

Programme de la maîtrise en muséologie
Université du Québec à Montréal

**Le jeu de rôle dans les musées :
un outil éducatif et ludique à développer**

Rapport de travail dirigé (9 cr.)
présenté à
Madame Anik Meunier
MSL-6700, *Travaux dirigés*

Alexandre Treuil

Hiver 2019

01 MAI 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant 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.01-2006). 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.»

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	iv
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	v
INTRODUCTION	1
PARTIE I Les appuis théoriques	9
1.1 Le ludisme et l'interactivité dans les musées.	9
1.2 Le jeu éducatif : une formule reconnue ?	11
1.3 L'amusement : un sujet sérieux !	13
PARTIE II Le jeu de rôle	18
2.1 Le jeu de rôle ludique	18
2.1.1 Le jeu de rôle sur table	18
2.1.2 Le jeu de rôle grandeur nature (GN) ou <i>LARP (Live Action Role Playing game)</i>	20
2.1.3 La soirée enquête ou <i>Murder Party</i>	21
2.1.4 Le jeu d'évasions ou <i>Escape Game</i>	21
2.1.5 Les jeux de rôle dans le jeu vidéo : un monde ouvert aux limites définies	21
2.2 Le jeu de rôle non ludique	23
2.2.1 Psychodrame	23
2.2.2 Les jeux de rôle de formation.....	24
2.2.3 Les jeux de rôle éducatifs ?	24
2.3 Le jeu de rôle, une porte vers la connaissance	26
2.3.1 Des genres et des univers heuristiques.....	26
2.3.2 Apprendre par la fiction	29
2.3.3 L'apport des <i>Serious Games</i> (SG).....	33
2.4 Le jeu de rôle et le musée : deux espaces similaires ?.....	35

2.4.1	Dans le terrier du Lapin blanc : des espaces immersifs	35
2.4.2	Un groupe d'aventuriers ouvre la porte du musée : des espaces sociaux	37
2.4.3	Une histoire autour du feu : des espaces narratifs.....	40
PARTIE III	Le jeu de rôle dans le musée	46
3.1	L'exposition <i>Star Wars : Identités</i>	46
3.1.1	La présentation de l'exposition	46
3.1.2	La construction d'une identité et d'une histoire.....	50
3.1.3	Une analogie du jeu de rôle dans le musée	50
3.2	L'organisation d'un jeu de rôle au musée Pointe-à-Callière.....	52
3.2.1	Pointe-à-Callière, un espace aux multiples potentialités.....	52
3.2.2	Développement et analyse empirique	54
3.2.3	Mécanique de jeu et scénario	55
3.3	Résultats du jeu de rôle	57
3.3.2	Le protocole	57
3.3.3	Observations et constats.....	58
CONCLUSION		64
ANNEXE 1	Scénario détaillé du jeu de rôle à pointe-à-callière.....	67
ANNEXE 2	Les personnages.....	69
ANNEXE 3	Questionnaire présenté aux joueuses.....	75
ANNEXE 4	Les règles de combat <i>basic role playing</i>	81
BIBLIOGRAPHIE		82
ŒUVRES LITTÉRAIRES CITÉES		87
ŒUVRES LUDIQUES CITÉES		88

AVANT-PROPOS

J'aimerais introduire ce propos par une rapide présentation des éléments personnels qui m'ont poussé à étudier ce sujet plutôt qu'un autre. Premièrement, je dois la concrétisation de cette idée de projet de recherche à ma fiancée avec qui je fais du jeu de rôle. Ensuite, l'une des raisons d'être de ce sujet est mon statut de joueur. Je joue aux jeux vidéo depuis mon enfance et je pratique le jeu de rôle depuis une dizaine d'années, en tant que joueur, et un peu moins en tant que meneur de jeu. Je pratique cette activité aussi régulièrement que mon emploi du temps me le permet, et j'essaie constamment de pousser ma réflexion sur la façon de créer une histoire avec des joueurs. C'est donc naturellement que j'ai associé cet intérêt avec un autre : les musées. Je suis conscient du biais que risque de prendre ma réflexion quant à ma passion. Néanmoins, c'est aussi cette dernière qui me permet d'alimenter mes réflexions sur ces médiums, pour y apporter un regard académique.

Pour ce travail, j'aimerais tout d'abord remercier ma fiancée, Marianne, de m'avoir inspiré et poussé à travailler sur les sujets que j'aime, ainsi que mes parents, pour m'avoir transmis leur goût du jeu. Ensuite, j'aimerais remercier mes amies de la maîtrise en muséologie qui ont soutenu mon projet de savant fou, ainsi que les joueurs, les joueuses et les différents meneurs de jeu avec qui je joue régulièrement. Et finalement, je remercie ma directrice de recherche Anik Meunier, qui m'a si bien conseillé et accompagné durant les phases de réflexion et de rédaction.

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

JdR Jeu de rôle

MJ Meneur de jeu

PJ Personnage joueur

PNJ Personnage non joueur

GN Grandeur Nature

SG Serious Games

PAC Pointe-à-Callière

SWI Star Wars : Identités

INTRODUCTION

En 1974 apparaît le jeu de rôle (JdR) *Dungeons & Dragons* créé par Gary Gygax et Dave Arneson alors qu'ils voulaient faire évoluer le *wargame*, *Chainmail*¹. Ce JdR connaît un succès retentissant auprès des adolescents à l'époque, mais devient par la suite la source d'inquiétude et de questionnements dans les années 1980 et 1990. À cette époque, aux États-Unis, puis en France, *Dungeons & Dragons* était perçu comme un amalgame de causes et de conséquences de pratiques peu recommandables et de déviances psychologiques. Les joueurs² de JdR (les rôlistes) étaient devenus les cibles de « chasses aux sorcières » alimentées par des médias extrapolant de tragiques faits divers. Ce jeu se vendait toujours, mais s'est tout de même transformé en loisir caché et réservé aux initiés. Presque trente ans plus tard, cette activité retrouve ses marques de noblesse dans le milieu du divertissement et de l'édition. La vitalité éditoriale du JdR n'a pas connu pareil essor depuis les années 1980. La demande augmente progressivement, même si nous devons garder à l'esprit que ce milieu éditorial reste un marché de niche. Sachant que c'est un marché particulier, car pour un livre de JdR acheté, il faut compter plusieurs « utilisateurs » de ce même ouvrage : celui qui l'achète, souvent le meneur de jeu (MJ), et les dizaines de joueurs qui prennent part à la joute.

Aujourd'hui, nous observons que le JdR s'est développé de telle façon qu'apparaissent même des opérations de vulgarisation, pour inviter le grand public à découvrir cette activité qui était autrefois méconnue, voire obscure. Les « non-initiés » peuvent désormais découvrir le JdR à travers des parties

¹ <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>

² Dans un souci de légèreté lors de la lecture, nous regrouperons les hommes et la femme consommant des jeux sous le terme général de « joueurs », sauf durant l'expérience à Pointe-à-Callière où les femmes étaient majoritaires. Toutefois, le fait que la population des joueuses est presque égale en nombre et en pratique à celle des joueurs n'est certainement pas mise de côté ou oubliée.

enregistrées et diffusées sur des plateformes internet de diffusion tels que *Youtube* ou *Twitch*. Les références en la matière sont *Critical Role* aux États-Unis et *Rôle'n Play* en France, qui réunissent des comédiens professionnels. En parallèle apparaissent des séries à succès tel que *Big Bang Theory* ou *Stranger Things*, dans lesquelles les personnages s'adonnent au JdR. Cette activité se distancie de plus en plus de l'image négative que certains médias lui prêtaient dans les années 1980 et 1990.

Cette rapide introduction historique permet de faire le lien avec notre époque qui laisse une grande place aux divertissements, bien après la publication de *Vers une civilisation du loisir* (Dumazedier, 1962). À travers l'utilisation du multimédia et le développement d'expositions *blockbuster*, les musées profitent de cet engouement pour le spectacle pour renouveler leurs catalogues. Nous savons que cette « disneylandisation » des musées est critiquée par certains auteurs, ce qui n'empêche pas les musées de s'inspirer des autres divertissements pour attirer un public plus important (Chaumier, 2011). Cependant, nous remarquons un essoufflement dans le renouvellement de l'offre éducative, notamment chez les musées de petite taille. Ce ralentissement peut être dû au manque de budget, de temps, et parfois de personnel. Ce fait est de plus en plus visible pour les « petits » musées, dont les moyens humains et financiers sont limités (Tobelem, 2011).

Depuis quelques années maintenant, nous pouvons remarquer les musées concentrer leurs efforts sur l'acquisition de nouveaux dispositifs technologiques et ludiques à intégrer en leur sein. Qu'ils soient associés à des expositions ou inclus dans une activité éducative, ces outils prennent la forme de jeux vidéo (ou jeux numériques), d'objets à activer, de « spectacles », multimédia ou non, de réalités virtuelles ou augmentées. Ces systèmes sont cependant aussi bien coûteux en développement qu'en maintenance. Si nous prenons le cas du jeu vidéo éducatif, ou *serious games*, proposé dans un musée, les questions de développement, de budget, de graphisme, sont parfois évoquées comme frein à leur réalisation.

Toutefois, des actions de médiations alternatives sont engagées, comme l'intégration ponctuelle de *l'Escape Game* dans le cadre muséal, mais nous montrerons que cette activité est éloignée de notre sujet principal : le JdR.

Contrairement au jeu vidéo, le JdR n'est limité que par l'imagination des joueurs et du MJ inclus. Ce type de jeu a la particularité de mettre en place un récit dont le déroulement et l'issue seront incertains. La place laissée à l'imagination et l'improvisation fait partie de l'origine de son succès. L'évolution de la narration n'est jamais prédéterminée, car elle se transforme au gré des objectifs et des envies des joueurs. Les règles qui l'encadrent peuvent néanmoins présenter ce type de jeu comme une activité abstraite pour ceux ou celles qui ne la pratiquent pas. Ces aspects seront développés plus en détail dans le corps de ce travail, mais ils sont importants à mentionner pour mettre en lumière la difficulté, *a priori*, d'introduire le JdR dans le musée. C'est d'autant plus complexe lorsqu'on s'aperçoit qu'il n'y a pas de publications scientifiques concernant le JdR ludique³ dans le cadre muséal. Comme nous le mentionnions, il existe aussi une méfiance vis-à-vis de ces outils ludiques et divertissants dans les musées (Chaumier, 2011).

Ici, notre objectif premier n'est pas de proposer des réponses définitives à ces questions, mais plutôt des pistes de réflexion supplémentaires. La muséologie et les *game studies* sont des champs multidisciplinaires jeunes dont les concepts se transforment et s'interprètent selon les cultures et les époques. Même si certains de ces concepts demeurent stables, il y a suffisamment d'espace dans chacun de ces champs pour permettre des adaptations d'un champ de recherche à l'autre et introduire des notions hybrides. Plus précisément, l'objectif de ce travail est d'étudier des possibilités d'intégration du JdR ludique dans un format qui s'aligne avec les conditions muséales.

³ Nous ferons la différence entre le JdR ludique et le JdR non ludique plus tard dans le texte.

Pour nous conformer à la vision du JdR étudiée dans ce travail, nous nous intéresserons aux musées d'histoire. Ce type d'institution semble plus propice à notre réflexion de départ. La place de la créativité et l'imagination est abondamment abordée dans les musées d'arts, et d'autre part, les logiques de médiation et d'éducation ne sont pas les mêmes selon le type de musée. Les musées d'histoire vont proposer une vulgarisation du savoir de manière non formelle, tandis que les musées d'arts font en grande partie appel à la sensibilité artistique et l'observation. De plus, les propos abordés ne prendront pas place dans un pays en particulier puisque les éléments du corpus ou les exemples qui appuieront ce travail se situent en Amérique du Nord et en Europe.

La temporalité de notre réflexion sur les divertissements dans les musées commencera dans les années 1980, avec l'apparition des expositions temporaires dans les musées et l'émergence de la *culture populaire* telle que nous la connaissons aujourd'hui (Jacobi, 2013; Peyron, 2013). En plus du JdR, cette époque assistait à l'apparition des grandes franchises littéraires, cinématographiques, ludiques et vidéoludiques au succès certain, dont l'écho se répercutera surtout auprès des passionnés d'univers imaginaires, pour donner naissance à une culture transmédiatique (Peyron, 2013, p. 49). Les consommateurs de cette culture se sont alors rassemblés autour de cette dernière en une communauté connue sous l'appellation, tout d'abord péjorative, de *geek*⁴. Le phénomène s'accroît dans les années 1990 et les années 2000. Cette période marque un changement de perception de la culture populaire, où le *geek* n'est plus l'objet d'inquiétudes, de parodies ou de moqueries, mais devient synonyme de mode sociale, et de rentabilité au cinéma et à la télévision. Des emprunts aux univers imaginaires sont d'ailleurs observables dans les musées (cf. *Star Wars : Identités ; Astérix et les Romains ; Indiana Jones et l'Aventure Archéologique*,) etc, car les expositions temporaires et les activités sont influencées par ce

⁴ Ce terme se traduit par « passionné ».

phénomène de mode. Ce type d'exposition est une réponse au développement de l'éducation, à l'accélération de la consommation et à la multiplication des loisirs. Les musées s'adaptent alors à la société, la reflètent⁵, et deviennent partagés entre leur mission de conservation et de transmission, et leur besoin de communication. Le moment semble venu d'accorder au JdR, une place plus importante dans le catalogue des activités éducatives du musée.

Le JdR apparaît comme un outil communicationnel, éducatif, motivant et efficace. Le succès de plus en plus marqué de cette formule montre l'intérêt de son exploitation dans un cadre muséal. Ainsi, la question qui trace le fil rouge de ce travail est la suivante *Comment intégrer le jeu de rôle dans les musées d'histoire ?*

Pour répondre à cette question, nous devons d'abord déterminer les potentialités et les limites de l'utilisation de cette activité dans les musées.

Pour ce faire, nous baserons notre analyse sur des observations empiriques d'une partie de JdR. Cette expérience aura pour but de tester des mécaniques de jeu et de narration avec l'aide de joueurs, et d'après les théories rôlistes et ludonarrativistes que nous détaillerons plus tard. La nature exploratoire de la recherche nous pousse aussi à raisonner la conception du scénario de l'activité à partir d'écrits en muséologie sur les expositions, la médiation culturelle, l'éducation muséale, ainsi que de ceux issus de la narratologie et les *game studies*. Ajoutés à cela, nous pouvons prendre en compte les sites d'information spécialisés et des revues scientifiques relatifs à ces médiums. Nous aimerions utiliser plusieurs de ces sites spécialisés qui se rejoignent sur les théories et les pratiques de JdR. La récurrence de ces conseils ou pratiques débattus par des auteurs différents permettra de valider des informations empiriques.

⁵ Anik Meunier et Jason Luckhoff, *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, Collection Culture et publics (Québec : Presses de l'Université du Québec, 2012), 104.

Parmi ces sites, nous pensons notamment à celui nommé *Place to Go, People to Be*⁶, géré par des communautés de rôlistes. Ce site regroupe et traduit des articles écrits par des rôlistes anglophones et francophones, mais aussi des auteurs de JdR. Ces articles théorisent des pratiques et des méthodes en rapport avec l'élaboration d'un JdR et l'écriture d'un scénario. Ils procurent des outils de maîtrise, et partagent même des conseils destinés aux débutants comme aux confirmés. Ces écrits ne sont pas académiques, mais permettent de fournir des outils de préparation et de réflexion pour la plupart vérifiables empiriquement. Par exemple, l'auteur de ce travail dirigé a lui-même pu tester des techniques d'écriture de scénario où il a pu observer une progression de joueur proche de ce qui était marqué dans un article⁷. Il a aussi pu essayer des techniques de maîtrise présentées dans une publication, et qui amenaient une autre couleur à la partie⁸. La majorité de ces billets sont écrits par des passionnés de JdR, tous expérimentés, qui partagent leurs réflexions en s'appuyant sur leur expérience de joueur ou de MJ. Parfois, ces écrits reposent sur des articles scientifiques spécialisés sur la narration et le JdR. Nous préférons alors directement étudier leur source et non leur propos. La grande limite de ce site, sans compter son aspect non académique, est le biais émotionnel par lequel ses joueurs passent parfois pour écrire leurs articles. Si certains de ces sujets résultent d'observations, d'autres sont aussi le fruit de passions et de frustrations.

Ensuite, les résultats de cette expérience seront recoupés avec les observations relevées à partir des archives de conception de l'exposition itinérante, *Star Wars : Identités* (2012). Cette exposition a voulu démontrer de quelles façons une personne construit son identité d'après des facteurs communs à ceux que rencontrerait un personnage issu de l'univers de *Star Wars*. Les participants créent

⁶ <https://ptgptb.fr/>

⁷ <https://ptgptb.fr/regle-des-trois-indices>

⁸ <https://ptgptb.fr/accepter-la-creativite-des-joueurs>

un personnage tout au long de l'exposition et voient comment se développe l'identité du personnage qu'ils « incarnent ». Le travail réflexif de la conception de l'exposition sera analysé à partir des archives partagées par GSM, l'entreprise autrice de l'exposition. L'étude de ces documents nous permettra d'en ressortir les mécaniques qui sont proches du JdR, mais aussi d'établir un parallèle, au moins sémantique, entre le JdR et le musée.

Ces deux exemples pourront certainement apporter quelques premiers éléments de réponse, mais seront à mettre au conditionnel d'une recherche qui inclue un échantillon plus large d'expériences et d'expositions. Ce travail n'a effectivement pas pour but de fournir un recensement exhaustif des différentes expositions ou activités muséales intégrant le JdR. Ce serait une tâche inadaptée à notre format d'étude, ainsi qu'un travail de recherche et de référencement considérable, vu le nombre d'expositions présentées chaque année dans le monde. Nous nous concentrerons donc sur un corpus d'étude court, mais pertinent. Ces études de cas nous permettront d'en ressortir les mécaniques pour établir des liens entre la muséologie et les *game studies*.

Pour construire notre réflexion, nous devons certainement explorer des concepts en muséologie et en ludologie, mais nous serons amenés à explorer d'autres horizons, parfois exotiques, pour construire une réflexion solide. Cette dernière s'organisera en trois grandes parties.

La première partie sera consacrée à la définition des appuis théoriques sur lesquels se basera notre sujet. Elle est organisée de manière à mettre en lumière les grandes problématiques et interrogations qui gravitent autour de la place du JdR dans le musée. Elle va du statut du musée (lieux d'apprentissage ou de loisir ?) jusqu'à l'étude du JdR même, qu'elle soit académique ou non, en passant par l'étude du jeu de manière générale et par son intégration dans les sciences de l'éducation.

La seconde partie aura pour objectif de présenter le JdR plus en profondeur, avec ses particularités et ses différentes déclinaisons que sont les soirées enquêtes, les jeux grandeur nature et même les *Escape Games*. Nous y verrons aussi les influences de la littérature en nous inspirant du travail de Caïra (2007) et de David (2016). Cette partie nous donnera aussi l'occasion de faire la différence entre le JdR ludique et le JdR non ludique, car ils ne partagent ni les mêmes objectifs ni les mêmes formes. Dans cette partie, nous montrerons que le JdR et le musée produisent tous deux un espace immersif et social, dans lequel s'installe une narration dans le but de partager et transmettre.

