

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA STIGMATISATION D'UNE SOUS-CULTURE : ÉTIQUETAGE,  
MARGINALISATION ET DÉVIANCE.  
ÉTUDE D'UNE COMMUNAUTÉ DE JOUEURS DE JEUX DE RÔLE PARISIENS

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

RAPHAËLE PÉCHEUR

AVRIL 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.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.»

## REMERCIEMENTS

A mon père...

Je remercie M. Charles Perraton, mon directeur de recherche, qui m'a guidée tout au long de l'élaboration de ce mémoire. J'ai particulièrement apprécié sa présence lors de mes moments d'incertitude et de confusion face aux obstacles de ce cheminement. La patience dont il a fait preuve ainsi que la liberté qu'il m'a accordée lors de la rédaction ont été des atouts majeurs dans la réalisation de cette étude.

Je remercie mes « parents » québécois, Claude et Ghislaine. Je remercie aussi mes amies et amis, particulièrement Jessica et Xavier, pour m'avoir soutenue durant ces longs mois de doute et de remise en question constante. Merci à Florence, Julie, Anik et Sandra, d'un bout à l'autre du monde. Je tiens aussi à remercier Armelle pour son aide précieuse. Merci à tous ceux qui m'ont aidée et ont cru en moi, ce travail est un peu de vous tous réunis.

Je remercie mes parents et ma famille pour leur soutien de chaque instant, leur compréhension et leurs encouragements malgré le temps et l'espace. Maman, Papa, Mémé Paule, Chantal, Jérôme, Virginie, merci d'être toujours présents.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	vi
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
APPROCHE COMPRÉHENSIVE DES RESSOURCES PROPRES DU SUJET:	
QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE? .....	20
1.1 HISTOIRE DU JEU DE RÔLE .....	20
1.1.1 La <i>Fantasy</i> comme genre littéraire fondateur .....	21
1.1.2 Des histoires au jeu de rôle : l'évolution d'une idée .....	34
1.1.3 La naissance d'un nouveau loisir .....	39
1.2 Le jeu de rôle .....	40
1.2.1 Les différentes définitions .....	41
1.3 Ce qui n'est pas un jeu de rôle .....	43
1.3.1 Délimitation du champ de recherche : le jeu de rôle sur table .....	45
1.4 Les règles et la pratique du jeu de rôle sur table .....	46
1.4.1 Règles et bases du jeu .....	46
1.4.2 Comment se joue une partie? .....	53
1.4.3 Les exigences pour jouer, quelles qualités pour un joueur?.....	56
CHAPITRE II	
LE CADRE DE RÉFÉRENCE THÉORIQUE .....	60
2.1 Le paradigme interprétatif.....	60
2.1.1 L'interactionnisme symbolique.....	63
2.1.2 L'ethnométhodologie .....	68
2.2 L'École de Chicago .....	71
2.3 La déviance .....	74
2.3.1 Erving Goffman .....	78
2.3.1.1 La stigmatisation .....	80

2.3.2 Howard Becker.....	83
2.3.2.1 Analyse de la déviance et étiquetage .....	85
CHAPITRE III	
LE CADRE MÉTHODOLOGIQUE.....	89
3.1 Le choix de la méthodologie .....	89
3.1.1 La méthodologie qualitative.....	90
3.1.2 Les techniques d'enquête .....	94
3.2 L'observation participante : définition et contexte .....	95
3.2.1 Introduction au champ de recherche .....	96
3.2.2 Le journal de bord .....	100
3.2.3 Remarques.....	101
3.2.4 Echantillon et corpus.....	102
3.2.4.1 Le groupe de joueurs observé .....	102
3.2.4.2 Les documents spécifiques.....	104
3.3 L'entrevue : définition et contexte .....	104
3.3.1 Les conditions de l'enquête.....	106
3.3.2 L'échantillon .....	107
CHAPITRE IV	
ANALYSE ET INTERPRÉTATION .....	109
4.1 Les réseaux propres aux jeux de rôle : les indices d'une sous-culture .....	109
4.1.1 Les codes propres aux joueurs .....	110
4.1.2 Des références culturelles partagées .....	113
4.1.3 Les réseaux d'informations spécialisées .....	114
4.1.4 Les rôlistes : une véritable sous-culture .....	115
4.2 Une sous-culture déviante ? .....	116
4.2.1 La déviance, l'indice d'un jugement extérieur.....	117
4.2.2 La carrière de joueur .....	119
4.2.3 Une hiérarchie socialisante .....	122
4.3 Les joueurs .....	124

4.3.1 Les rôlistes : des gens à part? .....	124
4.3.2 Les joueurs d'une pratique mystifiée .....	127
4.3.3 Une sous-culture étiquetée à tort comme déviante .....	133
4.4 L'imposition de normes, le jugement sur la sous-culture .....	136
4.4.1 Les entrepreneurs de morale .....	137
4.4.2 La stigmatisation, l'apposition d'un point de vue .....	143
4.5 La réponse des joueurs face à la stigmatisation .....	146
4.5.1 La volonté des joueurs de se constituer comme source d'information .....	147
4.5.2 Les stigmatisés stigmatisant .....	151
CONCLUSION .....	155
APPENDICES .....	160
APPENDICE A	
LA GRILLE D'ANALYSE CAMPBELLIENNE .....	162
APPENDICE B	
PETIT LEXIQUE DE TERMES RÔLISTES .....	163
APPENDICE C	
LE JEU DE RÔLE ? QU'EST-CE QUE C'EST ? .....	166
APPENDICE D	
FEUILLE DE PERSONNAGE <i>DUNGEONS &amp; DRAGONS</i> .....	173
APPENDICE E	
STAR WARS – LA GUERRE DES ÉTOILES .....	176
APPENDICE F	
LETTRE AUX DÉPUTÉS FRANÇAIS .....	179
APPENDICE G	
CONSEILS POUR LES RELATIONS AVEC LES JOURNALISTES .....	182
APPENDICE H	
QUESTIONNAIRE POSÉ AUX NON-JOUEURS. ....	189
APPENDICE I	
QUESTIONNAIRE POSÉ AUX JOUEURS .....	190
BIBLIOGRAPHIE .....	191

## RÉSUMÉ

Notre intérêt de recherche porte sur la stigmatisation des sous-cultures par la société. Afin d'étudier le phénomène de l'étiquetage social, nous avons décidé d'étudier une sous-culture dépréciée : la sous-culture des rôlistes. En effet, nos recherches préliminaires nous ont amenée à constater que cette communauté est décriée de manière très virulente. Cependant, nous nous sommes posés la question à savoir pourquoi une telle opinion ? Pourquoi ce passe-temps est-il dénigré ? Ces jeunes sont-ils dangereux ou fous ? Les jeux sont-ils vecteurs de pathologies ? Pourquoi une telle mise à l'écart ? Notre but, dans cette étude, est d'identifier la stigmatisation et l'étiquetage dont ils sont victime et d'en comprendre les mécanismes. Nous voulons savoir si les joueurs sont des jeunes comme les autres ou en dehors de la réalité, une sorte de jeunesse dégénérée en mal de socialisation. La mise en marge de cette sous-culture par la société est un phénomène complexe que nous analysons dans cette recherche. Afin de mieux comprendre ce que sont les jeux de rôle, nous effectuons un bref historique des courants littéraires qui ont façonné le jeu de rôle jusqu'à aujourd'hui dont, principalement, le courant de la *Fantasy*, puis nous expliquons ce qu'est ce jeu de rôle. Pour mener à bien notre recherche, nous nous appuyons sur une méthodologie qualitative. Nous effectuons, une observation participante auprès d'un groupe de joueurs parisiens afin de comprendre leur dynamique et celle des jeux. N'ayant jamais joué aux jeux, nous confrontons notre point de vue avant l'expérience et après, afin de saisir si les jeux sont effectivement répréhensibles. Puis, nous interrogeons des non-joueurs pour connaître leur opinion sur les jeux. Des entrevues avec les joueurs nous permettent enfin de confronter les opinions et de comprendre quelle est leur position vis à vis des accusations à leur encontre. Le cadre théorique de l'École de Chicago et de l'interactionnisme symbolique nous permet de développer les concepts de l'étiquetage et de la stigmatisation, notions sur lesquelles nous nous basons pour effectuer notre analyse. Nos principaux résultats sont que les joueurs, considérés comme « déracinés », sont des jeunes comme les autres, passionnés par un passe-temps surtout inconnu. L'opinion générale serait propagée par les médias, entraînant une panique morale. Nous observons ainsi deux attitudes des joueurs face à ceci : devenir une source d'information ; ou bien, développer une stigmatisation auprès de leurs accusateurs. La stigmatisation et l'étiquetage sont donc les résultats d'une influence extérieure impalpable. Il nous est apparu que le stigmate apportant le stigmate, le cercle apparaît difficile à briser.

Mots clés : déviance, marginalisation, sous-culture, étiquetage, stigmatisation, jeu de rôle.

## INTRODUCTION

Les jeux de rôle sont souvent associés aux dragons, aux trolls, au fantastique, aux histoires de sorciers... mais aussi aux débordements de Carpentras<sup>1</sup>, au dernier fait divers que l'on a entendu aux informations sur le garçon qui a poignardé son professeur car il participait à un jeu de rôle<sup>2</sup>. Ces deux pistes aussi différentes que surprenantes sont pourtant exploitées et relancées à chaque fait divers où le jeu de rôle serait supposément en cause. En France le jeu est donc souvent pensé dans les médias comme un jeu dangereux et menant à des dérives parfois fatales comme le suicide ou le meurtre. Il apparaît que ce passe-temps est décrié de manière quasi systématique à l'origine, non toujours justifiée de faits divers plus horribles les uns que les autres :

Ils [les jeux de rôle] s'inspirent de satanisme, de légendes médiévales, mais aussi d'un fatras idéologique où s'entremêlent croix celtiques et délires de nazillons. Bref, un culte de l'horreur – susceptible de déraiper à tout moment- [...]<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Carpentras est une ville du sud de la France où un cimetière juif fut profané dans la nuit du 8 au 9 mai 1990. Le dossier avait été relancé en 1995, accusant des joueurs de jeu de rôle d'en être les auteurs. Voir : Le Monde, « L'enquête sur la profanation du cimetière juif Les quatre jeunes gens interpellés à Carpentras ont été relâchés ». 14/06/90, p. 14.

<sup>2</sup> Benhamou, Guy, 1995. « A Istres, « le roi Aragon » poignarde son prof ». *Libération*, 11 mai, p. 17.

<sup>3</sup> Leblond, Renaud, 1995. « Les trois mystères de Carpentras ». *L'Express*, 4 mai, p.74.

Ou encore :

Alors que la cloche du lycée sonnait 9 heures, Sébastien s'est levé, brandissant un couteau de cuisine dont il a porté un seul coup dans le dos du professeur. Puis il s'est écrié: "Je suis le roi Aragon, je vis dans un autre monde."<sup>4</sup>

Nous étions intrigués par le sujet des jeux de rôle car tout ce que nous avons pu entendre ou lire à leur propos était pour le moins négatif. De plus, cette image négative divergeait de ce que nous avons pu entendre de la part de joueurs. Nous connaissons des joueurs mais les entendre parler ne suffisait pas à répondre à toutes les questions que nous nous posions et surtout à une en particulier : pourquoi de simples amateurs de jeux de rôle sont tant décriés par l'opinion générale? Ne connaissons-nous pas assez ces personnes pour pouvoir juger de leur équilibre et du bien-fondé de leur passe-temps? Alors que certains dangereux divertissements font des ravages significatifs, tels les courses nocturnes de voiture sur les routes du pays et bien d'autres, ils ne font pas autant la une des journaux et n'ont pas cette image si négative.

Nous avons donc choisi d'analyser cette situation et d'essayer de la comprendre. Nous souhaitons ainsi effectuer une étude sur ce groupe marginalisé et mal perçu<sup>5</sup>. La communauté des joueurs est une sous-culture à part entière et comme toutes sous-cultures, celle-ci est malmenée par la société en général. Le fait même d'être un tout dans un plus grand ensemble fait que cette communauté est marginalisée.

---

<sup>4</sup> Benhamou, Guy, *op. cit.*, p.17.

<sup>5</sup> Nous définirons prochainement les principaux thèmes clés de ce mémoire.

Nous pensons que l'image négative de la communauté des jeux de rôle dans notre société n'est pas le reflet de cette sous-culture et de ses caractéristiques. Nous nous sommes alors posés la question de savoir pourquoi on leur concède une telle réputation. Les gens ont-ils raison de se méfier ainsi de cette pratique ou reproduisent-ils le point de vue qu'ils ont entendu ? Est-il justifié de penser cette sous-culture comme dangereuse ? En quoi les joueurs représentent-ils une menace ?

### **Les différentes approches des études académiques sur le sujet**

Le thème du travail de recherche que nous souhaitons exposer dans le cadre de ce mémoire concerne les jeux de rôle sur table<sup>6</sup>, forme la plus pure de ces jeux. Ce jeu de société mêle théâtralité et imaginaire dans l'évolution d'une histoire en temps réel qui se déroule grâce à l'imagination et à l'implication des joueurs. Ils participent en ayant chacun un personnage qu'ils incarnent de manière interactive. Nous nous intéressons à ce sujet qui allie aussi bien le genre littéraire de *l'Heroic fantasy*, un univers littéraire mêlant les thèmes des contes et légendes et ceux des quêtes. Toute cette littérature est basée sur un genre bien précis où un héros, candide et crédule, va se voir attribuer une quête souvent magique où il devra montrer son courage et sa détermination pour arriver à déjouer les pièges et les obstacles qu'il trouvera sur sa route. De ce fait, il sortira grandi de cette histoire et cette mise à l'épreuve initiatique aura fait de lui un homme accompli. En effet, chaque histoire se réfère à cette structure du héros en quête d'absolu et d'un but à atteindre pour la survie des siens ou parfois même de l'humanité.

---

<sup>6</sup>A ne pas confondre avec les jeux de rôles psychologiques sortes de psychodrame utilisés comme outil pédagogique où la simulation de différentes situations et rôles aident à la compréhension de la psychologie d'un individu ou de son environnement.

Ce thème des jeux de rôle sur table n'est pas un sujet très répandu dans les écrits académiques. En effet, il nous a été difficile de lire des études francophones universitaires car le sujet est peu connu. De plus, la littérature sur ce sujet consiste le plus souvent en une description légitime qui se veut plus explicative qu'analytique. Les études se basent sur des réflexions connexes qui ne correspondent pas toujours à notre recherche. Dans un premier temps, nous nous attardons sur un mémoire qui traite de l'aspect littéraire des jeux de rôle<sup>7</sup>, celui de Olivier Ménard. Dans cet ouvrage, l'auteur nous explique l'importance du jeu dans la création littéraire de romans de Fantaisie<sup>8</sup>. Lui-même joueur, il part du principe que ses parties sont le berceau de son inspiration dans sa création littéraire. Il étudie donc l'influence que le jeu de rôle aurait en création littéraire et étudie « [...] l'influence du jeu de rôles sur le style d'un écrivain qui s'y adonne.<sup>9</sup> ». L'auteur nous propose aussi de mettre en avant les aspects positifs du jeu, ce qui se rapproche par certains aspects de notre étude. Ainsi dans sa conclusion, l'auteur précise :

Les jeux de rôles encouragent directement la création de mondes imaginaires, et ceux-ci fournissent une imposante banque de scénarios. Par leur valeur originale, ces trames narratives deviennent, entre les mains d'un écrivain persévérant, des œuvres littéraires à part entière.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Ménard, Olivier, « Dorian l'avatar et la fantaisie, le jeu de rôle et la création littéraire », Mémoire de Maîtrise en création littéraire, Montréal, Université du Québec À Montréal, Août 2004.

<sup>8</sup> L'auteur utilise la traduction française du genre littéraire anglophone de la *Fantasy* dont nous expliquerons les principes et les origines dans le prochain chapitre.

<sup>9</sup> Ménard, Olivier, *op. cit.*, p. 115.

<sup>10</sup> Ménard, Olivier, *op. cit.*, p.137.

Ainsi, Olivier Ménard nous donne l'exemple du jeu de rôle *Donjons & Dragons*, premier jeu de rôle créé en 1974 aux Etats-Unis, dont il s'est inspiré pour sa création littéraire : la rédaction d'un livre d'inspiration *Fantasy* : « Dorian l'avatar » dont il publie l'intégralité dans son œuvre.

Un deuxième auteur, Ghislain Fournier étudie également les jeux de rôle. Celui-ci a rédigé une maîtrise<sup>11</sup> et une thèse<sup>12</sup> sur les jeux de rôle et plus précisément celui de *Donjons & Dragons (D&D)*, encore une fois très apprécié des auteurs. Il est lui aussi joueur et « enseigne la morale et la religion depuis 1987.<sup>13</sup> ». La volonté de cet auteur est de combattre la désinformation et de montrer le jeu de rôle, et notamment *D&D*, sous un aspect informel et plus ludique que catastrophique :

Notre mémoire tend à s'inscrire dans une démarche d'éclaircissement. Nous tentons de démystifier un univers qui, sans être une insipide banalité, n'a rien non plus d'un fléau d'origine méphistophélique<sup>14</sup>. L'intention qui nous anime est de dégager, de ces amoncellements de préjugés et d'incompréhension, la richesse symbolique d'un jeu qui s'articule grâce au pouvoir de l'imaginaire humain.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Fournier, Ghislain, « Phénoménologie de la symbolique du jeu de rôle Donjons et Dragons ». Mémoire de Maîtrise en sciences des religions; Montréal, Université du Québec à Montréal, 1994.

<sup>12</sup> Fournier, Ghislain, « L'expérience mimésique du sacré dans les jeux de rôle de type Donjons et Dragons », Thèse de Doctorat en sciences des religions, Montréal, Université du Québec A Montréal, 2000.

<sup>13</sup> Fournier, Ghislain, *op. cit.*, p. 2.

<sup>14</sup> Diabolique.

<sup>15</sup> Fournier, Ghislain, *op. cit.*, p. 5.

L'auteur approfondit sa pensée en écrivant sur l'aspect cathartique du théâtre qu'il associe aux jeux, pensant que le jeu de rôle est une sorte de théâtre interactif. La catharsis est, selon son aspect psychanalytique, la « réaction de libération ou de liquidation d'affects longtemps refoulés dans le subconscient et responsables d'un traumatisme psychique.<sup>16</sup> ». Il part ici du principe que le jeu est donc libérateur non seulement par sa sollicitude de l'imagination mais aussi par l'autonomie qu'il procure. Le jeu n'enferme pas le joueur dans un carcan et des règles qui l'empêchent de jouer librement. Au contraire, le jeu sollicite l'autonomie de chacun et la liberté de pensée, de mouvement ou encore d'expression de chaque joueur :

[...] le théâtre, cet étrange phénomène de dédoublement qui sort du fond des âges, grâce auquel nous nous plaisons à prendre conscience de nos sentiments, peut-être pour nous délivrer de nos charges affectives ou nous en rendre maîtres, répond sans doute à un besoin profond et constant de l'âme humaine.<sup>17</sup>

Il conclut ainsi :

A notre lecteur d'estimer, à la suite de notre travail d'éclaircissement, ce qui reste des allégations avancées contre le jeu de rôle Donjons & Dragons. A lui, également, d'évaluer la richesse des possibilités d'exploitation de cet univers dont notre mémoire se voulait un survol.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> « Le Petit Robert 1 », Coll. Le Robert, 2002, p. 370.

<sup>17</sup> Barrucand, Dominique, « La Catharsis dans le théâtre, la psychanalyse et la psychothérapie de groupe », Apres, EPI S.A., 1970, p143.

<sup>18</sup> Fournier, Ghislain, *op. cit.*, p. 98.

L'auteur approfondit sa pensée en écrivant une thèse non seulement sur les jeux mais aussi leur aspect de « mimésis »<sup>19</sup> toujours dans une problématique religieuse et philosophique. Ce concept désigne selon l'auteur :

[...] l'art de représenter ou d'imiter esthétiquement la réalité au point de produire un effet de présence chez le lecteur, le spectateur ou le participant. Cela contribue à la production de sens, ce qui rend le monde réel signifiant.<sup>20</sup>

Il part du principe que le jeu est donc un moyen ludique d'imiter le réel tout en y mêlant de l'imaginaire. Le jeu permet de s'évader et de créer de l'imaginaire tout en restant concret et par-là même il implique du sens au réel :

Le jeu fournit un cadre, un univers clos où il est permis de jouer, sous un mode symbolique, le réel, un espace clos, séparé du monde « vrai », où il est permis d'expérimenter le réel sans [...] les risques inhérents aux expérimentations de l'apprentissage. Un lieu distinct, mis à distance, un espace fermé par des seuils qui en marquent l'entrée et la sortie. Une scène où, du levé à la chute du rideau, il devient possible de vivre des valeurs et des rêves, d'apprendre à se mesurer à des défis, en un mot, de construire du sens.<sup>21</sup>

Le jeu devient alors un moyen de s'évader tout en construisant et affinant sa réalité propre.

Le jeu de rôle est souvent assimilé, à un jeu interactif du fait même de son principe conversationnel entre les joueurs et leur capacité à interagir dans la partie et

---

<sup>19</sup> L'auteur use de ce vocable précis et personnel pour qualifier sa théorie.

<sup>20</sup> Fournier, Ghislain, *op. cit.*, 2000, voir p. 35-39.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p 31.

son déroulement. Dans ce sens, Vincent Chouzenoux nous livre un ouvrage sur le jeu de rôle comme sujet d'une étude sur l'interactivité<sup>22</sup>. Dans ce récit, il est question du jeu de rôle comme pendant papier du jeu vidéo. L'auteur tente d'y montrer le côté interactif du jeu de rôle et son côté socialisant. « En plus de faire découvrir la richesse du jeu de rôle, l'un des buts de ce mémoire est de donner une vision plus claire de la notion d'interactivité.<sup>23</sup>»

Le sujet de l'interactivité est de plus en plus répandu du fait des nouvelles technologies et des jeux vidéos notamment. Beaucoup d'ouvrages traitent des jeux vidéos comme l'on traitait des jeux de rôle à leur naissance : des jeux dangereux dont il faut se méfier. Plusieurs auteurs ont ainsi étudié le jeu de rôle et étudient maintenant le jeu vidéo et le multimédia : Laurent Tremel est de ceux-ci. Cet auteur fut un des premiers à allier une étude sociologique sur les joueurs, leur monde et les problématiques soulevées par le jeu et ses pratiques désignées comme étant « déréalisantes ». En 1999<sup>24</sup> il écrit sa thèse de sociologie à l'EHESS sur les jeux de simulation et en 2001<sup>25</sup>, il écrit un ouvrage sur les jeux de rôle, les jeux vidéos et le multimédia. Cet auteur a pour particularité d'avoir réalisé une étude sociologique. Ses investigations, ses enquêtes et ses entrevues sont une première dans le domaine des

---

<sup>22</sup> Chouzenoux, Vincent. « Le jeu de rôle comme point de départ d'une critique du concept d'interactivité ». Mémoire de Maîtrise en étude cinématographique; Montréal, Université de Montréal, 2003, 114p.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>24</sup> Tremel, Laurent, « Les faiseurs de monde. Essai socio-anthropologique sur la pratique des jeux de simulation », Thèse de doctorat de sociologie, Paris EHESS, 1999, 317p.

<sup>25</sup> Tremel, Laurent, « Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes », Sociologie d'aujourd'hui Edit. PUF, mai 2001.

jeux de rôle. On peut ici comprendre ce qu'est un jeu de rôle, le profil des joueurs, leurs motivations, pourquoi ils jouent etc.

La réponse de Laurent Tremel est riche parce qu'il situe le phénomène au sein des nouvelles formes de socialisation que la jeunesse se donne à elle-même. [...] C'est une nouvelle définition du processus de socialisation qu'il contribue à établir [...] <sup>26</sup>

L'auteur est donc, lui, beaucoup plus axé sur les joueurs et leur spécificité, il étudie les particularités sociales et les motivations de chacun. C'est une étude sur la jeunesse et leur pratique des jeux de rôle qui amène à mieux comprendre la fonction de ces jeux.

Nous pouvons voir que ces recherches sont toutes axées sur les jeux de rôle, mais que même si ce thème leur est commun, il est traité de manière complètement différente. Nous disposons ici, aussi bien d'un point de vue littéraire, cinématographique, religieux que sociologique. Les sujets traitent généralement tous du jeu et l'expliquent de manière plus ou moins précise afin de dissiper tout malentendu. Ils approfondissent leurs analyses sur d'autres thèmes qui leur sont propres. Le sujet de l'ignorance sur les jeux est aussi un de leur point commun et ce désir de démystifier le jeu pour en faire un descriptif inoffensif.

Des recherches ont été faites sur les jeux de rôle, mais la moitié d'entre elles portent sur des sujets totalement opposés au nôtre ou prenant le jeu de rôle comme point de départ d'une étude plus centrée sur des sujets divergents de la communication. Nous avons pu voir que quelques recherches s'intéressent au fait que

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, Derouet, Jean-Louis, « Préface », p. 7-8.

les jeux et les joueurs sont jugés négativement mais peu de recherches complètent leurs études en allant chercher les raisons de ce constat. Les médias sont pointés du doigt mais, au-delà de ce modèle d'instrumentalisation des médias, qu'en est-il de la déconstruction de ce phénomène de mise à l'écart ?

