'objectifs narratifs, par les descriptions de l'univers fictif et des actions s'y déroulant et par l'agentivité narrative octroyée aux participant.e.s.

Notre démarche nous a également permis de prendre conscience d'une troisième fonction absente de notre revue de littérature sur le JDR : celle de leader.euse. Celle-ci permet au MJ d'intervenir sur les aspects sociaux de la partie. Nous avons relevé que le leadership s'articule autour de trois pratiques. La première action consiste à représenter l'identité sociale du groupe tandis que la deuxième revient à socialiser et participer à l'humour de celui-ci. La troisième pratique cohésive reliée au leadership consiste en l'acte d'organisation de la partie de JDR. Sa tenue est, à notre sens, source de cohésion sociale, car elle amorce le processus de création du groupe de joueur.se.s alors même que la partie (et donc le récit et les règles de jeu) n'a pas été encore définie ou n'existe tout simplement pas.

Nous répondons ainsi à notre question de recherche de la manière suivante : en tout neuf pratiques cohésives permettent au MJ de favoriser, de construire et de maintenir

une cohésion au sein d'un groupe de JDR. Ces actions découlent de trois fonctions fondamentales au rôle de MJ, à savoir d'agir en tant qu'arbitre, en tant qu'auteur.rice et en tant que leader.euse. Le.a MJ occupe ainsi une triple posture d'intervention, d'orientation, mais également d'instigation au sens où c'est cette personne qui organise le processus de mise en place d'une partie de JDR.

Cette recherche nous a permis de saisir et de regrouper diverses pratiques permettant aux MJ de favoriser la cohésion au sein des parties de JDR. À travers la lentille de notre pratique personnelle nous avons été en mesure de produire un schéma illustrant comment ces actions interagissaient entre elles. Cette perspective éémique s'est révélée extrêmement riche et nous a informés sur de nombreux aspects de nos propres agissements. Toutefois, il convient de mentionner que l'apport de l'auto-ethnographie s'est révélé beaucoup moins grand que ce que nous avions à priori anticipé. Lors du processus de codage de notre analyse thématique, les données extraites des *focus groups* ont davantage été retenues, car elles apparaissaient naturellement porteuses d'une plus grande légitimité que notre seule perspective. Conséquemment, il semble que nous ayons été confrontés à la principale difficulté de la démarche auto-ethnographique : être en mesure de faire confiance à la validité de ses propos. L'apport des participant.e.s a ainsi pris les devants en tant que source principale de thèmes à coder.

Dans ces conditions, notre auto-ethnographie a plutôt été employée afin de contextualiser et organiser nos données lors de la présentation des résultats. Néanmoins, lors de notre interprétation, l'auto-ethnographie a grandement été utilisée afin d'expliquer et de mettre en perspective les évènements, de manière à permettre aux lecteur.rice.s de comprendre le plus possible notre perspective de MJ. Le résultat est à notre avis en demi-teinte, nous doutons d'avoir été en mesure d'amener notre audience à une épiphanie similaire à la nôtre (Ellis *et al.*, 2011).

Nous demeurons ainsi dubitatifs quant à notre utilisation de l'auto-ethnographie. Cette démarche nous a sollicité énormément d'énergie et n'aura eu finalement qu'un apport limité sur la recherche. Nous souhaitions à la base offrir notre perceptivité personnelle des rôles de MJ mais avons progressivement dévié vers une analyse plus traditionnelle et qui s'est révélées beaucoup plus loquace ou « naturelle » en matière d'aboutissements. Il aurait été probablement plus pertinent de nous orienter davantage vers une démarche d'observation participante.

Pour terminer, les conclusions que nous avons tirées de notre analyse ne reflètent que la réalité d'un seul groupe. Cette recherche mériterait d'être poursuivie (avec potentiellement des techniques de recherche différentes) afin d'observer si les pratiques favorisant la cohésion sont présentes dans d'autres pratiques de MJ et si celles-ci s'articulent de façon similaire. Il ne serait pas non plus exclu que de nouvelles fonctions émergent de futures recherches. Que ce soit le cas ou non, nous serions certainement en mesure de renforcer la compréhension théorique du JDR.