La troisième partie de notre étude portera sur la présence du JdR dans les musées. Nous présenterons tout d'abord l'exposition *Star Wars : Identités*. L'analyse de cette exposition nous permettra d'en ressortir quelques mécaniques de jeu intéressantes, mais nous donnera aussi l'occasion de faire le lien avec une étape cruciale dans une partie de JdR : la création de personnages. Cette sous-partie se conclura avec une mise en parallèle sémantique entre la terminologie du JdR et celle de la muséologie. Ensuite, nous présenterons une expérience qui a été mise au point au Musée Pointe-à-Callière dans le cadre de ce travail dirigé. Ce premier essai a pour but de tester une mécanique de jeu hybride entre JdR déambulatoire et visite interactive. Après avoir présenté notre méthode d'analyse, le scénario et la mécanique de jeu, nous conclurons par un commentaire à propos de l'évolution de la partie et des performances des participants, à partir de l'observation sur le terrain et des réponses aux questionnaires distribués après l'activité. Cette expérience empirique nous permettra de dégager des constats afin d'avoir un regard plus concret sur les questions relatives à l'organisation de cette activité dans un musée.

PARTIE I

LES APPUIS THÉORIQUES

Nous répartirons ces appuis théoriques en plusieurs grands thèmes : les concepts de la muséologie ; les *game studies* ; les sciences de l'éducation.

1.1 Le ludisme et l'interactivité dans les musées.

Pour ce travail, la question de la nature même du musée sera abordée. Le musée est-il un espace de loisir ou d'apprentissage ? Actuellement, la question est loin d'être résolue, mais reste importante pour le développement de ce travail. Ce concept implique la place de l'interaction et du ludique dans les musées, des formules étudiées par beaucoup et souvent critiquées. Elles intriguent notamment parce qu'elles marquent un changement de paradigme des musées. Alors que les musées ont longtemps été le symbole de la culture et du savoir, l'aspect ludique et interactif du musée à travers les expositions, la médiation ou le programme éducatif, soulève des questions par rapport à la transmission du savoir dans le musée et à sa nature même aujourd'hui. L'ouvrage *Expoland* démontre bien la complexité de la question (Chaumier, 2011).

La question de l'éducation muséale est encore très actuelle, puisqu'elle pose les questions des modalités de cette éducation. Aujourd'hui, il est accepté que le musée propose une éducation non formelle destinée à un public non savant (Meunier et Luckerhoff, 2012). L'éducation mettrait alors en avant le rôle de vulgarisateur du musée, mais aussi son rôle de médiateur, entre le savoir qu'il détient et le public.

Le scénario d'une exposition fait partie des concepts sur lesquels s'appuie ce travail, tout comme le rôle de la scénographie. Nous nous baserons sur les écrits de Davallon (2011) sur la mise en exposition et sa symbolique. Il s'est également intéressé à l'exposition en tant que média et nous intégrerons cette idée à ce travail (Davallon, 1999). Nous pouvons même parler de médium pour une exposition, à la manière du JdR ou du jeu vidéo. Le discours d'une exposition tel qu'expliqué par Sunier (1997) emprunte beaucoup à la trame narrative littéraire et cette notion sera aussi utile et explorée. Nous nous attarderons sur la notion « d'exposition discursive » qui implique davantage le choix du visiteur (Sunier, 1997). La réflexion de Simon (2010b) sur les profils de personnages présents dans une exposition sera reprise. Dans son article, elle fait la différence entre le profil externe et le profil interne (Simon, 2010b). Le profil externe implique de jouer une personne fictive ou historique avec qui nous n'avons pas de rapport, tandis que le profil interne demande de jouer avec un personnage proche de notre identité et notre façon d'être (*Ibid.*). À notre connaissance, il y a peu d'écrits mettant en relief l'utilisation du JdR ludique dans les expositions, la médiation ou les activités éducatives. Nous nous inspirerons du modèle associant le conte et la médiation, expérimenté au Musée des Beaux-Arts du Québec (Chaîné, 2008). La recherche de JdR dans une exposition est difficile, car cette activité n'est pas le sujet de l'exposition⁹, mais un outil de communication ou de médiation. La seule approche par laquelle nous pourrions parler de JdR en musée, serait par le biais du *storytelling* et la fiction dans l'apprentissage. Nous constatons que deux auteurs s'y attachent plus précisément : Thomas Henriksen et Émilie Flon. Henriksen (2003) s'intéresse à l'utilisation de la fiction par le JdR pour transmettre des informations cognitives. Flon (2012) est plus concentrée sur l'utilisation de la

⁹ Les expositions qui traitent du JdR ne font que l'exposer sans proposer une pratique. Au musée Vapriikki en Finlande, il y a une exposition immersive sur le JdR, à la scénographie rappelant l'intérieur d'un donjon, mais elle ne propose pas une participation active du visiteur, comme celle que nous proposerons plus tard dans ce travail. <http://vapriikki.fi/en/nayttelyt/its-a-trap-role-playing-games-in-finland/>

fiction et la mise en scène dans les musées, notamment au travers des expositions et de la médiation.

Dès lors que nous concentrons nos recherches sur les sources traitant de l'utilisation du jeu dans le musée, nous nous apercevons qu'il est abordé selon deux grandes perspectives : celui de la simple interactivité, et celui de la crainte d'une « disneylandisation » du musée (Chaumier, 2011). La crainte de voir le musée, l'un des temples de l'intellectualité, se transformer en structure vouée au pur divertissement est abordée par des auteurs tels que Chaumier (2007), et Caillet (1995). En tout cas, la division idéologique n'est pas si nette dans les prises de position concernant le jeu dans l'éducation, et plus précisément, le jeu dans les musées.

1.2 Le jeu éducatif : une formule reconnue ?

Pourtant, le jeu dans l'éducation n'est pas désapprouvé de manière générale. Cette pratique existe même depuis longtemps, et des auteurs comme Johan Huizinga (1988), Roger Caillois (1958), Joffre Dumazedier (1962), Gilles Brougère (1995), Gilles Chamberland et Guy Provost (1996) l'ont démontré : le jeu est depuis longtemps utilisé comme outil éducatif, à des degrés et sous des formes différentes. C'est une formule pédagogique qui serait pour certains, née dès la préhistoire (Chamberland et Provost, 1996). Cette activité était aussi une façon d'apporter une formation sociale ou militaire à différentes époques (Brougère, 1995). La légitimité du jeu, en tant qu'outil éducatif, n'est donc plus à prouver. Par ailleurs, la profusion d'articles et de recherches ayant pour sujet le jeu en *game studies*, en sociologie et en pédagogie, montre le succès du jeu en tant que cas d'étude. En étudiant de plus près les auteurs, il s'avère que la plupart sont des sociologues. C'est un indice de plus sur l'importance du jeu dans notre société. Actuellement, on observe la recrudescence et le développement de jeux éducatif, sous la forme de plus en plus répandue du jeu vidéo.

À mi-chemin entre les *game studies* et les sciences de l'éducation, le *serious gaming* est un genre de jeu vidéo calibré pour l'éducation et l'apprentissage. Il peut prendre plusieurs formes et comprend les mêmes caractéristiques qu'un jeu vidéo « classique », à la différence qu'il a pour objectif de favoriser l'assimilation d'un certain savoir. Ce médium est l'héritier du jouet éducatif, mais répond aux notions propres aux jeux vidéo comme celles de *graphisme*, de *niveau*, ou de *jouabilité* (Lavergne Boudier et Dambach, 2010). Nous emprunterons la voie sur laquelle se sont engagés les développeurs de *serious games* en nous appuyant sur la théorie constructiviste de Jean Piaget (Lavergne Boudier et Dambach, 2010). D'après cette théorie, l'apprenant apporte une part de son expérience, sa créativité et son ressenti dans la construction d'un savoir à partir de son environnement et de ses propres connaissances. L'autre théoricien relatif aux sciences de l'éducation intéressant dans le cadre de notre réflexion, est John Dewey. Il positionne l'interaction et l'expérience comme étant des éléments importants de l'apprentissage (Hillman, 2008).

La prépondérance des *serious games* est devenue telle, qu'ils sont utilisés en formation professionnelle et en soin thérapeutique (Stora, 2016). Ces jeux se concentrent sur des apprentissages émotionnels et sociaux, mais on observe aussi le développement de certains d'apprentissages cognitifs à travers les *serious games* (Lavergne Boudier et Dambach, 2010). Cependant, nous apercevons un amorçage similaire dans des œuvres vidéoludiques dites « AAA »¹⁰. Il y a une émergence des volontés des développeurs d'être respectueux dans leurs représentations et leurs interprétations des cultures passées et historiques dans des œuvres se déroulant dans ces univers. Ce qui ne nous empêche pas de devoir les juger et les considérer à leur juste mesure. Parmi ces œuvres, nous pourrions citer la saga vidéoludique *Assassin's Creed* qui aborde à sa manière, l'histoire et la culture dans le jeu vidéo (André, L.-N. et Lécole-Solnychkine, 2013). La

¹⁰ Format économique équivalent aux *blockbusters* au cinéma

ludification de l'éducation pose aussi la question de la perception de ses méthodes par les apprenants. Gilles Brougère (1995) ou Jean-Paul Carrier (2003) s'intéressent aussi à la détermination du point de rupture entre le jeu et l'éducation. Le moment où le jeu éducatif n'est plus un jeu dans la mesure où il perd à la fois la notion de recul par rapport à la réalité ainsi que sa fonction de divertissement (Émond *et al.*, 2006, p. 103). C'est une question intéressante dans la mesure où l'éducation non formelle se base sur la discrétion de l'aspect pédagogique dans le dispositif éducatif. Pour résumer, afin de bénéficier de l'aspect éducatif d'un jeu, il ne faudrait pas le nommer « jeu éducatif ».

1.3 L'amusement : un sujet sérieux !

De manière plus large, le jeu est un champ d'étude qui intéresse plusieurs disciplines : la sociologie, les sciences de l'éducation, l'histoire, etc. Cet intérêt s'est mué en la jeune discipline qu'est la ludologie. La ludologie a vu le jour sous les travaux de Johan Huizinga (1988) en 1938. Précurseur, cet historien de la culture est régulièrement cité dans les différents travaux relatifs aux *game studies*.

De nombreuses définitions du jeu existent, mais la plupart d'entre elles se recoupent ou se complètent selon les auteurs. Notre analyse prendra comme base des définitions de Johan Huizinga (1988), Roger Caillois (1958) et Gilles Brougère (1995). De ces auteurs nous retiendrons la notion de liberté, car une personne décide, généralement de son plein gré, en premier lieu, si elle veut jouer ou non. Le besoin de recul et l'usage du second degré reviennent aussi dans leur définition. Effectivement, il faut se distancer du quotidien et s'immerger dans une situation fictive pour jouer (être la banque ou un investisseur au *Monopoly* ou être le chat en jouant au *Chat et la Souris*, etc.). L'incertitude de la finalité de la partie est commune aux définitions de Brougère et Caillois. Finalement, tous ces auteurs s'accordent à dire que le sentiment d'amusement doit en faire partie. Nous porterons notre intérêt sur la typologie de Caillois (1958). Il y définit les différents

types de jeu existant, regroupés selon les comportements des joueurs. Cette typologie apparaît à de nombreuses reprises dans certains articles de ludologues actuels pour leurs propres travaux. Elle comprend les notions de *Païdia*, *Ludus* et *Mimicry* (*Ibid.*). *Païdia* définit les jeux qui se construisent librement à partir de l'imagination et l'observation (*Ibid.*). Il désigne les jeux basés sur la création libre, l'incarnation d'identités imaginaires, l'exploration d'univers, des règles créées selon le contexte et le « faire semblant ». *Ludus* désigne les jeux construits autour de règles avec une compétition qui met en avant la résolution de problèmes (*Ibid.*). *Mimicry* désigne surtout les jeux basés sur l'imitation et la simulation (*Ibid.*). Du côté des sciences de l'éducation, il est important de nommer Gilles Brougère (1995), qui a une vision globale de l'éducation par le jeu, et qui n'oublie pas d'en exposer les avantages comme les limites. Par exemple, il présente le jeu comme un outil éducatif certainement efficace, mais qui trouve paradoxalement ses limites dans son aspect aléatoire et non obligatoire (Brougère, 1995, p. 254). Il avance aussi la nécessité d'étudier et de connaître le jeu pour exploiter son potentiel correctement (*Ibid.* p. 257).

Nous associerons les champs de la narratologie et de la ludologie pour trouver un moyen d'intégrer le JdR dans un musée. La narratologie étudie les mécanismes et les structures de la narration. Nous y aborderons les notions de diégèse et de suspension d'incrédulité. La diégèse définit l'univers spatiotemporel désigné par le récit ¹¹. La suspension d'incrédulité permet d'accepter un univers imaginaire, s'il respecte une certaine logique interne (Flon, 2012, p. 103). En termes muséologiques, la diégèse marquerait la différence entre ce qui fait partie de la muséographie et ce qui fait partie du récit de l'exposition, et la suspension d'incrédulité définirait que nous considérons comme vraie, ou plausible à partir du moment où un musée valide une information. Les *game studies* étudient les typologies et les mécanismes des différents jeux, tout en analysant le rôle du

¹¹ <https://www.universalis.fr/encyclopedie/diegese-poetique/>

joueur dans son déroulement. Ce champ de recherche s'intéresse aussi à l'économie du jeu et sa place dans la société avec toute la culture qui en découle. La sociologie prend aussi une place importante dans notre réflexion, notamment dans le cadre de la contextualisation sociétale des loisirs, du divertissement et de la *culture populaire*, avec leur impact dans les musées. Seulement, la sociologie est aussi utile pour déterminer les profils et les habitudes de joueurs de jeux de rôle. Caïra (2007) propose certaines observations sur ces derniers, que nous compléterons par la suite avec d'autres typologies émises par des chercheurs directement attachés aux *game studies*.

En plus du JdR, nous aborderons aussi certains jeux vidéo. Ces deux activités ludiques ont pour point commun la mise en place d'une narration dans laquelle le joueur ou la joueuse aura un certain impact. Ces deux médiums sont de plus en plus étudiés par les ludologues, car ils soulèvent des questions à la fois narratives et ludiques.

Le jeu vidéo est une modalité de jeu mettant en relation un joueur à une interface matérialisée par l'association d'un écran et d'un dispositif informatique pouvant être une console ou un ordinateur et agit dans un environnement virtuel plus ou moins encadré par une histoire et des enjeux différents selon le type de jeu vidéo. Les notions d'interactions entre la narration et le jeu avec la place du joueur dans la narration font partie d'un des points importants dans l'adaptation du JdR dans le musée, une partie de notre réflexion sera basée sur les idées de Ryan (2013), qui utilise les notions de fiction ludiques et de jeux narratifs.

Le JdR est une modalité de jeu réunissant un maître du jeu¹² qui propose un univers imaginaire à des joueurs incarnant un personnage, avec qui il va construire un récit à l'aide de dés, de règles et de feuilles de personnage, et dont la

¹² Le maître du jeu est à la fois le narrateur, le conteur, le médiateur et l'animateur de la partie.

fin n'est pas déterminée à l'avance. Ces feuilles intègrent les différentes informations, capacités et motivations du personnage. Très social, le jeu se base sur l'imagination et la coopération des joueurs et du maître du jeu pour construire la narration.

Le JdR est lui aussi un champ d'étude qui s'affirme de plus en plus. Outre les publications et les réflexions ludonarratologiques de la communauté rôliste, des chercheurs émettent des publications plus académiques. Caïra (2007) est l'une des références en la matière puisqu'il vulgarise le JdR à travers son expérience de joueur et de sociologue. Son ouvrage de vulgarisation permet à la fois de découvrir l'univers des rôlistes, comprendre le fonctionnement d'une partie de JdR, et connaître les mécanismes qui en font une activité aussi immersive et passionnante pour les habitués. *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* est aussi à prendre en considération compte tenu de sa nouveauté¹³, et de l'académisme à travers lequel le JdR y est étudié (André, D. et al., 2019). Cet ouvrage collectif fait le point sur cette activité aujourd'hui de manière théorique, pratique, économique et sociétale. Le JdR est associé à des concepts qu'il serait intéressant à intégrer dans cette réflexion. Par exemple, nous pourrions aborder le *modèle LNS* développé par Edwards (2001). Il y fait la différence entre les joueurs ludistes, narrativistes et simulationnistes. Les ludistes préféreront la compétition et la montée en puissance (et donc en compétence). Les narrativistes voudront se concentrer sur le développement de l'histoire, la construction psychologique des personnages ou l'exploitation d'un thème dramatique. Les simulationnistes souhaitent une interprétation réaliste des personnages, de l'histoire ou des situations. Nous aimerions aussi intégrer la notion d'agentivité du joueur. L'agentivité établit le niveau d'autonomie et d'initiative du joueur et détermine son impact sur l'univers imaginaire (Mateas, 2001).

¹³ Le livre est paru en le 6 mars 2019

L'un des aspects de notre démonstration portera sur le *Proteus Effect* théorisé par Nick Yee et Jeremy Bailenson (2007). Le *Proteus Effect* ou l'effet Protée (nom du dieu de la métamorphose dans la mythologie grecque) désigne le phénomène d'échange et d'influence entre un personnage et son avatar virtuel. Cet effet peut être facilement transposé à la relation entre le personnage-joueur et le JdR lors d'une partie.

Tâchons maintenant de présenter le JdR et ses différentes activités « cousines ».

PARTIE II

LE JEU DE RÔLE

2.1 Le jeu de rôle ludique

2.1.1 Le jeu de rôle sur table

a) Organisation matérielle

Comment décrire une partie de JdR ? Tout d'abord, contextualisons. Il semble important de préciser que traditionnellement, le JdR est une activité qui se pratique assis. Il se met en place autour d'une table dans la cuisine ou la salle à manger, par terre dans le salon et même, pour les plus grands aventuriers, dans le jardin ou sur la terrasse. Les parties peuvent durer de deux à sept heures d'affilée, selon les intérêts, les impératifs et l'endurance de chacun des joueurs.

Nous sommes en soirée ou en journée, les joueurs ont enfin réussi à trouver du temps libre dans leurs emplois du temps. Ils se réunissent, discutent jusqu'à ce que finalement, le MJ signale que la partie commence. Ce dernier est généralement en bout de table, son scénario et des aides de jeu sont placés derrière un écran cartonné¹⁴. Les joueurs autour de la table ont devant eux leur fiche de personnage joueur (PJ) et leurs dés spéciaux (4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces). Ils peuvent aussi avoir des documents sur lesquels sont inscrits des rappels de règles. Ils ont les yeux rivés sur le MJ. Ce dernier décrit un univers, des personnages non

¹⁴ Certains jeux de rôle tentent de s'éloigner du modèle classique composé du meneur de jeu et de ses joueurs en éliminant le MJ du schéma. La narration est partagée entre les joueurs, mais même s'il n'y a pas de MJ, ce dernier est remplacé par un autre système de médiation entre l'univers et les joueurs.

joueurs (PNJ)¹⁵, une situation. Il construit une ambiance pour que les joueurs s'immergent dans la partie et puissent se mettre dans la peau de leur personnage. Ce monologue introductif, qui ne dure pas plus de trois à cinq minutes, se conclut par la question suivante : « *Que faites-vous ?* ».