Pour nous, ces points de vues sur le sujet, bien que construits dans une analyse fondée, nous paraissent superficiels sur certains points. Les auteurs, pour la plupart des joueurs, ne remettent pas en cause le jeu et sa dynamique dans un système plus globalisant. Les lectures effectuées nous montrent des études centrées sur le sujet des jeux de rôle mais elles ne le remettent pas en perspective. Ce sont des études principalement sur la genèse du jeu, de sa pratique et des joueurs. Ces études s'attardent plus sur l'objet, ce que le jeu de rôle peut leur apporter personnellement.

Dans notre mémoire, nous souhaitons aborder un aspect communicationnel qui ne se retrouve pas dans ces écrits. Notre recherche ne se situe pas à un niveau personnel mais plutôt groupal et sociétal. Nous désirons ici comprendre la communauté des jeux de rôle dans le contexte plus englobant de la société elle-même et des interactions que cela suscite. Les études dont nous avons parlé précédemment s'attardent pour la plupart sur le fait que le jeu de rôle est mal connu, ce qui est vrai. Cependant, nous voulons ici comprendre et analyser cette image négative et replacer ce problème dans une perspective plus large.

Au-delà de la symbolique des jeux, nous souhaitons donc étudier les mécanismes sociaux sous-jacents à cette image négative qui est associée aux joueurs et qui expliquerait cet état de fait. Le but de cette étude n'est certainement pas de donner un point de vue manichéen comme nous avons pu le voir lors de nos lectures mais bien de traiter le sujet le plus objectivement possible.

Notre objet n'est pas seulement de montrer ce que sont les jeux de rôle. Nous désirons aller plus loin et prendre les jeux comme axe de recherche en communication et ainsi aller au-delà des écrits déjà énoncés. Nous souhaitons par une telle démarche faire une analyse des groupes restreints dans la société globale. Nous voulons lever le voile sur les pressions entre les différents groupes sociaux, et par ceci aborder les thèmes de l'individualisme, la peur de l'inconnu ou encore les préjugés et déconstruire la logique de ces constats sociaux. Nous souhaitons mettre en évidence le manque de communication entre les groupes, la marginalisation et l'exclusion et de ce fait la stigmatisation qui en découle.

### **Originalité de la recherche**

Dans notre analyse, nous voulons nous consacrer à la dimension interactionnelle entre les groupes sociaux et plus précisément à la communauté des jeux de rôle comme groupe stigmatisé et marginalisé par rapport au reste de la société. Les autres recherches semblent vouloir prouver soit que le jeu de rôle est innocent soit que celui-ci est socialisant. Pourtant aucune d'entre elles ne semble ignorer que cette communauté et ses membres nous apparaissent comme marginalisés, stigmatisés et mis en accusation. Qu'est-ce qui fait que les jeux de rôle sont l'objet de stigmatisation sociale dans notre société ? Quelles sont les motivations sociales qui poussent à méfiance envers ce groupe ? Dans notre étude, nous souhaitons nous intéresser à cette méfiance et à sa logique. Nous voulons déconstruire cette absence de communication inter-groupale. Ainsi, nous comptons travailler à partir de deux questions de centrales. Notre but n'étant pas de valider une hypothèse mais bien de poser un problème et d'en montrer les aspects essentiels par notre analyse pour en trouver les principales causes.

Les joueurs de jeu de rôle étant généralement considérés comme des gens hors de la réalité et ayant des problèmes psychologiques. Nous nous donnons comme

première question centrale : **les joueurs ne sont-ils pas des personnes comme les autres et étiquetés comme déviant à tort ?** Il n'y aurait donc pas de lien entre le jeu et le côté déréalisant que l'on voudrait lui attribuer.

Selon une deuxième question, nous dirons que **les joueurs ne sont-ils pas victimes d'un processus d'étiquetage et de stigmatisation, résultat des relations de pressions sociales qu'entretiennent la société et les groupes sociaux qui la composent ?** La société exercerait ainsi une pression sociale sur les groupes minoritaires en général.

Les questions secondaires qui découlent de nos questions centrales sont les suivantes :

- Comment et pourquoi cette communauté est-elle considérée comme déviante et est par cela, marginalisé, étiquetée et stigmatisée ?
- De quels processus relève cette stigmatisation ?

Ces questions articulent ainsi deux objectifs. Dans un premier temps, nous voulons déconstruire la logique qui articule cette stigmatisation et cet étiquetage. Ensuite, nous comptons dévoiler ces pressions sociales conscientes ou inconscientes sous-jacentes à ce processus.

Notre mémoire se base plus spécifiquement sur l'étude de la sous-culture des joueurs de jeux de rôle parisiens, et de la stigmatisation et de la marginalisation dont ils sont victimes. Notre analyse prend comme base le courant sociologique de

l'interactionnisme aussi connu sous le nom d'interactionnisme symbolique<sup>27</sup> et les études empiriques de l'Ecole de Chicago aux Etats-Unis. Les thèmes abordés dans notre champ de recherche sont ainsi développés dans les théories sur la déviance de deux principaux auteurs appartenant à cette école de pensée : Erving Goffman et sa théorie du stigmatisme sur laquelle nous nous basons essentiellement pour étudier ce mécanisme et enfin Howard Becker avec celle de l'étiquetage, autre axe principal de notre réflexion. Pour résumer notre démarche, nous avons choisi le titre suivant :

« La stigmatisation d'une sous-culture : étiquetage, marginalisation et déviance :  
étude d'une communauté de joueurs de jeux de rôle parisiens »

Ce titre résume en quelques mots la démarche de notre étude. En effet, la déviance, la stigmatisation, la sous-culture, la marginalisation, l'étiquetage et la communauté sont les concepts clés qui nous serviront pour étayer notre recherche.

### Définition des termes clés

Pour une meilleure compréhension de notre sujet, nous nous devons de faire le point sur les termes clés que nous développons tout au long de cette analyse. Tout d'abord, le terme de **sous-culture**. Ce terme est, dans la sociologie, associé à celui de « culture ». Il est compris comme une culture dans la culture. Pour l'expliquer, nous emprunterons la définition de G. Rocher<sup>28</sup> :

---

<sup>27</sup> « (...) Etude des interactions et des dynamiques qu'elles engendrent. L'activité est alors un « comportement significatif orienté vers l'autre ». Approche en termes de représentation, d'étiquetage ou de stigmatisation. », in « Dictionnaire de sociologie »; sous la direction de Gilles Ferréol, Collection Cursus ; Armand Colin/ Masson, Paris, 1991-1995, p.124-125.

<sup>28</sup> Rocher, G. « Introduction à la sociologie générale », t.1 : *L'Action sociale*, Paris, Seuil, 1968, p. 111; in « Dictionnaire de la sociologie », *Ibid.*, p55.

[la culture est] un ensemble lié de manières de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisées qui, étant apprises et partagées par une pluralité de personnes, servent, d'une manière à la fois objective et symbolique, à constituer ces personnes en une collectivité particulière distincte.

En appliquant ce concept à une petite communauté, nous comprenons alors la sous-culture comme étant les façons de penser et d'agir caractéristiques d'une classe sociale, d'un groupe ethnique, d'un groupe social partageant cependant la culture globale de la société. Ce terme étant d'origine anglo-saxonne car issu de la sociologie américaine, nous pouvons en donner une définition plus exacte :

The concept of subcultures is essential to social history, with its attention to social classes or other groups out of power [...]. Subcultures reflect the relief of various groups not fully captured by dominant culture, capable also of influencing it, but not powerful enough to replace it.<sup>29</sup>

Le terme de **déviance** est une notion clé du courant interactionniste de l'Ecole de Chicago que nous étudions. Une grande partie de nos lectures théoriques se basent sur ce concept : « Il désigne les comportements (individuels ou collectifs) qui, s'écartant de la norme, créent des dysfonctionnements et donnent lieu à une sanction.<sup>30</sup> »

Nous employons ce terme dans le sens suivant : le résultat de pressions sociales dues à l'intériorisation des normes. Chaque société érige ses normes propres, élaborées en fonction des lois explicites ou implicites qui la régissent. Il est important de prendre en compte cette intériorisation pour comprendre la complexité des

---

<sup>29</sup> Stearns, Peter N, « Encyclopedia of Social history », coll. Garland reference library of social science, New York, Garland, 1994, p 731.

<sup>30</sup> Ferreol, Gilles, *op. cit.*, p59-60.

interactions sociales. Les conduites déviantes relèvent d'une analyse globale des organisations sociales. « La déviance apparaît donc comme l'aboutissement d'un processus complexe d'élaboration et de construction. »<sup>31</sup>

De cette précédente définition apparaît alors celle de l'**étiquetage**. En effet, d'une norme transgressée découle le fait de l'étiquetage<sup>32</sup>. Ce que l'on pourrait qualifier de marquage est le résultat d'une transgression de la norme imposée et donc de la déviance.

Processus par lequel un individu ou un comportement est désigné comme transgressant une norme sociale. Selon cette perspective, le pouvoir des groupes de statut supérieur est non seulement fondé sur l'usage des formes rudimentaires de coercition, mais aussi leurs capacités à produire et à faire appliquer de nouvelles réglementations, à contrôler les représentations existantes, à désigner et éventuellement punir les individus déviants.<sup>33</sup>

Ce terme est celui de la « *labelling theory* », développé et critiqué par Howard Becker dans son ouvrage *Outsiders, Etudes de sociologie de la déviance*<sup>34</sup> que nous discuterons plus bas.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, p.60.

<sup>32</sup> Becker, Howard S., « *Outsiders, Etudes de sociologie de la déviance* »; Ed. Métailié, 1985, (1<sup>er</sup> éd. 1963), p. 202.

<sup>33</sup> Ferreol, Gilles, *op. cit.*, p. 90.

<sup>34</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 247.

La notion de **stigmatisation** vient ainsi compléter les termes principaux de notre sujet. Ce terme vient compléter la théorie de l'étiquetage énoncée précédemment sous un autre angle:

Marquage d'un individu par des institutions ou des groupes, à partir de pratiques interprétées comme des symptômes de maladie ou de déviance. La stigmatisation intervient au terme d'un processus d'ostracisme, d'abandon, de rejet (d'où l'imposition d'un statut de marginalité).<sup>35</sup>

Ce concept est développé par le sociologue canadien Erving Goffman dans ses nombreux ouvrages et notamment *Stigmates. Les usages sociaux des handicaps*<sup>36</sup> que nous étudierons aussi dans un chapitre prochain.

Pour finir, examinons le terme de **marginalisation** qui englobe et résume toutes ces définitions. Nous prendrons en compte le terme de marginalité comme base, la marginalisation en étant le processus. Plusieurs situations sont regroupées sous ce terme et notamment celle du retrait et de la mise à l'écart de l'individu par non-respect des normes. Notre intérêt se situe dans cette principale définition : « [...] des individus peuvent être exclus d'un groupe parce qu'ils n'en respectent pas les normes. Ils constituent alors des sous-cultures.<sup>37</sup>»

---

<sup>35</sup> Ferreol, Gilles, *op. cit.*, p.256.

<sup>36</sup> Goffman, Erving, « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps », trad. Fr., Paris, Ed. Minuit, 1975, (1<sup>re</sup> éd. 1964).

<sup>37</sup> Ferreol, Gilles, *op. cit.*, p. 130.

### Stratégie de recherche

Le cadre de notre analyse se situe essentiellement dans le paradigme interprétatif qui met en avant l'individu et les actions sociales dans la société :

Pour ce paradigme interprétatif, le cœur des actions se situe dans les actions sociales [...]. Ainsi, pour le paradigme interprétatif, l'étude des significations se concentre sur la façon dont les individus donnent un sens au monde à travers leurs comportements communicationnels. En ce sens, ce paradigme considère la société comme une construction théorique constituée des expériences subjectives de ses membres.»<sup>38</sup>

L'individu et ses actions symboliques sont le centre de l'interprétation sociologique. Dans ce paradigme, nous nous inscrivons encore plus précisément dans l'approche naturaliste. En effet, cette approche cherche à « comprendre les systèmes symboliques dans l'organisation, les règles et les normes qui constituent les routines et les pratiques organisationnelles quotidiennes. »<sup>39</sup>

C'est dans cette approche que l'interactionnisme symbolique s'inscrit ainsi que notre recherche. Son système de collecte de données est caractérisé par cette approche qui utilise l'empirisme : l'usage exclusif de l'expérience par le raisonnement inductif. Celui-ci part de l'observation des faits et « grâce à l'intuition, s'oriente d'une manière probabiliste vers une loi générale. »<sup>40</sup> Dans cette doctrine philosophique, toutes nos connaissances sont issues de l'expérience et la connaissance s'acquiert par la

---

<sup>38</sup> Laramée, Alain; Vallée, Bernard, «La recherche en communication, éléments de méthodologie », Coll. *Communication organisationnelle*, Montréal, Presses de L'Université du Québec Télé Université, p.71-72.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 72.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 56.

pratique. Nous mènerons alors observations et enquêtes, afin d'approfondir notre recherche et éviter toute conclusion basée sur des impressions. Nous pensons que ces éléments seront les plus objectifs possibles et fidèles à la réalité.

Notre recherche s'inscrit dans la tradition sociologique et se base sur sa méthodologie. Ainsi ferons-nous appel à l'observation participante ainsi qu'au journal de bord et à la mise en place d'entrevues. Nous enquêterons de l'intérieur pour saisir les dimensions uniques de notre sujet.

### **Présentation des chapitres**

Notre mémoire se décompose en quatre parties. Dans un premier temps, nous resituons les jeux de rôle dans leur contexte historique en montrant qu'ils prennent leurs sources dans la littérature des contes et légendes ancestrales. Puis, nous tentons d'expliquer ce qu'est et n'est pas un jeu de rôle afin de mieux situer notre réflexion et de délimiter notre champ de recherche. Après avoir présenté les règles et le fonctionnement d'une partie de jeu de rôle, nous montrons que le jeu est accessible à tous et nous exposons les qualités que nous estimons être utiles pour jouer.

Dans une seconde partie, nous développons notre cadre théorique en introduisant l'Ecole de Chicago. Nous présentons deux de ses auteurs qui nous ont permis pour une grande part d'effectuer notre analyse : Erving Goffman et Howard Becker. Nous posons les principes de l'interactionnisme, les notions de la déviance, de la marginalisation, de l'étiquetage et de la stigmatisation.

Dans une troisième partie, nous abordons les méthodes de recherche que nous avons choisies afin de mener à bien notre analyse. Ainsi nous exposons selon notre axe de recherche empirique, la méthode de l'observation participante ainsi que celle de l'entrevue dirigée et nous finissons par l'exposition de notre corpus documentaire.

Enfin, dans une quatrième et dernière partie, nous effectuons une analyse de contenu et une interprétation contextuelle. Nous montrons que les joueurs font partie d'une sous-culture à part entière et victime de stigmatisation. Puis nous essayons de montrer que les joueurs sont les cibles d'une panique morale car considérés comme des êtres non socialisés et en marge des normes sociales. Puis, nous montrons comment les joueurs sont perçus comme un danger et une sorte « d'élite dégénérée » dont la cause serait un manque de socialisation. Nous tentons enfin de montrer comment les joueurs se défendent de ces accusations en appliquant une sorte de « feed-back » social et ainsi adoptent deux manières opposées de réagir en réaction à ce que nous qualifions « d'agression » extérieure.

## CHAPITRE I

### APPROCHE COMPRÉHENSIVE DES RESSOURCES PROPRES DU SUJET : QU'EST CE QUE LE JEU DE RÔLE?

Afin de situer notre sujet, nous retraçons dans ce chapitre un bref historique du jeu de rôle. Dans un premier temps, nous exposons les grandes étapes de l'histoire du genre littéraire de la *Fantasy*, à la base même des jeux de rôle. Nous évoquons aussi les différents genres littéraires qui enrichissent la *Fantasy* au fil du temps. Puis, nous délimitons notre champ de recherche par une distinction du jeu de rôle sur table avec les autres genres de jeux de rôle. Enfin, nous expliquons plus précisément ce qu'est un jeu de rôle et comment il se joue pour une meilleure compréhension de notre recherche.

#### 1.1 Histoire du jeu de rôle

En France le terme « fantastique » désigne un genre littéraire défini par des « [...] éléments traditionnels du merveilleux qui mettent en évidence l'irruption de l'irrationnel dans la vie individuelle ou collective » comme le décrit le petit Robert <sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Collectif, « Le Robert », Ed. Le Robert, Paris, 1993, p 1032

L'œuvre de Guy de Maupassant et notamment *Le Horla*<sup>42</sup> en est une illustration très caractéristique. Cependant, afin de situer notre sujet, il est important de faire une certaine distinction. Nous nous intéressons à un autre genre littéraire que l'on confond souvent avec celui du « Fantastique » mais qui se distingue pourtant de celui-ci : la *Fantasy* aussi appelée « merveilleux », « fantastique épique », « réalisme magique » ou encore « *Heroic Fantasy* ». Les termes pour désigner ce type de littérature sont nombreux, car il est difficile de décrire ce qu'est la *Fantasy* et nous sommes amenés à la nommer « littérature Fantastique ». Or, comme nous venons de le dire, ce sont deux genres très distincts.

On peut considérer que la littérature de « fantasy » dont la source est dans le mythe, est largement antérieure à la littérature dite « fantastique » en français, qui s'est détachée d'elle au XVIIe et surtout XVIIIe siècles.<sup>43</sup>

Nous nous attachons, dans notre récit, à ce vocable de *Fantasy* comme ses origines l'ont surnommé.

### 1.1.1 La *Fantasy* comme genre littéraire fondateur

La *Fantasy* est un courant Anglo-Saxon qui regroupe un large champ de littérature classique et contemporaine emplie de magie, de références aux contes ancestraux, d'éléments de mythologie et d'imaginaire en tout genre :

---

<sup>42</sup> « Le Horla », 1887

<sup>43</sup>Vonaburg, Elisabeth, « La Fantasy ou le retour aux sources », in « PHENIX »; Claude Lefrancq Editeur, n°40, (Avril 1996), p 17.

La Fantasy couvre un large champ de la littérature classique et contemporaine, celui qui tient des éléments magiques, fabuleux ou surréalistes, depuis les romans situés dans les mondes imaginaires, avec des racines dans les contes populaires et la mythologie, jusqu'aux histoires contemporaines de réalisme magique, où les éléments de Fantasy sont utilisés comme des mécanismes métaphoriques pour mettre en lumière le monde que nous connaissons.<sup>44</sup>

La définition que nous donne André François Ruaud dans son livre *Cartographie du merveilleux* est la suivante :

[...] La Fantasy est une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie.<sup>45</sup>

Ces définitions résument assez bien ce genre littéraire très complexe et inspiré d'apports aussi divers que variés, à la fois réels et magiques. Les origines de cette littérature sont assez lointaines, surtout lorsque l'on considère qu'elle prend certaines de ses racines dans la mythologie. Les grandes épopées historiques voient le jour à cette époque pour illustrer les grands exploits d'Homère ou encore du Roi de *L'épopée de Gilgamesh*<sup>46</sup>. Celles-ci deviennent des légendes. Cependant la religion antique ayant perdu de son influence, les auteurs se mettent à écrire des récits

---

<sup>44</sup> Windling, Terri, in Préface à « The year's best Fantasy and Horror », Ellen Datlow and Terri Windling, volume 4, 1991, p 42.

<sup>45</sup> Ruaud, André François, « Cartographie du merveilleux », Folio Science Fiction, Denoël, 2001, p10

<sup>46</sup> Conte mythique relatant la quête de l'immortalité d'un Roi Sumérien. Ecrit vers le 2<sup>e</sup> millénaire avant J-C

purement fantaisistes comme, par exemple, l'*Enéide*<sup>47</sup> de Virgile ou les *Métamorphoses*<sup>48</sup> d'Ovide.

De nombreux exemples sont encore présents au Moyen Age où l'on célèbre les grands héros devenus légendaires. Le poème de *Beowulf* en est un exemple parmi d'autres. Premier poème épique anglo-saxon, la légende de *Boewulf*<sup>49</sup> inspire certains joueurs de jeu de rôle qui s'en servent encore aujourd'hui dans leurs récits. *La chanson de Roland* qui glorifie les épopées des compagnons de Charlemagne est aussi aujourd'hui une base sérieuse de scénarios se passant au Moyen Age. L'influence de la littérature française du Moyen Age et des grandes épopées arthuriennes comme celle très importante de Chrétien de Troyes avec notamment *Lancelot ou le chevalier à la charrette*<sup>50</sup> marquent les esprits et inspirent les grandes histoires de la *Fantasy*. En effet, on retrouve dans les thèmes récurrents du jeu de rôle le personnage du chevalier et de ses compagnons allant vers une quête souvent sacrée rappelant celle du Graal<sup>51</sup>. Le thème de Merlin et celui du sorcier est aussi une figure mythique de la littérature *Fantasy*. La magie est d'ailleurs un des piliers de ce genre. Ces inspirations sont ce que l'on appelle « la matière de Bretagne », tous les thèmes,

---

<sup>47</sup> Virgile, « L'Énéide », épopée composée entre 29 et 19 av. J.-C.

<sup>48</sup> Ovide, « Les Métamorphoses » ; poème épique composé vers l'an 2 apr. J.-C., mais demeuré inachevé à cause de l'exil puis de la mort de son auteur

<sup>49</sup> Poème épique remontant aux alentours du XIIIe siècle contant les exploits d'un prince Danois armé d'une épée magique contre le terrible monstre Grendel et sa redoutable mère.

<sup>50</sup> Roman chevaleresque d'amour courtois écrit en vers entre 1177-1181 narrant la quête du chevalier Lancelot pour conquérir l'amour de Guenièvre

<sup>51</sup> Dans la littérature médiévale, coupe sacrée dans laquelle Jésus-Christ aurait bu lors de la Cène qui fut l'objet de nombreux récits faisant l'objet d'une quête sacrée de l'immortalité

contes et légendes d'inspiration celte comme « Uther, la Table ronde, Lancelot, le rôle de Merlin, l'épée dans le roc, Tristan et Iseult, Perceval; Lafontaine de Barenton, Vortigern et les dragons »<sup>52</sup>. Ce tournant médiéval est très important dans l'évolution de la *Fantasy* car il influence très fortement le genre. Les auteurs semblent y chercher une sorte de nostalgie de l'âge d'or « [...] un âge qu'on imagine au contraire du nôtre, unifié par un sens/consensus à la fois religieux, politique et moral.<sup>53</sup> ». Il trouve ici sa formation première formée à la fois de la quête, de la magie, du merveilleux et des compagnons d'arme :

Ces contes de la légende arthurienne se situent au Moyen Age, longue période où, en Occident, réapparaît le triptyque fonctionnel de cette société défini par Georges Dumézil : « ceux qui prient, ceux qui se battent, ceux qui travaillent ». Ne trouve-t-on pas ce schéma trifonctionnel dans nombre de romans Fantasy?<sup>54</sup>

Le phénomène des contes de fées que l'on retrouve peu après éclôt en France à la fin du XVIIe, mais c'est en Angleterre que les auteurs trouvent les idées les plus fertiles, sur cette terre de légendes, mêlant ainsi « la matière de Bretagne » aux mythes gallois et irlandais. Parallèlement à son influence purement littéraire, le conte de fées prend alors dans sa place de toujours par une diffusion auprès du grand public sous forme de petits livrets et de recueils qui enrichissent durablement l'imaginaire collectif. C'est ainsi que « Le conte de fée, constitutif de l'imaginaire médiéval, participe à l'édification de la Fantasy.<sup>55</sup> ». L'influence très prononcée de cette

---

<sup>52</sup> Ruard, André-François, *op. cit.*, p. 12-13

<sup>53</sup> Vonaburg, Elisabeth, *op. cit.*, p123.

<sup>54</sup> Pelosato, Alain, « La Fantaisie, là où on n'a pas l'habitude de la trouver », in *PHENIX : Fantasy*. Bruxelles ; Claude Lefrancq Editeur, n°40 (Avril 1996), p229.

<sup>55</sup> *Ibid.*, p 231.

littérature des contes dans la *Fantasy* d'aujourd'hui montre à quel point, les origines de ce genre sont lointaines. Même si les auteurs ont maintes et maintes fois revisité les contes et reformulé leur propre vision de ceux-ci, cela en fait leur force et c'est ce qui les fait perdurer aujourd'hui :

Comme les sorciers qui rôdent dans les forêts magiques, les contes eux-mêmes sont des « changeformes »: fuyants, mystérieux, malléables, capables de revêtir des aspects très variés. C'est là que réside le cœur de leur puissance, la force de leur longévité. C'est aussi ce qui en fait des outils si précieux pour l'écrivain moderne de fiction fantastique.<sup>56</sup>

La *Fantasy* se façonne au fil de ces courants qui l'influencent et lui font prendre forme au cours des siècles. Certains auteurs opèrent pourtant plusieurs tournants majeurs par leurs idées novatrices, marquant ainsi à tout jamais le genre de la *Fantasy*. Il est un élément majeur de cette littérature qui lui donne sans nul doute ses lettres de noblesses : celui de la création du monde secondaire comme pierre angulaire de la construction du genre.