Quoi qu'il en soit, les rôles des MJ semblent avoir un impact certain sur les dynamiques de groupe. Pour reprendre les mots de Frank Mentzer (2017): « *The GM has a dominant social role, and will provide social leadership whether intentional or accidental.* » (Dans Baur, W. et Clinton, B. et Cook, D., 2017, p. 39). Nous espérons que ce mémoire aura su démontrer l'importance de ses fonctions et encourager son étude dans le futur.

## ANNEXES

## ANNEXE A GRILLE DE FOCUS GROUPS

<b>Grille de focus groups</b>	
Quelles sont vos premières impressions de la séance de jeu que nous venons de vivre ?	
Quels éléments ont été positifs pour vous lors de la séance ? (Chaque participant à tour de rôle)	Participant 01 _____
	Participant 02 _____
	Participant 03 _____
	Participant 04 _____

	Participant 05 _____
Quels éléments ont été négatifs pour vous lors de la séance ? (Chaque participant à tour de rôle)	Participant 01 _____
	Participant 02 _____
	Participant 03 _____
	Participant 04 _____
	Participant 05 _____

<p>Lors de la partie quel moment a été le plus marquant pour vous ? (Question pour le groupe)</p>	
<p>Avez-vous ressenti une cohésion de groupe ?</p> <p>De quelle façon ?</p> <p>Pourquoi ?</p>	
<p>Quel rôle le meneur de jeu a selon vous eu à jouer dans la cohésion ou la non-cohésion de groupe de cette séance ?</p>	
<p>Avez-vous des suggestions à formuler ? Que devrions-nous ajouter/changer pour la prochaine séance ?</p>	

## ANNEXE B APPEL DE PARTICIPANT.E.S

Appel aux rôlistes !

Bonjour,

Je m'appelle Xavier Martel-Lachance, étudiant à la maîtrise en jeux vidéo et ludification à l'UQAM. Je fais présentement une recherche sur le jeu de rôle sur table (JDR), plus spécifiquement sur la pratique des meneurs de jeu (MJ). Je tente de comprendre quels sont les impacts du rôle sur la cohésion de groupe lors des séances de jeu.

Je suis donc à la recherche de joueur.se.s de (JDR) souhaitant participer à une courte campagne de trois séances que j'administrerai en tant que MJ. Pour participer, il faut être un.e adulte, connaître un minimum le JDR (avoir fait au moins une campagne par le passé), comprendre l'anglais (les règles utilisées seront en anglais) et disposer d'un micro et si possible d'une *webcam*. Compte tenu de la Covid-19, la recherche va avoir lieu en ligne sur la plateforme numérique *Roll20*.

Ce projet de recherche est encadré par mon directeur Mouloud Boukala ([boukala.mouloud@uqam.ca](mailto:boukala.mouloud@uqam.ca)) et a obtenu une certification éthique émanant du Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPÉ2).

Si tu es intéressé, tu peux me contacter à cette adresse :

[martel-lachance.xavier@courrier.uqam.ca](mailto:martel-lachance.xavier@courrier.uqam.ca)

Au plaisir !

## ANNEXE C RÉSUMÉS DES SÉANCES DE JEU

Dans cette section, nous présenterons un résumé des trois séances de jeu réalisées. Les descriptions qui vont suivre font synthèse de notre récit auto-ethnographique avec lequel nous avons procédé à notre analyse thématique. Il est à noter que cette section sera écrite à la première personne, compte tenu du caractère intime qui caractérise la démarche auto-ethnographique.

Résumé de la partie 01 – 9 mai 2020 – 5 participant.e.s

Déroulement de la partie : 19 h 24 à 22 h 51

Entretien de groupe : 22 h 51 à 23 h 45

1. Mise en place de la narration. L'aventure débute alors que le groupe a, depuis peu, en sa possession un artefact maudit (la main d'une Liche) qui leur a été confiée par Jonathan *Lightblade*, un paladin à moitié fou. L'aventure commence alors que les personnages joueur.se.s (PJ) se dirigent vers la capitale, se sachant poursuivi.e.s par des ennemi.e.s malveillant.e.s, cherchant à retrouver l'objet maudit. Inconnu de tous, Aténion est en fait un espion infiltré dans le groupe qui doit à tout prix récupérer l'artefact.
2. Entrée dans la capitale. Les PJ entrent dans la capitale. Je brosse un portrait du passé tragique de la cité et de son ancienne grandeur. Malgré le ton tragique de la narration, l'ambiance hors-jeu est très joyeuse et les participant.e.s blaguent beaucoup.
3. Entrevue dans la salle du trône. Les PJ se dirigent vers la salle du trône afin de remplir leur mission : il.elle.s doivent remettre d'importants documents diplomatiques à la Reine de la cité. J'en profite pour établir la première péripétie, le premier obstacle : la Reine est absente et c'est un conseiller véreux qui accueille le groupe. Celui-ci leur demande de lui remettre les papiers. Gundrick évite le piège

en lançant : « C'est beau. On va repasser alors. », avant de rapidement quitter la pièce<sup>36</sup>.