Cette question agit comme une décharge électrique ! Description, action, attaque, les joueurs agissent selon leur personnage et la situation, avec ou sans lancer de dés selon la complexité de leur objectif¹⁶.

b) Le jeu de rôle dans les *game studies*

La typologie de Caillois (1958) présentée dans l'introduction est encore une référence dans le milieu des *game studies* pour définir un jeu : *païdia*, *ludus*, et *mimicry*.

A priori, le JdR s'inscrit avant tout dans la lignée du *païdia*, mais n'est pas hermétique aux deux autres types. Effectivement, nous y retrouvons du *ludus*, avec l'utilisation des règles de JdR et la résolution de problème. Nous y trouvons aussi du *mimicry* car le joueur incarne son personnage d'après une référence connue de lui-même et fait semblant d'effectuer une action. Dans la communauté de rôliste, il existe un débat sur la définition du JdR en tant que jeu de société ou non. Dans le champ des *game studies*, il a une place particulière. Ses formes et ses façons de jouer peuvent être tellement diverses qu'il est parfois compliqué d'associer cette activité à un jeu en particulier. Avec ou sans dés, plus ou moins narratif, plus ou moins simulationniste, le JdR repose avant tout sur une volonté

¹⁵ Ces PNJ sont interprétés par le MJ.

¹⁶ Si les lecteurs veulent plus de détail, l'ouvrage d'Olivier Caïra (2007) décrit fidèlement une partie de JdR du début à la fin.

commune de se réunir et de raconter une histoire sous forme de conversations¹⁷, d'échanges et parfois même de négociations¹⁸.

c) Un modèle mouvant

Quels que soient les règles, l'univers, ou le système de jeu, le principe commun au JdR est justement de jouer un personnage qui évoluera selon ses aventures.

Pour dynamiser l'expérience jusque-là statique, les joueurs ont commencé à développer d'autres modes de jeu et d'autre façon de «jouer un rôle». Les activités «cousines» du notre activité sont le JdR grandeur nature (GN), les soirées enquêtes (ou *Murder Party*) et les jeux d'évasion (ou *Escape Game*). Chacun de ces modes de jeu demande un degré d'interprétation différent, mais chacun vise à immerger le joueur dans un univers. Ces modes de jeu dérivés du JdR répondent à leurs propres règles, leurs codes, leurs mécaniques et leurs propres mesures de temps. Là où le temps est élastique en JdR, ces modes de jeu se déroulent en temps réel, en fonction des actions directes des joueurs.

2.1.2 Le jeu de rôle grandeur nature (GN) ou *LARP (Live Action Role Playing game)*

Le GN donne l'occasion d'évoluer physiquement dans le monde imaginaire proposé par l'organisateur à l'aide d'accessoires, dans un espace ouvert, d'une durée pouvant aller d'une fin de semaine à une ou deux semaines. Les participants sont costumés et des règles précises sont établies pour maintenir l'immersion dans le monde imaginaire. D'ailleurs, il n'y a pas de MJ visible. L'histoire évolue de

¹⁷ Cette idée de la conversation en tant que forme de la partie de JdR m'a été inspirée par Caïra (2007, p.124), même s'il faisait aussi référence au cas de la simulation d'une conversation entre personnages.

¹⁸Parfois, il arrive qu'un joueur négocie sur certains points de règle, ou pour effectuer une certaine action.

manière organique, en temps réel, selon les objectifs de différentes factions, parfois indiqués par des PNJ.

2.1.3 La soirée enquête ou *Murder Party*

La soirée enquête permet d'interagir socialement entre personnages avec une mise en ambiance, sous la forme d'un huis clos, le temps d'une soirée. Les participants sont costumés et interprètent leur personnage. La grande différence reste la possibilité d'exécuter certaines actions en « vrai » ou de manière symbolique.

2.1.4 Le jeu d'évasions ou *Escape Game*

L'*Escape Game* ou Jeu d'évasion propose des énigmes à résoudre dans une limite de temps – communément 1h à 1h30 – en faisant appel à la logique et au sens de l'observation du participant, dans un contexte narratif plus ou moins développé. Les situations peuvent être variées, les énigmes aussi, mais les objectifs restent communs d'une partie à l'autre : trouver des indices, résoudre des puzzles et sortir de la salle. Ce mode de jeu connaît actuellement un grand succès auprès des institutions muséales grâce au temps de jeu minuté et au nombre de joueurs qu'il est possible d'accueillir. Aujourd'hui, des entreprises proposent la « location » d'un scénario d'*Escape Game* clé en main, avec objets et énigmes inclus. Cependant, ce n'est pas du JdR à proprement parler puisqu'il n'y a pas de PJ ou de PNJ caractérisé.

2.1.5 Les jeux de rôle dans le jeu vidéo : un monde ouvert aux limites définies

Depuis pratiquement une décennie, les développeurs et éditeurs de jeux vidéo proposent des histoires dans lesquelles les joueurs ont une liberté spatiale ou narrative avec la possibilité de faire évoluer le personnage. Cette liberté est bien entendu illusoire, mais suffisamment convaincante pour donner un sentiment de

libre arbitre aux joueurs. Le jeu vidéo *The Witcher 3* (2015) de *CD Projekt* va permettre à l'utilisateur de visiter un monde ouvert dans lequel il sera parfois amené à faire des choix pour partiellement influencer sur l'univers du jeu. Par exemple, dans *Elder Scroll V : Skyrim* (2011) de *Bethesda*, l'impact du joueur sur le monde est très faible, même si nous pouvons le visiter sans limites. *The Walking Dead* (2012) de *Telltale*, va plutôt proposer des choix narratifs qui impacteront l'histoire et le développement des personnages, sans forcément avoir de conséquences dans l'univers du jeu. Quand les deux ne sont pas réunis, on distingue alors la liberté de choix, de la liberté de mouvement.

Dans le jeu vidéo, des choix prévus sont proposés et les conséquences issues de ces derniers sont plus ou moins visibles durant la partie, mais restent prédéterminées. Dans les fictions interactives textuelles, les choix étaient écrits à l'avance, sans laisser de place à l'initiative du joueur. L'exemple opposé est le Holodeck de *Star Trek* qui génère l'univers en fonction des choix des utilisateurs (Ryan, 2013). Si nous devons mettre une échelle avec un curseur entre la fiction interactive l'Holodeck, le JdR se situerait un peu avant l'Holodeck. Le JdR est une activité créative qui repose sur les capacités du MJ à improviser des réactions ou des conséquences selon les actions du joueur, mais n'est pas aussi immersif que l'Holodeck, véritable utopie de la réalité virtuelle (*Ibid.*).

Concrètement, le jeu vidéo est limité par la technologie, mais comment ses limites se justifient-elles dans la narration ? Pourquoi le personnage ne peut-il pas aller à cet endroit ? Pourquoi ne peut-il pas donner un coup de pied pour ouvrir cette porte fermée à clé, alors qu'il a les capacités pour le faire ? La réponse est dans l'écriture de l'histoire et la caractérisation du personnage : il n'a pas de raison pour le faire ou y aller. Le déplacement peut être limité par une chaîne de montagnes, des débris au milieu d'un couloir, ou un camion astucieusement placé au milieu de la route. Le pire étant l'emplacement d'un mur invisible en plein milieu d'un décor qui sort totalement le joueur de l'immersion vidéoludique. Dans

un JdR, il n'y a pas ce type de limitation. L'imagination des joueurs est d'ailleurs nourrie de multiples références partagées inspirées d'univers imaginaires et littéraires. Le respect de la logique immanente à chacun de ces univers formera un cadre à la création.

Les objectifs ludiques, la narration évolutive et la place laissée aux joueurs durant la partie, dessinent les premiers traits de la frontière qui sépare le JdR ludique du JdR non ludique, que nous allons maintenant présenter.

2.2 Le jeu de rôle non ludique

Par JdR non ludique, nous entendons un mode de jeu dans lequel les participants sont amenés à incarner un personnage, mais dans un but initial autre que l'amusement. Ce sont des JdR dont le but peut être thérapeutique, professionnel, ou éducatif.

2.2.1 Psychodrame

Il y a une réelle confusion entre les JdR ludiques et non ludiques. Cet amalgame est dû à sa traduction simplifiée. Les Anglo-saxons utilisent le terme *Role Playing Game*, pour faire la différence entre ces deux types (Caïra, 2007, p. 39). La méprise viendrait aussi du fait qu'il faille jouer un rôle pour être confronté et réagir à une situation donnée par un référent, sous la forme d'une conversation. Bien avant *Dungeons & Dragons*, le sociologue et psychiatre Jacob Levy Moreno s'inspire du théâtre d'improvisation pour apporter une guérison psychologique à travers les psychodrames. Cette fonction thérapeutique du JdR se base sur les vertus cathartiques du jeu d'acteur, dont Moreno avait découvert les propriétés (Chamberland et Provost, 1996, p. 73). Les patients y jouent une scène vécue ou imaginaire en lien avec leur pathologie (Caïra, 2007, p. 39).

2.2.2 Les jeux de rôle de formation

Le JdR utilisé dans la formation est encore très différent du JdR ludique et même, du psychodrame. Les participants sont amenés à reproduire une scène professionnelle dans le but d'acquérir des compétences. D'après le sociologue Erving Goffman, ce sont des réitérations techniques (*Ibid.*). Ce type de JdR est surtout utilisé dans les situations qui nécessitent une relation interpersonnelle comme la vente ou la gestion d'équipes.

2.2.3 Les jeux de rôle éducatifs ?

Il existe des jeux de rôle thérapeutiques, des jeux de rôle de formation, mais existe-t-il des JdR éducatifs ? Nous pouvons trouver de nombreux exemples où le JdR est utilisé de plusieurs manières pour inculquer des connaissances, que ce soit pour apprendre l'histoire (*Mystère au monastère*), une langue (*Magicians*) ou des principes scientifiques (*SSI 2020*) (Stijve, 2019, pp. 353-354). Ces alternatives éducatives se basent sur deux grandes qualités intrinsèques du JdR : l'immersion du joueur dans un monde fictif et son implication dans l'histoire en tant que personnage (*Ibid.* p. 352).

Prenons l'exemple du programme éducatif du musée Pointe-à-Callière dans lequel les descriptions de deux activités empruntent le terme de JdR. Ces deux modules d'activité permettent aux élèves de primaire d'incarner des personnages : *Grandir à Ville-Marie* et *Vive le progrès...façon 19^e siècle !*

Dans le cadre de *Grandir à Ville-Marie*, les élèves reconstituent les connaissances qu'ils ont acquises sous la forme de saynètes lors du retour en classe des élèves et c'est l'enseignant qui s'occupe de cette partie. Durant la visite, les élèves se sont

familiarisés « avec le mode vie des habitants de la Nouvelle-France »¹⁹. L'enseignant met en scène les élèves en leur demandant de jouer²⁰ des informations précises. Si cette activité prend la forme du théâtre d'improvisation, le schéma reste le même qu'une activité éducative : assimilation de connaissances, et évaluation de ces dernières. Aussi intéressante qu'elle soit, cette activité ne rentrera pas dans notre définition du JdR ludique. Elle sera plus assimilée à une mise en situation, ou une simulation, soit « la reproduction d'une situation simplifiée, mais juste, d'une réalité » (Chamberland et Provost, 1996, p. 55).

Au cours de l'activité *Vive le progrès...façon 19^e siècle !* les élèves incarnent cette fois des personnalités historiques précises, et chacun de ces personnages est étudié par un groupe d'élèves²¹. À partir d'une description de personnages, les élèves vont s'approprier ce dernier en le décrivant physiquement et en relevant différents attributs liés à ce même personnage. Le JdR consiste ici à se familiariser avec un personnage réel, puis à se présenter comme le ferait ce dernier avec l'aide des informations partagées par l'enseignant²².

Si ces deux activités proposent des mises en situation et l'incarnation d'un rôle, elles ne constituent pas pour autant du JdR tel que nous l'entendons dans notre réflexion. Effectivement, l'une des caractéristiques de l'activité est de pouvoir incarner un personnage précis (connu ou non, réel ou non) puis de construire une narration partagée en empruntant des techniques narratives utilisées en littérature ou au cinéma tel que l'ellipse ou le *cliffhanger*, si nous devons en citer. Les activités de Point-à-Cailière se rapprochent plus du JdR de formation professionnelle dans le sens où il est utilisé de manière ponctuelle comme outil

¹⁹ Musée Pointe-à-Callière, « Fiche de l'enseignant - Grandir à Ville-Marie », (: Musée Pointe-à-Callière), 3.

²⁰ Le verbe « jouer » appartient ici au monde théâtral.

²¹ Musée Pointe-à-Callière, « Fiche de l'enseignant - Vive le progrès...façon 19^e siècle ! », (: Musée Pointe-à-Callière)

²² *Ibid.*, 4.

dans une activité éducative. Elle n'est pas l'activité en elle-même, mais seulement une partie de cette dernière.

2.3 Le jeu de rôle, une porte vers la connaissance

2.3.1 Des genres et des univers heuristiques

Le JdR est une activité fortement inspirée de la littérature de genre, comme le jeu vidéo a été marqué par le cinéma (David, 2016). Que ce soit des jeux adaptés d'univers d'inspiration médiévale, contemporaine, ou futuriste, ils ont inspiré les auteurs de JdR dans la création de leurs univers. L'intercréativité présentée par David (2016) implique la cocreation d'un monde par les joueurs, qui s'inspirent de mêmes références et donc de mêmes représentations, et l'intercréation de littérature et du JdR qui partagent un même bloc fictionnel. C'est-à-dire « une unité contenant en un seul ensemble un univers, des personnages et un récit, comme un roman ou un film, ou un genre fictionnel comme la science-fiction, ou des scènes archétypes » (*Ibid.* p.2). De nombreux jeux de rôle s'inspirent de romans qui ont parfois marqué des générations entières, et beaucoup de romans sont issus de JdR. Ces romans permettent de développer cet univers et d'y apporter de nouvelles références que les joueurs se partageront ensuite (*Ibid.*). Nous remarquons alors que les romans ne sont pas seulement des inspirations ludiques, mais constituent souvent le fruit d'un travail de recherche historique, philosophique ou scientifique, qui déteint sur le JdR concerné.

a) Le médiéval fantastique

L'exemple le plus connu sera sans aucun doute *Dungeons & Dragons*. Cet univers médiéval fantastique met en scène des personnages hauts en couleur, des créatures fabuleuses, de la magie et des paysages imaginaires. Ce jeu a été la porte ouverte à divers émules, qui n'ont cessé de se multiplier depuis lors. Effectivement, les

années 1970 et 1980 voient l'adaptation en JdR des différents cycles d'*Heroic Fantasy* tels que la saga d'*Elric le Nécromancien* (1977) de John Moorcock, du *Seigneur des anneaux* (1954) de John R.R. Tolkien, ou encore de *Conan* (1932) de Robert E. Howard (Caïra, 2007, p. 19). Le genre de la *fantasy* inclut beaucoup de sous-genres que nous ne détaillerons pas ici, mais elle dépeint des univers imaginaires dont les inspirations vont de l'antiquité à la renaissance (*Ibid.* p. 20).

Si nous mettons de côté la magie et les créatures fantastiques, ces univers imaginaires sont toutefois très inspirés des modes vies et des conditions sociales d'une époque. On y visite des auberges, de forêts sauvages, des châteaux, etc. Le « médiéval fantastique » par exemple, est un genre qui s'inspire fortement du Moyen-âge classique (XI^{ème}, XII^{ème}, XIII^{ème} siècle). D'autres jeux de rôle comme *Les Lames du Cardinal* (2014) de Pierre Pevel ou *7th Sea* (1999), s'inspirent des XVI^{ème} et XVIII^{ème} siècles européens. Même le Japon médiéval est représenté par *Le livre des cinq anneaux* (1998). Beaucoup de ces univers reprennent des détails réels tels que le niveau de vie, le niveau technologique, les conditions de voyages, etc. Des JdR purement historiques tels qu'*Avant Charlemagne* (1986) ou *Sengoku* (1999), prennent pour cadre de jeu des époques et des contextes réels (*Ibid.* p. 20). Le confort de la partie et des interactions avec les personnages et le monde nécessitent des connaissances de l'époque jouée, que les joueurs et le MJ ne tardent généralement pas à acquérir.

b) Le fantastique contemporain

Il en est de même pour l'époque contemporaine de la fin du XIX^{ème} et du début du XX^{ème} siècle. Des éléments historiques sont utilisés pour permettre l'immersion des joueurs dans l'époque. *Call of Cthulhu* (1981) de Sandy Petersen, met en scène des enquêteurs confrontés à des situations ou des créatures surnaturelles et à l'horreur dans les années 1920-1930. L'intérêt d'introduire le réalisme consiste à en briser les codes établis pour installer le fantastique tel qu'il est défini en

littérature, c'est-à-dire l'irruption de l'inexplicable et de l'irréel dans un quotidien. L'utilité de jouer à ces époques est de pouvoir exposer les joueurs aux différentes problématiques économiques et sociales de cette période de l'entre-deux-guerres, ainsi qu'aux découvertes scientifiques.

c) La science-fiction

Les JdR s'inspirant d'univers futuristes aborderont les réflexions scientifiques, sociales et parfois même, philosophiques issues de certaines œuvres littéraires. Comme pour le genre de la *fantasy*, la science-fiction est découpée en sous-genres distincts, avec des thématiques différentes. Si nous prenons un JdR comme *Cyberpunk* (1988) le joueur se posera des questions sur la définition de l'humanité à travers le transhumanisme. Durant la partie, il peut être amené à modifier son corps en remplaçant des parties ou en y ajoutant des éléments cybernétiques. Mécaniquement, le jeu prévoit des *malus* et de *bonus*, en fonction de ces modifications. *Paranoïa* (1986) propose de progresser dans un univers proche de celui de *1984* de George Orwell. Les joueurs sont plongés dans un monde totalitaire et doivent tenter de survivre aux ennemis créés par le MJ, aux délations et aux trahisons impitoyables des autres PJ. La science-fiction laisse aussi la place aux rêves avec les possibilités de voyager dans l'espace pour visiter des mondes étranges, et rencontrer leurs habitants. Ces JdR mettront en avant l'exotisme, la géopolitique et parfois la survie.