George Mc Donald, auteur écossais notable de l'ère victorienne peut être considéré comme le disent certaines critiques comme le premier auteur de romans de *Fantasy* pour adultes. Dans ses ouvrages comme *Phantastes*<sup>57</sup> ou encore *Lilith*<sup>58</sup>, ses héros voyagent d'un univers à l'autre. Cela fait de lui le premier auteur à concevoir des « mondes secondaires » (pays différents de notre réalité, autonomes et magiques)

---

<sup>56</sup> Windling, Terri, « La quête des héros: la puissance de transformation des contes de fées » in *Yellow Submarine*, Collectif, n° 129 (*Les sentiers de la Faërie*), Bilfrost/ Etoiles Vives, 1999. p 47.

<sup>57</sup> Mc Donald, George, « Phantastes, a Faerie Romance for Men and Women », Smith Elder, 1858

<sup>58</sup> Mc Donald, George, « Lilith, a Romance », Chatto & Windus, 1895.

et ainsi, il devient par cela même le véritable inventeur du roman de *Fantasy* moderne. Trois de ses ouvrages principaux forment les bases du genre: *At The Back of the North Wind*<sup>59</sup>; *The Princess and the Goblin*<sup>60</sup> et *The Princess and Curdie*<sup>61</sup>. Il y projette ses héros dans un monde médiéval tissé de mythologie et empli de créatures de contes de fées. Un des amis de George Mc Donald, un mathématicien du nom de Charles L. Dogson encouragé par celui-ci tente lui aussi sa chance dans ce genre littéraire sous le pseudonyme de Lewis Carroll et écrit ainsi le célèbre *Alice au pays des merveilles*<sup>62</sup>. Nous retrouvons bien dans ce livre cette idée de monde secondaire et magique où l'héroïne est plongée tout au long du roman.

D'autres auteurs de la même époque percent à ce moment et marquent le point de départ de différents sous-genres. La *Fantasy* animalière naît de la plume de Rudyard Kipling avec principalement *Le livre de la Jungle*<sup>63</sup>. Il connaît lui aussi un vif succès et établit alors à lui seul ce sous-genre de la *Fantasy*. Il demeure particulièrement cher aux Anglais et on le rencontre encore très souvent dans les récits de *Fantasy* d'aujourd'hui.

Deux auteurs préfigurent brillamment ce qui, à la fin du XXe siècle, devient un autre sous-genre : la *Fantasy* urbaine. Cette fois-ci la ville devient le territoire où rêve

---

<sup>59</sup> Mc Donald, George, « At The Back of the North Wind », Strahan London, 1871.

<sup>60</sup> Mc Donald, George, « The Princess and the Goblin », Routledge, 1872.

<sup>61</sup> Mc Donald, George, « The Princess and Curdie », Puffin, 1883.

<sup>62</sup> Carroll, Lewis, « Alice's Adventures in Wonderland », Macmillan, Londres, 1865.

<sup>63</sup> Kipling, Rudyard, « Le livre de la Jungle », The Century Co., 1894.

et magie peuvent surgir et bouleverser la vie quotidienne. Le dramaturge James M. Barrie, émeut l'Angleterre à cette époque avec sa pièce *Peter Pan*<sup>64</sup>, puis, Graham K. Chesterson avec *The Man Who Was Thursday*<sup>65</sup>

C'est dans cette veine littéraire que le genre prend tout son essor en creusant le thème déjà très ancré des mondes secondaires. C'est à cette époque et surtout à l'aube de la première guerre mondiale que se peaufine la *Fantasy* en tant que genre littéraire plus distinct en forgeant les prémisses de l'*Heroic Fantasy*. Pour parler de ce virage il est important de parler de Lord Dunsany, un auteur prolifique reconnu dans les pays anglo-saxons comme l'un des plus grands auteurs fantastiques contemporains et comme l'un des créateurs de l'*Heroic Fantasy*. Son génie prend sa source dans la création de mondes imaginaires avec notamment son livre *The King of Elfland's Daughter*<sup>66</sup> où il élabore tout un monde secondaire magique et merveilleux où se mêlent nouvelle mythologie, folklore, mythes et légendes européennes, avec une extraordinaire efficacité. Celui-ci écrivait des nouvelles mythologiques comme dans *Time and the Gods*<sup>67</sup>, puis après la deuxième guerre mondiale il évolue vers des histoires de « passages » entre notre monde et un autre que l'on voit fleurir dans la *Fantasy* des années 1980. Avec ce genre de roman de création de mondes imaginaires, il introduit le fait du merveilleux et non du fantastique. Il crée de toute pièce un autre monde magique parallèle à celui du héros initial. Ainsi les dieux, les légendes et le monde en lui-même sont quasi autonomes. Tout ceci distingue ce genre

---

<sup>64</sup> Barrie, James M., « Peter Pan », 1904.

<sup>65</sup> Chesterson, Graham K., « The Man Who Was Thursday », Dodd, Mead and company, 1908.

<sup>66</sup> Lord Dunsany, « The King of Elfland's Daughter », 1924.

<sup>67</sup> Lord Dunsany, « Time and the Gods », 1906.

littéraire de ceux qui le précèdent tout en s'en inspirant. Il ouvre cependant la voie aux futurs « univers secondaires » caractéristiques de la « *High Fantasy* », avec ses pays minutieusement imaginés, sans ancrage à notre réalité. En cela, Lord Dunsany est une influence primordiale pour JRR Tolkien.

C'est dans les années 1920 que l'*Heroic Fantasy*<sup>68</sup> ou la «Sword and Sorcery», un autre sous-genre important, voit le jour avec le héros *Conan le barbare*<sup>69</sup> avec Robert E. Howard qui marque un tournant décisif dans la conception du héros puissant en butte à la fatalité de son destin : sauver les autres ou le monde par une quête.

En 1949, Joseph Campbell auteur du livre « Le héros aux mille et un visages »<sup>70</sup> illustre parfaitement le principe de la quête du héros qui devient la base des principes de la *Fantasy* dès cette époque. Suite à des années de recherches et d'études des mythes du monde entier, Campbell donne naissance à la théorie du « monomythe », le mythe de l'humanité même. Le héros du mythe est un être marqué par la divinité, un homme supérieur qui sauve sa communauté soit d'un danger diabolique soit de la décadence et la paralysie. Le mot « héros » vient d'une racine indo-européenne qui signifie « protecteur », « aide ». Selon Joseph Campbell, on peut réduire les innombrables aventures des héros mythiques de n'importe quelle culture du monde à un même schéma fondamental, c'est ce qu'il appelle le monomythe :

---

<sup>68</sup> Genre de la *Fantasy* basé sur le héros et sa quête généralement située entre le bien et le mal.

<sup>69</sup> Howard, Robert E., « Conan le Barbare », 1928.

<sup>70</sup> Campbell, Joseph, « Le héros aux mille et un visages », Coll. Essais et Documents, Éd. R. Laffont, Paris, .1978

Un héros part du monde ordinaire et pénètre dans un lieu-région de merveilles surnaturelles ; il y affronte des forces fabuleuses et remporte une victoire décisive ; le héros revient de cette aventure mystérieuse doté du pouvoir de dispenser des bienfaits à l'homme, son prochain.<sup>71</sup>

D'après lui, toutes les histoires de l'humanité, suivent des structures bien précises qui découlent des caractéristiques intrinsèques de notre espèce. Son monomythe est le reflet des structures de la trame de l'*Heroic Fantasy* et se décline en étapes ou épreuves<sup>72</sup> du héros allant de « l'appel de l'aventure » en passant par « le chemin des épreuves » pour en arriver au « passage du seuil au retour »<sup>73</sup> qui marque les fins heureuses de ce genre d'histoire. George Lucas, des années après, s'inspire très largement de Campbell et de sa grille d'analyse du monomythe pour réaliser sa non moins célèbre saga des six épisodes de Star Wars<sup>74</sup>.

Dans les années 1950 le genre de la *Fantasy* se voit à tout jamais transformé. C'est avec la parution de la fresque en trois tomes de John Ronald Reuel Tolkien (ou JRR Tolkien) regroupée sous le nom désormais légendaire de la saga *Le Seigneur des Anneaux*<sup>75</sup> que la *Fantasy* connaît un élan significatif. En effet, l'influence de Tolkien

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, p.36.

<sup>72</sup> Voir Appendice A : « La grille d'analyse Campbellienne » de Joseph Campbell.

<sup>73</sup> Ces étapes symbolisent l'histoire du héros et sa quête initiatique. Elles marquent les faits saillants de l'histoire du moment où le héros part (l'appel de l'aventure); le moment où il revient grandit de ses aventures (le chemin des épreuves) avec l'objet de sa quête (le passage du seuil au retour) et sauve le monde.

<sup>74</sup> Lucas, George, *Starwars* 1977-2005.

<sup>75</sup> Tolkien, J.R.R., La trilogie « Le Seigneur des Anneaux » Christian Bourgeois Editeur, 1972-1974 (1ere Éd. 1954-1955 Harper collins).

dans le genre apparaît monumentale. C'est en plongeant ses lecteurs dans un monde créé de toute pièce que Tolkien conquiert son public tout au long de sa carrière littéraire. « La Terre du Milieu » est le lieu de ces histoires toutes aussi passionnantes les unes que les autres. *Bilbo le Hobbit*<sup>76</sup> n'est que la première pierre d'un édifice qui apparaît comme monumental. Tolkien travaille depuis longtemps sur son œuvre et nous la livre avec délectation au travers de ses ouvrages toujours plus impressionnants. Ainsi en 1954-1955, la parution en Grande Bretagne du *Seigneur des Anneaux (The Lord of the Rings)* marque enfin le début de la *Fantasy* comme genre littéraire à part entière. Langues, écritures, peuples, dieux, coutumes, légendes, chansons, histoire du monde depuis sa création, cartes détaillées : Tolkien pousse l'obsession démiurgique à son paroxysme. Les mondes secondaires avant lui relevaient plus du récit nouvelliste ou de la fable tandis qu'à ce moment, son monde devient non seulement géographiquement autonome mais aussi historiquement. L'auteur pousse la création jusqu'à écrire un essai sur les contes de fées : *Faërie*<sup>77</sup> de 1939 à 1964 où il expose ses vues sur l'existence d'une contrée de l'imaginaire humain qu'il nomme « Faërie » où se mêle pour le lecteur la confusion voulue de l'imaginaire et du réel. Les autres textes de Tolkien sont publiés de manière posthume par son fils Christopher. Il faut attendre cependant 1966 pour que son œuvre s'impose véritablement avec les éditions américaines. Avant cette publication, la *Fantasy* n'est pas encore considérée comme genre littéraire car les œuvres et les courants cités précédemment ne sont que des initiatives individuelles qui ont contribué à faire de la *Fantasy* ce qu'elle est aujourd'hui. Selon Michael Swanwick :

---

<sup>76</sup> Tolkien, J.R.R., « Bilbo le Hobbit », Edition Stock 1969 (1ère Éd. Harper Collins 1937).

<sup>77</sup> Tolkien, J.R.R., « Faërie », Christian Bourgeois Éditeur, 1974.

J.R.R. Tolkien changea tout cela. L'édition de poche américaine de sa trilogie du Seigneur des Anneaux frappa l'industrie éditoriale avec la force d'une révélation. Au choix, elle créa ou démontra, les opinions varient, l'existence d'un public énorme pour la Fantasy.<sup>78</sup>

L'œuvre de Tolkien apparaît donc non seulement comme le point de départ de la création d'un véritable genre littéraire à part entière : la *Fantasy*, mais aussi celui de la *High Fantasy*<sup>79</sup> comme héritière directe de Tolkien. Pendant des années, les auteurs du genre se détachent difficilement de son influence écrasante et de ses concepts. Les années 1970 sont alors une période de recherche importante où le genre va se transformer. Les « mondes secondaires » dominaient largement les récits du genre cependant, avec les années 1980, se dessine une nouvelle génération d'auteurs américains qui étendent les thèmes des générations précédentes et arrivent à se détacher des influences premières. Le thème du « polar » vient se greffer à la *Fantasy* et le Moyen Age n'est plus l'ère exclusive du genre. De plus, des thèmes contemporains comme l'homosexualité, le féminisme ou encore l'écologie font leur apparition dans les récits. Des individus de notre temps passent eux aussi dans des « mondes secondaires » et sont décrits de manière psychologique, comme dans « *Les chroniques de Tornor* »<sup>80</sup> de A. Lynn, ce qui ne se faisait pas auparavant.

---

<sup>78</sup> Swanwick, Michael, « Dans la tradition... », in *Fées & Gestes*, Bifrost/Etoiles Vives, Collectif, 1998, p. 256.

<sup>79</sup> Rappelons que cette branche de la *Fantasy* est basée sur le concept des « mondes secondaires ». Elle se préoccupe essentiellement de la géographie dans des mondes généralement pseudo-médiévaux avec une histoire pleine de distractions et d'aventures fréquemment bâties sous forme de trilogie où un héros candide est choisi pour effectuer une quête initiatique qui l'amènera à sauver le monde ou le pays des griffes d'une force obscure.

<sup>80</sup> Lynn, A., « Les chroniques de Tornor : Tour de guet » n° 46 ; « Les danseurs d'Arjun » n° 50 ; « La fille du nord » (Tome 1) n° 57 ; « La fille du nord » (Tome 2) n° 58, (première édition 1979-1980), Éd. J.C. Lattès, Titres/SF, 1981-1982.

Durant la décennie 1990, la *High Fantasy* fait face à une recrudescence de récits tout aussi commerciaux les uns que les autres, faisant naître des romans qui ne portent pas toujours le genre à son plus haut niveau. Mais comme dans tout genre, tout ne peut pas être toujours inoubliable. Un regain d'imagination est cependant très marqué depuis ces dernières années, donnant à la *Fantasy* un souffle nouveau. Ce changement se dessine en deux catégories distinctes. D'un côté, l'apparition du Cyberpunk qui relance le genre dans la diversité de ses scénarios futuristes marqués par la crainte de la sur-technologie qui nous guette. Ce genre littéraire allie le principe de la *High Fantasy* et la technologie où les personnages sont mi-homme mi-machine : un exemple concret de ce genre de littérature est sans doute le fameux *Matrix* de H. R. Giger qui a d'ailleurs été adapté au cinéma comme bon nombre de récits de *Fantasy* ces dernières années. D'un autre côté, une vision beaucoup plus classique reprenant les idées du conte, des fables, du roman d'apprentissage et du passage d'un monde à l'autre... Deux auteurs principaux sont à l'origine de ce revirement vers des influences « à la source » de la *Fantasy* : Tout d'abord Philip Pullman avec la trilogie de *His Dark Materials*<sup>81</sup> à partir de 1995 et bien sûr J. K. Rowling avec les célèbres *Harry Potter*<sup>82</sup> à partir de 1997. André-François Ruaud écrit de ces auteurs :

Ils font de La Fantasy comme on aurait pu écrire si « *Le Seigneur des Anneaux* » n'avait jamais existé. Et se dégager de l'ombre écrasante de Tolkien constitue bel et bien un moyen de retourner aux sources, de retrouver le fraîcheur de l'enfance du genre.<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Pulman, Philip, La trilogie « His dark materials », David Fickling Books Ltd, 1995-2004.

<sup>82</sup> Rowling, J.K., « Harry Potter » Tomes 1 à 6 (à paraître), Éd. Gallimard, 1997-2005.

<sup>83</sup> Ruaud, André François, *op. cit.*, p. 89.

Après ce tour d'horizon des influences retraçant les étapes les plus marquantes de l'évolution de genre littéraire de la *Fantasy*, nous avons pu voir comment les origines du genre sont complexes et lointaines. Les apports sont tellement divers qu'il est difficile d'en faire un abrégé. Il serait intéressant de se pencher par exemple sur les ascendances nordiques comme celles de la légende allemande des *Nibelungen*<sup>84</sup> et les écrits de Michael Ende comme *L'histoire sans fin*<sup>85</sup> ou encore sur les ouvrages suédois tels que *Le merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède*<sup>86</sup> pour les plus connus. Cependant, cette contribution s'avère difficilement accessible en français ou en anglais, ce qui explique pour beaucoup notre résumé très anglo-saxon. Nous pourrions emprunter pour se faire les mots de Alain Pelosato :

Nous voilà donc devant notre chaudron littéraire : à partir du légendaire médiéval, soupe accueillante de l'Anglais gothique et du Français réactionnaire, d'un peu d'Allemand romantique et d'Italien révolutionnaire, nous avons produit une certaine potion magique de « Fantasy ».<sup>87</sup>

La lente transformation de la *Fantasy* nous montre comment ce genre porte les fruits de maintes ascendances et les fait encore vivre aujourd'hui. Terminons alors sur ces mots empruntés à Terri Windling: « Les territoires de la Fantasy sont aussi immenses et changeants que le royaume de Faërie des anciens contes.<sup>88</sup> »

---

<sup>84</sup>Selon la Chanson ou Lied des Nibelungen, un grand trésor repose sous la ville de Worms. C'est un Anneau d'or, source inépuisable d'or, d'amour et de joie pour ses détenteurs, tant qu'ils n'en font pas usage pour leur propre pouvoir.

<sup>85</sup> Ende, Michael, « Die endliche geschichte », 1979.

<sup>86</sup> Lagerlof, Selma, « Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige », 1931.

<sup>87</sup> Pelosato, Alain, *op. cit.*, p 238.

<sup>88</sup> Windling, Terri, *in* Préface à « The year's best Fantasy and Horror », volume 4, 1991, p. 65.

### 1.1.2 Des histoires au jeu de rôle : l'évolution d'une idée

La littérature *Fantasy* se laisse aller de plus en plus à un principe de création quasi systématique de « mondes secondaires ». C'est dans cette optique que la plupart des auteurs se lancent dans la littérature *Fantasy*. Ce genre fait naître une envie de réalisme encore plus poussée de la part de certains initiés : pourquoi ne pas évoluer soi-même dans ces mondes qui restent à la lisière du réel et de l'imaginaire : le monde du possible ? Ces réflexions et l'envie de faire s'épanouir les mondes imaginaires poussent les adeptes de la *Fantasy* à créer les jeux de rôle<sup>89</sup>.

Avant de devenir le jeu de rôle, le jeu est passé par plusieurs étapes dont voici la chronologie. Tout d'abord ce jeu prend sa source dans le *wargame* ou « jeu de guerre ». Il se propose de reconstituer des batailles historiques (Waterloo, Stalingrad, les batailles aéronavales du pacifique, etc.) ou imaginaires inspirées d'ouvrages d'*Heroic Fantasy* ou de science-fiction. Le champ de bataille est caractérisé par une carte dessinée d'assez grande précision. Les légions ou les soldats sont symbolisés par des pions cartonnés de diverses formes et couleurs indiquant leurs caractéristiques (type d'arme, type de soldat, capacité de mouvement sur la carte ou encore potentiel de combat). Le but d'un *wargame* est de faire gagner ses troupes dans un principe de simulation qui consiste en la mise en scène fidèle de la bataille réelle afin que le résultat prenne sens et que le vainqueur puisse « refaire » l'histoire sans contestation possible.

---

<sup>89</sup> Nous utiliserons le terme de « jeux de rôle » sans « s » et laisserons ce dernier pour appuyer la différence avec les jeux de rôles psychologiques sortes de sketches thérapeutiques de mise en scène de situations problématiques impliquant des personnages ayant un rôle donné. Ils sont souvent utilisés en formation personnelle ou comme méthode de pédagogie active. (voir Alex Mucchielli « les jeux de rôles », coll. *Que sais-je ?*, Paris, PUF, 1983, « introduction »).

Nous devons préciser que nous parlons ici des premiers jeux totalement « classiques » utilisant des champs de batailles ou des pays symbolisés par des cartes, et non pas de jeux vidéos et autres dérivés.

Une table couverte de sable, des reliefs de terrain et des figurines respectant la même échelle : il n'en fallait pas plus à un Prussien du nom de von Reiszitz pour mettre au point en 1811, une règle de jeu permettant de simuler une bataille en miniature<sup>90</sup>

Les armées en général et surtout l'armée américaine, se sont toujours basées sur ce genre de jeux pour entraîner leurs troupes à d'éventuelles mises en scènes de batailles difficiles à reproduire en réalité. La popularisation de ces jeux se fait jusque dans les foyers par la réalisation de jeux de simulation se rapprochant du *wargame* moderne ou encore de ceux des célèbres soldats de plomb. Ces jeux de simulation militaires sont diffusés dès la fin du XIXe siècle aux Etats Unis et ont principalement pour thème la Guerre de sécession.

Ce genre de jeu de simulation est largement inspiré de la culture militaire américaine au sortir notamment de la Seconde Guerre mondiale. Le cinéma de masse fourmille de films mettant en scène l'héroïsme des GI et ce n'est pas un hasard si le premier *wargame* commercial reconnu par les joueurs d'aujourd'hui, *Tactics*, publié en 1952, prend pour thème un conflit inspiré des combats de la Seconde Guerre Mondiale. C'est de ce milieu que découleront les autres formes de jeux de simulation : les *boardgames* (jeux de plateau) et les *role playing games* (jeux de rôle)

---

<sup>90</sup> Sagot, Gildas, « Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros ». Paris. Ed. Gallimard, 1986, p11.

Le *boardgame* ou « jeu de plateau », est une forme intermédiaire entre le *wargame* et le jeu de rôle classique. Les créateurs de *boardgame* sont souvent des joueurs qui pratiquaient des *wargames* et, voulant introduire un peu plus de « fantaisie » dans leurs batailles, ceux-ci créent un nouveau genre de jeu de simulation. Ainsi, les batailles se font entre soldats d'autres temps, mêlant des soldats de diverses époques sur des champs de bataille fictifs.

Ces jeux-ci sont toujours pratiqués sur une carte physique mais sont devenus intemporels. En effet, il n'y a plus d'unité historique précise, l'imagination y a une place plus importante. On ne refait plus les batailles déjà passées mais on crée sa propre bataille. Les joueurs mettent en scène des éléments du *wargame* : ils développent plus le lieu en le décrivant de manière très précise ; ils donnent plus de possibilités aux personnages ou ils introduisent des éléments magiques qui vont modifier le cours du jeu. Cependant, ce type de jeu est quelque peu « hybride » d'où le problème des joueurs qui ont encore du mal à se situer du côté des *wargames* ou des jeux de rôle qui font peu à peu leur apparition à ce moment même.

Les jeux de rôle doivent leur appellation à la traduction littérale du terme anglais *role playing game* à l'origine « jeu de jeu de rôle ». L'économie du premier *jeu* évite une lourdeur de terme. On s'accorde à attribuer la « paternité » du jeu de rôle à Gary Gygax, Dave Arneson et Jeff Perren (co-auteurs du jeu et des règles), créateurs de *Dungeons And Dragons* (*Donjons et Dragons* ou *D&D*) qui font du jeu de rôle un genre de jeu de simulation à part entière dans les années 1970. Le principe est que quelques joueurs se retrouvent autour d'une table incarnant chacun un personnage de fiction ayant des caractéristiques propres. Un joueur dirige alors les autres dans une histoire qui les mènera à suivre une quête ou à découvrir un trésor, etc. Tout cela est construit dans une suite de dialogues qui font avancer l'intrigue au grès de l'histoire écrite par celui qui dirige. Certains jeux sont élaborés de façon très poussée et décrits dans des livres de règles qui résument toutes les possibilités qui s'offrent aux joueurs

comme celui d'un des premiers jeux de Gygax nommé *Chainmail*<sup>91</sup> (1973) d'inspiration entre le *boardgame* et le jeu de rôle.

Les premières règles de ce jeu aujourd'hui mythique paraissent en 1974 après un essai auprès des universités américaines en 1973. L'idée de base est de donner un rôle à des personnages merveilleux inspirés de ceux des sagas comme *Le Seigneur des Anneaux*. A l'époque, *Le Figaro Magazine* le présente ainsi :

En 1973, un petit cordonnier du Winsconsin, Garry Gigax, aidé d'un ami, Dave Arneson, a l'idée de « détourner » les conceptions de base des jeux de guerre traditionnels pour créer un jeu où l'atmosphère a plus d'importance que la stratégie, où le merveilleux l'emporte sur le traditionnel, et où l'imagination des joueurs peut transformer les règles établies.<sup>92</sup>

A l'origine de ce jeu de rôle, on trouve les fameux *jeux de plateau*<sup>93</sup> et le *wargame* cités plus haut. Aux aspects premiers de chasse aux trésors et d'exploration de donjons souterrains des premières règles, viennent s'ajouter ceux du *role playing game*: celui du joueur et du rôle qu'il joue. C'est à Dave Arneson que l'on doit le jeu d'acteur basé sur les principes de caractéristiques de personnages, des points de vie, du dialogue, d'une histoire contée et des jets de dés, caractéristiques typiques au jeu

---

<sup>91</sup> Jeu liant des règles de batailles médiévales pour des armées imaginaires avec une forte participation de la magie dans le déroulement des parties.