4. Rencontre avec Alexandra Hearthspell. À la suite de cet échange verbal, Gundrick est apostrophé par Alexandra, une ancienne connaissance qui souhaite lui transmettre des informations importantes au sujet des derniers développements de la ville. La rencontre doit être privée et intime, afin de ne pas éveiller de soupçons. Les autres PJ décident de s'inviter au rendez-vous. En découle une scène amusante où le reste du groupe prend en filature Gundrick. Finalement, Alexandra livre ses informations : la Reine n'a pas été aperçue depuis plusieurs semaines déjà. Pendant ce temps, le conseiller véreux s'est attribué de nouveaux pouvoirs. Il faut agir vite et retrouver la Reine !
5. Disparition de l'artéfact maudit. Fort de ces nouveaux renseignements (et d'une nouvelle mission) le groupe prend une chambre à l'auberge afin de se reposer. Durant la nuit, Aténion procède au vol de l'artéfact. Il.elle profite de la nuit (et de la pause que nous faisons en réel) pour me contacter par messagerie privée afin de confirmer que le PJ passe à l'acte. Au petit matin, le reste du groupe découvre avec effroi la disparition de l'objet. Immédiatement, les recherches sont lancées.
6. Combat contre un assassin. Alors que l'investigation piétine à cause de quelques mauvais lancés de dés, je décide d'introduire un petit combat afin de rendre la fin de la séance de jeu un peu plus dynamique. Pendant que les PJ enquêtent dans un ancien quartier laissé à l'abandon, un assassin masqué surgit de l'ombre et poignarde sauvagement Croum dans le dos. S'en suit un court combat où l'assassin est maîtrisé puis interrogé. Celui-ci a été engagé par un certain « M. P. ».

---

<sup>36</sup> Autour de la table (virtuelle), l'effet est instantané : tout le monde, moi y compris, s'esclaffe. La scène est tellement loufoque, mais en même temps si efficace que personne ne peut faire autre chose que de complimenter l'action du.de la joueur.se. Les participant.e.s feront mention de ce moment à plusieurs reprises.

Résumé de la partie 02 – 23 mai 2020 – 5 participant.e.s

Déroulement de la partie : 19 h 38 à 23 h 23

Entretien de groupe : 23 h 23 à 0 h 31

1. Recherche de l'artéfact maudit. La séance de jeu débute là où nous l'avions arrêtée lors de la séance précédente. Les joueur.se.s hésitent entre suivre la piste de « M. P. » ou continuer les recherches de l'artéfact. Prenant l'initiative, Ra'shavi et Croum se séparent de leurs compagnon.e.s et partent fureter pour trouver la main de la Liche. Ce faisant, je leur fais suivre une piste vers un laboratoire caché où se cache « M. P. », ennemi qui, une fois vaincu, révélera des informations sur la mystérieuse disparition de la Reine. Le laboratoire est conçu pour être un mini donjon avec pièges et ennemi.e.s qui se terminera avec un *boss* final.
2. Découverte du laboratoire caché des apothicaires. Croum, dont le personnage est la guerrière du groupe et donc toujours en première ligne, s'introduit en premier dans le laboratoire caché. L'entrée de ce dernier est dissimulée dans une bouche d'égout. Tandis que Croum s'y laisse tomber, la PJ atterrit par accident sur un apothicaire qui passait par là et lui brise la nuque. L'alerte est lancée et les personnages (Ra'shavi [la PJ] est descendue dans les égouts entre-temps) peuvent entendre des bruits de pas qui s'agitent dans la pièce d'à côté. Je lance une bande sonore de combat et demande aux joueur.se.s d'individuellement faire un jet de dés afin de déterminer leur initiative. Pourtant le combat est arrêté net par l'intervention de Croum, qui au lieu de combattre ses adversaires, choisit plutôt de s'excuser pour « l'accident ». L'astuce fonctionne et Croum et Ra'shavi sont en mesure de remonter à la surface. La scène est plutôt drôle et les participant.e.s en rient.
3. Division du groupe. Les PJ se réunissent de nouveau. Toutefois, les joueur.se.s décident de diviser à nouveau le groupe afin de remplir deux objectifs simultanément. Il.elle.s vont d'un côté investiguer les quartiers royaux de la Reine en quête d'indices, et de l'autre, continuer les recherches de l'artéfact maudit. J'hésite énormément avant de donner mon aval à cette décision. La division des groupes pose toujours le risque que les joueur.se.s dont ce n'est pas le tour s'ennuient. Ensemble, nous convenons que nous allons « faire ça vite ». Le premier groupe (Aténion et Gundrick) découvre des indices sur la disparition de la Reine. Le deuxième (Croum, Brok et Ra'shavi) localise le point de rencontre où l'artéfact maudit a été donné à un courrier à cheval et y découvre un morceau de tissu violet. Un PNJ (l'assassin masqué qui les a attaqués à la fin de la séance de jeu précédente et qui est désormais leur prisonnier) leur révèle avoir été témoin de l'échange et avoir remarqué la présence d'un elfe (l'information est donnée pendant qu'Aténion est parti.e se chercher quelque chose à grignoter et n'est pas devant son ordinateur).