Nous pouvons finalement avancer que chacun de ces genres amène une forme d'enseignement, de connaissance ou de réflexion. Ces éléments heuristiques sont généralement en arrière-plan par rapport à l'aventure des personnages, mais resteront présents dans leur déroulement, puisqu'ils peuvent influencer sur certaines des décisions des PJ et de PNJ. Par exemple, les moyens de communication et locomotion sont différents selon l'époque et amènent des problématiques variées lors des situations d'urgence. Assimiler des informations n'est pas un but en soi, il

s'agit avant tout de jouer en utilisant les informations procurées par le MJ, selon les besoins narratifs.

2.3.2 Apprendre par la fiction

a) Les jeux de rôle, des supports encyclopédiques ?

Par conséquent, nous comprenons que sans être formellement éducatif, le JdR peut-être le canal de savoirs encyclopédiques aussi bien fourni par l'univers du jeu que par les joueurs autour de la table (Caïra, 2007, p.167). Pour proposer un univers à des joueurs, le MJ peut en inventer un, mais des dizaines d'univers variés sont déjà disponibles. Ces univers existants sont souvent présentés dans un livre de règles ou *livre du meneur de jeu*, qui lui est spécialement destiné. Ce livre regroupe des détails et des secrets sur lesquels baser son scénario et ainsi proposera une histoire cohérente dans un univers spécifique. Lorsque le scénario s'inspire d'une période historique particulière, le MJ doit s'informer à son propos pour aiguiller les joueurs, décrire un univers crédible et immersif.

L'un des exemples les plus connus dans ce cas est *l'Appel de Cthulhu* (1984). Cette gamme est l'un des piliers du JdR de l'âge d'or des années 1980. Il s'inspire de l'univers littéraire initié par Howard Philips Lovecraft (1890-1937) et a été édité aux États-Unis, par l'éditeur *Chaosium Inc.* en 1981 et, en France par l'éditeur *Descartes Editeur* en 1984. Ce jeu met en scène des enquêteurs qui font face à des événements étranges ou des entités monstrueuses dans le cadre d'ambiances nimbées de mystères millénaires et de poussières de bibliothèques imaginaires. Au cours des années qui ont suivi la première édition, *L'Appel de Cthulhu* (1896) s'est développé en une gamme conséquente contextualisant des époques et des espaces géographiques différents en rapport à l'univers de ce jeu, qui se veut semblable au nôtre. Nous nous intéresserons à trois extensions de cette

gamme : *Cthulhu 1890* ; *L'Appel de Cthulhu : au cœur des années 20* ; *L'Appel de Cthulhu : Terra Cthulhiana*.

Ces extensions ont la particularité d'être des outils de jeu et de maîtrise, présentant un aspect encyclopédique et historique très détaillé. Le but du jeu est d'immerger les joueurs dans un quotidien historique, pour ensuite les confronter au fantastique et à l'horreur qui se mêlent à la diégèse. Ces livres fournissent des détails historiques sociaux, politiques, culturels, économiques, vestimentaires, etc. pour permettre au joueur d'évoluer dans le récit comme si c'était son époque. C'est d'ailleurs l'une des principales critiques formulées à propos de ces extensions. Leur aspect historique est souvent jugé trop détaillé, à tel point qu'ils sont souvent comparés, de manière sarcastique, à des manuels d'histoire et de géographie. Cette double facette est intéressante pour montrer l'échange diffus qu'il peut exister entre le savoir et le divertissement.

b) De la guerre des Deux-Roses au *Trône de fer*

La fiction peut être un vecteur d'apprentissage, ou du moins, elle permet d'organiser des connaissances afin de pouvoir les comparer à quelque chose de connu pour faciliter leur assimilation (Flon, 2012, p. 98). Son pouvoir heuristique se traduit par la facilité à transmettre les différents éléments fictionnels d'une personne à l'autre. Par exemple, si nous prenons *Le Trône de fer* (1996) de George R.R. Martins, les passionnés de cette saga littéraire et télévisée peuvent sans souci présenter les principales familles royales se disputant le pouvoir politique des sept royaumes dans l'univers fictionnel du *Trône de fer*, ainsi que les tenants et les aboutissants des différents complots et intrigues politiques. Cette richesse vient de l'intérêt que porte Martins envers l'histoire européenne, et plus précisément envers la guerre des Deux-Roses, dont il s'est inspiré pour ces histoires. C'est pour cette raison que nous pouvons aisément remplacer le contexte géopolitique des sept royaumes par l'histoire du vieux

continent. Des volontés d'expansions impérialistes, des alliances, des trahisons, nous ne les citerons pas toutes, mais ces époques sont dignes de séries télévisées « historiques ». Ce qui a d'ailleurs été le cas, avec *Les Rois maudits*, *Les Tudors*, etc. Seulement, il ne faut pas oublier l'importance des notions de plaisir et de spectacle dans l'intérêt du public pour ces séries souvent romancées malgré la qualité de leur documentation. Cette notion de plaisir est d'ailleurs l'un des principes mis en avant dans l'élaboration des *serious games* (Lavergne Boudier et Dambach, 2010, p. 86).

La mise en fiction de l'histoire permet d'être immergé dans cette dernière pour s'en souvenir comme si nous l'avions vécue (Flon, 2012, p. 21). Elle réduit symboliquement la distance entre le propos étudié et la réalité du chercheur, pour une meilleure appropriation de l'information avec les significations qu'il donne à travers divers éléments de la fiction (*Ibid.* p. 101).

c) La fiction, un outil heuristique²³

L'assimilation de la fiction comme une information peut être liée à plusieurs éléments.

Le premier élément, certainement le plus connu, est l'identification cathartique du lecteur dans une fiction (Caïra, 2007, p. 265). D'après Aristote, les émotions des personnages peuvent être partagées avec le lecteur ou le spectateur. C'est la catharsis, un phénomène exploité par le psychodrame de Moreno, pour faire ressortir des émotions enfouies afin d'aider à la guérison (Chamberland et Provost, 1996, p. 74).

²³ Émilie Flon, *Les mises en scène du patrimoine : savoir, fiction et médiation*, Collection Communication, médiation et construits sociaux, (Paris Cachan : Hermès science publications ; Lavoisier, 2012), 97

Un autre élément pourrait être le pacte de « suspension d'incrédulité » qui pousse le consommateur de fiction à accepter l'univers qu'on lui dépeint tant que ce dernier reste cohérent à lui-même (Flon, 2012, p. 103). Tant que l'univers propose une certaine logique, et la respecte, le lecteur va automatiquement accepter cette réalité fictionnelle, aussi fantaisiste soit-elle. C'est cette acceptation d'une réalité qui va permettre l'assimilation d'une connaissance, ce n'est pas forcément l'acceptation d'une connaissance elle-même qui est efficace (*Ibid.* p. 103).

Pour prendre l'exemple des *serious games*, le terme lui-même est étrange. Le fait de jouer est rattaché à une notion de plaisir tandis que l'apprentissage sera plus associé à l'obligation. Or nous l'avons vu, par définition le jeu est volontaire et non obligatoire. Ainsi, le fait de devoir apprendre quelque chose, puis de devoir valider cette connaissance pour avancer dans l'histoire est discutable (Carrier, 2003, p. 171). La suspension d'incrédulité s'effrite, car l'univers fictionnel est dérangé par cette demande explicite de validation des connaissances. Ce propos est toutefois à nuancer, puisque les *serious games* possèdent des modes d'apprentissages et d'évaluation différents d'un logiciel à l'autre.

À ces deux premiers éléments, nous pourrions associer l'effet protégé (Yee et Bailenson, 2007). Ce phénomène étudié en psychologie met en lumière la relation de pouvoir d'un avatar sur le joueur qui l'incarne, modelant ses décisions et son comportement (Georges, 2012). Cet effet a été étudié dans le cadre des avatars virtuels des jeux vidéo, mais nous pouvons transposer ce lien à celui qui relie un joueur de JdR à son personnage. Il serait même tentant de penser que le lien entre le personnage de JdR et le joueur est plus fort, si certaines conditions sont réunies. La frontière entre le personnage et le joueur peut effectivement être floue. Ce dernier prendra une décision, d'après les compétences et les motivations du personnage. Par extension, les motivations du personnage deviennent celles du joueur. Par la suite, tous les événements et péripéties auront un impact émotionnel réel sur le participant : stress, peur, joie, colère, tristesse, émerveillement, etc.

L'implication par l'émotion, le questionnement (ou le suspense) peut créer la curiosité d'en savoir plus, même si ce n'est pas obligatoire. Utiliser la fiction de manière détournée n'implique pas forcément d'assimiler des connaissances, mais aussi de transmettre un message, une émotion, une réflexion par rapport à une époque ou une situation donnée.

2.3.3 L'apport des *Serious Games* (SG)

Les *serious games* forment une variété de jeux vidéo conçus spécialement dans le but de transmettre un savoir. Cette initiative a été prise dès les années 1990 pour favoriser un apprentissage ludique ou une sensibilisation à certains problèmes sociétaux ou médicaux comme *Captain Novolin* (1992) ou *Rex Ronan* (1994). Au-delà de cet objectif, la conception de ces SG dépend des mêmes conditions de création et de développement qu'un jeu vidéo classique. Le *gameplay*, ou une « façon de jouer » est créée en fonction du thème et des objectifs du jeu. Mettons de côté la forme du jeu vidéo pour en retirer les fondements pédagogiques sur lesquels les créateurs de SG se basent, tout en gardant à l'esprit que le JdR ne se pratique pas dans les mêmes conditions. Par exemple l'un des modes de transmission de base des SG est la répétition comme dans un cours magistral (Lavergne Boudier et Dambach, 2010, p. 123). Seulement, le JdR est une activité dont le déroulement incertain laisse peu de place à la répétition.

Ensuite, les SG se basent sur un apprentissage constructiviste. L'apprenant utilise ses caractéristiques personnelles (expression, créativité, savoir-être) et ses besoins spontanés pour apprendre (Lavergne Boudier et Dambach, 2010, p. 126). Ses besoins spontanés se définissent par les connaissances ou les aptitudes dont l'apprenant nécessite pour jouer et avancer dans la partie. En JdR, de nombreux rôlistes ont développé des compétences sociales à travers cette activité. Comment ? À travers leurs personnages, ils ont peut-être été amenés à négocier le prix d'un objet, convaincre un PNJ de leur révéler un secret ou bien encore

résoudre des conflits entre personnages joueurs. Pourtant le but initial n'était pas de développer ces compétences, mais de s'amuser et de vivre une aventure. Il en est de même avec les mathématiques. Les règles de JdR font aussi parfois appel à une maîtrise des calculs et des probabilités, aptitudes qui se développent en cours de jeu ou que les rôlistes devront avoir acquises avant le jeu.

À la construction personnelle du savoir, nous pouvons aussi mobiliser la technique de l'essai-erreur, déjà présent dans certains SG (Carrier, 2003, p. 175). Voyant que cette manœuvre ou cette planification ne convient pas aux conditions de réussite, le joueur peut réessayer d'une façon qui lui permettra d'atteindre son objectif. Dans le JdR cette technique tient une place particulière. Lorsqu'un joueur veut que son personnage effectue une action compliquée, il doit généralement lancer un ou plusieurs dés. Si cette action échoue, le joueur ne pourra pas la retenter et l'histoire continuera en intégrant son échec à la narration. Une partie de JdR prend une certaine tournure selon les réussites et les échecs des participants. Nous pouvons conclure que l'échec fait partie de l'histoire. Il pourrait être qualifié d'échec diégétique. L'échec sera intégré dans l'histoire, mais dans le monde « réel » le joueur apprendra tout de même de cet échec. Il apprendra comment aborder un PNJ, concevoir une stratégie ou bien tout simplement mieux communiquer avec l'environnement imaginaire dans lequel son personnage se trouve. Les apprentissages de ce type sont variés et nous ne les listerons pas ici.

Les parties de JdR, pour être efficaces, doivent répondre à plusieurs critères empruntés à la définition même du jeu. Le premier de ces critères est l'immersion. N'ayant pas de donjon rempli de gobelins sous la main, le MJ peut utiliser des maquettes de wargames, des plans, des dessins, des sons, des musiques, etc. Le joueur doit être coupé du monde extérieur à la partie pour adopter une attitude ludique, mais aussi pour incarner le rôle du personnage.

Maintenant que nous avons présenté ces principes de bases, nous pouvons commencer à penser le musée et le JdR comme deux espaces similaires, dont certains éléments sont équivalents. Souvenons-nous que la muséologie est une discipline jeune qui fait parfois appel à des outils auxquels on ne s'attendrait pas. Le JdR fait partie de ceux-là. Les points communs évoqués plus haut sont tout d'abord les capacités du musée et du JdR à couper les personnes du monde extérieur. Ensuite ils proposent tous les deux un nouveau cadre social. Enfin ils se définissent tous les deux par la volonté de chacun de raconter une histoire plus ou moins fictive.

2.4 Le jeu de rôle et le musée : deux espaces similaires ?

2.4.1 Dans le terrier du Lapin blanc : des espaces immersifs

Cette référence est empruntée au roman *Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll (1865) pour une raison bien précise : une fois la partie commencée, le monde extérieur au JdR n'existe plus et le temps se déroule différemment. Seulement les événements, fictifs, et les actions des personnages-joueurs prennent place. Contrairement à la vie réelle, le cours de la vie des personnages peut être accéléré à l'aide d'une ellipse narrative, ralenti le temps d'une action, ou mis en pause pour discuter d'une règle ou d'un autre aspect du jeu.

Le visiteur dans le musée se voit lui aussi coupé du monde extérieur. Une fois passées les portes, il est plongé dans la muséographie et la scénographie d'une exposition immersive. En suivant son propre rythme ou celui qui lui est imposé par la mise en scène, il découvre un pays, une époque, des personnes tous méconnus jusque-là.

En rentrant dans un musée, nous nous mettons dans une posture de visiteur, comme nous adoptons une attitude ludique, lorsque nous commençons à jouer

(Perron, 2013). Dans le musée, il y a des règles tacites et des règles explicites destinées aux visiteurs et au personnel. Au-delà des règles à suivre, nous parlerons plutôt d'attitudes ou de postures. Par « posture », nous entendons une mise en condition psychologique favorable, pour réussir une activité précise ²⁴. Effectivement lorsque nous entrons dans un musée nous passons d'une posture de non-visiteur à celle de visiteur. En tant que visiteurs, quel que soit l'objectif initial (éducatif, social, délectatif, etc.) nous allons au musée pour voir les objets, les expositions ou participer à une activité. Si nous devons faire un parallèle avec le jeu, c'est celui-ci : pour jouer, nous adoptons une attitude ludique qui nous permettra d'en retirer du plaisir (Perron, 2013). Pour y arriver, il faut d'abord respecter les qualités premières du jeu qui doit être, rappelons-le, une activité libre et volontaire.

Dans l'introduction, nous présentons le modèle *LNS*, qui définit en fait trois objectifs expérientiels recherchés par les joueurs. Ce modèle répartit les joueurs entre ludistes, narrativistes et simulationnistes. Ces terminologies impliquent toutes une attente, une préparation mentale du joueur qui a une idée de ce à quoi il s'attend et de ce qu'il recherche. Pour aller au-delà de cette classification qui a plus un impact sur le type de partie elle-même, nous pourrions affiner la réflexion avec la typologie de joueur émise par Richard A. Bartle²⁵ dans laquelle il dégage des portraits de joueurs. Ces derniers ont été dressés à partir des utilisateurs des MUD's (*Multi-Users Dungeons*), des jeux de rôle textuels en ligne. Ils peuvent être transposés au JdR sur table puisque la grande différence entre les deux sera le passage du langage écrit au langage oral. D'après Bartle (1996), les joueurs se regroupent sous les catégories suivantes : les accomplisseurs, les explorateurs, les socialisateurs et les tueurs (Dor, 2015). Selon cet auteur, les accomplisseurs se donnent des objectifs précis, les explorateurs veulent découvrir le monde dans

²⁴ Si nous nous inspirons de la définition proposée par *Larousse*.

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/posture/62965/locution>

²⁵ Richard A. Bartle, «Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs», dans *The Journal of Virtual Environments* (1996)

lequel ils évoluent, les socialisateurs jouent pour interagir avec les autres joueurs et personnages et enfin, les tueurs ont pour objectif d'imposer leur volonté aux autres à travers les règles et l'univers (*Ibid.*). Comme pour le modèle LNS, les joueurs n'appartiennent pas un seul type.

2.4.2 Un groupe d'aventuriers ouvre la porte du musée : des espaces sociaux

a) Un jeu social

Pendant longtemps, notamment dans les années 1980 et 1990, le JdR était considéré comme une activité de marginaux asociaux préférant se réfugier dans un monde imaginaire plutôt que d'affronter les réalités de la vie. Ceux et celles qui y jouent comprennent rapidement que cette activité est avant tout sociale. Le JdR repose sur l'échange et la coopération. De la compétition peut être présente, mais elle reste marginale. Cette dimension sociale est d'autant plus importante puisque le JdR est utilisé dans le cadre du développement social et émotionnel à titre d'exercice.

Le JdR étant une activité orale, une action n'existe pas tant qu'elle n'est pas énoncée à haute voix. La réalisation physique de cette action étant limitée, l'action doit être déclarée au minimum, et au mieux, décrite. L'interaction est donc primordiale et existe à plusieurs niveaux : la relation MJ/joueur(s) ; la relation joueur(s)/joueur(s) ; la relation PJ/PJ, la relation PJ/PNJ. Nous les explicitons ci-après.

- La relation MJ/joueur(s)

À moins que ce ne soit une partie ouverte au public, les deux (le Maître du jeu et le ou les joueurs) se connaissent dans la majorité des cas, même s'ils ne sont alors pas au courant de leur qualité respective de pratiquant de JdR. Le terme « Maître

du jeu » est le plus utilisé, mais il peut aussi choisir celui de « Meneur de jeu », « Conteur », « Gardien », ou « Maître du Donjon ». Cependant, il demeure un joueur comme les autres et il aide à créer une histoire et doit, en principe, suivre les mêmes règles. En revanche, ce qui le différencie vraiment des autres joueurs, en plus de son rôle de conteur, est celui de médiateur, entre les joueurs, entre les règles et les joueurs, et entre l'univers et les joueurs. Au cours de la partie, leur relation est basée sur l'action et la réaction. À travers les mises en contexte du MJ et les propositions des joueurs, le récit va se construire au fur et à mesure, jusqu'à sa conclusion. Ainsi, le rôle de conteur se distribue tout au long de la partie.

- Les relations joueur(s)/joueur(s)

Comme il a été dit précédemment, les joueurs interagissent entre eux, discutent des règles, se donnent des conseils de jeu, parlent parfois d'autre chose que du JdR et se rassurent. Ils se rassurent sur le point suivant : « c'est mon personnage qui dit/fait ça ». Cette phrase, anodine au premier abord, est exprimée après l'accomplissement d'une action (imaginaire) ou d'une phrase prononcée, qui pourrait potentiellement être négative pour un personnage ou un groupe de personnages. Elle révèle l'empathie qu'un joueur A peut ressentir envers un joueur B, car c'est ce qu'est aussi le JdR, une gestion de l'empathie et de la sensibilité entre joueurs et entre personnages.