<sup>92</sup> *Le figaro Magazine*, 1986 « Ne m'appellez pas samedi, je suis Conan le Barbare ! » (non daté, non signé) in, Tremel, Laurent, « Jeux de rôle, jeux video, multimédia : Les faiseurs de mondes ». Sociologie d'aujourd'hui Edit. PUF, 2001, p. 33.

<sup>93</sup> Jeu se pratiquant sur un support appelé « Plateau ». C'est une traduction quasi littérale du mot anglais «*board* » signifiant à la fois plateau et carton. L'un des plus anciens jeux de ce type est sans nul doute le jeu de l'Oie.

de rôle<sup>94</sup>. Le principe ici est simple : cinq à six joueurs rassemblés autour d'une table incarnent chacun un personnage (le guerrier combat, le voleur désamorce les pièges, le magicien aide à la résolution de certaines situations périlleuses grâce à ses sortilèges, le clerc guérit et détruit les morts vivants). En pratique, le jeu évolue par suites d'interactions verbales que le *Dungeon Master*<sup>95</sup> utilise pour faire évoluer le jeu (*Vous êtes ici, il y a telle action : que faites-vous ?*) et celles des joueurs répondant selon les caractéristiques de leurs personnages. *Donjons et Dragons* fait donc naître à l'époque le premier jeu de plateau de *Fantasy* qui évolue peu à peu en jeu de rôle à part entière lorsque ses participants se mettent à interpréter les personnages, et à les réutiliser d'une partie sur l'autre. Ce jeu qui a connu des dérivés tels que celui de *Advanced Dungeons and Dragons*, n'a eut de cesse d'évoluer durant ces dernières années et fait encore des millions d'adeptes dans le monde entier.

Depuis, des centaines de jeux de rôle ont été créés dans divers pays en divers genres. Le principe étant posé, les histoires de *Fantasy* vont servir de support à ces jeux de rôle qui sont le terrain adéquat pour l'imagination fertile des nouveaux joueurs non seulement du point de vue du principe des mondes secondaires mais aussi de celui de l'interaction possible entre plusieurs joueurs dans un même univers imaginaire et interactif.

---

<sup>94</sup> Ces caractéristiques typiques du jeu de rôle seront explicitées dans une autre partie. Le lecteur peut se rapporter dans un premier temps à l'Appendice B « Petit lexique des termes rôliste » <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-lexique>, (enligne) dernière consultation Juillet 2005.

<sup>95</sup> C'est celui qui va faire évoluer les joueurs selon un scénario qu'il aura prédéfini dans les grandes lignes. C'est une sorte de guide pour les joueurs. Ce terme sera explicité plus loin lors du chapitre sur les règles du jeu et son déroulement.

### 1.1.3 La naissance d'un nouveau loisir

Le jeu de rôle fait son apparition et connaît un essor fulgurant pendant les années 1980. C'est de cette époque que datent les premiers films tirés de la littérature *Fantasy* ou encore de la création des « Livres dont vous êtes le héros », qui s'inspirent directement de l'*Heroic Fantasy* et du *wargame*. En 1982, le festival du film fantastique d'Avoriaz est subjugué par la beauté et la poésie de *Dark Crystal*, œuvre d'animation et ode à la paix et à la nature réalisée par Jim Henson le créateur du *Muppet Show*.

La déferlante *Fantasy* est en marche. On compte des milliers d'adeptes du jeux de rôle par le monde, réunis dans des clubs ou en amateurs. Selon Didier Guiserix, rédacteur en chef de *Cassus Belli*<sup>96</sup>, il y aurait déjà à l'époque 40 000 rôlistes<sup>97</sup> en 1983 en France. L'essor des « livres dont vous êtes le héros » entre 1985 et 1988 va marquer le bond spectaculaire de l'intérêt des joueurs pour ce genre de jeux. Dans la presse les chiffres fusent. Ainsi, *Le Monde de l'éducation* en Décembre 1987 annonce 100 000 joueurs puis *Le Figaro* en annonce 200 000 dans son édition du 13 Juin 1990, et même 300 000 joueurs pour *l'Humanité Dimanche* le 16 Juin 1990<sup>98</sup>; les professionnels du jeu parlant alors de 400 000 joueurs. Suivant cette remarquable

---

<sup>96</sup> Magazine spécialisé dans les jeux de rôle et de stratégie, à l'origine support de l'éphémère Fédération française des jeux de simulation stratégiques et tactiques (FFJSST) et depuis, titre du groupe Excelsior publications.

<sup>97</sup> Ce terme s'est peu à peu imposé pour désigner les joueurs de jeux de rôle pour éviter toute lourdeur. Nous utilisons parfois ce terme dans notre texte.

<sup>98</sup> Voir Tremel, Laurent, *op.cit.*, p. 39.

croissance, les adeptes vont devenir de plus en plus nombreux de par le monde faisant ainsi du jeu de rôle le loisir numéro un à cette époque<sup>99</sup>.

## 1.2 Le jeu de rôle

Pour une meilleure compréhension du sujet, nous souhaitons dans cette seconde partie faire le point sur ce que sont les jeux de rôle. Il est difficile de réduire cette pratique à une simple définition. Selon Jean Hugues Matelly :

Le jeu de rôle est une activité assez malaisée à définir, associant des règles de simulation parfois fort élaborées, avec un principe interactif et presque théâtral. A moins d'un investissement important pour en connaître les rouages, pour apprendre les usages des joueurs, il est bien difficile de rendre compte de ce qu'est en réalité cette forme de divertissement.<sup>100</sup>

Nous avons donc choisi un panel de différentes définitions émises par des auteurs, des joueurs ou encore des magazines spécialisés, qui préciseront chacun à leur façon ce que sont les jeux. Selon les utilisateurs et les points de vue, les références diffèrent et certaines définitions sont discutables sur certains points. Nous avons pu voir pendant nos recherches que les jeux de rôle ne sont pas tous perçus de la même façon et que même si chacun pense donner une définition correcte, elles sont toutes diverses et variées. Ainsi, nous voyons ici comment chacun le définit pour se faire une idée plus générale.

---

<sup>99</sup> En 1988 le magazine *Cassus Belli* sonde son lectorat et il en ressort que les jeux de rôle est le loisir numéro un parmi les jeux de simulation (93% de l'effectif), Tremel Laurent, *op. cit.*, p. 68.

<sup>100</sup> Matelly, Jean-Hugues. « Jeu de rôle : crimes? Suicides? Sectes? ». Toulon; Ed. Presses du Midi, 1997, p26.

### 1.2.1. Les différentes définitions

Afin de saisir au mieux ce qu'est le jeu de rôle, voici diverses définitions qui nous permettent de comprendre sa complexité. La définition de la *Fédération française de jeux de rôle* a été élaborée de façon à ce que le plus grand nombre de personnes puisse comprendre ce qu'est vraiment un jeu de rôle :

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.<sup>101</sup>

Cependant suivant l'expérience que nous avons pu avoir des jeux, nous pouvons nuancer cette définition qui part du principe que les joueurs sont des spectateurs. Cette notion est à préciser car les joueurs ne sont pas des spectateurs, mais des participants à part entière qui font le jeu au fur et à mesure qu'il se déroule devant eux. Il est important de mettre une parenthèse en ce qui concerne le « conte ». En effet, nous pouvons dire que les jeux de rôle sont teintés de contes et d'inspiration féerique mais pas de façon systématique. Les jeux de rôle ont des supports spatio-temporels très variés et ne s'inspirent pas tous de ce genre littéraire. Depuis quelques années, les jeux ont su se diversifier et ne sont plus cantonnés qu'à cette idée du conte. Il faut ainsi comprendre ce mot pour son aspect de récit comme nous pourrions le faire d'une histoire normale.

---

<sup>101</sup> Site de la FFJDR, Fédération française de jeu de rôle : <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions>, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

La définition des jeux de rôle de *Casus Belli* nous indique qu'il faut savoir être « succinct, car au-delà de 5 minutes, on peut être sûr que la personne a décroché ». Ils définissent le jeu de rôle comme :

[...] un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées [les caractéristiques] permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixé leurs personnages.<sup>102</sup>

Nous sommes assez proches de cette définition qui se veut non seulement axée sur le côté théâtral des participations, mais introduit aussi les notions de calculs que nous ne trouvons pas dans la première définition. En effet, les calculs sont très présents dans le déroulement des intrigues et de la finalité des combats.

Définition du catalogue *Jeux Descartes* 1997 dans une version condensée :

Apparus il y a moins d'une vingtaine d'années, ces jeux réunissent généralement une demi-douzaine de participants autour d'une table pour vivre des aventures fictives grâce au seul pouvoir de l'imagination. L'un des joueurs assume la fonction de meneur de jeu et introduit progressivement les éléments d'une intrigue dont il est le seul à connaître la trame ; les autres réagissent aux situations proposées en jouant le rôle de personnages imaginaires soigneusement définis, avec leurs qualités et leurs défauts leurs points forts et leurs faiblesses. L'aventure se construit ainsi petit à petit par l'échange et le dialogue, nourrie de la trame de départ et des improvisations des joueurs, sous la direction du meneur de jeu. [...] Ce sont alors les règles qui tranchent et les joueurs comme le meneur de jeu

---

<sup>102</sup> Voir Appendice C, Dépliant du magazine spécialisé dans les jeux de rôle *Casus Belli* « Le jeu de rôle ? Qu'est-ce que c'est ? » publications Excelsior, site de la Fédération française de jeu de rôle, <http://www.ffjdr.org/files/KeskJdRA.pdf> - (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

doivent s'y conformer. De plus, l'intervention du hasard ou de la chance représentée par des dés spéciaux ménage toujours une certaine tension dramatique qui ajoute du piment à l'aventure. Les jeux de rôle offrent ainsi l'opportunité de vivre toutes sortes d'aventures héroïques à travers les univers les plus divers et les plus fantastiques qui soient. Les seules limites à l'évasion sont celles de l'imagination !<sup>103</sup>

Cette définition est très complète et nous aide à comprendre que les joueurs se conforment à des règles définies ainsi que le meneur de jeu face aux dés qui introduisent une part non négligeable de hasard qui n'est pas présent dans les autres définitions.<sup>104</sup>

Nous pouvons constater que la définition du jeu de rôle est complexe et la diversité des trois définitions précédentes montre bien la multitude des facettes que ces jeux révèlent. En associant ces trois points de vue nous arrivons à entrevoir ce qu'est un jeu de rôle mais cela peut être encore confus dans l'esprit de certains novices car il n'est pas évident de se faire une idée juste et sans mal entendu du jeu de rôle, sans l'avoir déjà pratiqué. Pour cela, voyons ce qui n'est pas un jeu de rôle pour de plus amples explications.

### 1.3 Ce qui n'est pas un jeu de rôle

Il est important de démontrer ce qu'est réellement un jeu de rôle et ce qu'il n'est pas ou ce qui en découle afin d'éviter toute confusion pour le reste de notre

---

<sup>103</sup> *Ibid.*, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

<sup>104</sup> *Ibid.*, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

exposé<sup>105</sup>. Nous précisons ici que notre analyse se base sur un jeu de rôle dit « sur table ». Il nous semble utile de préciser ce qu'est un jeu de rôle au sens premier, pour éviter toute confusion dans l'esprit du lecteur.

Abordons d'abord le cas des jeux de rôle « *grandeurs natures* » qui se jouent « en chair et en os » avec reconstitution, costumes, etc. et non pas autour d'une table. Ils n'ont du jeu de rôle que le nom qu'on leur attribue à tort par assimilation aux jeux de rôle sur table. Or, ils n'en sont pas et ne font que s'en inspirer.

Les « *soirées meurtres* » (*murder parties*) sont des sortes de huis clos où chacun joue un rôle prédéterminé. L'intrigue, souvent morbide, se déroule au fil de la soirée, souvent en costume.

Les « *killers* » sont des jeux où le joueur a pour objectif de « tuer » quelqu'un avec un pistolet à eau ou une autre arme symbolique pendant qu'il est lui-même une victime potentielle puisque chacun a une cible désignée.

« *Les livres dont vous êtes le héros* » sont des jeux qui se lisent et où l'interaction avec l'histoire est limitée à ce qui a été décidé au préalable lors de la rédaction du livre. Cela se joue à coup de dés en suivant les instructions du livre qui pare à toute éventualité.

« *Les jeux de plateau et de simulation* » qui sont des reconstitutions de batailles célèbres pour la plupart sont les ancêtres du jeu de rôle mais n'en sont pas à part entière car la notion de rôle notamment est inexistante.

---

<sup>105</sup> *Ibid.*, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

« *Les jeux de carte à jouer et à collectionner* » (*Trading card games*) sont des cartes vous permettant de jeter des sorts, invoquer des créatures, etc. Votre adversaire en fait autant et vous devez tenter de passer ses barrages pour le battre. Certains de ces jeux sont désormais célèbres comme les cartes *Magic !*, et *The gathering*. Ce sont des dérivés du jeu de rôle sur table mais les cartes sont des accessoires qui n'existent pas dans les jeux de rôle classiques dont nous souhaitons parler ici.

Les « *jeux d'aventure sur ordinateur* » improprement appelés « jeux de rôle » n'en sont pas le moins du monde. Ils ne permettent pas l'interaction des jeux de rôle sur table et tout est limité à ce qu'ont prévu les programmeurs du jeu.

### 1.3.1 Délimitation du champ de recherche : le jeu de rôle sur table

En réalité ce que l'on appelle « jeux de rôle » est le seul jeu de simulation qui se joue à plusieurs autour d'une table et où chacun incarne un personnage et joue son rôle au fil de l'histoire. Les autres types de jeux précédemment cités ne sont que des dérivés ou des jeux de simulation auxquels on a donné le nom de jeux de rôle par amalgame. Nous pouvons dire que le terme de jeux de rôle ne s'applique concrètement qu'à ce genre de jeux.

Nous avons choisi de nous limiter à ce genre de jeux pour notre étude sur la communauté des jeux de rôle de manière à orienter notre recherche sur la forme la plus « pure » des jeux de rôle. Le champ des dérivés de ce jeu est très vaste et ne permet pas d'étudier les joueurs aussi précisément que nous le voulons.

#### 1.4 Les règles et la pratique du jeu de rôle sur table

Afin de comprendre plus précisément ce que sont les jeux de rôle, il est important de pouvoir en saisir les règles et le déroulement. Celles-ci régissent le bon fonctionnement, et le fondement du jeu. Sans elles, le jeu n'existe pas car celui-ci doit être rigoureusement guidé même si une part d'improvisation trouve sa place dans le jeu. Comprendre le jeu de rôle c'est avant tout y jouer, nous devons donc expliquer le plus précisément possible comment celui-ci se joue.

##### 1.4.1 Règles et bases du jeu

Le jeu est basé sur la participation de plusieurs joueurs qui ont chacun un personnage. Ils devront évoluer, combattre et atteindre un but (généralement la quête d'un objet merveilleux) selon une histoire préconçue par le meneur de jeu. Ce dernier aide les joueurs à combattre, à savoir quelle règle adopter et leur explique l'histoire.

Les règles du jeu de rôle sur table sont toutes différentes car chaque groupe de joueur peut élaborer son histoire et ses règles selon ses actions tout en suivant des grandes lignes prédéfinies par le meneur de jeu. Il y a autant de règles différentes que de jeux. Cependant, le canevas reste relativement le même car les jeux sont pour la plupart basés sur les mêmes genres d'intrigues.

Nous trouvons généralement le même type de trame appelée les « campagnes ». Différents personnages partent pour une quête commune pour arriver à un but précis. Les personnages se rencontrent et découvrent qu'ils ont une mission à accomplir

(comme dans le jeu de rôle *Shadowrun*<sup>106</sup> par exemple). Ce genre de trame est la plus utilisée car les joueurs forment un groupe pour combattre ensemble dans un même but.

Les règles sont très utiles et évitent la dérive du jeu. Elles sont le garde fou des joueurs. Bien que nombreuses<sup>107</sup>, celles-ci sont flexibles, et nécessaires pour conduire le jeu d'une manière cohérente et faire que l'intrigue soit la plus réaliste possible. Leur fonction est de rendre l'univers cohérent en pensant à toute éventualité qui pourrait apparaître durant le jeu. En effet, chaque joueur fait face à diverses actions et problèmes qui doivent être pensés et répertoriés afin de répondre à chaque éventualité. Par exemple, si un joueur doit se battre contre un des personnages du jeu, il est indispensable que les règles prévoient comment ce combat doit se dérouler. Quel coup peut-on donner ? Quel effet cela aura ? Qui peut gagner et comment ?

Le rôle du meneur de jeu est d'être le gestionnaire de ces règles. Il indique quelle règle est applicable et l'applique automatiquement. C'est entre ses mains que se trouvent la fluidité et la cohérence du jeu. Il doit connaître les règles qu'il les ait créés ou non :

L'intrigue de la « pièce » n'est connue que d'un joueur à la fonction particulière : le « meneur de jeu », qui est le metteur en scène, assurant la narration des évènements et l'enchaînement des scènes. Cependant [...] intérêt premier du jeu,

---

<sup>106</sup> *Shadowrun* est un jeu de rôle qui mêle l'univers magique au futur de 2060. L'action se déroule en premier lieu à Seattle. Dans le monde impitoyable où débute l'aventure en 2053, lorsque les mégacorporations veulent obtenir quelque chose sans être directement impliquées, elles font appel aux *Shadowrunners* (des aventuriers efficaces et décidés qui agissent dans l'ombre).

<sup>107</sup> Les règles peuvent parfois faire plusieurs tomes comme pour le célèbre *Donjons et Dragons*.

ni les actions ni le texte des héros, ni le déroulement final ne sont écrits, ils dépendent, dans le cadre de l'intrigue générale, des choix qu'effectueront les joueurs et qu'ils feront interpréter par leurs personnages.<sup>108</sup>

Les règles et le meneur de jeu sont là comme un ensemble de balises qui n'existent que pour permettre aux joueurs et à leur fantaisie de s'exprimer de façon cohérente. Si tout était possible, le jeu tournerait à la confusion générale. Une fois toutes les règles en mains, tout reste à faire.

Pour mieux comprendre ce système de règles, voyons dans un premier temps comment le jeu doit commencer. Le meneur de jeu construit son intrigue, autour d'une quête ou d'une énigme à résoudre. Il doit penser tout un scénario appelé « scénar » ou « scénario » qui se définit comme étant la trame narrative dans laquelle les personnages des joueurs vont évoluer selon les indications du meneur de jeu. Dans ce scénario, « l'histoire » est la succession d'évènements que les joueurs vont faire subir à leurs personnages :

[...] Le scénario ne comprend pas le récit des actions des personnages des joueurs, actions qui sont laissées à leur initiative. Il prévoit par contre certaines éventualités. Dès lors on le comprend, les choix des joueurs peuvent ne pas avoir été pris en compte dans le scénario, c'est là que les qualités d'improvisation du meneur de jeu sont essentielles, pour encadrer les digressions, et ramener, le cas échéant, les joueurs vers l'histoire principale.<sup>109</sup>

Le scénario raconté par le meneur de jeu donne les grandes lignes de l'histoire dans laquelle les joueurs évoluent. Ainsi le meneur de jeu précise ici l'époque à

---

<sup>108</sup> Matelly, Jean Hugues, *op. cit.*, p. 52.

<sup>109</sup> *Ibid.*, p54.

laquelle se déroule le jeu, la géographie du milieu, l'économie de la région, la faune, la flore etc. Cette étape d'introduction permet de donner vie au jeu et à son univers. Les personnages à affronter faisant partie de l'intrigue aussi appelés les personnages non joueurs ou PNJ<sup>110</sup> (en opposition aux personnages joueurs ou PJ, les avatars campés par les joueurs) et les obstacles à franchir pour les participants sont aussi décrits par le meneur de jeu. Physiquement parlant, la trame et son déroulement sont situés devant le meneur de jeu et disposés derrière le « paravent »<sup>111</sup> qui les cache aux yeux des autres joueurs. Le meneur de jeu est lui-même posé en retrait des joueurs en bout de table.

Dans une seconde étape, chacun doit se créer un personnage. Soit le joueur en possède déjà un et s'en sert pour pouvoir le faire évoluer au fil des parties, soit il doit s'en créer un avec l'aide du meneur de jeu. Cette étape est assez longue et peut prendre plusieurs heures si l'on veut vraiment créer un personnage dans les règles de l'art. Tout d'abord le joueur doit choisir dans quelle « classe » son personnage se situera : sera-t-il magicien, clerc, guerrier, voleur, guérisseur, chevalier ou encore elfe, nain, mystique, gnome ou encore vampire ou homme-machine ? Chaque personnage a ses forces et ses faiblesses. Il est nécessaire d'avoir une « feuille de route » ou « feuille de personnage »<sup>112</sup> où seront inscrites toutes les caractéristiques du personnage et son évolution dans le jeu.

---

<sup>110</sup> Les PNJ sont tous joués par le meneur de jeu.

<sup>111</sup> Sorte de paravent en carton qui empêche les joueurs de voir le scénario et le compte des points et des calculs.

<sup>112</sup> Voir Appendice D, Feuille de personnage « Donjons & Dragons », in <http://www.casusbelli.com/casusmaster/aidedejeux/fdp.html#d&d>, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

Ces caractéristiques peuvent être diverses et sont par exemple : la constitution (la force); la taille, l'intelligence, le pouvoir (si c'est un magicien), dextérité, apparence, sagesse, charisme (habilité à convaincre, à séduire). Le joueur peut aussi choisir d'avoir des caractéristiques propres comme disparaître, lancer des boules de feu, guérir, créer des armes etc. Toutes ces catégories sont ensuite évaluées par le hasard. Le joueur va devoir lancer un ou plusieurs dés pour attribuer un niveau à ses caractéristiques appelés « points d'expérience »<sup>113</sup> ou « points de vie ».

Les dés utilisés sont différents selon les jeux. Il y a les dés classiques à 6 faces appelés D6, les dés à 8 faces ou décaèdres appelés D8, les dés à 12 faces ou dodécaèdres appelés D12. Des dés à 20 et 30 facettes sont aussi utilisés couramment. Le dé à 20 facettes est le plus usité dans les jeux de rôle. Ces dés très colorés, tels des bijoux, sont très importants et font partie de la panoplie du joueur.<sup>114</sup>

Chaque joueur va devoir lancer les dés et attribuer de façon aléatoire un niveau à ses caractéristiques. Le meneur de jeu peut toujours intervenir pour rééquilibrer les points du joueur s'il trouve que les caractéristiques sont inégales ou bien il peut donner une base de points que le joueur peut augmenter par un lancer. Le joueur lui-même peut choisir d'inter-changer les points d'une de ses caractéristiques pour une autre à des fins de stratégie et pour appuyer un de ses atouts. Pendant la partie, les points tiennent compte des dégâts que peut subir un personnage à la suite d'un combat, d'une chute, d'une maladie ou d'une étape importante du jeu. Ces points

---

<sup>113</sup> Ce sont les points acquis durant la partie qui permettront de donner plus de force et d'atouts au personnage.

<sup>114</sup> Voir exemple de dés dans l'Appendice C.

peuvent aussi être donnés en fin de partie pour récompenser un joueur pour sa prestation, son ascension dans le jeu ou bien sa participation, etc.

Prenons un exemple : un joueur qui va rencontrer un monstre sur son chemin et qui choisit de l'affronter devra mettre en pratique une de ses caractéristiques. Admettons qu'il choisisse de lui lancer une pierre à la tête. Le meneur de jeu met alors sa dextérité et sa force en cause. En effet, la force est mise en cause pour la force avec laquelle le personnage lance sa pierre et la dextérité pour la précision du lancé, l'habileté. Pour cela, le joueur doit lancer les dés pour savoir si la pierre est lancée avec une grande force, puis dans un deuxième lancé, le joueur détermine si la pierre atteint sa cible. La riposte du monstre, jouée par le meneur de jeu se fait de même en parallèle. En additionnant le jet de dés de la dextérité à celui de la force, si le joueur a un score plus élevé que celui du monstre, alors il gagne le coup (le niveau de difficulté et le nombre de coups à effectuer pour compléter l'action étant déterminée au départ de l'action par le meneur de jeu). Plusieurs coups sont nécessaires au combat. L'utilisation de l'intelligence et des autres caractéristiques se fait de la même manière. Il n'y a pas que des combats dans le jeu de rôle mais aussi des négociations, des stratégies comme se laisser enfermer dans des endroits confinés pour mieux surprendre l'ennemi, des achats de renseignements auprès d'indicateurs. Des épreuves sont aussi prévues comme par exemple l'escalade d'une falaise dont les handicaps seraient la rugosité, les prises, l'humidité de la paroi, etc. La mesure de ces handicaps est alors fixée par le meneur de jeu. Le lancé de dé doit être suffisamment élevé pour réussir à escalader la falaise ( si la falaise a une difficulté fixée à 7, si le joueur lance le dé et ne fait que 4, il ne pourra pas escalader la falaise). Si le lancé n'est pas assez élevé, le joueur devra prendre un chemin plus long par exemple, ce qui le rallongera dans sa quête, etc. Toutes ces précisions doivent déjà être pensées

par le meneur de jeu. Cette étape de jeu est communément appelée un «round». C'est le temps nécessaire à un personnage joueur pour accomplir une action<sup>115</sup>.