Les PJ sont à nouveau réuni.e.s alors que tous.es sont individuellement rapatrié.e.s et escorté.e.s par des gardes vers la salle du trône.

4. Rassemblement du groupe. Entrevue dans la salle du trône. À l'entrée de la salle du trône, les PJ sont accueilli.e.s... par la Reine ! Fort des indices qu'il.elle.s ont préalablement trouvés (à l'occasion des missions ayant marqué le point précédent : *Division des groupes*), les joueur.se.s sont en mesure de déduire qu'il ne s'agit pas réellement d'elle, mais plutôt de quelqu'un l'imitant grâce à un sort magique. S'en suit une confrontation verbale qui aurait normalement dû entraîner un épique combat. Toutefois, comme l'heure est avancée, je décide plutôt de faire en sorte que la fausse Reine bannit le groupe de la cité.

Dévoilement de la supercherie d'Aténion. La partie se termine avec le dévoilement de la supercherie d'Aténion qui, une fois confronté.e, n'hésite pas à s'incriminer. Au contraire, il.elle propose aux autres PJ de rejoindre les forces du mal et d'éventuellement en prendre le contrôle. Les avis sont partagés : certain.e.s sont confus.e.s et souhaitent réfléchir davantage, d'autres refusent catégoriquement. Un malaise s'installe au sein du groupe de joueur.se.s. D'un point de vue narratif, le groupe est en train de se scinder en deux. Il semble clair pour tous.te.s, que certain.e.s vont devoir changer de personnage. La séance de jeu se termine ainsi sur une ambiance morose. Le groupe ne sait plus dans quelle direction aller et n'est plus en mesure d'établir un objectif satisfaisant pour tout le monde.