- La relation personnage-joueur(s)/personnage-joueur(s)

Initialement, les personnages sont réunis dans un lieu géographique, propre à une histoire. Un événement similaire va les réunir, mais leur passé et leur but sont différents. Ce sont ces deux éléments qui détermineront l'évolution des relations entre les personnages au cours de la partie. Ils peuvent poursuivre un but commun, mais ils gardent des objectifs individuels qui sont plus ou moins en accord avec les principes moraux des autres personnages.

- La relation Personnage(s) joueur(s)/Personnage(s) non joueur(s)

La relation entre le personnage joueur (PJ) et le personnage non-joueur (PNJ) se manifestera en fonction du scénario et des intérêts personnels des différents personnages, tout en évoluant au cours de l'histoire. Le fond de cette relation peut être bien être de type manichéenne, que complexe et brouillée. Au niveau de la forme, elle peut être proche des rapports sociaux réels, selon l'énergie mise dans l'interprétation par le MJ et les joueurs. Plus clairement, nous pouvons faire la différence entre le dialogue direct et indirect. À travers le dialogue direct, le PJ s'adresse directement au PNJ. Par exemple, « Bonjour, pouvez-vous me donner le journal s'il vous plaît ? » est une question posée par un personnage fictif à un autre. Le dialogue devient indirect dans le cas où le joueur s'adresse au MJ pour parler au PNJ « Je lui dis bonjour, et je lui demande poliment s'il peut me donner le journal ». Le premier est souvent considéré comme beaucoup plus immersif et réaliste que le second.

b) Le musée, Temple ou Forum²⁶

Le musée comme le JdR est un espace social. Le titre de cette sous-partie, traduits, de l'article écrit par Duncan F. Cameron (1971) résume parfaitement notre propos. Cet article traite de la question de la démocratisation du musée. L'auteur y déplore la difficulté des musées à devenir des lieux de manifestation sociale et d'échange, malgré la cohabitation de deux idéologies muséales. D'un côté, il y a le musée-temple, lieu sacré, et de l'autre il y a le musée-forum, un lieu de rencontre, de débat et de discussion comme dans les forums antiques. D'après Cameron (1971), l'un ne peut aller avec l'autre tant les règles et les formats de traitement, de présentation et de transmission de la connaissance y sont différents. Il oppose le modèle du centre de science à celui de la galerie d'art ou du musée

²⁶ Cette expression est tirée de : Duncan F. Cameron, «The Museum, a Temple or the Forum», *Curator: The Museum Journal* 14, no. 1 (1971).

d'histoire. Entre temps, la nouvelle muséologie a été théorisée, avec un musée plus ouvert aux publics, et aujourd'hui, Simon (2010a) va plus loin avec l'idée du musée participatif, où le visiteur n'est plus seulement un spectateur, mais un acteur de la vie du musée. Son livre prend essentiellement la communauté comme acteur, mais nous pourrions très bien imaginer une participation plus active du visiteur dans son interprétation du sens de l'exposition à travers le JdR.

2.4.3 Une histoire autour du feu : des espaces narratifs

a) Raconter des histoires

Les musées sont des lieux d'histoires, au sens premier du terme. Qu'elles soient individuelles ou collectives, réelles ou mythiques, proches ou lointaines, ces histoires sont racontées, entre autres, par les collections et les objets à travers les expositions.

Il ne s'agit pas ici d'exposer toutes les théories et les mécaniques de la narratologie, mais il semble toutefois nécessaire d'expliquer certaines bases pour montrer les points communs dans la conception d'un scénario d'exposition ou de fiction. Dans sa *Poétique*, Aristote (1990, p. 96) démontre que pour former un tout, un récit doit avoir un commencement, un milieu, une fin. Le schéma narratif que nous retrouvons le plus communément dans la fiction se découpe présentement avec une situation initiale, un élément modificateur, des péripéties, une résolution et une situation finale.

Si nous comparons le développement d'un événement historique résolu avec une fiction, nous pouvons tenter d'appliquer le schéma narratif classique. La grande difficulté serait de déterminer la nature de la situation initiale et la situation finale, l'histoire étant constituée d'une succession de causes à effets aux mécaniques parfois complexes. Par exemple, si nous devions raconter l'histoire de la Première

Guerre mondiale, la situation initiale serait une Europe déjà sous tension, à cause d'attentats et d'assassinats, de l'impérialisme européen et des relations tendues entre le royaume de Serbie et l'Autriche-Hongrie, alors alliée avec l'Allemagne. L'élément déclencheur est l'assassinat du Prince François-Ferdinand d'Autriche à Sarajevo en 1914. Après cet événement surviennent les péripéties que sont les batailles et autres événements marquants. La résolution de cette « histoire » est amenée par l'armistice du 11 novembre 1918. La situation finale est la dissolution des grands empires européens, dont les anciennes frontières sont redessinées par les traités signés entre 1919 et 1920. La faiblesse d'application d'un tel schéma à un événement historique, est de prendre un événement comme un tout alors qu'il est le résultat d'une situation beaucoup plus complexe. Dans une fiction, la diégèse est active seulement de la situation initiale à la situation finale, à la manière d'un film où l'histoire se déroulerait entre le générique de début et le générique de fin. Lors de la rédaction d'un scénario d'exposition, une technique similaire est utilisée. L'exposition démarre par une introduction, continue avec un développement et aboutit sur une conclusion. D'ailleurs, nous parlons de « trame narrative » pour évoquer le fil conducteur d'une exposition (Sunier, 1997). Cette trame se dévoile grâce aux panneaux texte, qui forment alors des microrécits (*Ibid.*).

Seulement, une histoire n'est pas qu'une succession d'événements, elle implique aussi des personnages. Ces *dramatis personae*²⁷ vont contribuer à créer un univers crédible et immersif, selon leur passé, leur personnalité et leurs objectifs. Dans le JdR, les personnages, et notamment les PJ, ont une place centrale dans la partie. Le MJ commencera la partie avec un scénario écrit à l'avance, mais les joueurs contribueront à la narration selon les objectifs de leur personnage à travers leur spontanéité. La narration est partagée par le maître du jeu et les joueurs. Nous retrouvons là l'intercréativité présentée par David (2016).

²⁷ Pour emprunter ce terme au théâtre. Ce terme signifie « personnage du drame » et désigne une liste de personnages au début d'une pièce imprimée.

b) Le musée vers la fiction et la fiction vers le musée

Effectuons un détour du côté des jeux vidéo pour étayer notre propos. Contrairement au JdR qui crée à travers le langage, les jeux vidéo vont utiliser l'audiovisuel pour raconter une histoire interactive. Les musées ont de plus en plus recours à ce procédé pour raconter une histoire et transmettre des informations et une émotion. La fiction même est utilisée dans ce but pour permettre une distance illusoire entre le visiteur et l'apprentissage, pour camoufler l'apprentissage. Au musée PAC, les visiteurs sont invités à interagir avec un personnage historique en choisissant les questions à poser. Ces interactions sont loin du jeu vidéo, mais rappellent fortement celles que nous pouvons retrouver avec un PNJ dans *The Witcher 3* (2015) ou *Fallout 4* (2015).

Les jeux éducatifs ont depuis longtemps cherché leur place parmi les étagères des consommateurs de jeux vidéo, et des titres plus ou moins satisfaisants n'ont cessé d'être édités depuis les premières consoles et les premiers ordinateurs. Les exemples que nous retiendrons ici sont les initiatives de la *Réunion des Musées Nationaux* qui a développé et édité des jeux vidéo historiques avec l'aide de *Cryo Interactive* entre 1996 et 2000. Nous parlerons ici de deux d'entre eux, *Versailles : complot à la cour du Roi Soleil* (1996) et d'*Egypte : 1156 av. J.-C. – L'énigme de la tombe royale* (1997). Ces jeux vidéo proposent une immersion dans des environnements historiques pour résoudre des énigmes et interagir avec des personnages. Nous pouvons rencontrer des personnages historiques qui gravitaient autour de Louis XIV dans le premier, et des artisans égyptiens de la Vallée des Rois dans le second. Au fil de la progression de l'intrigue, on découvrait alors des façons de vivre et des techniques.

Les scénarios de ces jeux sont clairement imaginaires, mais demeurent cohérents avec les contextes socioculturels des époques qu'ils traitent. Les objectifs du

joueur restent en accord avec la condition sociale du personnage qu'il incarne tout en permettant des aspects romanesques.

Dans *Versailles : complot à la cour du Roi Soleil*, le joueur incarne Lalande, un valet. Il doit déjouer un complot visant le roi en récoltant des indices et en parlant aux différents personnages historiques qu'il croise. Il en est de même pour le personnage d'*Egypte : 1156 av. J.-C. – L'énigme de la tombe royale*, envoyé par le Pharaon Sethi 1^{er} pour enquêter sur le vandalisme d'une tombe royale. Ces jeux ont pour objectif de proposer un cadre ludique, mais réaliste. En guise de compléments, ils proposent une section documentaire destinée aux joueurs qui veulent approfondir les connaissances évoquées dans le jeu.

Cette initiative a certainement joué un rôle dans l'émergence de jeux vidéo historiques qui prennent le parti pris d'être des jeux avant tout ludiques. Aujourd'hui, ils sont le fruit de recherches parfois poussées, jusqu'à proposer un aspect documentaire à partir de menus.

c) Les jeux vidéo historiques, l'éducation accidentelle ?

Certains jeux vidéo ont un aspect historique poussé, mais suivent des objectifs ludiques et éducatifs distincts. La série des *Assassin's Creed* (2006-2018) d'*Ubisoft*, renommée pour son aspect immersif, est de plus en plus étudiée pour la richesse historique qu'elle propose. « ...on ne cherche pas la fidélité historique, un concept un peu évasif, on cherche plutôt la crédibilité... »²⁸. Maxime Durand, historien diplômé de l'Université de Montréal et consultant chez *Ubisoft* depuis *Assassin's Creed III* (2012), confie ainsi vouloir miser sur l'expérience de jeu, plutôt que sur l'historicité du produit final. Les jeux vidéo procurent d'abord du divertissement avant de proposer un cours d'histoire. La réalité est parfois

²⁸ <https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/gravel-lematin/segments/entrevue/74813/historien-ubisoft-assassin-creed-jeu-video>

arrangée, et les proportions sont grossies au profit du spectacle et du scénario. Pour prendre l'exemple de la langue égyptienne antique dans *Assassin's Creed : Origins* (2017), un langage « pseudo-égyptien » a été créé à partir de vrais mots égyptiens pour composer une partie de l'immersion sonore²⁹.

Cet aspect informatif s'est accentué avec *Assassin's Creed : Origins* et son *Discovery Tour*, développés en partenariat avec le *British Museum*. Cette extension de jeu propose une visite thématique dans l'univers du jeu en mettant en lumière différents aspects de la culture égyptienne antique. Cette partie du jeu a été créée comme une visite interactive audioguidée. Maxime Durand le précise, même si la forme est ludique, la volonté de la démarche est ici plus éducative. Ubisoft propose ainsi 75 visites guidées de 5 à 10 minutes autour de cinq thèmes différents, l'Égypte, les pyramides, Alexandrie, les Romains et la vie quotidienne. Cette médiation vidéoludique a notamment été intégrée à l'exposition temporaire *Reines d'Égypte* présentée à PAC en 2018.

Au-delà des musées, le *Discovery Tour* a été testé sur 330 élèves issus de neuf écoles de Montréal par le professeur Marc-André Éthier³⁰. Ils ont été séparés en deux groupes. Le premier assistait à un cours d'histoire habituel (groupe A) et le second utilisait le *Discovery Tour* (groupe B). Après un test, il s'est avéré que le groupe A avait de meilleurs résultats que le groupe B, alors qu'ils avaient auparavant passé un prétest de connaissance dont le résultat était moindre, mais égal entre les différents groupes (environ 22 %). La conclusion produite par Marc-André Éthier à la suite de cette expérience est que même si le *Discovery Tour* est séduisant et visiblement efficace pour générer l'apprentissage, il ne reste

²⁹ *Ibid.*

³⁰ <https://nouvelles.umontreal.ca/article/2018/02/16/en-plein-dans-le-mille-utiliser-les-jeux-videos-pour-ameliorer-l-apprentissage/>

cependant qu'un outil éducatif qui doit être accompagné d'un professeur ou d'un médiateur pour favoriser l'apprentissage et laisser place à l'esprit critique³¹.

Adapter le JdR ludique sans effectuer de glissement vers le JdR non ludique que nous présentions au préalable nécessite de prendre en considération des études et réalisations alliant le Jeu et l'éducation, ainsi que l'impact de la narration, de la fiction et de l'imaginaire sur un apprentissage.

³¹ *Ibid.*

PARTIE III

LE JEU DE RÔLE DANS LE MUSÉE

3.1 L'exposition *Star Wars : Identités*

3.1.1 La présentation de l'exposition

a) L'analyse descriptive

Intégrer le JdR dans un musée demande une réflexion par rapport à la place des personnages et des visiteurs dans le musée. L'exposition qui s'en rapproche le plus est l'exposition *Star Wars : Identités* (SWI), créée en 2012. Cette exposition itinérante a été conçue par l'entreprise de design d'exposition GSM en partenariat avec *Lucas Art*, à l'époque propriétaire de la franchise *Star Wars*³².

L'exposition rassemble des accessoires tirés des différents films et des dessins conceptuels de personnages, de décors ou d'objets. Au-delà de la présentation de ces objets pouvant être véritablement considérés comme des reliques sacrées pour certains fans, l'intérêt de l'exposition réside surtout dans la place qu'elle laisse à l'interactivité et au visiteur dans l'exposition pour construire une identité. Le but de l'exposition est de permettre de comprendre comment un individu construit sa personnalité tout au long de sa vie, en faisant un parallèle entre l'évolution de l'identité d'un personnage de *Star Wars* et l'évolution de celle d'un visiteur pour

³² *Star Wars* a été racheté par *Disney* fin 2012

y dégager les similitudes. Cette quête identitaire se base sur ces questions : « *Where do I come from? Who am I? Where am I going?* »³³.

L'exposition elle-même était découpée en trois grandes parties sans compter l'introduction et la conclusion : les origines, les influences, la personnalité.

La partie sur les origines regroupe l'hérédité, la famille, la race (humaine ou non), si le personnage est toujours en vie, la rareté de l'individu, la culture.

Celle sur les influences prend en compte les capacités, les mentors rencontrés, le groupe d'appartenance, les événements vécus et les goûts personnels.

Ensuite, la partie sur la personnalité prend surtout en compte les valeurs respectées et le type de personnalité.

Pour cette exposition, GSM a choisi de se consacrer au thème du développement identitaire à travers les personnages fictifs de cet univers iconique de la culture populaire. Pour mieux comprendre la réflexion des membres de GSM qui ont conçu l'exposition, il semble important de présenter le cheminement intellectuel et créatif qui a amené George Lucas à la création de cet univers multigénérationnel.

b) Le fonds de l'exposition : Georges Lucas et le Monomythe

Il est aujourd'hui officiel que George Lucas a grandement été influencé par le livre de Joseph Campbell, *Le héros aux mille visages* (1978). Cet ouvrage est une référence dans le monde de l'écriture et de la création de fiction. Joseph Campbell analyse les mythes anciens du monde entier pour élaborer la théorie du monomythe. Cette théorie amène l'idée que les contes, les mythes et les récits religieux sont en fait un seul et même récit composé de symboles et d'archétypes récurrents de personnages (Campbell, 1978, p. 15). Un aspect du monomythe

³³ « D'où viens-je ? Qui suis-je ? Où vais-je ? »

traite de l'universalité de l'aventure du héros. Pour sa démonstration, Joseph Campbell propose le schéma narratif suivant : l'appel de l'aventure, sa rencontre avec un guide, le passage du seuil de l'aventure, la mise à l'épreuve, la rencontre avec les alliés, la fuite, l'affrontement final ou le retour, son initiation et son retour dans la société (*Ibid.* pp. 195-196).

George Lucas s'est fortement appuyé sur les travaux de Joseph Campbell pour écrire les personnages et les scénarios des films *Star Wars*. Luke Skywalker, jeune fermier sur une planète éloignée du centre de la galaxie, répond à l'appel de l'aventure, poussé par le destin. Il rencontre alors une aide surnaturelle, ici un mentor (Obi Wan Kenobi), et des alliés (Han Solo et Chewbacca). Confronté à des forces surnaturelles (la Force), il voyage et est plusieurs fois mis à l'épreuve pour finalement triompher (bataille spatiale de Yavin), et finir en apothéose (remise de médaille par la Princesse Leia). Ce parcours initiatique est présent dans les mythes de l'Antiquité, et ce, dans différentes civilisations. Il est présent dans beaucoup de productions littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques actuelles. Le schéma narratif du parcours du héros est d'ailleurs très similaire, si ce n'est identique au schéma narratif classique en cinq parties que nous présentions auparavant.

Présenter en détail les travaux de Campbell serait une tâche trop longue pour le format du travail dirigé, mais le plus important est de comprendre que GSM s'est à son tour inspiré du travail de Joseph Campbell et de George Lucas, pour concevoir l'exposition *Star Wars : Identités*.

Nous pouvons effectivement noter que cette exposition ne répond pas exactement aux différentes définitions du JdR. Ce qui nous intéresse ici, c'est cette création de personnages qui constitue le fond de l'exposition SWI. Avant de commencer une partie de JdR, il faut passer par l'étape de la création des personnages. C'est durant cette phase que les joueurs décident de leurs forces, de leurs faiblesses, de

leurs capacités, de leurs motivations et de leur passé. Tous ces éléments permettent l'élaboration d'un personnage cohérent, avec une personnalité et des objectifs. Ils donnent du grain à moudre au MJ lors de l'écriture du scénario, dont les enjeux graviteront autour des personnages. Nous pouvons avancer l'hypothèse que l'histoire commence à l'étape de la création de personnages. Car qu'est-ce qu'une histoire, sinon la progression de personnages ? Dans le JdR, les personnages joueurs sont très proches du héros décrit par Campbell. C'est un parallèle évident si nous prenons un monument rôlistique tel que *Dungeons & Dragons*, lui-même inspiré de littérature de fantasy. Nous pouvons même illustrer la théorie narrative de Campbell avec des exemples de situations classiques de *Dungeons & Dragons*, et juxtaposer ces situations à celles rencontrées lors de notre JdR à PAC.