Un personnage joueur n'est pas qu'un alignement de chiffres. Il a une personnalité et un passé bien à lui que l'on appelle « *background* » ou histoire du personnage qui fera de lui un individu encore plus réel. Ce vécu, qui met en place l'imaginaire du joueur, est important pour la constitution de ses atouts et les explique même parfois (dans le cas de la présence de magie par exemple, elle peut être expliquée par le fait qu'un mage lui a transmis, etc.).<sup>116</sup> Le joueur, ses actions et ses ressentis font vivre son personnage. Il se l'approprie en quelque sorte. Il arrive parfois qu'un même personnage soit utilisé parties après parties tellement le joueur y est attaché.

Le meneur de jeu est le garant de toutes les règles énoncées. Il est l'arbitre et le conteur d'un récit joué et vécu par les «personnages-joueurs». Il est chargé de vérifier que les actions des joueurs sont réalisables. Exemple : sauter par-dessus un mur de 6 mètres de haut est infaisable sans une aide quelconque. Ainsi, sans une perche sans une certaine compétence spécifique au personnage, ce n'est pas réalisable. Le personnage doit donc être pourvu d'ailes ou d'une compétence réelle pour le saut à la perche pour que le mur soit franchissable. Le meneur de jeu se doit alors de maintenir un minimum de cohérence. Il doit aussi être cohérent dans son récit : s'il choisit de faire évoluer les joueurs sous le règne de Cléopâtre, Louis XVI ne pourra pas intervenir en renfort militaire.

---

<sup>115</sup> Le temps de 10 rounds est appelé un tour.

<sup>116</sup> Voir Appendices B et C : « Petit lexique de termes rôlistes », *op. cit.* et « Le jeu de rôle ? Qu'est-ce que c'est ? », *op. cit.*, (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

Grâce à des descriptions imagées, le meneur de jeu décrit le monde où évoluent ses joueurs. Il provoque ainsi des interactions entre eux, avec des éléments extérieurs (comme une avalanche etc.) ou avec ses personnages non joueurs. Ici, les joueurs réagissent et évoluent selon le scénario. Ils prennent chacun la parole et décident de ce que leur personnage fera face à l'événement énoncé. Leur participation est indispensable et chacun se doit de « jouer le jeu » de la façon la plus théâtrale possible. Le but du meneur de jeu est de contraindre les joueurs à inventer une solution à partir de leurs capacités individuelles et collectives. Si les personnages joueurs pris isolément n'ont aucune chance de se sortir de toute situation, la combinaison de leurs facultés propres leur permettra de trouver une issue au problème.

Autour du récit initial du meneur de jeu, s'élabore le récit collectif. Le récit final est le récit de l'imaginaire collectif des joueurs. Le jeu permet de « [...] construire un récit en permettant au joueur de tenir un rôle et de prendre des décisions dans le cadre d'un univers imaginaire. <sup>117</sup> ». Une fois ces étapes franchies, le jeu peut alors commencer.

#### 1.4.2 Comment se joue une partie ?

Chacun ayant son personnage, le meneur de jeu raconte alors le début de l'intrigue : mise en place du lieu, de l'époque, de l'histoire et des personnages principaux. Chacun peut alors commencer à imaginer le lieu et son entourage. Parfois le meneur de jeu fournit des images des personnages ou des lieux en prenant des

---

<sup>117</sup> Sagot, Gildas. « Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros ». Paris. Ed. Gallimard, 1986, p. 6.

cartes et des paysages, mais le but est souvent de laisser aller l'imagination des participants. Une carte plus ou moins vague selon l'intention du meneur de jeu, situe généralement l'intrigue et montre aux joueurs leur évolution dans le lieu. Cependant le meneur de jeu préfère généralement décrire les places au fur et à mesure de l'exploration par les joueurs.

Le but principal des aventures est de réussir la mission que fixe le meneur de jeu. On gagne ainsi des points d'expérience suivant les buts que l'on fixe à son personnage et selon la réussite ou l'échec face à ces derniers. Cela peut être tout simplement la survie du personnage pendant une partie ou des niveaux de puissance que l'on acquiert pour lui tout au long des aventures représentées par des compétences, niveaux, contacts politiques, richesses, etc.

Chaque participant évolue dans le jeu en affrontant des adversaires et en résolvant des énigmes, en récoltant des indices, etc. La durée d'une partie peut varier de quelques heures à plusieurs jours soit d'affiler soit en plusieurs fois. Il n'est pas rare qu'une partie se déroule pendant quelques séances de jeu pouvant durer de 2 ou 4 heures à toute une nuit ou même un week-end pour les plus passionnés. Une campagne comporte divers scénarios qui sont répartis sur plusieurs séances. Il n'est pas rare qu'une campagne soit jouée sur plusieurs années et le personnage évolue alors au fil du temps. Cependant, la moyenne du temps de séance selon la fédération française de jeux de rôle est de 4 heures et une à deux fois par mois selon leurs dernières statistiques.<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> <http://www.ffjdr.org> - (en ligne) dernière consultation Juillet 2005.

Pour bien comprendre comment se déroule un jeu de rôle il est important, selon nous, d'en donner un exemple concret. Il est impossible, même en lisant chaque règle d'un jeu de rôle scrupuleusement, de pouvoir se rendre compte de ce qu'est le jeu de rôle avant d'en avoir fait l'expérience. Comme cette expérience se doit par les concepts intrinsèques du jeu se faire en groupe, il est difficile de le comprendre seul. Cependant, il est important pour nous de faire comprendre au lecteur de quoi nous parlons. Nous citerons donc quelques pages du livre de Jean Hugues Matelly qui décrit d'une manière très simple un échantillon de partie. Dans cet exemple, des joueurs jouent au jeu de rôle *Star Wars*. L'exemple est un extrait tiré du livre de règles qui présente une partie avec 5 joueurs dont le meneur de jeu:<sup>119</sup>

*Didier est le maître de jeu (MJ), il est assis en bout de table. Pierre joue Roark Garnet, le Contrebandier. Denis incarne Jill Farseeker, une Gosse qui est aussi la fille de Roark et qui avait disparu depuis longtemps. Son grand-père Jackson Farseeker, le Capitaine Impérial à la retraite, est joué par Agnès. Jean est Tantos Dree, le Chasseur de Prime.*

*Les joueurs viennent juste de quitter la planète Thorgeld.*

**Didier (MJ) :** *Vous voyez une frégate des douanes impériales sur vos scopes ; une lumière sur le panneau des communicateurs indique que quelqu'un vous appelle. [Le MJ expose ici la situation]*

**Pierre (Roark) :** *Oh oh. Je réponds. [Le joueur expose l'action entreprise]*

**Didier (MJ) :** *« Contrôleur S.N.I. appelle vaisseau de transport léger. Identifiez-vous s'il vous plait. » [Le MJ interprète un personnage-non-joueur secondaire, en l'occurrence le radio d'une frégate des douanes]*

**Pierre (Roark) :** *« Euh, ici transport Dorion Discus, Contrôleur. » [Le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec un PNJ]*

**Didier (MJ) :** *« Mettez en panne, Dorion Discus. Préparez-vous à une inspection douanière. »*

**Pierre (Roark) :** *Oups. « Euh, roger, Contrôleur »*

---

<sup>119</sup> « Star Wars, La guerre des étoiles », West End Games, édition française Jeux Descartes ; 1988, p23, in MATTELY, Jean-Hugues. « Jeu de rôle : crimes? Suicides? Sectes? ». Toulon; Ed. Presses du Midi, 1997, p66-67-68. Voir exemple complet en Appendice E.

**Jean (Santos) :** « Hé, écoutez les gars. Si les Impies me trouvent à bord, ils me transforment en chair Wampa. Et puis, en y réfléchissant, s'ils me trouvent, ils vous transformeront en chair à Wampa aussi. Vous voyez ce que je veux dire ? »  
 [Le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec les autres PJ. Il fait référence à l'histoire de son personnage qui est visiblement recherché par les forces impériales]

Ici encore la partie mêle dialogue entre les joueurs, jets de dés pour la simulation, considérations techniques et vocabulaire adapté à l'univers du jeu. [...] L'interprétation des rôles est ici de qualité : les joueurs utilisent dans les dialogues les noms de leur personnage, excluant leurs prénoms, et font référence à la situation personnelle et au « vécu » de ces mêmes personnages. [...]

Nous espérons par cet exemple que le lecteur peut maintenant mieux comprendre ce que sont les jeux de rôle. Le but du jeu n'en apparaît que mieux : ce n'est pas de gagner mais de mener à bien une histoire à l'aide d'un personnage. La caractéristique du jeu de rôle est d'ailleurs qu'il n'y a ni gagnant ni perdant. La quête étant commune, c'est l'ensemble des joueurs qui « gagne ». Les affrontements entre personnages et les actions sont obligatoires mais la beauté du scénario suffit à donner de l'attrait au jeu. C'est surtout, nous venons de le voir, l'interaction entre les joueurs qui permet que le jeu prenne forme. Un joueur qui ne s'implique pas devient vite un boulet et le jeu s'en ressent malheureusement. Il en va de la responsabilité et de l'implication de chacun, autant des joueurs que du meneur de jeu qui doit être attentif à tous les aspects du jeu pour que la partie se déroule dans les meilleures conditions. L'interactivité est donc le maître mot de ce jeu.

#### 1.4.3 Les exigences pour jouer : quelles qualités pour un joueur ?

En résumé, le jeu de rôle est une pièce de théâtre dont les acteurs n'ont pour autre fonction que d'interpréter un personnage et de gérer les situations qu'ils rencontrent au fil du scénario qu'ils ne connaissent pas à l'avance et que leur Meneur ou Maître de jeu leur fait jouer. Ce type de jeu met en scène plusieurs qualités requises pour

pouvoir mener à bien son rôle. Il faut tout d'abord avoir une grande imagination. C'est une condition primordiale. En effet, le jeu de rôle est basé sur une histoire et un monde fictif où les personnages sont sensés évoluer. Il est donc important de pouvoir bien s'imaginer le lieu et les combats quand ils surviennent. Le fait de pouvoir aussi improviser au fur et à mesure de l'intrigue est un atout très intéressant pour permettre une dynamique dans le jeu. Savoir inventer des répliques et des coups inédits ou inattendus donne un rythme au jeu, ce qui le rend vivant et intéressant. La fibre théâtrale et surtout d'improvisation est donc très importante même si on ne demande pas aux joueurs d'être des acteurs confirmés. Le tout c'est de « jouer le jeu » comme nous le disions précédemment. Il faut croire en son personnage et au déroulement de l'histoire car dans le cas contraire, le jeu perd de son sens et devient très insipide non seulement pour le joueur mais aussi pour ses compagnons de jeu.

Il faut aussi pour pratiquer ces jeux, avoir une bonne maîtrise du calcul, surtout pour le meneur de jeu qui doit calculer selon les dés jetés, les points de pénalité, les points d'atout, etc. Il est important de savoir que certains calculs dans les règles de grands jeux tels que *Donjons et Dragons* prennent un temps inimaginable. Il ne faut pas être impatient surtout quand un combat dure longtemps. Un combat équivaut à plusieurs dizaines de minutes de calculs parfois. Cependant plus les meneurs de jeu sont expérimentés, plus les règles sont connues par cœur et s'appliquent facilement.

Il n'est pas anodin de voir certains meneurs de jeu ou même les joueurs eux-même éliminer certaines règles ou en changer d'autres pour plus de facilité dans le jeu. Il est donc important d'être patient car le jeu de rôle se voulant réaliste découpe les scènes d'actions en coups portés comme dans un combat réel. Ces coups qui ne dureraient que quelques secondes dans la réalité sont alors étudiés à la loupe pour pouvoir évaluer qui tapera; où et comment l'autre ripostera. Il faut savoir doser histoire et action pour ne pas que les combats ne prennent trop de place et laissent la part aux autres actions souvent plus rapides. Il faut user de stratégie et de ruse. Le jeu

demande de calculer et de penser non seulement ses coups pendant un combat mais aussi sa place dans le jeu et l'histoire afin de ne pas perdre de vue le but du jeu: sortir vivant et aller jusqu'au bout de l'histoire. La stratégie est donc très importante pour pouvoir continuer dans les meilleures conditions et surtout pouvoir prétendre finir le jeu.

Les jeux de rôle ont été qualifiés de jeux faits pour et par des gens intelligents et auxquels seuls les intellectuels jouaient, reléguant ceux-ci à une sorte de jeu d'initiés inaccessibles. Ainsi dans son livre *Jeux de rôle, jeux video, multimédia : Les faiseurs de mondes*, Laurent Tremel dénonce le fait que selon différentes sources datant des années 1980, les joueurs doivent avoir « un certain niveau d'études » pour pouvoir prétendre jouer. Il effectue dans son ouvrage une entrevue menée auprès de Mme Valérie Lahanques de la société Jeux Descartes qui affirme à l'époque que :

Le jeu de rôle n'est pas pratiqué par tout le monde au niveau des classes sociales et que ce qu'on remarque, c'est que ce sont surtout des étudiants et des cadres supérieurs en raison de la gymnastique qu'il faut faire au niveau intellectuel<sup>120</sup>

L'auteur nous indique aussi que selon des enquêtes menées dès 1988 par le magazine *Casus Belli* auprès de son lectorat ou encore des approches commerciales de *Jeux Descartes*, les joueurs seraient des étudiants ou des cadres supérieurs pour la plupart<sup>121</sup>. Nous pourrions associer cette vision du joueur « intelligent » que Tremel dénonce comme étant « les thèses dominantes diffusées dans le milieu » (abandonnées depuis car les stratégies de communication ont changé), à la volonté des joueurs de justifier le fait qu'ils n'étaient déjà pas à l'époque différents des autres.

---

<sup>120</sup> Lahanques, Valérie, in Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 59.

<sup>121</sup> Tremel, Laurent, *op. cit.* p68.

Cette politique de ce que nous pourrions appeler « des jeux intelligents pour un public intelligent » est alors une volonté du milieu du jeu de rôle de ne pas être condamnée et de paraître finalement comme un jeu spécial mais non fait pour « monsieur tout le monde » pour d'autres raisons que l'intelligence et notamment les qualités citées précédemment. Il n'est donc nullement indiqué d'être plus intelligent qu'un autre pour pratiquer ce genre de jeux malgré ce que le milieu a voulu faire croire pendant les années 1980. Il est surtout important d'avoir comme dans tout jeu, de l'imagination pour savoir se fondre dans la peau d'un être fabuleux évoluant dans un monde où tout est possible.

## CHAPITRE II

### LE CADRE DE REFERENCE THEORIQUE

Ce chapitre retrace brièvement le cadre théorique dans lequel nous nous inscrivons dans le cadre de notre recherche. Nous nous intéressons à la stigmatisation et à l'étiquetage de la communauté des jeux de rôle par la société et le cadre théorique de l'interactionnisme symbolique et de l'ethnométhodologie est approprié à notre recherche. En effet, les questions de l'influence de l'individu sur le monde, de son activité significative observée au sein de son propre milieu ainsi que sa capacité à décrire et analyser lui-même sa situation sont des caractéristiques de ce cadre théorique qui conviennent à notre recherche. Les phénomènes de l'étiquetage social et de la stigmatisation que nous étudions trouvent dans ce cadre théorique un écho particulier que nous exposons ainsi. Tout d'abord, nous posons le contexte du paradigme interprétatif et de l'approche naturaliste pour aborder plus précisément le cadre du courant de pensée de l'interactionnisme symbolique. Puis nous abordons une deuxième approche connexe et complémentaire, celle de l'ethnométhodologie. Ce cadre théorique nous amène enfin à aborder plus précisément le courant de l'école de pensée de l'Ecole de Chicago et tout particulièrement les théories de Erving Goffman et Howard Becker dans le contexte de la sociologie de la déviance.

#### 2.1 Le paradigme interprétatif

Plus que toute autre, la communication est une science pluridisciplinaire. Elle puise ses sources dans des disciplines aussi diverses que la psychologie, la philosophie, la sociologie, les nombreuses sciences du langage, l'ethnographie,

l'anthropologie et bien d'autres encore. Ainsi, ces apports s'alimentent les uns les autres et s'enrichissent mutuellement pour engendrer différentes approches d'où la naissance de divers paradigmes abordant la communication sous plusieurs angles. Tout d'abord, le paradigme cybernétique qui s'intéresse aux mécanismes de communication impliquant les hommes et les machines comme l'Internet et bien d'autres technologies de communications. Plus précisément, il « étudie les mécanismes de communication et de contrôle dans les machines et chez les êtres vivants <sup>122</sup>»

Un deuxième paradigme est le paradigme béhavioriste. Celui-ci est inspiré de la psychologie et s'intéresse à l'individu indépendamment de son environnement. Ce paradigme est basé sur un modèle « stimulus-réponse [...] pour faire de l'individu un être isolé, vulnérable, soumis à de multiples influences. <sup>123</sup>»

Le troisième paradigme en communication est celui du fonctionnalisme. Il aborde les théories générales qui s'intéressent aux mécanismes pertinents de la société. Il perçoit la société « comme une totalité organique dont les divers éléments s'expliquent par la fonction qu'ils remplissent. <sup>124</sup>»

Enfin, le dernier paradigme est nommé le paradigme interprétatif. Celui-ci étudie la société dans son ensemble, aussi bien du point de vue individuel que global et

---

<sup>122</sup> Laramée Alain; Vallée Bernard, « La recherche en communication, éléments de méthodologie », Coll. *Communication organisationnelle*, Montréal, Presses de L'Université du Québec, Télé Université, p. 68.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 70.

explique les changements sociaux par la combinaison de toutes ces actions. Il est axé sur l'idée que « le cœur des actions se situe dans les actions sociales.<sup>125</sup> ». C'est sur ce dernier paradigme que nous porterons notre intérêt. Celui-ci pense l'homme dans son contexte social et met en avant ses expériences personnelles pour expliquer la société et sa constante reconstruction. Le paradigme interprétatif se veut en opposition à tout paradigme basé sur des modèles normatifs. Ce n'est plus que par des règles que l'on explique le social mais par la façon dont les acteurs les utilisent pour comprendre leur environnement. L'accent est mis sur l'individualité de l'acteur et ses capacités à endosser des rôles, des statuts dans ce « jeu » d'ajustement social qu'est la vie quotidienne. Pour se faire, ce paradigme traduit chaque événement observé en significations, sortes de normes interprétant les interactions entre individus.

Deux approches découlent de ce paradigme: l'approche naturaliste qui étudie les systèmes symboliques des organisations dans la vie quotidienne et l'approche culturelle plus basée sur les rituels, la culture et l'anthropologie. L'attrait de cette approche est que l'individu est considéré dans son contexte naturel. Elle reflète et observe les caractéristiques de l'individu dans son monde réel et le fait analyser sa vie et formuler ses opinions et impressions personnelles dans ses propres mots :

Brièvement, la sociologie naturaliste est définie par opposition à une orientation « mécaniste ». Alors que cette dernière s'intéresse à l'explication des formes sociales dans des processus indépendants des « définitions humaines », la première prend acte d'une particularité des sciences sociales à savoir que la personne développe antérieurement et hors de l'acte de recherche, une

---

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 71.

perspective sur elle-même et sur le monde : un processus de définition des situations « naturelles ».<sup>126</sup>

L'approche naturaliste nous intéresse particulièrement car celle-ci englobe et inspire les deux autres approches sociologiques que nous tenons à aborder: l'interactionnisme symbolique et l'ethnométhodologie.

### 2.1.1 L'interactionnisme symbolique

Le terme d'interactionnisme symbolique est né en 1937 sous la plume de H. Blumer, ancien étudiant de G.H. Mead un des fondateurs de ce courant de pensée. Il rédigeait alors un article où ce terme désignait au départ « la formation de l'enfant au sein du lien social à l'intérieur d'un système de sens et de valeurs.<sup>127</sup> ». L'interactionnisme symbolique ne peut être désigné comme une théorie à proprement dit mais plutôt comme une école de pensée, un ensemble de travaux ayant pour point commun une philosophie de travail orientée vers l'homme. Ce courant englobe différentes disciplines, diverses approches et cadres de pensées qui apportent tous leur contribution pour former un tout complémentaire. Chacun, de par ses conceptions et ses méthodes, enrichit ce courant en le faisant évoluer et cela depuis les années 30 avec, surtout, les recherches de certains élèves de l'École de Chicago dont nous parlerons plus loin :

---

<sup>126</sup> Baszanger, Isabelle, *in* Introduction à « La trame de la négociation: sociologie qualitative et interactionnisme », textes réunis et présentés par Isabelle Baszanger, Paris, L'Harmattan, 1992, p. 13.

<sup>127</sup> Le Breton David ; « L'interactionnisme symbolique »; Paris ; Presses Universitaires de France, coll. Quadrige, 2004, p. 45.

L'unité de ce courant de recherche ne repose pas sur l'adhésion à des théories mais sur une recherche empirique, de travail de terrain, avec insistance sur l'observation directe, et sur une approche originale de la société.<sup>128</sup>

L'approche se veut ici microsociologique et animée, malgré ses différents apports, par un but commun : combiner étude de terrain et étude centrée sur l'individu et non sur les organisations ou selon une sociologie conservatrice pour comprendre la société et ses individus dans leurs interactions. Cette approche est innovatrice à l'époque dans la sociologie américaine. Elle coïncide avec une crise sociologique majeure envers l'approche quantitative. La différence est que l'accent est mis sur l'acteur social comme influençant directement sa vie et la vie sociale en général de par son expérience et l'interaction qu'il a avec les autres acteurs sociaux.

Tout agent dans le système s'oriente vers lui-même et vers les autres et a, comme objet, une signification pour lui-même et pour les autres. Il est donc à la fois sujet et objet de connaissance, capable d'instrumenter et d'être instrumenté, de s'attacher et d'être objet d'attachement, d'évaluer et d'être évalué, d'interpréter des symboles et d'être lui-même symbole.<sup>129</sup>

On introduit donc une sociologie centrée sur l'individu qui étudie les influences humaines impalpables sans une étude de terrain. Le fossé se creuse ici entre les recherches quantitatives, les méthodes mesurables; les mathématiques et la recherche qualitative menée autour; par et pour l'individu. La concentration se fait sur l'acteur, ses perceptions et ses interactions avec son environnement. Il est actif et au centre du

---

<sup>128</sup> Chapoulié, J. M., Préface à, « Outsiders, Etudes de sociologie de la déviance », Becker Howard S Ed. Métailié, 1985 (1<sup>re</sup> édition 1963), p. 15.

<sup>129</sup> Joseph, Isaac, « Erving Goffman et la microsociologie », Paris, Presses universitaires de France, coll. Philosophies, 1998, p. 27.

changement social : « Il construit son univers de sens non à partir d'attributs psychologiques ou d'une perception extérieure, mais à travers une activité délibérée de donation de sens.<sup>130</sup> »

L'individu est, de plus, considéré comme agissant et capable de formuler sa propre réalité. L'homme est au centre de son monde social. Il n'est plus question de considérer une sociologie seulement par inculcation ou par reproduction des actes sociaux intériorisés par le système et ses institutions. L'homme est perçu ici comme acteur de sa vie et doté des outils sociaux utiles pour pouvoir évoluer dans la sphère sociale. Il interprète, s'adapte, s'oppose ou s'écarte. Il effectue donc un ajustement social constant face aux situations qu'il appréhende et n'est pas « aveugle » face à son environnement.

L'acteur n'est plus la marionnette d'un système social dont il ne possède nulle conscience. Doté d'une capacité réflexive, il est libre de ses décisions dans un contexte qui n'est pas sans l'influencer.<sup>131</sup>

Il en résulte que les individus sont sans cesse en réajustement social les uns envers les autres et donc en constante évolution. Ainsi pour David le Breton, « La société est un chantier sans fin, un processus qui se fait et se défait selon les significations et les débats que les acteurs mettent en branle.<sup>132</sup> ». Face aux autres, chacun a un ensemble de connaissances qu'il utilise pour appréhender le monde et ses acteurs. Cette vision symbolique est propre à l'interactionisme symbolique. Il

---

<sup>130</sup> Le Breton, David, *op. cit.*, p. 47.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 47.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 47.

tient compte de tous ces symboles verbaux et non-verbaux qui font qu'un individu est ce qu'il est :

L'interprétation est une notion clé de l'interactionnisme, elle fait de l'individu l'acteur de son existence et non plus un agent aux comportements régis de l'extérieur.<sup>133</sup>

Selon cette approche, l'homme sait s'ajuster en fonction de son monde, mais surtout en fonction de ceux à qui il fait face et toujours selon ses expériences propres. Il fait preuve d'empathie et, en se mettant à la place de l'autre, il saura quelle attitude adopter et réciproquement. Chaque attitude sociale a donc des répercussions sur les autres acteurs et c'est pourquoi les interactionnistes considèrent la société comme vivante et sans cesse en construction et déconstruction :

La société est un réseau d'innombrables acteurs à travers un tissu de sens et de valeurs plus ou moins partagées ou conflictuelles. Toute institution se réduit à une somme d'interactions. L'appréhension du social dans l'interactionnisme passe par la concrétude des relations interindividuelles.<sup>134</sup>

L'interaction est, pour simplifier, un rapport au monde, un ensemble d'ajustements (plus ou moins efficaces du fait des connaissances et mœurs différentes de chacun), de faces à faces, de prévisions et d'interprétations des actions de l'autre et de l'environnement. Howard Becker suggère dans son ouvrage *Outsiders, Etudes de sociologie de la déviance*, que le problème est alors de comprendre :

---

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 51.