Résumé de la partie 03 – 6 juin 2020 – 5 participant.e.s

Déroulement de la partie : 19 h 19 à 23 h 50

Entretien de groupe : 23 h 50 à 0 h 20

1. Entre la partie 02 et 03. Aténion nous contacte afin de proposer une solution élégante au problème narratif. Il.elle suggère de faire en sorte que l'Aténion (le PJ) des deux autres séances de jeu n'était en fait pas lui-même, mais plutôt un double maléfique. Cet angle, bien que cliché, parvient à résoudre tous les soucis d'ordre narratif.
2. Combat contre le double maléfique d'Aténion. La partie débute ainsi par le dévoilement du double maléfique et du « vrai » Aténion (le PJ). Le personnage est tout crotté, mais bien vivant. Il surgit des fougères pour confronter l'imposteur. S'ensuit un combat épique qui se termine avec une ultime flèche de Brok sauvant *in extremis* la vie de son camarade Gundrick.
3. Rencontre avec le vieil homme. Une fois l'ennemi vaincu et les blessures des personnages guéri.e.s, le groupe, mené par Aténion, se dirige vers le campement d'un vieux guerrier qui a secouru celui-ci. Là-bas, le vieil homme leur révèle qu'il sait où se trouve l'artéfact maudit, mais qu'il a besoin de l'aide d'un ami, le paladin Jonathan *Lightblade*, enfermé dans un village à quelques lieues d'ici par la milice locale (pour rappel, il s'agit de la même personne qui avait confié l'artéfact en premier lieu au groupe). Après délibération, les PJ se dirigent ainsi vers le bourg afin de libérer leur improbable allié.
4. Enquête au village. Une fois arrivé.e.s au village, les PJ constatent que celui-ci a été envahi par une horde de fonctionnaires fidèles à la nouvelle administration de la fausse Reine. Ceux.lles-ci refusent de libérer Jonathan. Un rapide examen des lieux par Ra'shavi qui, grâce à ses pouvoirs druidiques s'est transformée en rongeur permet de connaître son emplacement. Jonathan est enfermé dans la cave de l'auberge. Les joueur.se.s planifient l'évasion en s'attribuant chacun.e un rôle.
5. Libération de Jonathan. Une fois la stratégie mise en place, les PJ commencent l'opération de sauvetage. Il.elle.s pénètrent dans l'auberge par la porte avant en affirmant disposer de l'autorité nécessaire afin de transférer le prisonnier. Face au refus des fonctionnaires, une dispute éclate. Brok et Gundrick profitent du chaos pour aller libérer le prisonnier.
6. Fin de la partie. La séance de jeu se termine alors que les PJ s'enfuient sur des chevaux « empruntés » avec Jonathan.

## BIBLIOGRAPHIE

- Adams, T., Ellis, C. et Holman Jones, S. (2017). Autoethnography. Dans *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Adams, T., Jones, S. et Ellis, C. (2014). *Autoethnography. Understanding qualitative research*. Oxford: Oxford University Press.
- Augustinova, M. et Oberlé, D. (2013). Leadership et pouvoir. Dans *Psychologie sociale du groupe au travail. Réfléchir, travailler et décider en groupe* (p. 113-138). Bruxelles : De Boeck.
- Anderson, L. (2006). Analytic autoethnography. Dans *Journal of Contemporary Ethnography* (35) (p. 373-395). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bales, R.-F. (1950). *Interaction process analysis: A method for the study of small groups*. Cambridge: MASS: Addison-Wesley.
- Bardin, L. (2013 [1977]). *L'analyse de contenu*. Paris : Presses universitaires de France (PUF).
- Baribeau, C. (2010). L'entretien de groupe : considérations théoriques et méthodologiques. Dans *Recherches qualitative - Volume 29, numéro 1 - Entretiens de groupe : concepts, usages et ancrages I*. Dans *ARQ, Association pour la recherche qualitative*. Récupéré de : <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/les-collections/edition-reguliere/>.
- Batniji, R. Rabaia, Y. Nguyen-Gillham, V. Giacaman, R. Sarraj, E. Punamaki, R.-L. Saab, H. Boyce, W. (2009). Health as human security in the occupied Palestinian territory. Dans *The Lancet*, 373 (9669) (p. 1133-1143). Amsterdam : Elsevier
- Baur, W. et Clinton, B. et Cook, D. (2017). *Kobold Guide to Gamemastering*. Kobold Press.

- Blee, K. (2003). Studying the Enemy. Dans *Our Studies, Ourselves: Sociologists' Lives and Work*. Glassner, B. et Hertz, R. New York: Oxford University Press.
- Bonebright, D.-A. (2010). 40 years of storming: a historical review of Tuckman's model of small group development. Dans *Human Resource Development International Vol. 13, No. 1, February 2010*, (p. 111-120).
- Bowman, S. (2010). *The Function of Role playing Games : How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*. Jefferson : McFarland & Company.
- Brooke, M. Ostrander, K. (2018). *Legend of the Five Rings Roleplaying Game*. Roseville : Fantasy Flight Games.
- Bruner, J. (2010 [2002]). *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ? : le récit, au fondement de la culture et de l'identité*. Paris : Éditions Retz.
- Buton, F. et Fontayne, P. et Heuzé, J. (2006). *La cohésion des groupes sportifs : évolutions conceptuelles, mesures et relations avec la performance*. Science & Motricité n° 59 - 2006/3.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.
- Caïra, O. (2014). Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue. Dans *Cahiers de Narratologie*, 27. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/narratologie/7058>.
- Caïra, O. (2016). Théorie de la fiction et esthétique des jeux. Dans *Sciences du jeu*, 6. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/sdj/671>.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. Dans *Sciences du jeu*, 10. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/sdj/1149>.
- Caïra, O. (2019). Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux. Dans *Revue de la BNF*, 2019/2 (n° 59) (p. 89 à 95). Récupéré de : <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-89.htm>
- Carron, A.-V., Widmeyer, W.-N., et Brawley, L.-R. (1985). The development of an instrument to assess cohesion in sport teams: The Group Environment Questionnaire. Dans *Journal of Sport Psychology*, 7 (p. 244-266).