Les personnages de JdR sont appelés à l'aventure par le destin :

À *Dungeons & Dragons* :

« Vous êtes dans la taverne du Dragon d'argent, à proximité de votre village natal. Alors que vous dépensez l'argent acquis par votre journée de labeur, vous remarquez qu'un vieillard vous observe en fumant la pipe. »

À PAC :

« Alors que vous vazez à vos occupations, le gouverneur Louis-Hector de Callière vous convoque à son bureau pour une affaire urgente. »

Ils passent des épreuves et luttent contre des forces antagonistes :

À *Dungeons et Dragons* :

« Les hommes qui vous ont attaqués sont en fait des morts-vivants qui portent les armoiries d'un mystérieux sorcier maléfique supposément disparu il y a des siècles. »

À PAC :

« Les hommes qui vous ont attaqués sont en fait des espions anglais chargés de vous empêcher d'accomplir votre mission. »

3.1.2 La construction d'une identité et d'une histoire

L'objectif de GSM a été de montrer l'importance d'un parcours de vie dans le développement d'une personne, à travers l'univers *Star Wars*. Nous l'évoquions avant, le héros de Campbell rencontre des personnages dans son parcours initiatique : des alliés, des mentors, etc. Ce sont ces rencontres qui vont déterminer son parcours de vie, ses aventures et finalement, sa personnalité. Le propos de l'exposition SWI, est d'illustrer ce développement à travers une mécanique de jeu basée sur la technologie numérique. Chaque visiteur était muni d'un bracelet dans lequel s'enregistrait sa progression durant le parcours. La somme des différents choix enregistrés lui donnait l'identité de son-personnage à la fin de l'exposition. Ces choix se basaient sur les critères décrits avant.

À partir de cette exposition, nous pouvons commencer à mettre en lumière certains éléments communs au musée au JdR.

3.1.3 Une analogie du jeu de rôle dans le musée

a) Le rôle du meneur de jeu

Comparons maintenant les rôles du maître du jeu et du guide dans le musée. Les deux font office de médiateur entre une réalité et celle du visiteur. La grande différence sera le niveau d'échange entre les deux acteurs. Tandis que nous pourrions, au maximum, avoir une visite interactive avec le guide muséal, le maître du jeu permet une interaction orale directe avec l'univers qu'il propose.

Si le MJ et le médiateur muséal occupent à peu près les mêmes fonctions, le visiteur aura la place de joueur dans cet univers qu'est le musée.

b) Le visiteur-joueur

Comparons les typologies de joueurs de JdR à celles des visiteurs. Faisons d'abord un rapide rappel de la typologie de visiteur établie par Véron et Levasseur (1989) : « fourmis », « sauterelle », « papillon », « poisson ». Cette typologie a été établie selon le comportement des visiteurs. Elle repose sur l'idée que le visiteur est à même de choisir, selon ses critères et caractéristiques personnels, la façon dont il visite l'exposition, et le temps qu'il désire y passer. Ainsi il suit son propre parcours d'exposition, malgré l'effort des muséographes pour offrir une cohérence à cette dernière. Le visiteur respecte les cadres de l'exposition, mais il s'y déplace comme il l'entend. Elle est très intéressante, mais nous pouvons préciser l'analogie en sollicitant la typologie des visiteurs de Falk (2016, p. 62) et celle des joueurs de Bartle (1996) et d'Edwards (2001). D'après Falk, les visiteurs viennent au musée, accompagnés de leurs bagages personnels et socioculturel ³⁴. L'influence personnelle du visiteur implique évidemment son identité, mais aussi ses attentes quand il va au musée. Nous revenons dans cette idée de posture de visite et d'attentes de jeu décrites avant. Dans sa typologie des visiteurs de musée, Falk (2016, p. 62) présente les « explorateurs », poussés par la curiosité et les « facilitateurs » qui sont entraînés par l'aspect social des visites dans le musée. Il décrit aussi les « professionnels » qui sont proches du musée et de son contenu à travers leur profession (*Ibid.*). Les « chasseurs d'expérience » vont au musée pour dire « je l'ai fait » ou « j'y étais » (*Ibid.*). Les « ressourceurs », les « pèlerins » et les « chercheurs d'affinité » ont une relation un peu plus spirituelle et sensible avec les musées (*Ibid.*). Les premiers perçoivent le musée comme un refuge, les

³⁴ Ce qui est ici très intéressant dans le cadre de l'exposition *Star Wars : Identités*

seconds le visitent par devoir de mémoire, et les derniers visitent le musée parce que les sujets traités parlent à leur « moi » profond (*Ibid.*).

Dans l'exposition SWI, les visiteurs suivent l'exposition en respectant une certaine linéarité, somme toute logique avec l'évolution d'un individu dans sa vie, sa naissance, son vécu et son devenir. Cependant, il le fait en s'appropriant des éléments de l'exposition, liés au personnage qu'il est en train de créer. Les profils externes et internes présentés par Simon (2010b) se confondent alors. Le visiteur répond aux questions pour créer un personnage fictif, mais il choisit ses réponses en fonction de sa propre expérience. C'est ici que réside la force de cette exposition, en reproduisant ce raccordement entre un personnage et le visiteur-joueur.

Notre intention est de développer un JdR au sein d'un musée, PAC, de l'expérimenter, et de dégager des analyses que nous nommerons constats à partir de l'expérience empirique.

3.2 L'organisation d'un jeu de rôle au musée Pointe-à-Callière

3.2.1 Pointe-à-Callière, un espace aux multiples potentialités

Pour appuyer notre démarche, nous reprendrons ici les différents espaces déjà traités en regard du JdR et du musée : espace immersif, espace social et espace narratif.

a) Un espace immersif

Le musée d'histoire et d'archéologie Pointe-à-Callière est un des plus grands musées de Montréal. Il a la particularité d'être installé sur un site archéologique préservé et mis en valeur. Les anciennes fondations et les vestiges d'anciens murs

sont encore préservés et il y a même une carte destinée à comprendre la signification de chaque espace. Cette mise en valeur est la raison principale de ce choix de musée. Sa scénographie immersive joue sur les lumières et l'espace pour permettre au visiteur de s'immerger dans un autre espace-temps. Nous pensons notamment à l'espace de l'ancien cimetière ou celui de l'ancien de collecteur d'eaux. En JdR sur table, l'ambiance se construit de plusieurs manières : les accessoires, la musique, les sons ou encore la lumière si c'est possible. Ce sont autant d'outils qui permettront au joueur de se détacher du monde réel. Jouer au milieu de ces vestiges permettra vraiment d'apporter une sensation d'immersion intéressante.

b) Un espace social

L'aspect social du musée se traduit par les activités qu'il offre et par le soin mis dans le dialogue avec la population de Montréal, voire du Canada. Le musée propose des activités à faire entre amis ou en famille telles que les visites guidées, ou les séances multimédias. L'autre versant de ce caractère social est la représentativité des populations de Montréal à travers ses expositions temporaires.

c) Un espace narratif

PAC met un accent important sur la narration de sa collection. Le patrimoine du musée et l'histoire de Montréal sont racontés à travers des personnages, apparaissant au visiteur sous la forme de « fantômes » narrant leur souvenir (Flon, 2012, p. 167). Choisir ce musée implique d'adapter le scénario à ce que le musée raconte. Le sujet choisi pour la partie de JdR sera la signature de la Grande Paix de Montréal le 4 août 1701. Cet événement historique est abondamment présenté dans le musée. Le périmètre du musée comprend le lieu de la signature et une des expositions permanentes expose le *wamipum* qui a servi à sceller le traité entre les différents peuples autochtones impliqués et les Français.

3.2.2 Développement et analyse empirique

Durant le processus de préparation de la partie, nous pouvions déjà exprimer trois grandes hypothèses à la fois liées au contexte muséal et au milieu du JdR.

Hypothèse n°1 : Le risque de la fatigue muséale.

Le JdR se pratique habituellement assis, mais que ressentiront les joueurs durant une partie de JdR qui se joue debout et de manière déambulatoire ?

Hypothèse n°2 : La difficulté d'être à la fois au four et au moulin.

Les rôles du MJ et du médiateur sont-ils conciliables ?

Hypothèse n°3 : Le temps passe très vite en JdR.

Les contraintes du musée auront-elles un effet sur le rythme de la partie ?

Pour analyser la partie de JdR, nous nous baserons sur des éléments qualitatifs et quantitatifs. Ces informations seront récoltées à partir des observations sur le terrain et des différentes réponses au questionnaire³⁵ distribué après la fin de la partie. Les éléments qualitatifs regroupent l'expérience des joueuses durant la partie, leur intérêt et leur implication dans l'histoire, les difficultés qu'elles pourraient rencontrer, leur capacité à évoluer dans un monde imaginé à travers un rôle. Parmi les éléments quantitatifs, nous comptons le temps qu'elles ont joué, la fréquence des interventions des joueuses. Pour organiser ces constats, nous utiliserons le cadre d'analyse du modèle de la situation pédagogique SOMA (sujet ; objet ; milieu ; agent).

³⁵ Voir Annexe 3

3.2.3 Mécanique de jeu et scénario

a) Un espace à exploiter

Pour le JdR dans un musée, il y a deux grandes variables à prendre en considération pendant la partie : l'espace à occuper et le temps de l'activité. Comme nous l'énoncions, durant une partie de JdR, les joueurs sont assis, mais nous allons faire en sorte d'exploiter l'espace muséal de Pointe-à-Callière lors de la partie. L'activité sera déambulatoire, à la manière d'une visite guidée. Le scénario doit pousser les joueurs à l'exploration et au déplacement tout en canalisant leur attention sur des points précis pour limiter le temps de jeu et permettre une transmission de connaissances. Comme nous le verrons après, l'exercice a été plus compliqué que prévu.

b) Le système de jeu.

La notion de hasard est importante dans le JdR. Cet élément sert à installer des obstacles, créer un suspense, ou résoudre un conflit. De nombreux rôlistes se souviennent de ce jet de dés miraculeux qui a permis *in extremis*, de renverser une situation catastrophique ou de sauver la vie d'un personnage. Après avoir réfléchi à des systèmes de jeu alternatif, c'est finalement le système *Basic Roleplaying* (BRP) qui a été choisi. Popularisé par le JdR *L'Appel de Cthulhu*, c'est un système simple qui utilise des pourcentages pour représenter les capacités des personnages. Elles sont simples, stables et ne nécessitent pas de calcul. Il se joue avec un dé 100 et le résultat doit être inférieur ce qui est inscrit sur la feuille du personnage.

c) Le scénario

Début de l'automne 1700, les personnages³⁶ sont convoqués par le Gouverneur de Montréal, Louis-Hector de Callière. Ils doivent se rendre à Wendake pour remettre un message à Kondiaronk pour qu'il puisse aider les Français à rallier les cinq nations iroquoises à la Grande Paix qui se prépare. Sur leur chemin, ils rencontreront des espions anglais envoyés en Nouvelle-France pour les empêcher de remettre ce message. Gèneront-ils les personnages dans leur mission ?

Le groupe, composé de deux religieux, deux coureurs des bois et deux soldats, constitue en fait l'une des délégations envoyées par Louis-Hector de Callière aux nations autochtones pour les inviter à Montréal afin de signer le traité de paix. Pour créer ce scénario, il a fallu parcourir les expositions du musée pour en retirer les éléments qui pouvaient créer une bonne histoire exploitable en JdR. Ainsi, au lieu de nous concentrer sur l'évènement le plus important, nous nous sommes focalisés sur des éléments qui ont mené à cet évènement historique. Il ne faut pas que ces éléments noient le conte, la narration ou le jeu. Ainsi, les informations que le MJ a choisi de transmettre étaient les suivantes :

- Le contexte historique de l'époque avec les tensions entre les Français, les anglais et les iroquois.
- Les difficultés de déplacement en Nouvelle-France et les dangers potentiels de la nature.
- L'existence des délégations envoyées par Louis-Hector de Callières pour inviter les nations autochtones et les compositions de ces groupes diplomatiques.

³⁶ Voir Annexe 2.

Nous avons montré que les SG se basaient sur la répétition pour transmettre des connaissances aux apprenants. Plusieurs heures peuvent être consacrées à ces jeux éducatifs, alors que pour le JdR à PAC nous voulons jouer sur une période de 1h à 1h30 à partir d'une base narrative qui ne laisse pas de place à la répétition. Laissons alors ce principe de côté pour notre projet.

3.3 Résultats du jeu de rôle

3.3.2 Le protocole

a) Le portrait des participantes

D'après les premiers éléments recueillis, une partie des joueuses volontaires n'a pas, ou sinon très peu, d'expérience de JdR. Une autre partie des participantes a une expérience qui va de « débutante » à « confirmée ». La grande majorité des volontaires était effectivement des femmes. Peu d'hommes ont été intéressés par l'expérience et ceux qui l'ont été n'ont finalement pas passé le pas, même s'il y a eu un joueur-surprise durant la partie. C'était le seul joueur masculin du groupe sur sept joueuses³⁷.

b) Le résumé de la partie

Les six joueuses sont entrées et nous avons été accueillis par Véronique Junneau qui est chargée des animations au musée Pointe-à-Callière. Après les différentes présentations, le MJ a distribué les différents personnages. Les joueuses se sont très vite attachées au personnage qui leur avait été donné. Les règles ont été expliquées de la manière la plus simple et concise possible pour gagner du temps

³⁷ Par souci de légèreté, nous parlerons du groupe au féminin.

et ne pas perdre les joueuses sous un déluge de chiffres et de règles. La partie qui s'en est suivie était plus statique que prévu, mais l'ambiance était au beau fixe.

Au cours de la partie, un joueur surprise a rejoint le groupe pour participer à la fin du scénario ! Il y a eu du voyage, du campement, du combat, du pistage, et un peu de diplomatie. Les joueuses ont pu expérimenter les différentes situations qu'un personnage de JdR pourrait rencontrer en cours de partie. Malheureusement, nous avons dû accélérer la fin du scénario, car 1h30 était déjà passée.

3.3.3 Observations et constats

Après cette expérience de JdR en musée, nous pouvons maintenant établir quelques constats. Ce sont de premières observations à tirer d'une expérience unique, et nous ne ferons certainement pas de généralisation à ce stade-ci, ce n'était d'ailleurs pas l'objectif de cette démarche. Ces observations compilent des données provenant du terrain et des résultats du questionnaire. Voici d'abord un tableau récapitulatif regroupant les grandes tendances de réponses et qui permet de brosser un portrait global des sept joueuses présentes lors de l'expérience :

N°	Réponses	N°	Réponses
1	5/7 ont déjà fait du jeu rôle	11	Elles sont toutes des habituées de musées (4/7) y vont régulièrement
2	5/7 ont découvert le JdR avec un membre de la famille	12	6/7 ne pratiquent pas de sport collectif
3	2/7 y jouent rarement 2/7 y jouent régulièrement 1/7 y joue souvent	13	5/7 ont déjà participé à des activités de cohésion en entreprise ou en formation.
4	7/7 apprécient l'aspect social du JdR	14	Elles ont toutes passé un bon moment durant la partie (7/7)

	6/7 apprécient l'aspect ludique 5/7 apprécient l'aspect narratif		
5	Faibles consommatrices de jeux de société (2/7 y jouent régulièrement)	15	5/7 ont été intéressées par le fait de jouer en groupe ; 4/7 ont bien aimé l'aspect ludique et narratif
6	Faibles consommatrices de jeux vidéo (2/7 y jouent souvent)	16	L'aspect éducatif a été perçu comme faible par 4/7 et équilibré par 3/7
7	3/7 gestion/stratégie 2/7 puzzle 1/7 FPS ; 1/7 combat ; 1/7 plateforme	17	Éléments marquants récurrents : Le contexte historique (personnages, transports, etc.) Jouer en groupe
8	5/7 n'ont jamais fait d'Escape Game	18	Suggestions récurrentes : 6/7 améliorer l'exploitation du musée durant la partie 2/7 améliorer le confort de jeu
9	5/7 ont déjà participé à une Murder Party	19	4/7 avaient 20-25 ans 3/7 avaient 26-30 ans
10	5/7 sont familières avec les univers imaginaires	20	6 femmes 1 homme

Analysons maintenant ces données avec le cadre d'analyse SOMA. En effet, le modèle de la situation pédagogique nous servira de cadre afin de mettre au jour les données recueillies. Le modèle (SOMA) se compose de quatre éléments (sujet, agent, objet et milieu) et de trois relations (relation d'enseignement, relation d'enseignement et relation didactique). Nous nous baserons principalement sur les quatre principales composantes de ce modèle afin de dégager les constats de notre analyse empirique.

a) Le sujet : les participantes

Le questionnaire auquel les participantes ont répondu à la fin de la partie nous permet de brosser un portrait global, mais un peu plus précis des joueuses. Dans ce cas-ci, les résultats peuvent en partie expliquer l'intérêt des participantes pour cette partie, et leur façon de jouer. Prenons tout d'abord un instant pour préciser que le retour des joueuses est fortement positif en terme expérientiel. Comme prévu, elles se sont d'abord mises dans une attitude ludique³⁸ plutôt que dans une position d'apprentissage.

Les joueuses qui ont montré une appréhension plus rapide d'une situation imaginaire au cours de la partie étaient celles ayant déjà eu une expérience avec le JdR ou les *Murder Party*. Sans trop nous avancer, la facilité d'interaction avec l'imaginaire pourrait aussi venir du fait que la plupart étaient familières avec les mondes imaginaires présentés dans la culture populaire et la littérature. Celles qui n'avaient jamais fait de JdR ont tout de même réussi à trouver leur marque, tandis que celles qui avaient un peu plus d'expérience ont parfois pris la direction du groupe concernant une partie des décisions. Pour certaines, les débutantes notamment, il a parfois fallu prendre un peu plus de temps pour décrire une scène ou une situation. Les joueuses ont d'ailleurs pu apporter leurs connaissances et leur perception de l'époque durant la partie. Le joueur-surprise, intégré au musée, connaissait bien l'institution. Il a pu apporter des détails intéressants concernant l'histoire de Montréal et l'exposition.

Cette expérience a mis en lumière les trois grandes raisons qui ont poussé les joueuses qui ont participé à se réunir pour jouer. L'aspect social est le premier critère recherché par ces joueuses (7/7). Ensuite vient le fait de découvrir un univers ou un monde imaginaire (6/7). Finalement, l'intérêt de ces joueuses dans

³⁸ Celle que nous décrivions avant.

le JdR est de construire une narration partagée (5/7). Nous remarquons ici un retour vers les trois qualités que partagent l'espace du JdR et l'espace muséal : l'aspect social, immersif, et narratif.

Dans l'ensemble, les joueuses se sont rapidement prises au jeu, mais nous sentions tous que le cadre muséal était peu à peu mis de côté.

b) L'objet : La Grande Paix de Montréal de 1701

La Grande Paix de Montréal est un évènement important de l'histoire de Montréal. Le scénario ne visait pas à faire jouer directement cet évènement historique, mais plutôt de comprendre le contexte de l'époque, et les différentes mécaniques qui ont conduit à ce traité et la visée de ce dernier. Du point de vue éducatif, les joueuses ont visiblement retenu des éléments historiques tels que les transports, les personnages rencontrés ou même le contexte historique général. Effectivement, elles ont retenu les relations entre les Français et les Hurons, quelles souches de la population franco-canadienne ont été importantes dans la mise en place de la Grande Paix, et elles ont pu réfléchir l'un des intérêts sous-jacents du traité, celui d'empêcher l'Empire britannique de former des alliances avec les Iroquois. La présence des coureurs des bois anglophones et des espions anglais a formé un retournement de situation qui a eu impact fort durant la partie.

c) Le milieu : Pointe-à-Callière

La majorité des commentaires pointent effectivement vers la faible mise en valeur du musée dans la partie. Une utilisation plus soutenue du musée aurait pu grandement contribuer à l'immersion des joueurs et même participer à la construction du récit. Le scénario était intéressant, amusant, instructif même, mais finalement le musée a été peu utilisé. « Jouer plus avec les objets en vitrine », « visiter l'expo en premier... », « ajouter des *funs facts* historiques » forment une

partie des remarques intéressantes qui sont ressorties de l'expérience, et sur lesquelles il nous faudra méditer.