[...] comment les gens parviennent à s'entendre sur une définition qui leur permet de mener à bien leurs tâches pratiques, qu'il s'agisse du maintien de l'ordre social, de la création et de l'expérience artistique ou de la production de la science et de l'utilisation de ses résultats.<sup>135</sup>

Le concept du « soi » que les interactionnistes développent se constitue face à ces normes et valeurs prégnantes dans la société que chacun adopte sans toujours s'en rendre compte. Ce sont ces règles qui régissent nos interactions et influencent donc directement nos attitudes et constituent ce « soi » propre à chacun.

Les méthodologies privilégiées de l'interactionnisme sont les observations in-situ des acteurs comme l'observation participative ou non avec prise de notes, l'étude des monographies produites par les acteurs observés ou le groupe, et l'entrevue. Certains sociologues opposent quelques réticences quant à la méthode utilisée par le courant de l'interactionnisme symbolique ne la trouvant pas assez rigoureuse. Le courant fonctionnaliste des Universités de Columbia ou encore de Harvard lui opposent notamment les enquêtes par questionnaire ainsi que le traitement des statistiques. Le plus grand reproche qui leur est formulé est de trop faire de subjectivisation et surtout de ne pas être assez rigoureux pour pouvoir tirer de leurs observations des analyses probantes pour pouvoir apporter des conclusions concrètes. Les chercheurs de l'interactionnisme symbolique opposent à ces critiques le fait de la légitimité de leur méthode et du sérieux qu'elles dégagent. H. Becker qualifie alors ces théories de l'interactionnisme de « corrosives envers les modes de pensée conventionnels et les institutions établies. Il précise que pour « ceux qui approuvent les institutions

---

<sup>135</sup> Becker Howard S. « Outsiders: études de sociologie de la déviance », Ed. Métailié, 1985, p. 243.

existantes n'apprécient pas la manière dont les théories interactionnistes mettent en question leurs postulats et leur légitimité [...]»<sup>136</sup>

La recherche n'est pas le résultat de la subjectivité de l'auteur ou d'un hasard quelconque. J.M. Chapoulie justifie ainsi :

Un des mérites des études interactionnistes est, au contraire, de traiter ces problèmes en pratique, en reconnaissant qu'ils ne peuvent jamais être que partiellement et provisoirement résolus, par l'élaboration progressive de catégories d'analyse et par la réflexion sur le rapport du chercheur à son sujet.<sup>137</sup>

H. Becker défend encore l'unité et la légitimité de l'interactionnisme :

Nous étudions tous les acteurs de ces drames moraux, les accusateurs comme les accusés, sans soustraire à nos enquêtes, par respect des conventions sociales, aucun individu, aussi honorable et haut placé soit-il.<sup>138</sup>

Ce courant de pensée se complète par une autre approche centrée sur l'acteur, son contexte et ses particularités : l'ethnométhodologie.

### 2.1.2 L'ethnométhodologie

L'interactionnisme symbolique est très influencé par l'ethnométhodologie car ces deux courants de pensée découlent de la même approche et s'entrecroisent pour mieux se compléter. Selon David Le Breton : « L'ethnométhodologie est une version

---

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 222.

<sup>137</sup> Chapoulie, J. M., *op. cit.*, p. 20.

<sup>138</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 231.

radicale de l'interactionnisme même si elle refuse l'interprétation du monde au profit de sa description.<sup>139</sup>»

Selon Madeleine Grawitz, c'est une orientation plus qu'une doctrine<sup>140</sup>. Elle cherche à comprendre in-situ les façons dont les acteurs font pour tisser, ajuster et négocier leurs interactions avec autrui. Elle est la part qui évalue ce comportement. Ainsi : « L'ethnométhodologie est l'étude des connaissances et des activités pratiques de la vie ordinaire des individus dans leurs interactions et leur rapport à la société.<sup>141</sup> ». L'ethnométhodologie est, comme l'interactionnisme symbolique, une approche qui a pris toute son ampleur dans les années 60 surtout avec, avant tout, la réaction à une approche explicative et quantitative des travaux de H. Garfinkel en Californie:

Elle traduit le souci de discerner comment s'effectue la permanente re-création sociale du monde en collant aux raisons des acteurs et en identifiant les manières à travers lesquelles ils pensent communément le monde.<sup>142</sup>

Pour l'ethnométhodologie, l'essentiel est de savoir comment le social est produit et comment les acteurs interagissent pour créer cette réalité sociale. Les méthodologies appréciées de cette approche sont l'étude par observation directe avec

---

<sup>139</sup> Le Breton, David, *op. cit.*, p. 141.

<sup>140</sup> Grawitz, Madeleine, « Méthodes des sciences sociales », Montréal Université du Québec A Montréal, 2001, p. 138.

<sup>141</sup> Le Breton, David, *op. cit.*, p. 143.

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 141.

la mise en avant de la prise de note et l'approche plus précise des acteurs par le biais d'entrevues diverses. Selon Madeleine Grawitz : « L'ethnométhodologie influence la sociologie en opposant aux critiques théoriques l'intérêt de ses recherches sur le terrain.<sup>143</sup>»

Il s'agit alors de décrire le monde et non de le transformer : « [...] l'ethnométhodologie réhabilite le discours profane, les compétences des membres et leurs capacités pratiques et réflexives.<sup>144</sup>». L'ethnométhodologie est donc un apport primordial dans l'approche interactionniste. Elle apporte un moyen d'aller plus en profondeur dans la compréhension des actions et des interactions des individus dans leur contexte social naturel. Ces deux approches se rejoignent pour mettre en avant l'acteur dans son propre contexte et ses interprétations du monde en général.

Même si quelques différences se dessinent entre ces deux courants, ils se complètent donc pour comprendre l'acteur et les actions sociales. Ainsi, même si notre recherche s'inscrit dans la tradition de l'interactionnisme symbolique, elle profite également des influences de l'ethnométhodologie par sa volonté de décrire le monde tel qu'il est et surtout par les acteurs eux-mêmes.

De ces deux approches et surtout l'interactionnisme symbolique, dépend plus précisément le contexte sociologique dont nous nous inspirons ici pour notre recherche : la tradition sociologique de l'École de Chicago.

---

<sup>143</sup> Grawitz, Madeleine, *op. cit.*, p. 138.

<sup>144</sup> Le Breton, David, *op. cit.*, p. 146.

## 2.2 L'École de Chicago

L'École de Chicago est une expression née de l'imagination de Luther Bernard en 1930 pour désigner l'une des écoles de sociologie : celle de l'Université de Chicago. Nous pourrions d'ailleurs qualifier cette école, d'école de « pensées » et non de « pensée », car celle-ci est l'aboutissement de divers apports méthodologiques et sociologiques formant un même courant. L'unité et l'influence de cette école sont incontestables et ont fortement marqué la sociologie américaine. Rappelons que ce courant de pensée est le fruit d'un contexte socio-économique précis. A l'époque, la ville de Chicago, comme bon nombre d'autres grandes villes américaines, est sujette à un accroissement fulgurant de la population. En effet, Alain Coulon nous explique :

La bourgade qui comptait 4.470 habitants lors du recensement de 1840 et qui représentait alors la frontière de l'ouest des Etats-Unis, en comptait 1.100.000 cinquante ans plus tard, en 1890 et en comptera près de 3.500.000 en 1930 <sup>145</sup>

La ville de Chicago au début du 20<sup>e</sup> siècle est, de plus, confrontée à une multitude de difficultés du fait de l'arrivée massive de groupes ethniques différents. En 1900, la ville est déjà constituée pour moitié d'ethnies étrangères comme des Irlandais, des Polonais, des Allemands, des Tchèques, des Italiens, etc. et cela entraîne certains problèmes culturels.

Ce contexte social mouvant entraîne alors la hausse de la délinquance ; la naissance de gangs, la hausse de la criminalité, etc. Tout en se construisant, Chicago se retrouve alors confrontée à de graves problèmes d'urbanisme qu'elle doit résoudre d'urgence. De ce contexte, naissent des questions qui seront la base des recherches

---

<sup>145</sup> Coulon, Alain, « L'École de Chicago », Presses Universitaires de France, Coll. *Que-sais-je?* 4<sup>e</sup> éd., Paris, 2002, p. 5.

sociologiques de l'Université de Chicago dès 1892 à sa fondation<sup>146</sup>. Ainsi, les chercheurs abordent les problèmes que soulève la diversité ethnique<sup>147</sup>; les problèmes liés à l'immigration<sup>148</sup>; l'urbanisme<sup>149</sup>; celui de la délinquance<sup>150</sup> et la déviance<sup>151</sup>. Pour traiter de ces obstacles, une méthodologie particulière est adoptée : celle de l'empirisme qualitatif. Pour comprendre, il faut aller voir par soi-même et mettre de côté questionnaires et statistiques pourtant très usités à l'époque.

La mise en place de l'École de Chicago s'est effectuée sur deux générations. La première génération dessine les prémises de cette école avec notamment Small qui est un des précurseurs qui insiste sur cette recherche de terrain et son objectivité auprès de ses étudiants. Soucieux du contexte et de ses richesses fondamentales, il pense dès lors la ville de Chicago et ses structures sociales comme un objet et un terrain de recherche à part entière.

---

<sup>146</sup> *Ibid.*, p. 23-75.

<sup>147</sup> Johnson, C. S., travaille sur la condition des noirs à Chicago avec « The negro in Chicago : A study of a Race Riot in 1919 », Chicago, University of Chicago Press, 1922, 672p.

<sup>148</sup> Thomas, W., Znaniecki, F., « The Polish peasant in Europe and America », Boston, Badger, 5 vol., 1918, 2e Ed. 1927, New-York, Knopf, 2 vol., 2232p.

<sup>149</sup> Park, R., Burgess, E., Mckenzie R., « The city, Suggestions for Investigation of Human Behavior in the Urban Environment », Chicago, University of Chicago Press, 1967, (1ère ed. 1925), 240p.

<sup>150</sup> Thrasher, F. M., « The Gang. A study of 1313 Gangs in Chicago », Chicago, University of Chicago Press, 1963 2e Ed. abrégée, (1ère ed. 1927), 388p. ou encore Shaw C., Zorbaugh H., McKay H., Cottrell L., « Delinquency Areas », Chicago, University of Chicago Press, 1929, 214p.

<sup>151</sup> Becker, H. S., *op. cit.*, 247p. ou encore Anderson N. « The Hobo : The Sociology of the homeless Man », Chicago, University of Chicago Press, 1923, 302p.

Cette première génération s'inspire de l'approche humaniste centrée sur l'acteur d'un point de vue philosophique avec les apports de Dewey et le pragmatisme qu'il enseigne à Chicago. Selon le pragmatisme : « L'activité humaine doit être considérée sous l'angle de 3 dimensions, qui ne sont pas séparables : biologique, psychologique et éthique.<sup>152</sup> ». Park, Hughes, Simmel ou encore Mead, apportent, eux, une vision plus empirique de recherche. Se posent alors les jalons des recherches sociologiques qui engendrent le courant de l'interactionnisme symbolique repris par la deuxième génération et qui marque la place prépondérante de la sociologie de Chicago. Ainsi, des années 1930 à 1940, ce courant sociologique voit apparaître les recherches de H. Blumer, E. C. Hughes ou encore R. Redfield, etc. Ils pensent la société en tant qu'action collective. Ils étudient les interactions des acteurs sociaux avec leur univers symbolique de référence surtout par l'observation généralement participante, que J.M. Chapoulie qualifie de « seule méthode capable de saisir l'ensemble du processus par lequel les individus se constituent.<sup>153</sup> »

Cette deuxième génération d'inspiration interactionniste donne le jour à ce que l'on appelle la « deuxième École de Chicago » dès 1950 avec notamment les recherches novatrices inscrites dans le cadre de la sociologie de la déviance de Lemert, Cicourel, Goffman, Becker et bien d'autres.

---

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>153</sup> Chapoulie, J. M., *op. cit.*, p. 16.

### 2.3. La déviance

C'est dans le domaine de la déviance que l'influence de l'interactionnisme symbolique se retrouve la plus marquante. Il s'interroge non plus sur la délinquance comme les premières recherches sociologiques, mais à la déviance. Elle devient un objet de recherche et non plus une donnée évidente. Les théories des différents courants sociologiques s'étaient intéressées tout d'abord à des concepts tels que l'anomie ou la désorganisation sociale pour aboutir alors à des notions orientées autour du concept de la désignation.

Jusqu'au début des années 60, les études sur la déviance s'attardaient uniquement sur le milieu social du déviant et sur sa personnalité; ainsi l'approche écologique de l'École de Chicago expliquait la déviance à partir de la désorganisation sociale; le courant culturaliste, quant à lui, mettait en évidence l'existence de sous-cultures délinquantes; et enfin, la perspective fonctionnaliste empruntait le concept d'anomie pour expliquer le phénomène. Les recherches sur la déviance de l'époque étaient, de plus, axées sur des recherches en criminologie essayant de trouver les raisons et les caractéristiques des comportements déviants dans un milieu social et s'appuyant sur des études au point de vue institutionnel chargées du traitement de la délinquance.<sup>154</sup>

Dans le dictionnaire, la déviance désigne « [...] les comportements (individuels ou collectifs) qui, s'écartant de la norme, créent des dysfonctionnements et donnent lieu à une sanction.<sup>155</sup> ». La déviance, n'est pas inhérente à un acte ou un individu

---

<sup>154</sup> Voir Chapoulie, J. M., Préface à, « Outsiders : Études de sociologie de la déviance », p 13.

<sup>155</sup> « Dictionnaire de sociologie »; sous la direction de Gilles Ferréol, Philippe Cauche; J-Marie Duprez; Nicole Gadrey ; Michel Simon, Collection Cursus ; Armand Colin/ Masson, Paris, 1991-1995, p. 59.

mais devient une désignation sociale, une catégorisation sociale équivoque et naturalisant les faits sociaux. On constate ici le besoin de la société de catégoriser, ranger ses semblables :

La société établit des procédés servant à répartir en catégories les personnes et les contingents d'attributs qu'elle estime ordinaires et naturels chez les membres de chacune de ces catégories.<sup>156</sup>

La déviance est un concept complexe qui revêt plusieurs aspects. En effet, celui-ci est subjectif, contextuel et historique. La déviance s'inscrit donc dans un contexte multiple où l'individu, la norme et la société sont en cause. Ainsi, pour être déviant, il faut tout d'abord, que l'on ait non seulement transgressé une norme mais il faut aussi, que la société juge l'individu par le biais de ces mêmes normes établies. Elle lui inflige alors une sanction en fonction de la norme transgressée. Un individu peut donc recevoir un jugement pénal en fonction des lois ou bien moral en fonction de la « bienséance » et de la moralité sociale. La sanction morale peut même parfois impliquer plus d'exclusion et de séquelles sur l'individu.

D'après Howard Becker: « Les groupes sociaux créent la déviance en instituant des normes dont la transgression constitue la déviance.<sup>157</sup> ». Cependant, le concept de déviance va même au-delà du rapport transgression-sanction. Il faut préciser qu'elle peut être de différentes natures. Ainsi, malgré leur nature radicalement différente, refuser une priorité, tuer, voler, s'habiller bizarrement, boire ou se droguer, sont tous

---

<sup>156</sup> Goffman, Erving, « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps », trad. Fr., Paris, Ed. Minit, 1975, (1<sup>re</sup> éd. 1963), p. 11.

<sup>157</sup> Becker Howard S., *op. cit.*, p. 32.

des comportements déviants. Ils ne le sont que parce que quelqu'un les considère comme déviant. La qualification de la déviance est purement subjective et peut différer d'un individu à l'autre, d'un groupe social à l'autre. Il est aussi fonction du contexte historique. Par exemple, une femme divorcée dans les années 1950 était une situation rare et très mal vue. Cette situation étant rentrée dans les mœurs, elle se retrouve beaucoup plus et a moins cette connotation négative. Selon Laurent Mucchielli, les comportements déviants sont :

[...] condamnés par différentes normes sociales, reconnues ou pas par le droit, partagés à des degrés divers dans les différents groupes sociaux qui composent une société d'un moment donné de son histoire.<sup>158</sup>

Il faut alors considérer la mouvance des normes et l'évolution des mentalités et des réalités sociales pour comprendre la déviance.

L'évolution des sociétés modernes conduit à pénaliser des comportements jadis tolérés voire considérés comme normaux ; certaines formes de corruption, certaines formes d'atteintes à l'environnement (chasse, pollution automobile, pollution agricole), certaines formes de violences « morales » (le harcèlement sexuel simplement oral, le propos raciste..) [...] <sup>159</sup>

Une vague très importante de sociologues tels, par exemple, Frank Tannenbaum, John Kitsuse, Kai Erikson, Edwin Lemer et Howard Becker apporte cette dimension entière à l'étude de la déviance en abordant non seulement ceux qui effectuent la transgression de la norme mais surtout la qualification et l'application d'une sanction par d'autres. Ces sociologues sont regroupés malgré eux sous la bannière des

---

<sup>158</sup> Mucchielli, Laurent, « La déviance : normes, transgression et stigmatisation », Sciences Humaines, n°99, 1999, p. 20.

<sup>159</sup> *Ibid.*, p. 22.

« *labelling theorists* ». <sup>160</sup> Selon Howard Becker : « [...] les causes de la déviance se trouveraient dans la situation sociale du déviant ou dans les « facteurs sociaux » qui sont à l'origine de son action. <sup>161</sup> »

La déviance est donc le fait d'une question de point de vue. En effet, chaque groupe social a ses normes auxquelles chacun se réfère mais qui ne sont pas toujours le fait d'un consensus. C'est pour cela que des gens sont « condamnés » dans des circonstances particulières par certains et non par d'autres.

Une société comporte plusieurs groupes, chacun avec son propre système de normes, et les individus appartiennent simultanément à plusieurs groupes. Une personne peut transgresser les normes d'un groupe par une sanction qui est conforme à celles d'un autre groupe. <sup>162</sup>

La déviance se caractérise donc par l'interaction entre les membres d'une même société. Elle est le résultat d'une sanction non forcément voulue sur un individu qui sera étiqueté comme déviant. C'est à cet aspect que les sociologues de l'École de Chicago se sont intéressés et notamment Erving Goffman et Howard Becker (de même que Aaron Cicourel et Harold Garfinkel avec une approche plus ethnométhodologie).

---

<sup>160</sup> Cette expression est traduite en 1985 par le vocable de « théorie de l'étiquetage » dans la version française de « *Outsiders* » de Howard Becker.

<sup>161</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 32.

<sup>162</sup> *Ibid.*, p 32.

Dès la fin des années 1960, les théories interactionnistes sont devenues une des sources principales d'inspiration pour les recherches sur la déviance, toujours très nombreuses aux Etats-Unis.<sup>163</sup>

Nous nous intéressons ici à des recherches développées par ces deux principaux auteurs s'inscrivant dans les études sur la déviance à savoir la théorie de la stigmatisation de Erving Goffman et les recherches sur l'étiquetage social de Howard Becker.

### 2.3.1 Erving Goffman

Sociologue canadien, Erving Goffman est né en 1922 en Alberta de parents immigrés Ukrainiens. En septembre 1945 il intègre l'Université de Chicago au département de sociologie. Sa recherche est basée sur les interactions que chaque individu connaît dans sa vie en général. Les éléments de la vie quotidienne qui apparaissent les plus simples sont, selon lui, les plus riches sociologiquement parlant. Il observe donc le quotidien des acteurs sociaux dans ce qu'il nomme leur « arène symbolique », leur environnement personnel en quelque sorte. Isaac Joseph nous précise :

Le réel est une situation invitante excessive dans ses ressources et ses significations, qui nous apprend à cerner nos engagements, à fabriquer les contours et les strates de notre expérience.<sup>164</sup>

---

<sup>163</sup> Chapoulie, J. M., *op. cit.*, p. 14.

<sup>164</sup> Isaac, Joseph, *op. cit.*, p. 121.

Goffman étudie sans prétention les rites d'interactions sociales en empruntant à divers sociologues sans revendiquer aucune appartenance fixe. Selon Jean-Manuel De Queiroz, sa sociologie doit être : « [...] intégrée à un mouvement plus vaste. Dans le meilleur des cas, ce mouvement sera désigné comme « interactionnisme symbolique [...] »<sup>165</sup>.

C'est dans l'étude de l'individu que Goffman inscrit son travail de recherche : Je ne m'occupe pas de la structure de la vie sociale, mais de la structure de l'expérience individuelle de la vie sociale <sup>166</sup>. Il s'inscrit alors presque malgré lui dans l'approche de l'interactionnisme symbolique. En effet, ce dernier affirme qu'il n'aime guère cette association. Selon David Le Breton : « Pour Erving Goffman, [...] qui récuse le terme, l'interactionnisme symbolique n'est qu'une étiquette ayant réussi à s'imposer.<sup>167</sup> ». Goffman n'impose en rien ses théories et se veut être un homme à penser et à chercher. Remis en cause pour son objectivité il répond ironiquement :

Au lieu de généraliser absolument ou statistiquement, j'affirmerai qu'une pratique donnée a cours parmi un ensemble d'individus « habituellement » ou

---

<sup>165</sup> De Queiroz, Jean-Manuel, « Erving Goffman et les institutions totales », sous la direction de Charles Amourous et Alain Blanc ; avec la participation de Gisèle Peuchlestrade, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 11-24, p. 12.

<sup>166</sup> Goffman, Erving, « Les cadres de l'expérience », trad., Paris, Ed. Minit, 1991, (1<sup>re</sup> éd. 1974), p. 22.

<sup>167</sup> Le Breton, David, *op. cit.*, p. 45.

« souvent » ou « occasionnellement ». Ainsi, je me permets de manquer de faits établis tout en faignant la précision. »<sup>168</sup>

Il offre une œuvre variée sur les relations sociales en écrivant notamment sur des thèmes comme les institutions totales et asilaires, les cadres sociaux interprétatifs, les rites d'interaction, la fonction de la face et des rôles... Nous nous intéressons plus précisément à sa théorie de la stigmatisation.

### 2.3.1.1 La stigmatisation

Dans son œuvre *Stigmates: les usages sociaux des handicaps*<sup>169</sup>, Goffman consacre sa recherche à la stigmatisation et à l'interactionnisme. Il réfléchit sur ce qu'il nomme « l'information sociale »; information que l'individu transmet directement à propos de lui-même »<sup>170</sup> Pour lui, le stigmaté correspond à toute caractéristique propre à l'individu qui, si elle est connue, le discrédite avec un sentiment de disgrâce aux yeux des autres en diminuant son statut social. Son but est le suivant :

Dans ce livre, j'entends examiner en particulier comment les non-spécialistes traitent du stigmaté [...] Il s'agit donc de s'exercer à distinguer les données sur le stigmaté des faits contigus, de montrer comment il est possible de décrire

---

<sup>168</sup> Goffman, Erving, « La mise en scène de la vie quotidienne : Les relations en public », V.2, coll. *Le sens commun*, Paris : Éditions de Minuit, 1973, p. 15.

<sup>169</sup> Goffman, Erving, « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps », trad. Fr., Paris, Ed. Minuit, 1975, (1<sup>re</sup> éd. 1963), 176p.

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 8.

économiquement un tel matériel dans les limites d'un schéma conceptuel unique, enfin d'éclaircir la relation entre le stigmaté et le problème de la déviance.<sup>171</sup>

Il distingue trois grandes catégories de stigmatés<sup>172</sup>: les stigmatés corporels ou « monstruosité du corps » (handicaps physiques, troubles de la vision, défauts du visage ou du corps, etc.); les stigmatés tenant à la personnalité et/ou au passé de l'individu dits « tares du caractère » (troubles de caractère, antécédents psychiatriques, alcoolisme, etc.) et enfin les stigmatés « tribaux » qui correspondent à l'appartenance ethnique, la religion ou à la nationalité et peuvent être transmis de génération en génération.

Goffman différencie aussi les « stigmatisés » des « normaux » (ces qualifications sont données sans jugement et par simplification de vocabulaire). Il nous dit que les normaux posent sur les stigmatisés un jugement de discrédit qui les marque d'un stigmaté en leur attribuant une identité « virtuelle » (ce qu'il n'est que par jugement de l'autre) qui dégrade leur identité « réelle »<sup>173</sup> (ce qu'il est réellement).

Les stigmatés peuvent donc être visibles (infirmité, couleur de peau...) l'individu est alors dit « discrédité » et son problème est de contrôler correctement l'interaction troublée par l'existence de ce stigmaté. Le stigmaté peut tout aussi être invisible (avoir été délinquant, etc.) l'individu est alors « discréditable » et son problème devient celui du contrôle de l'information à propos de son stigmaté pour que celui-ci reste inconnu.

---

<sup>171</sup> *Ibid.*, p. 7.

<sup>172</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>173</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 12.