- Carron, A.-V. et Brawley, L.-R. (2000). Cohesion: Conceptual and Measurement issues. Dans *Small Group Research*, 3(1), 89-106.
- Carron, A.-V., Hausenblas, H.-A., et Estabrooks, P.-A. (2003). *The psychology of physical activity*. New York : McGraw-Hill, p. 97.
- Dauphragne, A. (2009). Le Moyen Âge dans les jeux de rôles : simulations ludiques et matière historique. Dans Abiker S., Besson A., et Plet-Nicolas F. *Le Moyen Âge en jeu*. Actes du colloque international Le Moyen Âge en jeu organisé à Bordeaux du 3 au 5 avril 2008, Eidôlon, 86 (p. 69-80). Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux.
- Davila, A. Domínguez, M. (2010). Formats des groupes et types de discussion dans la recherche sociale qualitative. Recherches qualitatives - Volume 29, numéro 1 - Entretiens de groupe : concepts, usages et ancrages I. Dans *ARQ, Association pour la recherche qualitative*. Récupéré de : <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/les-collections/edition-reguliere/>.
- De Sardan, J. (1998). Émique. Dans *L'Homme*, tome 38 no 147. *Alliance, rites et mythes*, p. 151-166.
- Dyer, J.-L. (1984). Team research and team training: A state of the art review. Dans F. A. Muckler (Ed.), *Human factors review* (p. 285-323). Santa Monica, CA: Human Factors Society.
- Ellis, C. (2004). *The ethnographic I: A methodological about autoethnography*. Walnut Creek : AltaMira.
- Ellis, C., Adams, T. et Bochner, A. (2011). Autoethnography: An overview. Dans *Historical Social Research* 36 (4). (p. 273–290). Mannheim: Leibniz Institute for Social Sciences
- Fielder, F.-E. (1967). *A theory of leadership effectiveness*. New-York: McGraw-Hill.
- Fine, A.-F. et De Soucey, M. (2005). Joking cultures: Humor themes as social regulation in group life. Dans *Humor – International Journal of Humor Research*, 18(1), p. 1-22.
- Fine, A.-F. (1977). Small groups and culture creation: The idioculture of little league baseball teams. Dans *American Sociological Review* 44, p. 733–745.

- Fine, G.-A. (2002 [1983]). *Shared fantasy. Role-playing game as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Francis, L. (1994). Laughter, the Best Mediation: Humor as Emotion Management in Interaction. Dans *Symbolic Interaction*, 17 (2) (p. 147-163). Society for the Study of Symbolic Interaction (SSSI).
- Freud, S. (1970 [1921]). Psychologie collective et analyse du moi. Dans : *Essais de psychanalyse*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.
- Ghiglione, R. et Matalon, B. (1998 [1977]). *Les enquêtes sociologiques, Théories et pratique*. Malakoff (Hauts-de-Seine) : Armand Colin.
- Giles, H., Bourhis, R.-Y., Gadfield, N.-J., Davies, G.-J., et Davies, A.-P. (1976). Cognitive aspects of humour in social interaction: A model and some linguistic data. Dans *Humor and laughter: Theory, research, and applications* (p. 139-154). Londres: Wiley.
- Godin, D. (2018). *Design persuasif de jeu de rôle de table : introduction et validation d'une approche argumentative au design de jeu*. Thèse de Doctorat. Université de Montréal.
- Goria, S. (2012). Wargames et stratégies de communication. Dans *Communication et organisation*, 42. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/communicationorganisation/3903>.
- Greer, L.-L. (2012). Group cohesion then and now. Dans *Small Group Research*, 43, p. 655– 661.
- Gygax, G. et Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons. Rules For Fantastic Medieval Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Hammer, J. (2007). Agency and Authority in Role-Playing “Texts”. Dans *A New Literacies Sampler Vol. 29* (p. 67-93). New-York : Peter Lang Publishing.
- Haslam, S.-A., Reicher, S.-D. et Platow, M.-J. (2011) *The new psychology of leadership; Identity, influence and power*. New-York: Psychology Press.
- Heinsoo, R., Collins, A., Wyatt, J. et al. (2008). *Dungeons & Dragons, Player's Handbook (4<sup>th</sup>)*. Renton: Wizards of the Coast.