Les autres commentaires qui revenaient le plus souvent étaient relatifs au manque de confort durant la partie. En effet, il fallait prendre en compte la fatigue muséale, bien connue des muséologues et des visiteurs (Desvallées *et al.*, 2011, p. 602). Nous aurions pu espérer que l'aspect ludique atténue cette fatigue, mais le fait d'être debout, de réfléchir aux actions du personnage et d'attendre son tour de jeu accentue cette fatigue.

Ceci est l'observation personnelle du temps de jeu de la part du MJ, selon les contraintes muséales. Le nombre de joueurs a un impact sur l'expérience de jeu et la durée de la partie. Lorsque le MJ lance l'organisation d'une partie de JdR, il doit prendre en compte deux grands facteurs : le nombre de joueurs, et le temps alloué à la partie. Le jeu durera-t-il le temps d'une soirée ou d'une journée ? Une session de JdR peut durer de 2 à 8 heures d'affilée. La complexité du scénario est à prendre en compte, mais nous nous concentrerons sur les éléments les plus chronophages dans une session. Dans l'ordre décroissant, ces éléments sont les combats, les actions individuelles et les descriptions.

En cours de partie, un voyage de 3 semaines peut durer 2 minutes tandis qu'un combat percutant de 2 minutes peut durer 2 heures³⁹. Le système est parfois à mettre en cause dans la durée des combats⁴⁰. À cette série de jet de dés, il faut ajouter le temps de prise des décisions des joueurs, et les descriptions d'action par le MJ et les joueurs. Ces règles ont été simplifiées pour PAC, mais elles ont nécessité un certain temps d'adaptation avant d'être appliquées naturellement.

³⁹ Situation vécue.

⁴⁰ L'annexe 4 décrit les règles de combat, d'après le système de jeu qui a été choisi pour le JdR de PAC.

Le second élément qui prend le plus de temps en JdR concerne les actions et les décisions individuelles des joueurs en cours de partie. Nous ne parlons pas des actions liées à l'avancement du scénario, mais de celles entreprises par les joueurs pour mettre en valeur leur personnage. Chaque joueur désire avoir son personnage sous le projecteur, c'est tout à fait normal et c'est au MJ de l'aider à le faire. Seulement, le MJ doit aussi prendre en compte le fait que c'est un désir partagé par les autres joueurs, sans oublier de mesurer le temps que ces derniers ont collégialement décidé de réserver pour cette partie de JdR.

Le dernier élément chronophage, et qui vient du MJ cette fois-ci est la description. C'est au MJ de décider de la façon dont il va décrire un décor. Il peut aussi bien juste nommer la pièce dans laquelle le ou les personnages entrent, décrire la pièce de manière lyrique en jouant sur les sensations et les sens ou en détaillant l'état de la pièce et le mobilier.

d) L'agent : le MJ

Ce constat sur la faible mise en valeur du musée provient certainement du fait que la maîtrise demande énormément d'attention sur le jeu en lui-même et que le MJ ne connaissait l'exposition que superficiellement, contrairement à un professionnel déjà intégré au musée. Le MJ doit remplir ses fonctions et penser à exploiter l'exposition et la mise en valeur de la muséographie. Il devait réagir aux réactions des joueuses, maintenir une ambiance ludique et immersive et devait improviser des situations générées par les joueuses. En plus de cet exercice enrichissant, mais prenant, il fallait penser à déplacer le groupe dans la salle et mettre en valeur les objets liés à la scène qu'elles étaient en train de jouer.

CONCLUSION

Le JdR rencontre beaucoup de succès aujourd'hui. Passer à côté de la curiosité du grand public par rapport à cette activité serait une perte pour la médiation muséale. L'expérience de JdR au musée PAC nous a montré certaines des faiblesses, mais aussi les forces de cette activité si particulière lorsqu'elle est organisée dans un musée. D'après les retours des participantes et les observations que nous avons conduites, nous avons constaté qu'être partagé entre le rôle du MJ et celui de médiateur peut être compliqué. Nous avons pu aussi observer l'inconfort des participantes provoqué par la fatigue muséale, malgré l'attitude ludique qu'elles avaient adoptée. Finalement, nous avons compris que le temps accordé à la partie était finalement trop court pour avoir un rythme narratif intéressant et équilibré.

Pour donner suite à ces trois constats, nous pouvons commencer à humblement proposer quelques recommandations destinées à l'organisation future de parties de JdR dans un musée. Elles seront toutefois à tester pour vérifier leur efficacité et leur portée véritable. Cette activité est encore à un niveau exploratoire, et des ajustements seront nécessaires. Ces recommandations s'adaptent en fonction de la taille du musée, du personnel disponible et du type de musée. Ces trois éléments ont un impact sur l'histoire racontée et son format.

La première recommandation serait d'avoir un MJ et un autre membre du musée pour encadrer la partie. Le premier s'occupe de l'aspect ludique et narratif tandis que le second se charge de la « navigation » dans l'exposition, en jouant un personnage ressource, intégré à la narration, comme un guide ou un mentor. Ils sont chacun au courant des tenants et des aboutissants de l'histoire, et ils ont convenu des endroits pertinents de l'exposition et des différents objets exposés et relatifs au scénario joué. De cette façon, des éléments historiques seront mieux

introduits et mieux mis en valeur, tout en permettant au MJ de se concentrer sur la maîtrise et les improvisations.

Le JdR est une activité qui prend du temps. Pourquoi ne pas penser cette activité sur une durée de trois heures au lieu de 1h30 ? Le groupe joue assis, et se déplace selon les besoins du scénario. Plus de temps ne permettra pas forcément de rallonger l'histoire, cela permettra simplement aux joueurs de s'immerger dans l'histoire et de pouvoir interagir avec l'exposition de manière plus prononcée. Cela réglerait aussi le problème de la fatigue muséale puisque les joueurs seront essentiellement assis. Les excursions dans l'exposition n'en rendront que la partie plus dynamique.

Nous pouvons aller plus loin en permettant au joueur de contribuer à la narration de la partie jusqu'à un certain point, en s'inspirant de différents éléments de l'exposition comme éléments narratifs ou même comme éléments de construction de personnages, à l'image de SWI. Les emplacements intéressants pour la création d'un personnage sont préalablement indiqués aux joueurs, et ces derniers utilisent des éléments de l'exposition pour créer des personnages dans une limite de temps.

Si nous devons aborder la rentabilité d'une activité muséale, il nous faut réfléchir au nombre de joueurs et au temps de jeu accordé pour un groupe. Dans un musée assez grand, il peut y avoir plusieurs groupes de six joueurs plutôt qu'un ou deux groupes de douze joueurs, en fonction des MJ disponibles et volontaires, et des employés du musée.

Ces recommandations ne sont que le début d'une réflexion à propos de l'application prochaine de cette activité dans un musée. Nous devons effectuer des tests et passer par une période essai-erreur, avant de pouvoir arriver à un modèle applicable dans les musées.

Toutefois, ces ajustements ne doivent pas masquer les résultats positifs de cette première expérience. Le sentiment d'amusement était présent, et chacune des joueuses s'est impliquée dans son personnage et dans l'histoire qu'elle vivait. Cette immersion dans le récit à travers le JdR a clairement participé à leur apprentissage. Cette conclusion donne bon espoir dans l'intégration de JdR dans les musées, en attendant l'introduction de l'Holodeck dans notre réalité.

ANNEXE 1

SCÉNARIO DÉTAILLÉ DU JEU DE RÔLE À POINTE-À-CALLIÈRE

Introduction

Description du contexte en octobre 1700 à Montréal.

- Un premier traité de paix vient d'être signé.
- Les tensions entre français et autochtones se sont calmées, mais les alentours ne sont pas totalement sûrs.

Les personnages vaquent à leurs occupations. Les personnages de coureurs des bois chassent ce qu'ils peuvent, les soldats sont dans le fort, et les religieux déjeunent ensemble.

⇒ **Improvisation selon les joueurs**

Ils doivent apprendre que le fils du forgeron est porté disparu alors qu'il revenait de Québec. Seule sa carriole a été retrouvée, il manque ses chevaux.

Ils sont convoqués par le Gouverneur, Louis Hector de Callière, pour apporter une missive destinée à Kondiaronk à Wendake.

Ils arrivent dans une cour où sont rassemblées d'autres personnes, qui sont convoquées par groupe.

Description du Gouverneur : Taille moyenne, longue perruque bouclée. Il dégage une forte odeur de parfum. Il est dans un bureau richement décoré et boisé.

⇒ **Dialogue improvisé selon les joueurs**

Wendake est au nord de la ville de Québec. Ils ont le choix d'y aller par la terre (une semaine) ou par des petits cours d'eau connus par les coureurs des bois (5 jours).

Description de la nature et des bruits qu'ils entendent.

Ils devront faire des tours de garde chaque soir => JET de perception

1er Jour :

Le garde entend un bruit dans le noir. C'est un Castor qui a fait tomber une grosse motte de terre proche de la rivière. Le garde aperçoit alors quelqu'un qui les espionne dans le noir. Cette personne s'enfuit à cheval.

2e jour : rien de particulier

3e jour : => JET de perception l'un des personnages voit une personne à cheval sur la rive, dissimulée parmi les arbres.

Le soir, des hommes armés de couteaux viennent leur voler leur nourriture. Ce sont des coureurs des bois anglais => combat ou négociation.

S'ils leur parlent, les joueurs comprennent que ces hommes ont juste faim. Ils étaient avec d'autres Anglais (des espions) qui leur ont volé leurs vivres et leurs chevaux. Ils avaient l'air fraîchement débarqués du vieux continent.

4e jour : Ils sont attaqués par les espions anglais.

Si les joueurs gagnent, ils peuvent découvrir des ordres de mission avec le sceau de la couronne d'Angleterre. Les espions avaient pour mission d'empêcher les Français de créer des alliances avec les Iroquois.

5e jour : Ils arrivent au Wendake

Ils sont accueillis par les Hurons, et rencontrent Kondiaronk. Il leur donne un objet enveloppé dans un tissu à donner avec sa réponse à Louis Hector de Callière.

Les personnages ont accompli leur mission.

Epilogue

L'année suivante, en été (21 juillet 1701), les personnages voient arriver des centaines d'Iroquois. Ils ont toutefois l'air pacifiques.

Le 1^{er} aout 1701, alors que Kondiaronk énonce son discours, il s'écroule, il a l'air faible. Il meurt quelques heures après.

Le 3 aout 1701, ils assistent à la marche funèbre dans la rue, et à l'éloge funèbre à l'église Notre Dame.

Le 4 aout 1701, la Grande Paix est signée.

ANNEXE 2 : LES PERSONNAGES

Nom	Marie-Pierre Daucourt	Taille	1m70
Occupation	Sœur Hospitalière	Langues parlées	Français - huron - algonquin
Âge	32	Sexe	F
		Nationalité	française

Points de vie
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Caractéristiques

FORCE 40 %
AGILITÉ 50 %
VOLONTÉ 80 %
CONSTITUTION 60 %
INTELLIGENCE 70 %
CHARISME 50 %

Compétences

Athlétisme 30 %
Artisanat 10 %
Autorité 60 %
Bricolage 40 %
Combat à distance 20 %
Combat rapproché 40 %
Discretion 60 %
Droit 15 %
Érudition 70 %
Filouterie 5 %
Orientation 50 %
Perception 80 %
Soins 80 %
Survie 20 %

Biographie

Tu travailles pour le réconfort du corps et de l'âme des patients de l'Hôtel-Dieu de Montréal. Tu as participé à l'évangélisation de nombreux Hurons, soigné beaucoup d'entre eux, et tu as même appris certains de leur connaissance en médecine traditionnelle.

Équipement :

Trousse de médecin :
1d4 + 2 de soin

Armes - Dégâts

Bâton de marche – 1d6
Couteau utilitaire – 1d4

Avantages

Connaissances en médecine
Bonus de soin

Désavantage

Crise de foi
Ne peut s'empêcher de prier en cas de dégât ou de stress

Taille 1m67
Langues parlées Français - huron
Nationalité française - Canadienne

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Ton vrai nom est Aveline Blampain. Tu te fais passer pour un homme afin de rester dans l'armée. Tu t'es engagée après la mort de ta sœur qui a été victime d'une des dernières attaques iroquoises. Elle était dans un camp de soin à ce moment. Ces violences doivent s'arrêter. Tu penses que ta position de soldat te permettra de faire bouger les choses, à ton niveau.

Armes - Dégâts
Sabre - 1d6
Mousquet - 2d6 +2

60 % 70 % 50 % 70 % 50 % 80 %

Athlétisme	70 %
Artisanat	10 %
Autorité	70 %
Bricolage	20 %
Combat à distance	90 %
Combat rapproché	70 %
Discretion	50 %
Droit	10 %
Érudition	20 %
Filouterie	15 %
Orientation	30 %
Perception	70 %
Soins	10 %
Survie	50 %

Œil de lynx
Bonus de dégât à
distance

Fausse identité

	Nom Jean Deloffre Occupation Coureur des Bois Âge 42 Sexe M	Taille 1m60 Langues parlées : Français - aurons- algonquin Nationalité Français
	Points de vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	Biographie Tu es arrivé en Nouvelle-France très jeune. Ton père était marchand de fourrure et tu as vite suivi ses traces. À son décès tu étais déjà débrouillard, tu vivais des fourrures et du cuir, puis tu t'es retiré dans la nature. Seulement, il faut faire la paix avec les différentes nations autochtones pour pouvoir vivre pleinement loin de la ville.
Caractéristiques FORCE 60 % AGILITÉ 70 % VOLONTÉ 50 % CONSTITUTION 80 % INTELLIGENCE 70 % CHARISME 50 %	Compétences Athlétisme 60 % Artisanat 50 % Autorité 40 % Bricolage 50 % Combat à distance 50 % Combat rapproché 70 % Discrétion 90 % Droit 5 % Érudition 40 % Filouerie 60 % Orientation 60 % Perception 50 % Soins 10 % Survie 70 %	Équipement : Nécessaire de campement. Sac de tanneur Armes - Dégâts Hachette : 1d8 Arquebuse : 1d10
Avantages Homme des bois Tu peux relancer tes dés en cas d'échec de discrétion	Désavantage Kleptomane Un jet de volonté pour ne pas voler ce bel objet qui brille là...	

Nom Laurent Calvé

Occupation Prêtre jésuite

Âge 45

Sexe M

Taille 1m65

Langues parlées Français - latin - huron - algonquin

Nationalité Français

Points de vie

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Caractéristiques

FORCE

AGILITÉ

VOLONTÉ

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

CHARISME

50 %

50 %

80 %

60 %

70 %

50 %

Compétences

Athlétisme

Artisanat

Autorité

Bricolage

Combat à distance

Combat rapproché

Discrétion

Droit

Érudition

Filouterie

Orientation

Perception

Soins

Survie

50 %

30 %

60 %

70 %

40 %

20 %

20 %

30 %

90 %

5 %

60 %

40 %

30 %

10 %

Avantages

Connaissance des peuples

Désavantage

Bégaie sous le stress (jet de volonté pour éviter)

Biographie

Tu études les livres depuis ton plus jeune âge. Ton amour pour la connaissance et la religion t'ont mené chez les Jésuites. Arrivé en Nouvelle-France en 1680, tu t'intéresses aux différentes nations autochtones qui vivent le long du Saint-Laurent.

Équipement :

Bible

Nécessaire de voyage.

Armes - Dégâts

Bâton de marche – 1d8

Tromblon – 3d6 à partir de 5m ; 2d6 à partir de 10m ; 1d6 à partir de 15m

Nom Léon Boyer Occupation Soldat Âge 35 ans Sexe M Taille 1m80 Langues parlées Français - huron Nationalité française - Canadienne		Points de vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		Caractéristiques FORCE AGILITÉ VOLONTÉ CONSTITUTION INTELLIGENCE CHARISME 80 % 60 % 50 % 70 % 50 % 50 %		Compétences Athlétisme Artisanat Autorité Bricolage Combat à distance Combat rapproché Discrétion Droit Érudition Flouterie Orientation Perception Soins Survie 60 % 10 % 70 % 20 % 70 % 90 % 40 % 10 % 20 % 5 % 50 % 60 % 20 % 30 %		Avantages Puissant Bonus de dégât au corps à corps Désavantage Tête brulée Tu as tendance à foncer dans le tas		Biographie Tu as un passé compliqué avec les Hurons, même si tu as fini par t'intégrer auprès d'eux. Le peloton dont tu faisais partie a été décimé lors d'une escarmouche. Tu étais le seul survivant et tu as été adopté par le clan pour remplacer les guerriers que tu as tués, comme selon leur coutume. Tu es resté quelques années avec eux et tu as aujourd'hui une épouse huronne qui a préféré rester dans son village. Équipement : Sac de voyage Armes - Dégâts Hachette de guerre - 1d8 + 2 Mousquet - 2d6	
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

Nom Capucine Benett Occupation Coureuse des bois Âge 35 Sexe F Taille 1m68 Langues parlées Français - huron - anglais Nationalité Française		Points de vie 1234567891011121314151617181920	
Caractéristiques FORCE AGILITÉ VOLONTÉ CONSTITUTION INTELLIGENCE CHARISME 70 % 50 % 60 % 70 % 60 % 40 %		Compétences Athlétisme Artisanat Autorité Bricolage Combat à distance Combat rapproché Discrétion Droit Érudition Filouterie Orientation Perception Soins Survie 70 % 60 % 20 % 30 % 50 % 60 % 70 % 5 % 40 % 20 % 80 % 70 % 30 % 90 %	
Avantages Connaissance des animaux Peut lancer un jet de survie pour éloigner un animal		Désavantage Rustre Tu es brut de décoffrage	
Biographie Fille d'un père anglais et d'une mère française, tu as longtemps été tiraillée entre ces deux nations. Partir en Nouvelle-France semblait être un nouveau départ, mais les tensions entre les deux nations ont traversé la mer. Tu as repris les affaires de ton père et tu vends des fourrures et du cuir. Tes voyages t'ont amené à sympathiser avec certains des peuples autochtones.		Équipement : Nécessaire de campement Appâts Armes - Dégâts Couteau de chasse - 1d4 +2 Mousquet - 2d6	

ANNEXE 3

QUESTIONNAIRE PRÉSENTÉ AUX JOEUSES

Merci d'avoir participé à la première partie de cette expérience. Si vous voulez toujours y prendre part, pouvez-vous répondre à ce questionnaire ? Il est destiné à connaître vos goûts et habitudes ludiques et de bénéficier d'un retour sur l'activité. Il n'est pas obligatoire de le compléter, mais vos réponses m'aideront à déterminer des portraits de joueur ou de joueuse. Les données collectées seront confidentielles et anonymes, et vous gardez le droit de vous retirer dès à présent, ou à tout autre moment, si vous le voulez.