Le stigmatisé doit régler ses relations avec plusieurs groupes selon Goffman, le groupe des stigmatisés, l'extérieur et le groupe des normaux qui sont proches de lui (comme sa famille par exemple). Au bout du compte, la relation du stigmatisé avec le groupe est ambivalente: il lui est impossible de rejoindre totalement le monde des normaux et impossible aussi de le réfuter entièrement. La vie sociale résulte d'un équilibre précaire entre l'intériorisation et l'extériorisation, équilibre fragile que chaque groupe essaye de trouver en se positionnant par rapport à la stigmatisation dont il fait l'objet.

La stigmatisation est le résultat de l'apposition d'étiquettes sociales par le biais des normes insufflées par la société, qu'elles soient officielles (comme les lois) ou non (comme le jugement personnel). Ainsi, que cela soit justifié ou non, la stigmatisation opère une mise à l'écart de l'individu ou du groupe d'individus incriminé. Goffman définit son concept ainsi :

La notion implique moins l'existence d'un ensemble d'individus concrets séparables en deux colonnes, les stigmatisés et les normaux, que l'action d'un processus social omniprésent qui amène chacun à tenir les deux rôles [...] Le normal et le stigmatisé ne sont pas des personnes mais des points de vue. Ces points de vue sont socialement produits lors des contacts mixtes, en vertu des normes insatisfaites qui influent sur la rencontre.<sup>174</sup>

S'il y a des stigmates plus graves que d'autres il apparaît que tous les individus sont porteurs d'un stigmaté. Tout individu est alors un stigmatisé en puissance, et à ce titre, tout un chacun peut être un stigmatisé dans une relation sociale. La stigmatisation n'est que le résultat du jugement d'autrui et n'existe que par ce

---

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 160-161.

processus. Certains individus se retrouvent ainsi exclus socialement par ce phénomène sans pouvoir l'expliquer ou défendre leur position.

Même si Goffman n'aime pas utiliser le terme de « déviant » car trop globalisant, préférant les termes de « dévieur » et de « déviation »<sup>175</sup>, il rejoint ainsi par ses observations et ses recherches sur les catégorisations par le stigmate celles sur le phénomène de l'étiquetage et de la déviance développés par Howard Becker.

### 2.3.2 Howard S. Becker

Howard Becker, né en 1928, est un sociologue américain de l'École de Chicago. Ancien élève de E. Hughes, il est considéré comme un distingué représentant de l'interactionnisme symbolique. L'objectif de Becker, dans son analyse de la déviance, est d'analyser l'ensemble des relations qu'entretiennent toutes les parties impliquées de près ou de loin dans les faits de la déviance. Il est l'un des fondateurs de ce que l'on appelle dès 1961 le courant des « *labelling theorists* », qu'il qualifie personnellement « d'expression malheureuse ». Notre cadre théorique est influencé par les études effectuées par Howard Becker dans le cadre de son ouvrage *Outsiders, Études de sociologie de la déviance*<sup>176</sup>. Comme J. M. Chapoulie nous le précise, pour Becker : « Sont qualifiés de déviants les comportements qui transgressent des normes acceptées par tel groupe social ou par telle institution »<sup>177</sup>.

---

<sup>175</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 163.

<sup>176</sup> Becker Howard S., *op. cit.*, p. 247.

<sup>177</sup> Chapoulie, J. M., *op. cit.*, p. 9.

Cette recherche de Becker constitue une étape importante du développement de la sociologie de la déviance, puisqu'elle vient en prolongation des études faites auparavant sur la délinquance. Becker pose le problème de la façon suivante : comment les groupes sociaux et la société créent de la déviance ? L'auteur retient trois hypothèses principales en réponse à cette question de départ. Tout d'abord, les groupes sociaux créent la déviance par l'imposition de normes dont la transgression constitue la déviance. De plus, le caractère déviant ou non d'un acte dépend de la manière dont les autres réagissent. La déviance est donc le résultat de l'interaction entre la personne qui commet l'acte et celles qui réagissent à cet acte. Enfin, les normes créées, loin d'être unanimement acceptées, font l'objet de désaccords et de conflits, parce-qu'elles relèvent de processus de rapports de force à l'intérieur de la société. Pour mieux comprendre la théorie de la déviance Becker, voici un schéma extrait de son ouvrage qui résume les influences qui forment les différentes déviances<sup>178</sup>:

	<i>Obéissant à la norme</i>	<i>Transgressant a norme</i>
<i>Perçu comme déviant</i>	accusé à tort	pleinement déviant
<i>Non perçu comme déviant</i>	Conforme	Secrètement déviant

Nous voyons donc bien ici qu'il y a une différence nette entre la réelle déviance punie par la loi, et la déviance perçue par la société et ses normes sociales. Nous nous intéressons ici à cette différence entre la déviance en tant que « groupe différent » et la déviance en tant que « groupe répréhensible et condamnable ».

---

<sup>178</sup> Becker, Howard, S., *op. cit.*, p. 43

Le processus décrit par Becker tout au long de son ouvrage est désigné comme « théorie de l'étiquetage ». Cependant, l'auteur s'oppose au fait que ses recherches soient désignées comme une théorie car il récuse cette façon unique d'expliquer la déviance, lui préférant les termes « d'opération » ou « d'exposé » pour finir par proposer sa propre qualification de « théorie interactionniste de la déviance » :

Je n'ai jamais considéré que mes premiers exposés ni ceux que je viens de citer méritaient d'être dénommés « théories », du moins au sens de théories complètement systématiques, ce qu'on leur reproche maintenant de *ne pas être*.<sup>179</sup>

Il est difficile de ne pas aborder ce concept comme une théorie, nous garderons cependant ce terme de théorie de l'étiquetage dans notre développement pour plus de facilité, tout en respectant la philosophie de l'auteur.

### 2.3.2.1 Analyse de la déviance et étiquetage

Grâce à Becker et à l'interactionnisme symbolique, l'élément constitutif de la déviance n'est plus le comportement en tant que tel du supposé déviant mais le fait que la société le qualifie comme tel. Celle-ci appose alors un label que l'auteur qualifie de phénomène d'étiquetage: « Le déviant est celui auquel cette étiquette a été appliquée avec succès »<sup>180</sup>. On analyse l'ensemble des relations de toutes les parties impliquées dans la déviance et surtout on part, ici, de l'expérience des déviants. Pour établir ses recherches, il a pu associer observation participante et entretiens semi-directifs dans des milieux divers des fumeurs de marijuana et des musiciens de Jazz.

---

<sup>179</sup> Becker Howard S., *op. cit.*, p.202.

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 33.

Pour l'auteur, si l'on veut étudier la déviance de la manière la plus objective possible, il faut prendre en compte aussi bien les «accusés» que les «accusateurs». Il précise donc le sens ou plutôt le double sens qu'il entend par le terme « *outsiders* ». Ce terme désigne à la fois pour l'auteur les situations où la norme est transgressée, et celles où on la fait appliquer. De là découle la position de recherche de l'auteur ainsi qu'une définition originale de la déviance puisqu'elle inclut la réaction d'autrui sur le phénomène :

Je considérerai la déviance comme le produit d'une transaction effectuée entre un groupe social et un individu qui, aux yeux du groupe, a transgressé une norme. Je m'intéresserai moins aux caractéristiques personnelles et sociales des déviants qu'au processus au terme duquel ils sont considérés comme étrangers au groupe, ainsi qu'à leurs réactions à ce jugement.<sup>181</sup>

Une autre étape de la recherche sur la déviance de Becker, consiste à étudier « les entrepreneurs de moral » qui, dans sa définition, sont au cœur du phénomène de l'étiquetage. Si personne ne se positionne en « donneur de leçon » comme nous pourrions dire, personne ne serait alors étiqueté comme déviant. L'étiquetage en tant que déviant pourrait alors être vu comme le fruit de la morale des uns sur la vie des autres :

Dans les chapitres précédents, nous avons étudié certaines caractéristiques générales des déviants ainsi que le processus par lequel ils sont désignés comme étranger à la société et en viennent eux-mêmes à se considérer comme tels [...]. Il est temps maintenant d'envisager l'autre terme de la relation, c'est-à-dire les gens qui élaborent et font appliquer les normes auxquelles ces déviants ne se conforment pas.<sup>182</sup>

---

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>182</sup> *Ibid.*, p.145.

Il cherche à savoir qui établit les normes, qui étiquette, et par quel processus on fait respecter les normes. Il retient alors deux types d'« entrepreneurs de morale »: ceux qui créent les normes et ceux qui les font appliquer. Les premiers cherchent à supprimer le « vice » en créant le plus de normes possibles; plus largement ils se donnent pour mission d'aider les autres à améliorer leur « statut » en élaborant des normes. Les seconds, une fois la norme élaborée et la loi créée, ont pour rôle de la faire appliquer.

Ce qui a débuté comme une campagne pour convaincre le monde de la nécessité morale d'une nouvelle norme devient finalement une organisation destinée à faire respecter celle-ci<sup>183</sup>

D'après Becker, la compréhension du comportement déviant passe par l'explication précise de chaque phase intermédiaire. Ainsi, chaque déviant possède, pour Becker, une « carrière » qui lui est propre au sein de son groupe. Becker propose donc un modèle original d'analyse qui rompt avec les études antérieures sur la déviance. A partir du concept de carrière de Hughes, (*Men and their Work*, New-York, 1958), il construit un modèle d'analyse de la déviance. Il prend en compte les changements dans le temps du comportement déviant :

En réalité toutes les causes n'agissent pas au même moment : il nous faut donc un modèle qui prenne en compte le fait que les modes de comportements se développent selon une séquence ordonnée.<sup>184</sup>

---

<sup>183</sup> *Ibid.*, p. 179.

<sup>184</sup> *Ibid.*, p. 46.

Pour faire partie intégrante d'un groupe, il faut passer par ces étapes. Il développe donc dans ce contexte, les concepts de culture, de sous-culture et de groupe de déviants.

Becker a montré tout au long de sa recherche, que la déviance est toujours le résultat des réactions et des initiatives d'autrui et l'appuie dans ses recherches sur le concept de l'étiquetage. Le problème est, pour lui, « entre autorité et pouvoir.<sup>185</sup> » :

Ce que je veux dire c'est que les groupes sociaux créent la déviance en instituant les normes dont la transgression constitue la déviance, en appliquant ces normes à certains individus et en les étiquetant comme des déviants.<sup>186</sup>

En résumé, la société crée de la déviance à la fois en réagissant aux transgressions, et en instituant des normes dont le non-respect entraîne un phénomène de déviance et donc l'étiquetage d'un individu. Becker souligne alors que sans les réactions d'autrui sur la transgression et sans les initiatives destinées à instaurer des normes, la déviance n'existerait pas.

---

<sup>185</sup> le Breton, David, *op. cit.* p. 47.

<sup>186</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 32-33.

## CHAPITRE III

### LE CADRE METHODOLOGIQUE

Nous avons pu voir dans le chapitre précédent que notre recherche s'inscrit dans un cadre théorique déterminé. Celui-ci implique un cadre méthodologique précis qui découle des écoles de pensée énoncées que nous nous proposons de suivre ici. Notre méthode de recherche est donc induite de ce cadre théorique qui s'inscrit directement dans la tradition de l'empirisme de l'Ecole de Chicago et plus précisément de l'interactionnisme symbolique. Le chapitre qui suit s'articule autour de deux méthodes d'enquête de terrain: l'observation participante et l'entrevue.

#### 3.1 Le choix de la méthodologie

Notre recherche s'inscrit dans une optique de réflexion centrée sur nos deux questions centrales. Il ne s'agit pas pour nous de valider une hypothèse à proprement dit à partir de méthodologies quantitatives mais à soumettre et considérer ces questions qui nous amènent à analyser les mécanismes de la déviance, de la stigmatisation et de l'étiquetage social qu'elle entraîne. Après l'analyse de celles-ci, nos recherches nous permettront peut-être de produire des hypothèses sur la façon dont la stigmatisation s'installe et perdure. La nature de notre recherche est axée sur une méthodologie globale, centrée sur l'individu et l'analyse de ses comportements et opinions propres. Notre recherche n'est pas fonction d'une représentation systématique de la population et de son opinion envers les joueurs et les jeux mais

elle est suffisamment indicative pour avoir une idée globale de la perception des interrogés sur notre sujet et du milieu observé. Notre choix méthodologique s'est donc arrêté sur la méthodologie qualitative qui nous permet de saisir au mieux les réflexions personnelles des joueurs et des non-joueurs et d'observer, sans intermédiaire, le milieu dans lequel les joueurs évoluent.

### 3.1.1 La méthodologie qualitative

Rappelons nos deux questions principales de recherche à savoir dans un premier temps : les joueurs ne sont-ils pas des personnes comme les autres et étiquetés comme déviants à tort, puis ceux-ci ne sont-ils pas victimes d'un processus de stigmatisation et d'étiquetage qui serait le résultat de certaines pressions sociales qu'entretiennent la société et les groupes sociaux qui la composent. Nous souhaitons convenir du fait que notre but ici n'est pas de montrer s'il faut être pour ou contre le jeu de rôle mais d'aller au-delà de la simple considération manichéenne et d'envisager les mécanismes qui font de cette communauté un groupe marginalisé et stigmatisé. Afin de répondre à ces hypothèses, notre choix s'est porté sur la méthodologie qualitative et ceci pour plusieurs raisons.

Comme nous l'avons préalablement vu, le cadre théorique que nous avons choisi s'inscrit dans une idéologie de l'homme en interaction avec son environnement. Ainsi, il est important d'étudier non seulement le sujet mais aussi son milieu : « Comprendre l'objet dans sa totalité [...], c'est là une des particularités des méthodes qualitatives. », comme le précise Pierrette Massé<sup>187</sup>. L'un complétant

---

<sup>187</sup>Massé, Pierrette avec la collab. de Bernard Vallée, « Méthodes de collecte et d'analyse de données en communication », Université du Québec A Montréal Télé-université, 1992 ; p.39.

l'autre, l'un expliquant l'autre. Pour David Le Breton, pour l'interactionnisme, « Ce sont les contextes qui commandent les significations. »<sup>188</sup>. Dans ce cadre méthodologique, il est donc nécessaire de prendre en compte, non seulement le sujet mais aussi dans une perspective plus globale, son contexte. Cette démarche est l'une des particularités de la méthodologie qualitative. En effet, elle a pour but de :

[...] comprendre le sens et la portée des gestes posés pas les acteurs sociaux et historiques. Cette compréhension implique de participer à la vie et à la culture des acteurs, de se mettre à leur place afin de comprendre comment et pourquoi ils ont agi de telle sorte, en recréant la situation et les conditions au sein desquelles se sont déroulées leurs actions.<sup>189</sup>

Ce type de méthodologie est adapté à la recherche sur les interactions communicationnelles et les mécanismes qui en découlent. Elle permet d'explorer en allant sur le terrain d'étude afin de pouvoir saisir les comportements des individus et de comprendre plus en profondeur les raisons de certains faits sociaux. Ainsi, selon Pierrette Massé.<sup>190</sup> « La force de telles méthodes découle de leur capacité à explorer et à mettre en lumière les mécanismes de fonctionnement sous-jacents aux conduites communicationnelles ». Pour elle « Une méthode qualitative semble donc plus appropriée pour comprendre les comportements qui suscitent l'émergence d'un réseau de communication informel.<sup>191</sup> »

---

<sup>188</sup>Le Breton, David ; « L'interactionnisme symbolique » ; Paris ; Presses Universitaires de France, coll Quadriga, 2004, p. 169.

<sup>189</sup>Mucchielli, Alex, « Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales », sous la direction de. 2e éd. mise à jour et augm., Paris, Armand Colin, 2004, p 71.

<sup>190</sup>Massé, Pierrette, *op. cit.*, p. 41.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p. 41

De plus, notre paradigme de base, le paradigme interprétatif, est le fondement de cette méthodologie. Celui-ci étudie non seulement le social comme le produit des interactions entre acteurs sociaux mais aussi comme résultant des actions de l'acteur lui-même. Il serait une composante à part entière de sa réalité sociale et chacun construirait, de par son existence et son interaction avec celle des autres, le monde social que nous connaissons. Ce paradigme prend donc en compte l'acteur comme étant actif dans sa vie. La méthodologie qualitative dans ce paradigme implique l'étude de l'acteur et de la vision qu'il a de la vie sociale. Elle prend en compte sa vision personnelle, émise dans ses propres mots. Ainsi, «Pour le paradigme interprétatif, l'étude des significations se concentre sur la façon dont les individus donnent un sens au monde à travers leurs comportements communicationnels.»<sup>192</sup>

Plus précisément, notre recherche s'inscrit dans la lignée de l'école de pensée de l'interactionnisme issu directement du paradigme interprétatif. Ce courant de pensée s'oppose en plusieurs points à la méthodologie quantitative :

Les outils quantitatifs sont peu utilisés par les interactionnistes car ils uniformisent les acteurs sous une forme contraire au souci de la singularité du sens qui anime leur démarche.<sup>193</sup>

Cette idéologie axe donc sa méthode sur l'homme et ses particularités. La généralisation est oubliée au profit de l'individu et de ses spécificités. Notre méthodologie applique l'approche empirique propre à ce cadre théorique. Celle-ci

---

<sup>192</sup>Laramée, Alain ; Vallée, Bernard, «La recherche en communication, éléments de méthodologie », Coll. Communication organisationnelle, Montréal, Presses de L'Université du Québec Télé Université, p. 71.

<sup>193</sup>Le Breton, David ; *op. cit.*, p. 169.

étudie les facteurs endogènes et exogènes. L'unité de base de l'analyse n'est pas seulement l'action individuelle mais l'interaction de plusieurs facteurs. Comme le suggère Raymond Boudon, le comportement humain n'est pas une simple réaction à l'environnement mais un processus interactif de construction de cet environnement.<sup>194</sup> Selon lui, les chercheurs en méthodologie qualitative recueillent :

[...] des données non tronquées par des concepts a priori, des définitions opérationnelles ou des échelles de mesure et de niveau ; dès lors, ils accroissent la validité de leurs données contrairement aux chercheurs quantitatifs plus axés sur la fidélité et la répliquabilité des recherches.<sup>195</sup>

Cette approche se veut naturaliste et inductive, elle a pour outil méthodologique principal l'observation. L'objectif est de décrire ces conduites « authentiques » afin d'observer les individus dans un contexte le plus naturel possible. Ainsi, dans le contexte de l'interactionnisme symbolique, selon David Le Breton :

Il convient de définir des méthodes qui s'inscrivent au plus proche des hommes et recueillent leurs modalités d'interprétation du monde, comment ils définissent les situations dont ils sont les auteurs<sup>196</sup>.

La méthodologie de l'interactionnisme implique le contact, la relation immédiate avec les auteurs : entretien, étude de cas, usage de lettres, de journaux intimes, documents publics, histoire de vie, observation participante surtout<sup>197</sup>.

---

<sup>194</sup>Boudon, Raymond, « Dictionnaire de la sociologie », Larousse, Paris, 1993, p. 126.

<sup>195</sup>Taylor, J.S. et Bogdan R., in Mucchielli Alex, *op. cit.*, p. 73.

<sup>196</sup>Le Breton, David, *op. cit.*, p. 171.

<sup>197</sup>*Ibid.*, p. 173.

Cette méthodologie se veut donc de terrain et approche ses sujets afin de mieux les comprendre et les analyser. Nous sommes conscients que la méthodologie qualitative revêt quelques objections quant à sa validité. Cependant, c'est par une combinaison de deux types d'enquête que nous avons choisi d'effectuer, que nous avons pu rester objective tout en nous fondant dans le contexte des jeux. D'une part par le fait de faire des observations et de nous obliger à prendre du recul le plus souvent possible principalement par la technique de la prise de notes, mais aussi par le fait de nous poser dans un deuxième temps en tant qu'interviewer et non plus en tant que joueuse impliquée.

### 3.1.2 Les techniques d'enquête

Pour notre recherche, nous articulons notre méthode en deux objectifs principaux complémentaires, outils privilégiés des méthodes qualitatives (que nous expliquerons plus loin). Nous avons dans un premier temps cherché dans le contexte général de la pratique du jeu, les justifications d'une telle image négative apposée aux joueurs. Grâce à une observation participante, nous avons expérimenté le jeu et son environnement, côtoyé des joueurs pour comprendre leur dynamique et observé leurs comportements.

Nous ne voulons pas ici effectuer une multitude d'observations sur plusieurs groupes pour faire un recueil du « joueur type » mais bien observer un groupe parmi d'autres. De par cette observation, combinée à des entrevues avec les joueurs, nous avons non seulement une idée objective sur cette pratique, mais aussi sur le point de vue des joueurs sur la stigmatisation dont ils font l'objet.

En complétant l'observation par les entrevues, nous souhaitons effectuer une méthodologie plus ciblée avec des non-joueurs afin d'avoir une vue générale de ce que pensent les gens des jeux et des joueurs. Ainsi les personnes interviewées doivent

pouvoir exprimer leur point de vue librement et nous donner un aperçu de l'opinion générale. Notre but étant de travailler en généralisation et non en classification. En d'autres termes, il n'est pas dans notre intention de savoir qui pense quoi, à quel âge ou encore à quel niveau de scolarité. Il est donc important de laisser les gens s'exprimer librement :

La description du monde est toujours une interprétation, non seulement du fait du regard de l'individu, mais aussi du fait de la langue qu'il emploie et des moyens avec lesquels il l'exprime.<sup>198</sup>

### 3.2 L'observation participante : définition et contexte

La technique d'enquête principale que nous avons choisi d'effectuer est celle de l'observation participante.

Celle-ci implique que l'observateur participe, c'est à dire qu'il soit accepté au point de s'intégrer dans le groupe, de se faire presque oublier en tant qu'observateur, mais en restant présent en tant qu'individu.<sup>199</sup>

Il y a deux approches en observation directe selon Benoît Gauthier<sup>200</sup>. Il y a d'abord l'approche « objective » dont la spécificité est de décrire de façon exhaustive ce que l'on observe. Il y a ensuite l'approche « participante » où le chercheur doit développer une familiarité par rapport à la situation. En effet, la spécificité de cette méthode est bien de se fondre dans le domaine étudié pour mieux en saisir les

---

<sup>198</sup>Cicourel, A., in Le Breton, David, *op. cit.*, p. 170.

<sup>199</sup>Grawitz, Madeleine, *op. cit.*, p. 773.

<sup>200</sup>Gauthier, Benoît, « Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données », [4e éd.], Sainte-Foy, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2003, p 230.

articulations et les spécificités. L'expression « observation participante » tend à désigner le travail de terrain dans son ensemble, depuis l'arrivée du chercheur sur le terrain, jusqu'au moment où, la recherche terminée, il quitte le milieu. Cette méthode de participation active nous apparaît la mieux appropriée à notre recherche car nous devons de nous impliquer pour pouvoir comprendre notre sujet mais aussi de pouvoir prendre assez de recul pour l'analyse :

L'avantage de l'observation participante est de pouvoir à sa guise jouer de la proximité et de la distance comme d'un outil pour mieux comprendre les interactions étudiées.<sup>201</sup>

Simultanément ses [le chercheur] méthodes d'observation lui procurent un supplément de regard renforcé par le fait qu'il est à la fois dehors et dedans et jouit ainsi d'une réserve personnelle, d'une distance propice.<sup>202</sup>

### 3.2.1 Introduction au champ de recherche

Nous l'avons déjà vu : pour vraiment comprendre le jeu il faut l'expérimenter. Par ce biais nous pouvons alors voir in-situ, ce que sont les jeux et comment ceux-ci se déroulent. Nous voulons adopter une attitude participative dans un domaine qui nous est inconnu. Plusieurs objectifs se dessinent alors : appréhender le jeu dans son contexte afin, dans un premier temps, de le connaître et de nous familiariser avec lui, puis dans un second temps, observer les joueurs pour étudier leur comportement en situation et noter les échanges et attitudes pertinents pour notre recherche.

---

<sup>201</sup> Le Breton, David ; *op. cit.*, p. 173.

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 173.

Avant de procéder à nos recherches sur le sujet, nous étions totalement néophyte dans le domaine des jeux. Quelques personnes pratiquant ce loisir nous en avait parlé sans vraiment rentrer dans des explications approfondies. Contrairement aux études déjà effectuées par des joueurs, nous nous sommes posés en tant que non initiée, souhaitant apporter un point de vue différent, une analyse extérieure. Howard Becker dit à ce propos :

Chaque sujet que nous abordons a déjà été étudié par une foule de gens ayant eu une multitude d'idées personnelles sur la question, et est en outre le domaine de gens qui habitent réellement ce monde, qui ont leur propre idée sur lui, ainsi que sur le sens qu'il faut donner aux objets et aux évènements qu'on observe. Ces experts par professions ou par appartenance à un groupe donné jouissent en général d'un monopole sur « leur » sujet, qui ne souffre aucun examen ni aucune remise en question. Les nouveaux venus sur un sujet donné peuvent facilement se laisser aller à adopter telles quelles les idées conventionnelles et les prémisses des travaux de leurs prédécesseurs.<sup>203</sup>

C'est par cela que nous sommes intéressés: avoir un point de vue extérieur de non-joueur et pouvoir le confronter à un point de vue interne en devenant joueur. Nous avons donc choisi l'observation participante comme axe central de notre recherche pour plusieurs raisons. Tout d'abord nous comptons par cette expérience comprendre ce qu'est le jeu de rôle et pouvoir ainsi saisir convenablement notre terrain et ce qu'il représente. Comme nous ne connaissons pas ce milieu, nous pensons pouvoir mieux saisir les enjeux de notre recherche en nous plongeant dans le milieu que nous comptons étudier.