- Heinsoo, R., Collins, A., Wyatt, J. *et al.* (2008). *Dungeons & Dragons, Dungeon Master's Guide (4<sup>th</sup>)*. Renton: Wizards of the Coast.
- Hite, K., Muammar, K. *et al.* (2018). *Vampire: The Masquerade (Fifth Edition)*. Londres : Modiphius Entertainment.
- Hill Jr, D.-A. *et al.* (2015). *Twentieth Anniversary Edition. Vampire: The Dark Ages*. Pennsylvanie: Onyx Path Publishing.
- Hobbs, C. (2016). *Downfall*. Less Than Three Games.
- Hogg, M.-A. et van Knippenberg, D. (2003). Social identity and leadership processes in groups. Dans *Advances in experimental social psychology (vol. 35)* (p.1-51). San Diego: Academic Press.
- Hogg, M.-A. (2013) Leadership. Dans *Group Processes* (p. 241-266). New-York, Londres: Psychology Press.
- Holman Jones, S. (2005). Autoethnography: Making the personal political. Dans Norman K, D. et Yvonna S, L. Dans *Handbook of qualitative research* (p. 763-791). Thousand Oaks : Sage.
- Linton, R. (1945). *The cultural Background of Personality*. New-York: D. Appleton. Trad. fr. *Le Fondement culturel de la personnalité* (1968). Paris : Dunod.
- Lintott, S. (2016). Superiority in Humor Theory. Dans *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, p. 347-358.
- Lord, R.-G. et Maher, K-J. (1990). Perceptions of leadership and their implication in organizations. Dans *Applied Social Psychology and Organizational settings* (p. 129-154). Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum.
- Lord, R.-G. et Maher, K-J. (1991). *Leadership and information processing: Linking perceptions and performance*. Boston : Unwind Hyman.
- Maso, I. (2001). Phenomenology and ethnography. *Handbook of ethnography* (p. 136-144). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mayer, R et Ouellet. F. (1991). *Méthodologie de recherche pour les intervenants sociaux*. Boucherville : G. Morin.

- McClurg, C.-E. *et al.* (2017). Challenge and new direction in examining team cohesion over time. Dans *Team Dynamics Over Time: Research on Managing Groups and Teams, Volume 18* (p. 261-286). Bingley: Emerald Publishing Limited.
- Mearls, M., Crawford, J. *et al.* (2014). *Dungeons & Dragons, Player's Handbook (5<sup>th</sup>)*. Renton: Wizards of the Coast.
- Méndez, M. (2013). Autoethnography as a research method: Advantages, limitation and criticisms. Dans *Colombian Applied Linguistics Journal, 15 (2)*. (p. 279-287). Bogotá: Colombian Applied Linguistics Journal (CALJ).
- Meyer, J.-C. (2000). Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. Dans *Communication Theory, Volume 10, Issues 3, 1 August 2000*, (p. 310-331), Récupéré de : <https://academic-oup-com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/ct/article/10/3/310/4201747>.
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse : Côté jeans et côté tenue de soirée*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Morningstar, J. (2009). *Fiasco*. Chapel Hill : Bully Pulpit Games.
- Nakamura, Y. (2019, janvier). Peak Video Game? Top Analyst Sees Industry Slumping in 2019. Dans *Bloomberg.com*. Récupéré de : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-23/peak-video-game-top-analyst-sees-industry-slumping-in-2019>.
- Oberlé, D. et Beauvois, J.-L (1995). Cohésion et normativité. Dans *Relations humaines, groupes et influence sociale*, (p. 75-90). Grenoble : Presse universitaire de Grenoble.
- Oberlé, D. (2016). *La dynamique des groupes*. Fontaine, France : Presses universitaires de Grenoble.
- Paquin, É. (2020). *Dynamiques des groupes restreints dans les jeux de rôle sur table*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2016 [2003]). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Malakoff (Hauts-de-Seine) : Armand Colin.