1. Avant aujourd'hui, avez-vous déjà participé à un jeu de rôle ? Sinon passez directement à la question n°4.

- ☐ Oui
- ☐ Non

2. Comment avez-vous découvert le Jeu de rôle ?

- ☐ Un ami ou un membre de la famille m'en a parlé
- ☐ À travers des magazines ou de la littérature
- ☐ Dans une convention de jeu de rôle
- ☐ Par hasard
- ☐ Autre(s),

précisez :

3. À quelle fréquence jouez-vous au jeu de rôle ?

- ☐ Rarement (1 fois tous les [?] mois)
- ☐ Souvent (1-2 fois par mois)
- ☐ Régulièrement (une fois par semaine)
- ☐ Intensément (plus d'une fois par semaine)

4. Parmi les propositions suivantes, identifier celle(s) qui vous pousse(nt) ou vous pousserait(aient) à pratiquer le Jeu de rôle (plusieurs réponses possibles).

- ☐ Incarner un personnage (l'aspect théâtre et improvisation)
- ☐ Être immergé dans un monde imaginaire (l'aspect découverte)
- ☐ Participer à la construction d'une histoire (l'aspect narratif)
- ☐ Jouer à un jeu (l'aspect ludique)
- ☐ Passer du temps avec des amis ou en famille (l'aspect social)
- ☐ S'éloigner du quotidien durant quelques heures (l'aspect passe-temps)
- ☐ Autre(s),

précisez :

5. Jouez-vous à des jeux de société ? Si oui, à quelle fréquence jouez-vous ?

- ☐ Jamais
- ☐ Rarement (2-3 fois par ans)
- ☐ Parfois (1 fois par mois)
- ☐ Régulièrement (une fois par semaine)
- ☐ Souvent (plusieurs fois par semaine)
- ☐ Intensément (tous les jours)

6. Jouez-vous à des jeux vidéo ? Si oui, à quelle fréquence ? Si vous n'y jouez jamais, passez directement à la question n°8.

- ☐ Jamais
- ☐ Très peu (1-3 heures par mois ou moins)
- ☐ Peu (2-3 heures par semaine)
- ☐ Modérément (1h par jour)
- ☐ Souvent (8-15h par semaine)
- ☐ Intensément (3 heures par jour ou plus)

7. Si oui, préciser à quel(s) type(s) de jeux vidéo vous jouez (plusieurs réponses possibles).

- ☐ Plateforme
- ☐ First Person Shooter
- ☐ Jeu de rôle (Role-Playing Game, RPG)
- ☐ Puzzle
- ☐ Combat
- ☐ Gestion stratégie
- ☐ Sport
- ☐ Course
- ☐ Simulation
- ☐ Autre(s),

précisez :

8. Avez-vous déjà participé à un Escape-Game ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

9. Avez-vous déjà participé à une soirée enquête (ou *Murder Party*) ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

10. Êtes-vous familier.ère avec des univers imaginaires et littéraires (fantastique, fantasy, science-fiction, anticipation, policier, horreur, etc.) ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

11. À quelle fréquence visitez-vous les musées ?

- ☐ Jamais
- ☐ Rarement (1-2 fois par ans)
- ☐ Parfois (3-5 fois par ans)
- ☐ Régulièrement (une fois par mois)
- ☐ Souvent (une fois par semaine)
- ☐ Intensément (plusieurs fois par semaine)

12. Pratiquez-vous un ou plusieurs sports collectifs ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

13. Avez-vous déjà participé à des activités de cohésions en entreprise ou en formation ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

14. Avez-vous passé un bon moment en jouant aujourd'hui ?

- ☐ Oui
- ☐ Pas mal
- ☐ Bof
- ☐ Non

15. Parmi les propositions suivantes, laquelle ou lesquelles vous a (ont) le plus intéressé dans la partie ? (Plusieurs réponses possibles)

- ☐ Le cadre muséal
- ☐ L'aspect ludique
- ☐ La partie historique
- ☐ Jouer en groupe
- ☐ Construire une narration
- ☐ Autre(s), précisez : _____

16. Globalement, comment avez-vous trouvé l'aspect éducatif dans cette partie de jeu de rôle (Références historiques, contexte social et économique d'une époque) ?

17.

- ☐ Inexistant (il n'y a aucune information historique transmise)
- ☐ Faible (les informations transmises sont peu évoquées)
- ☐ Équilibré (on apprend en s'amusant)
- ☐ Prononcé (l'aspect éducatif est appuyé, mais le jeu est toujours là)
- ☐ Trop fort (éclipse totalement l'aspect ludique, proche d'une visite guidée)

18. Veuillez préciser quel élément éducatif vous a marqué.

19. Avez-vous des suggestions pour améliorer ce genre d'activité ? (Mécanique de jeu, durée, contenu, autre)

20. À quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

- ☐ 20 - 25ans
- ☐ 26- 30 ans
- ☐ 31-35 ans
- ☐ 36-40 ans
- ☐ 41 et plus

21. À quel genre estimez-vous appartenir ?

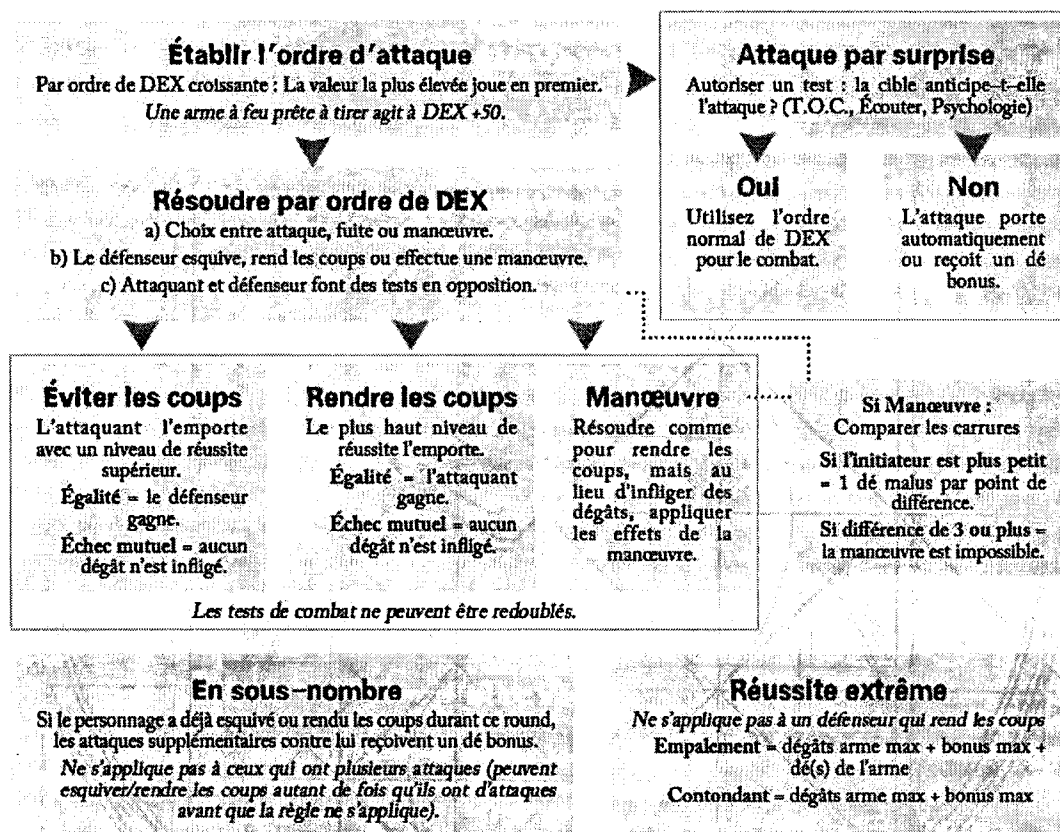
- ☐ Masculin
- ☐ Féminin
- ☐ Autre
- ☐ Ne souhaite pas répondre

Et voilà, l'activité se termine ici ! N'oubliez pas de remettre ce questionnaire au meneur de jeu avant de partir. Je vous remercie sincèrement d'avoir pris le temps de répondre à ces questions et d'avoir bien voulu participer à ce projet.

ANNEXE 4

LES RÈGLES DE COMBAT *BASIC ROLE PLAYING*

Aide-mémoire : le combat



BIBLIOGRAPHIE

- André, D., Bianquis, J., Caïra, O., Canteloube, X. d., Cuvelier, P., Dang Ngoc Chan, C. Wauthoz, B. (2019). *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* (p. 383). Paris : Classiques Garnier. Récupéré de <https://classiques-garnier.com/le-jeu-de-role-sur-table-un-laboratoire-de-l-imaginaire.html>
- André, L.-N. et Lécole-Solnychkine, S. (2013). L'Antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle ? [Antiquity in Video Games: A Virtual Resurrection?]. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 87-98. doi: 10.3917/nre.011.0087
- Aristote. (1990). *Poétique*. Numéro 000566427. Paris : Librairie générale française.
- Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1). Récupéré de <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation* (p. 284 p). Paris : L'Harmattan,. Récupéré de Accès par SFX http://openurl.uquebec.ca:9003/uqam?url_ver=Z39.88-2004&urlctxfmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:ctx&ctxenc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_ver=Z39.88-2004&rfrid=info:sid/sfxit.com:azlist&sfx.ignore_date_threshold=1&rft.isbn=2738433839
- Caillet, É. et Lehalle, É. (1995). *À l'approche du musée la médiation culturelle*. Numéro 000377477. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes le masque et le vertige*. Numéro 000952459. Paris : Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Numéro 001306185. Paris : CNRS Éditions.
- Cameron, D. F. (1971). The Museum, a Temple or the Forum. *Curator: The Museum Journal*, 14(1), 11-24. doi: doi:10.1111/j.2151-6952.1971.tb00416.x

- Campbell, J. (1978). *Le héros aux mille et un visages*. Paris : Paris : Éditions Robert Laffont.
- Carrier, J.-P. (2003). Des jeux d'aventure pour apprendre ? . Dans B. Darras (dir.), *Jeux, médias, savoirs* (p. 171-179). L'Harmattan.
- Chaîné, F. (2008). Approche ludique : l'élaboration d'un scénario de visite dans le cadre d'une exposition de sculptures inuites au Musée national des Beaux-Arts du Québec. Dans *La recherche en éducation muséale : actions et perspectives = Research in museum education : actions and perspectives* (p. 295-304). Québec : Multimonde.
- Chamberland, G. et Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Numéro 000360253. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Chaumier, S. (2007). « Apprendre en s'amusant » : credo pour la culture ? *Réalités Industrielles*, 60-65.
- Chaumier, S. (2011). *Expoland : ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*. [texte]. Numéro 001300433. Paris : Éditions Complicités.
- Davallon, J. (1999). *L'exposition à l'oeuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*. [texte]. Numéro 000259868. Paris, France ; Montréal, Qc, Canada : L'Harmattan.
- Davallon, J. (2011). Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? *Hermès, La Revue*, 61(3), 38-44.
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, (6), 12. Récupéré de <http://sdj.revues.org/682>
- Desvallées, A., Mairesse, F., Bergeron, Y., Conseil international des musées. et Comité international de l'ICOM pour la muséologie. (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Numéro 001155040. Paris : Armand Colin.
- Dor, S. (2015). Richard Bartle et le rôle des typologies : joueurs, pratiques ou communautés ? Récupéré de *Parenthèse vidéoludique*
<https://www.simondor.com/blog/2017/03/richard-bartle-typologies.html>

Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*. Numéro 000857029. Paris : Éditions du Seuil.

Edwards, R. (2001). LNS. Récupéré de <http://ptgptb.fr/le-lns-chapitre-2#ndt1>

Émond, A.-M., Groupe d'intérêt spécialisé sur l'éducation et les musées. et Société canadienne pour l'étude de l'éducation. (2006). *L'éducation muséale vue du Canada, des États-Unis et d'Europe : recherche sur les programmes et les expositions = Education in museums as seen in Canada, the United States and Europe : research on programs and exhibitions*. Numéro 000106281. Québec : Éditions MultiMondes.

Falk, J. H. et Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. [texte]. (New edition . éd.). Numéro 001386169. Abingdon, Oxon : Routledge, Taylor & Francis Group.

Flon, É. (2012). *Les mises en scène du patrimoine : savoir, fiction et médiation*. Numéro 001199542. Paris Cachan : Hermès science publications ; Lavoisier.

Georges, F. (2012). Avatars et identité. *Hermès, La Revue*, 1(62), 33-40.

Henriksen, T. (2003). Apprendre par la fiction. Récupéré de <http://ptgptb.fr/apprendre-par-la-fiction>

Hillman, T. (2008). Hands-on Interactive Museum Exhibits : A Conceptual Framework for Examining the Physical Context from a Pedagogical Perspective. Dans Multimonde (dir.), *La recherche en éducation muséale : actions et perspectives* (p. 179-187). Québec : Landry, Anik Meunier Anik.

Huizinga, J. (1988). *Homo ludens essai sur la fonction sociale du jeu*. Numéro 000628452. Paris : Gallimard.

Jacobi, D. (2013). Exposition temporaire et accélération : la fin d'un paradigme ? *La Lettre de L'OCIM*, 150. Récupéré de <http://ocim.revues.org/1295>

Lavergne Boudier, V. et Dambach, Y. (2010). *Serious game : révolution pédagogique*. Numéro 001135022. Paris : Hermès science publications.

- Mateas, M. (2001). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. 10 p.
Récupéré de <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-siggraph2001.pdf>
- Meunier, A. et Luckerhoff, J. (2012). *La muséologie, champ de théories et de pratiques*. Numéro 001176509. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Perron, B. (2013). L'attitude ludique de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1, 17.
Récupéré de <http://sdj.revues.org/216>
- Peyron, D. (2013). *Culture geek*. Limoges : Limoges : Éditions Fyp.
- Pointe-à-Callière, M. *Fiche de l'enseignant - Grandir à Ville-Marie* : Musée Pointe-à-Callière. Récupéré de <https://pacmusee.qc.ca/fr/education/programme-scolaire/grandir-a-ville-marie-en-nouvelle-france/>
- Pointe-à-Callière, M. *Fiche de l'enseignant - Vive le progrès...façon 19e siècle !* : Musée Pointe-à-Callière. Récupéré de <https://pacmusee.qc.ca/fr/education/programme-scolaire/vive-le-progres-facon-19e-siecle/>
- Ryan, M.-L. (2013). Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 37-50. doi: 10.3917/nre.011.0037
- Simon, N. (2010a). *The participatory museum*. [texte]. Numéro 001227655. Santa Cruz, Calif. : Museum 2.0.
- Simon, N. (2010b). Who Am I ? Internal vs External Role-Playing in Museums. Récupéré de <https://museumtwo.blogspot.com/2010/01/who-am-i-internal-vs-external-role.html>
- Stijve, S. (2019). Utilisations du jeu de rôle à des fins autres que ludiques. Dans Carrefour des lettres modernes (p. 351-364). Paris : Classiques Garnier. Récupéré le 2019/03/17 de <https://classiques-garnier.com/le-jeu-de-role-sur-table-un-laboratoire-de-l-imaginaire-utilisations-du-jeu-de-role-a-des-fins-autres-que-ludiques.html> doi:10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0351 <http://dx.doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0351>

- Stora, M. (2016). Médiation par les jeux vidéo : cadre et aspects thérapeutiques. *Cliniques*, 11(1), 90-104. doi: DOI 10.3917/clini.011.0090
- Sunier, S. (1997). Le scénario d'une exposition. *Publics et Musées*, 11-12, 195-211. <https://doi.org/10.3406/pumus.1997.1096>
- Tobelem, J.-M. (2011). LE RÔLE DES EXPOSITIONS TEMPORAIRES DANS LES STRATÉGIES ÉVÉNEMENTIELLES DES MUSÉES. *Revue Française du Marketing*, (232), 45-59.
- Verón, E., Levasseur, M., Barbier-Bouvet, J.-F. et Centre Georges Pompidou. Bibliothèque publique d'information. (1989). *Ethnographie de l'exposition l'espace, le corps et le sens*. Numéro 000601550. Paris : Centre Georges Pompidou.
- Yee, N. et Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect : The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, (33), 20. Récupéré de <https://vhil.stanford.edu/mm/2007/yee-proteus-effect.pdf>

ŒUVRES LITTÉRAIRES CITÉES

Carroll, L. (1865) *Alice au Pays des Merveilles*.

Howard, R. E. (1932). *Conan*.

Martins, G. R. R. (1996). *Le Trône de fer*.

Moorcock, M. (1977). *Elric le Nécromancien*.

Orwell, G. (1949). *1984*.

Tolkien, J. R. R. (1954). *Le Seigneur des Anneaux*.

ŒUVRES LUDIQUES CITÉES

Jeux de rôle :

Collectif. (1986). *Paranoïa*. Descartes Editeur.

Collectif. (1999). *Sengoku*. Gold Ruch Games.

Collectif. (2012). *Au coeur des années 20*. Sans-Détour Editions.

Collectif. (2012). *Terra Cthulhiana*. Sans-Détour Editions.

Collectif. (2014). *Cthulhu 1890*. Sans-Détour Editions.

Collectif. (2014). *Les lames du Cardinal*. Sans-Détour Editions.

Collectif. (2015). *L'Appel de Cthulhu 7e édition*. Sans-Détour Editions.

Gygax, G. et Arneson, D. (1974). *Dungeons and Dragons*. Tactical Studies Rules.

Nedelec, F. (1986). *Avant Charlemagne*. Robert Laffont.

Petersen, S. (1981). *Call of Cthulhu*. Chaosium Inc.

Petersen, S. (1984). *L'Appel de Cthulhu*. Descartes Editeur.

Pondsmith, M. (1988). *Cyberpunk 2020*. R. Talsorian Game.

Wick, J. et Collectif. (1998). *Le Livre des cinq anneaux*. Asmodée Editions - Siroz.

Wick, J. et Collectif. (1999). *7th Sea*. AEG.

Jeux vidéo :

Assassin's Creed III. (2012). : Ubisoft.

Assassin's Creed : Origins. (2017). : Ubisoft.

Captain Novolin. (1992). : Raya Systems.

Egypte : 1156 av. J.-C. – L'énigme de la tombe royale (1997). : Cryo Interactive, Réunion de Musées Nationaux.

Fallout 4. (2015). : Bethesda Studio.

Rex Ronan : Experimental Surgeon. (1994). : Raya Systems.

The Elder scroll V : Skyrim. (2011). : Bethesda Studio.

The Walking Dead. (2012). : Telltales.

The Witcher 3. (2015). : CD Projekt RED.

Versailles : complot à la cour du Roi Soleil (1996). : Cryo Interactive, Réunion de Musées Nationaux.