- Patrick, S. (1977). The History of Wargame. Dans *Wargame Design: The History, Production and Use of Conflict Simulation Games*, Simulations Publications Incorporated, p. 1-40.
- Perla, P. (1990). *The art of Wargaming*. Annapolis: Naval Institute Press
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego : Unreason Press.
- Prasad, A. (2019). *Autoethnography and Organization Research Reflections from Fieldwork in Palestine*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Mazza, R. et Holmes, M. (2012). *Universalis: The Game of Unlimited Stories*. États-Unies : Ramshead Publishing.
- Rein-Hagen, M., Davis, G., Dowd, T., Stevens, Li. et Wieck, S. (2018). *Vampire: The Masquerade*. Londres : Modiphius Entertainment.
- Robinson, D.-T. et Smith-Lovin, L. (2001). Getting A Laugh: Gender, Status, and Humor in Task Discussions. Dans *Social Forces, Volume 80, Issue 1, 123-158*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Rondeau, K. (2011, juin). L'autoethnographie : une quête de sens réflexive et conscientisée au cœur de la construction identitaire. Dans *Recherches Qualitative, 30*. Récupéré de : [http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition\\_reguliere/numero30\(2\)/RQ\\_30\(2\)\\_Rondeau.pdf](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero30(2)/RQ_30(2)_Rondeau.pdf)
- Roux, U. (2016). Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. Dans *Sciences du jeu, 6*. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/sdj/741>.
- Roux, U. (2018). Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming. Dans *Sciences du jeu, 10*. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/sdj/1449>.
- Rowe, A. (2019, 28 février). The Company Behind Dungeons & Dragons Grew Online Sales 53% Last Year. Dans *Forbes.com*. Récupéré de : <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2019/02/28/the-company-behind-dungeons-dragons-grew-online-sales-53-last-year>.

- Salas, E., Rosen, R.-E. et Cooke, N.-J. (2008). On Teams, Teamwork, and Team Performance: Discoveries and Developments. Dans *Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*, 50, p. 540-547.
- Savard, S. (2017). La Panique Satanique de Donjons & Dragons. Dans *Jeux.ca*. Récupéré de : <https://jeux.ca/jeux-de-role/la-panique-satanique-de-donjonsdragons/>.
- Sherif, M. (1966). *The psychology of social norms*. New York: Harper & Row.
- Stahlke Wall, S. (2016). Toward a Moderate Autoethnography. *International Journal of Qualitative Methods January-December 2016* (p. 1-9). Edmonton: International Journal of Qualitative Methods
- Stafford, G. et Willis, L. (2008 [2004] [2002] [1982] [1980]). *Basic Role-Playing*. Ann Arbor: Chaosium Inc.
- Tienari, J. (2019). One flew over the duck pond: Autoethnography, academic identity and language. Dans *Management Learning*, 50 (5) (p. 576–590). Récupéré de : <https://doi.org/10.1177/1350507619875887>.
- Tuckman, B.-W. (1965). *Developmental Sequence in Small Groups*, Dans *Psychological Bulletin*, 6(63), p. 384-399.
- Tuckman, B.-W. et Jensen, M.-A.-C. (1977). Group & Organization Studies, Dans *ABI/INFORM Collection*, 2(4), p. 419.
- Turner, V. (1969). *Liminality and Communitas*. Chicago : Aldine Publishing.
- Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Van Gennep, A. (1981 [1901]). *Les rites de passage*. Paris : Éditions A. et J. Picard.
- Voelckel, A. (1995). Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle. Dans *Sociétés Contemporaines*, 21 (p. 57-74). Récupéré de : [https://www.persee.fr/doc/socco\\_1150-1944\\_1995\\_num\\_21\\_1\\_1419](https://www.persee.fr/doc/socco_1150-1944_1995_num_21_1_1419).
- Wick, J., Wick, J., Wilson, K. et al. (2000). *7<sup>th</sup> Sea: Game Masters' Guide – 1668*. Ontario: Alderac Entertainment Group.

Winkler, I. (2018). Doing autoethnography: Facing challenges, taking choices, accepting responsibilities. Dans *Qualitative Inquiry*, 24 (4) (p. 236–247).  
Récupéré de : <https://doi.org/10.1177/1077800417728956>.

Zagal, J. et Detering, S. (2018). *Role-Playing Game Studies Transmedia Foundations*. New York et Londres : Routledge.