---

<sup>203</sup>Becker Howard S. ; « Les ficelles du métier : comment conduire sa recherche en sciences sociales », traduction de l'anglais par Jacques Mailhos, révisée par Henri Peretz ; Paris ; La Découverte, 2002; p. 30.

Nous voulons aussi pouvoir saisir comment les joueurs sont perçus a priori puis a posteriori en nous constituant nous-même comme une source d'information, c'est à dire comme ayant une opinion avant expérience puis après expérience. Cette méthode (observation et prise de notes), permet de saisir les particularités de leur passe-temps ainsi que leurs codes spécifiques. Nous voulons, par cette méthode, comprendre les motivations des joueurs et tester leur ancrage au réel.

Nous réalisons que l'observation participante est hardie du fait même de notre implication dans le groupe à observer, mais nous pensons que c'est aussi en cela que réside l'attrait de cette expérience. Pour justifier notre choix méthodologique, nous nous appuyerons sur les mots de l'ethnologue Jeanne Favret-Saada. Nous sommes devenus un objet d'étude comme elle le fit dans son livre *Les mots, la mort, les sorts*<sup>204</sup>, une étude sur la sorcellerie du Bocage français. Pour elle, pour comprendre son sujet et son terrain, il faut s'y « laisser prendre ». L'essentiel d'un terrain et de ses protagonistes ne peut se saisir que dans l'immersion dans ce même terrain. La neutralité n'a plus alors aucune importance car ce n'est plus ce qui compte. Ce qui compte, c'est de se mettre à la place de l'autre pour le comprendre : « Prétendre tenir une position d'extériorité, c'est renoncer à connaître ce discours. »<sup>205</sup>

Le plus difficile dans cette méthodologie est de garder un certain recul pour ne pas faire trop d'empathie même si celle-ci est nécessaire dans les méthodologies qualitatives selon Pierrette Massée<sup>206</sup>, Il nous faut donc pouvoir rester objective. Si

---

<sup>204</sup>Favret-Saada Jeanne, Gallimard, Collection Folio/essais, Paris, 1977

<sup>205</sup>Favret-Saada Jeanne *op. cit.* p. 35.

<sup>206</sup>Massé, Pierrette, *op. cit.*; p. 40.

nous nous basons sur l'expérience de Jeanne Favret-Saada, c'est qu'elle fait de l'immersion dans son terrain une condition sinequanon de la compréhension de ce dernier, tout en gardant une analyse très poussée:

Non seulement il m'a été impossible d'éviter d'accepter de « participer » au discours indigène et de succomber aux tentations de la subjectivisation, mais c'est par leur moyen que j'ai élaboré l'essentiel de mon ethnographie.<sup>207</sup>

En conclusion, nous dirons que rien ne vaut l'expérience du milieu pour réussir à le saisir et que tout ce que nous pouvons lire ou entendre à propos de notre terrain et de ses acteurs n'est en fait que du « folklore », pour reprendre les mots de Jeanne Favret-Saada ou du moins tant que l'expérience n'est pas effectuée. Ainsi, cette observation nous permet de saisir de l'intérieur les attitudes inconscientes et même les communications non verbales qui en résultent pour comprendre si les jeux entraînent cette « coupure du réel » entre autre. Sans nous impliquer et en ne faisant qu'une observation nous ne pouvons pas saisir ce qu'est vraiment la sensation d'être un joueur et comprendre le sens du jeu.

Dans un deuxième temps, pour affiner notre observation, nous nous entretenons avec ces joueurs afin de compléter notre observation. Nous les interrogeons lors d'un entretien semi-directif d'une durée moyenne de 30 à 45 minutes sur leur point de vue sur les jeux et leurs impressions par rapport aux opinions extérieures afin de mieux saisir toute leur perception de l'ambiguïté qui plane autour de leur passion. Nous nous entretenons avec des interlocuteurs préalablement sélectionnés. Nous abordons le thème des jeux et de leur attrait, de la mauvaise réputation que les jeux et les

---

<sup>207</sup>Favret-Saada, Jeanne, *op. cit.* p. 38.

joueurs ont, de la cause présumée de tout ceci et enfin de leur point de vue sur ce que les gens pensent d'eux en général.

### 3.2.2. Le journal de bord

L'observation participante comporte plusieurs particularités. Pour Lofland

La participation par observation a ceci de différent avec la plupart des autres méthodologies de recherche qu'elle fusionne, récolte et analyse des données. Cette synthèse se produit quand on prend des notes sur le terrain.<sup>208</sup>

Cette prise de notes est essentielle pour le chercheur car celle-ci constitue l'historique, les archives de l'observation. Il pourra s'y reporter à tout moment pour approfondir ou rechercher un élément saillant.

Notre observation a donc pour support ce que l'on appelle le « carnet de bord » ou encore « journal de bord ». Nous y apposons chronologiquement des notes sur les impressions, les observations et les étonnements. Nous alimentons ce carnet au cours de nos différentes observations car : « Les notes prises sur le terrain consistent généralement dans une description directe des sujets, des évènements, des milieux et des comportements »<sup>209</sup>.

---

<sup>208</sup>Lofland, in « Les méthodes de recherche en sciences sociales »; Sellitz, Claire ; Wrightsman, Lawrence S. ; Cook, Stuart Wellford ; Trad. Par Daniel Bélanger; Montréal, Holt, Rinehart et Winston, 1977, p 267.

<sup>209</sup>Sellitz, Claire, Wrightsman, Lawrence S., Cook, Stuart Wellford, *Ibid.*, p. 269.

Afin de garder le plus de dynamisme dans notre observation, nous choisissons de ne pas reporter toutes les notes directement au moment d'un fait observé surtout au début, afin de ne pas briser le fragile lien tissé au début de notre observation. Le fait de voir prendre des notes peut gêner les observés et lien de confiance doit être systématiquement reconstruit. Le fait de se savoir observé change déjà l'attitude des acteurs et il ne faut pas aggraver ce biais et courir le risque de remettre en cause l'intégration dans le groupe. Nous avons donc, au début privilégié les notes a posteriori, ce sont les notes prises « mentalement » puis apposées après observation ; puis les notes par mots clés ou « jetées sur le papier » et une fois notre statut intégré, nous avons pris des notes plus approfondies ou « au complet » devant les joueurs<sup>210</sup>. Nos notes alimentent notre analyse par la référence aux actions, observations et propos des protagonistes observés.

### 3.2.3 Remarques

Nous voulions faire dans un premier temps, l'observation de plusieurs groupes selon nos possibilités et nos dispositions, mais nous avons dû nous limiter à un seul groupe étant donné nos ambitions d'observation. Nous avons dû aussi nous limiter dans le choix de notre sujet d'étude à savoir les jeux de rôle sur table. En effet, comme nous l'avons vu, une multitude de jeux différents existent mais c'est la forme la plus pure des jeux, la forme première qui nous intéresse. Notre choix s'est donc arrêté sur les jeux de rôle sur table.

Pour finir, notre cadre de rencontre se situe à Paris et cela pour des raisons purement pratiques car nous y habitons ainsi que notre meneur de jeu, Alexandre. Un

---

<sup>210</sup>Lofland, *op. cit.*; p. 267.

seul joueur habite en banlieue parisienne. Nous nous sommes réunis aléatoirement chez les uns ou les autres selon les disponibilités de chacun.

#### 3.2.4 Echantillon et corpus

Notre échantillon se veut non probabiliste. Nous avons quelque peu sondé notre entourage sur les jeux et l'une de nos connaissances nous a présentée à un joueur qui était prêt à tester un jeu qu'il avait lui-même mis en place. Sans connaître les joueurs, sauf celui qui nous a introduite au milieu, nous n'imposons pas de critères drastiques à notre échantillon. Il nous faut connaître le moins de joueurs possible pour ne pas être influencée. Nous ne voulons pas un trop grand groupe pour une plus grande facilité de rencontre. Enfin, les joueurs ne doivent jouer qu'aux jeux de rôle sur table et donc à aucun autre jeu pour ne pas influencer leur attitude lors des séances de jeu.

Notre situation de recherche est connue de tous et notre statut est délibérément posé à découvert. Les joueurs connaissent déjà notre position et ne sont pas pris au dépourvu. Ils savent à l'avance que la prise de note et la mise en place d'entrevues sont de mise. Le fait de jouer une partie implique que nous devons nous revoir plusieurs fois. Notre observation se déroule donc sur une période de deux mois au cours de plusieurs rencontres.

##### 3.2.4.1 Le groupe de joueurs observé

Nous appliquons cette méthode de l'observation participante en nous mêlant à un groupe de trois joueurs de niveaux différents. Ces trois joueurs sont des hommes informaticiens entre 30 et 33 ans. Tout d'abord Alexandre, 31 ans, qui pratique les jeux de rôles depuis son adolescence ; Jean-François, 30 ans, il ne pratique plus ces jeux depuis la fin de son adolescence et Jérôme, 33 ans, qui n'a jamais joué. Ils se connaissent tous trois depuis quelques années mais n'ont jamais joué ensemble avant

notre observation. Ces trois cas de figure nous permettent de concentrer en un seul groupe, les points de vue de joueurs de divers niveaux, du plus expérimenté au plus profane. Le fait que ces joueurs n'aient jamais pratiqué ensemble est un atout pour nous car nous apparaissions finalement moins comme un intrus car arrivant dans un groupe qui n'était pas déjà formé. De plus, comme l'un des joueurs est, lui aussi néophyte, cela facilite aussi notre intégration car nous ne sommes pas seule à risquer de ralentir le jeu.

Ces trois joueurs et nous-même constituons donc notre objet de recherche au cœur de cette observation participante. Nous choisissons de ne pas constituer un trop grand groupe pour plusieurs raisons. Tout d'abord, un jeu de rôle ne peut se jouer à un nombre trop grand car, comme nous l'avons vu dans le chapitre II, la mise en place des personnages aurait été trop longue et le déroulement de l'histoire aurait été très ralenti. Le maximum de joueurs pour qu'un jeu ne soit pas trop difficile et lent est de 9 participants au maximum. Nous sommes 4, ce qui est une bonne moyenne. Nous pensons, dans ce cas, que la dynamique de groupe est ainsi préservée et qu'un petit nombre de joueurs facilite le déroulement du jeu surtout étant donné notre méconnaissance du jeu.

Une deuxième raison est que plus l'on est de joueurs, plus on a de difficultés à tous se rencontrer. Or, une des conditions sine qua non pour effectuer un jeu de rôle est que tout le monde soit là sans exception. Si un personnage manque, l'histoire ne peut continuer étant donné qu'un des acteurs est absent et que jouer sans lui implique que l'on recommence tout le jeu depuis le début ou que quelqu'un prenne sa place et cela n'est pas acceptable dans notre observation.

#### 3.2.4.2 Les documents spécifiques

Pour finir, nous étudions divers documents directement écrits par des joueurs eux-mêmes. Le sujet des jeux de rôles est un sujet qui a été peu analysé et cela implique que les études sont très restreintes ainsi que la bibliographie s'y rapportant. Ainsi nous choisissons de faire une recherche complémentaire sur Internet afin de trouver matière à notre analyse et à notre recherche sur le sujet. Nous portons notre intérêt essentiellement sur le site officiel de la Fédération française de jeu de rôles (la FFJDR) ou encore sur le site du magazine spécialisé dans les jeux *Cassus Belli* qui nous permet de trouver une source d'information écrite par des joueurs. Les éléments tels que les dépliants d'informations destinés aux familles, les lexiques, les conseils aux journalistes etc.<sup>211</sup> constituent une source d'information pertinente dans l'analyse du comportement et de la réaction des joueurs face à l'image que l'on donne d'eux.

#### 3.3 L'entrevue : définition et contexte

La méthode de l'entrevue est un choix complémentaire à notre axe central méthodologique. Il nous permet d'aller chercher les gens et de les laisser s'exprimer sur un sujet. Selon Madeleine Grawitz<sup>212</sup>, elle se définit techniquement comme « un procédé d'investigation scientifique, utilisant un processus de communication verbale, pour recueillir des informations, en relation avec le but fixé. ». Cependant, cette méthode se veut aussi axée sur la relation interviewer-interviewé; les actes verbaux mais aussi non verbaux. Elle reste une méthode très humaine: « nous voulons

---

<sup>211</sup>Voir Appendices B; C; D; F;G.

<sup>212</sup>Grawitz, Madeleine, « Méthodes des sciences sociales », Montréal Université du Québec A Montréal, 2001, p. 644.

insister sur le processus fondamental d'interaction humaine que constitue la situation d'entretien et les mécanismes variés qu'elle met en cause. »

Selon les sociologues de l'École de Chicago, les interprétations que l'on peut tirer des statistiques administratives et des enquêtes par questionnaire sont insuffisantes. Des indications supplémentaires, issues d'entretiens renforcent ces analyses. C'est donc dans cette optique que nous choisissons l'entrevue. Par cette technique, nous allons directement à la source pour chercher notre information et travailler de façon microsociologique. Il s'agit alors de connaître le rôle et l'influence des attitudes des autres sur les perceptions et les comportements des publics concernés.

La méthode de l'entrevue ou de l'entretien se fait de trois façons en sociologie. Généralement, nous trouvons l'entretien directif où les questions sont de style questionnaire et demandent des réponses très concises. L'entretien ouvert pose des questions générales laissant libre court au récit de la personne interrogée. Enfin, l'entretien semi-directif où les réponses aux questions sont plus libres et plus développées.

L'interviewer se veut « actif » car il soutient sans arrêt son interlocuteur dans sa réflexion.<sup>213</sup> Cette forme d'entretien permet la prise de position personnelle tout en donnant un certain nombre d'éléments comparables qui nous permettent de connaître l'opinion de chacun sur les mêmes bases. Ce type d'entretien est le plus utilisé en sociologie et c'est précisément pour celui-ci que nous avons opté pour notre recherche.

---

<sup>213</sup>Mucchielli, Alex, « Les méthodes qualitatives », Paris, Presses Universitaires de France, 1991, p. 30.

### 3.3.1 Conditions de l'enquête

Nous effectuons nos entrevues en face à face autour de différents thèmes « préalablement définis » comme le préconise Pierrette Massé<sup>214</sup>, basés sur nos questions centrales de recherche. Nous nous appuyons sur notre approche interactionniste pour saisir les articulations qui induisent la stigmatisation : « Les approches interactionnistes visent à expliquer et parfois critiquer les significations qui font consensus sur l'interprétation de la réalité. »<sup>215</sup>

Nos objectifs, par ces interviews, sont de connaître l'opinion générale des gens sur les joueurs et les jeux de rôle et de comprendre pourquoi l'opinion est si négative. Nous souhaitons connaître le degré de connaissance de la personne sur le sujet et son point de vue. Ainsi en essayant de saisir l'opinion générale, nous voulons savoir si celle-ci est le résultat d'un consensus social.

Nos interlocuteurs sont informés sur les thèmes à approcher. Les thèmes principaux que nous abordons sont, tout d'abord, la perception de nos répondants par rapport aux jeux de rôle et aux joueurs. Ensuite nous avons abordé les raisons de leur opinion et savoir s'ils peuvent justifier leur perception quelle qu'elle soit. Nous avons abordé aussi le fait de savoir s'ils peuvent expliquer ou non le fait de cette stigmatisation. Enfin, nous voulons, en quelques mots-clés, savoir ce qui caractérise ces joueurs aux yeux de chacune des personnes interrogées.

---

<sup>214</sup>Massé, Pierrette avec la collab. de Bernard Vallée, « Méthodes de collecte et d'analyse de données en communication », Université du Québec A Montréal Télé-université, 1992; p. 109.

<sup>215</sup>Laramée, Alain ; Vallée, Bernard, « La recherche en communication, éléments de méthodologie », Coll. *Communication organisationnelle*, Montréal, Presses de L'Université du Québec Télé Université, p. 71-72.

Nous effectuons nos entrevues entre 40 minutes et une heure selon nos interlocuteurs. Nos questions fondamentales s'entrecourent de questions secondaires selon l'interrogé. Nous privilégions la prise de note au mot pour mot pour ne pas laisser notre interprétation des réponses prendre le pas sur les propos exacts énoncés.

Le résultat des réponses nous permet de saisir en profondeur, les compréhensions internes par les joueurs eux-mêmes, confrontées aux opinions externes. De même, nous pouvons saisir les opinions externes que les gens ont des joueurs par rapport à l'expérience que nous pouvons avoir avec ces derniers.

### 3.3.2 L'échantillon

Afin d'avoir une idée globale de la perception des joueurs et des jeux, décidons de ne pas prendre en compte les catégories socioprofessionnelles et sexuées de nos répondants. En effet, nous n'effectuons pas de classement méthodologique et sélectionné deux cadres masculins et deux cadres féminins et tous de 3 tranches d'âge différentes; deux étudiants masculins et deux étudiantes féminines tous de 3 tranches d'âge différentes, etc. Notre but n'étant pas de savoir qui pense quoi et quelle catégorie pense cela. Nous interrogeons des non-joueurs de différents âges et catégories socioprofessionnelles afin de ne pas faire de catégorisation et de classement des opinions. Notre échantillon comprend 9 hommes et 7 femmes. Notre exigence première est qu'il faut connaître les jeux de rôle pour pouvoir donner son opinion. Les jeux de rôles n'étant pas un jeu connu de tous (et surtout des femmes), il est difficile de trouver un panel large et, de plus, pas seulement masculin.

Nos conditions préalables sont de ne jamais avoir joué de jeu de rôle mais de les connaître pour pouvoir en discuter un minimum. Nous ne voulons pas donner de contrainte pour pouvoir avoir le panel le plus large possible. Nous nous entretenons donc avec les non-joueurs suivants âgés entre 22 et 65 ans : Florian, 22 ans Etudiant

en Terminale Littéraire (niveau Baccalauréat); Raphaël, 26 ans, Etudiant en Droit (niveau première année); Carole, 24 ans, Etudiante en Communication (niveau DESS); Aymeric, 26 ans, Mécanicien Auto; Nathalie, 27 ans, Etudiante en Psychologie (niveau Maîtrise); Frédéric, 26ans, Etudiant en Communication (niveau Maîtrise); Etienne, 26 ans, Etudiant en Communication (niveau Maîtrise); Sébastien, 27 ans, Webmaster; Florence, 28 ans, Assistante des payes ; Virginie, 30 ans, Assistante de direction; Cédric, 30 ans, Technicien en climatisation; Martin, 34 ans, Urgentiste; Caroline, 37ans, Psychothérapeute; Ernest, 44 ans, Professeur d'anglais ; Françoise, 61 ans, Couturière de métier; Chantal, 65 ans, Cadre retraitée.

## CHAPITRE IV

### ANALYSE ET INTERPRÉTATION

Dans ce chapitre nous effectuons l'analyse des données collectées lors de notre recherche sur le terrain tel qu'énoncé précédemment dans notre cadre méthodologique. Dans une optique interactionniste, nous commençons par montrer, selon les critères de Howard Becker, que la communauté des rôlistes<sup>216</sup> est une sous-culture et qu'elle peut être considérée comme déviante au regard de certains aspects. Puis nous démontrons que les joueurs sont des jeunes comme les autres passionnés par un loisir à démystifier. Nous déconstruisons enfin quels mécanismes, selon nous, expliquent une telle catégorisation des joueurs. Pour ce faire, nous abordons les théories de l'étiquetage et de la stigmatisation, dans un premier temps par l'analyse du jugement social à l'encontre des joueurs puis, par la réaction des joueurs que celle-ci induit.

#### 4.1 Les réseaux propres aux jeux de rôle : les indices d'une sous-culture

En observant les joueurs et en faisant des recherches sur notre sujet, nous avons noté la présence d'un certain nombre de points communs entre les joueurs. Cette constatation, nous a amené à approfondir le concept de sous-culture. La sous-culture

---

<sup>216</sup> Joueurs de jeu de rôle

s'apparente, dans les dictionnaires de sociologie, à la définition plus générale de la « culture »<sup>217</sup>. Nous l'appliquerons donc à une ethnie ou un groupe en particulier. Nous emprunterons les mots de Robert Redfield pour la définir : « Par le terme de culture nous désignons l'accord mutuel sur les idées conventionnelles, manifestes dans les actions et les objets, qui caractérise toute société. »<sup>218</sup>

La sous-culture désigne un groupe dont les façons de penser et d'agir lui sont caractéristiques mais qui partage, cependant, les grands traits de la culture globale. L'idée de penser une culture commune tout en faisant partie d'une autre plus globalisante est une des caractéristiques de notre recherche. Selon les critères décrits par Becker et selon nos observations, nous pouvons dire que les rôlistes constituent une sous-culture à part entière et cela par différents aspects.

#### 4.1.1 Les codes propres aux joueurs

Lors de nos observations pendant les séances de jeux de rôle et suite aux observations faites auprès de joueurs, nous avons pu constater que ceux-ci possèdent des codes communs qui leurs sont spécifiques. Ils ont chacun une connaissance des jeux de rôle, de leurs origines et des valeurs qui font de ces personnes distinctes des individus ayant intégré les éléments d'une culture commune. C'est d'abord en recherchant des livres sur notre sujet, que nous avons pu observer des joueurs, que cela soit dans des boutiques spécialisées ou dans les rayons consacrés de grandes

---

<sup>217</sup> « Dictionnaire de sociologie »; sous la direction de Gilles Ferréol, Philippe Cauche; J-Marie Duprez; Nicole Gadrey; Michel Simon, Collection Cursus; Armand Colin/ Masson, Paris, 1991,1995, p. 256 et 51.

<sup>218</sup> Redfield Robert. « The folk culture of Yucatan » , University of Chicago Press, Chicago, 1941, p. 132.

librairies. Ils avaient tous un point commun : la passion du jeu et cela se ressentait dans la façon dont ils parlaient. Deux personnes discutaient au comptoir d'information du secteur Fantastique de la *FNAC*<sup>219</sup> et notre attention fut attirée par la façon dont ces deux hommes parlaient du dernier film de la trilogie du « Seigneur des anneaux » :

C'est génial que le réalisateur ait resitué le *background* de Tolkien aussi précisément ! C'était pas évident de recréer l'univers de la *Terre du milieu* tout en respectant le contexte *elfique et hobbit* ! Il a vraiment bien étudié son truc, c'est magnifique !

Sans avoir lu quelques livres sur Tolkien et la *Fantasy*, nous n'aurions pas compris leur conversation. Lors de nos observations, nous avons été confrontée à cette sorte de « barrière linguistique » qui, avec le temps, nous est apparue plus familière. Ainsi les mots tels que le « background » d'un personnage, les « points de vie », le principe de la « campagne », les « wargames », le « scénario » ou encore le « paravent »<sup>220</sup> nous étaient totalement inconnus au début et nous empêchaient de comprendre le déroulement des conversations de nos protagonistes.

En effet, la sous-culture se caractérise par le fait que ses membres ont en commun des codes et des conduites qui font d'eux une communauté à part entière. Le vocabulaire spécifique est ainsi un indice que ces membres partagent tous un historique et des références communes. Howard Becker souligne d'ailleurs que d'avoir des attributs et un vocabulaire commun sont caractéristiques des sous-

---

<sup>219</sup> La FNAC est une grande librairie française, ici, située à Paris.

<sup>220</sup> Voir Appendices B; C.

cultures pour marquer leur synergie. En parlant des musiciens de Jazz qu'il a étudiés dans son ouvrage *Outsiders, études de sociologie de la déviance*, il nous explique que :

Le processus d'auto-ségrégation est évident dans certaines expressions symboliques, en particulier dans l'usage d'un argot de métier qui permet d'identifier rapidement l'utilisateur compétent [...], et de reconnaître aussi rapidement « l'étranger » qui l'utilise de manière incorrecte ou pas du tout.<sup>221</sup>

Seuls ceux qui font partie de cette communauté ou qui la connaissent un peu peuvent reconnaître ce vocabulaire et s'identifier. On comprend par cela leur appartenance à un milieu spécifique.

D'autres points communs peuvent être relevés et notamment la façon de s'habiller. Certains d'entre eux possèdent des codes vestimentaires qui les distinguent des autres. La plupart du temps, ceux qui se démarquent sont habillés de manière gothique ou médiévale avec de longs manteaux de cuir et des habits généralement noirs, des chemises à manches bouffantes, etc., tout cet artifice rappelant l'atmosphère des parties jouées. Ces indices sont considérés par Goffman comme des « informations sociales ». Selon lui, « il en va ainsi de ces insignes qui attestent l'appartenance à un club, [...]»<sup>222</sup> Ce sont des symboles qui nous renseignent sur l'autre. Laurent Tremel<sup>1</sup> nous précise :

---

<sup>221</sup> Becker, Howard S. , *op. cit.*, p. 124.

<sup>222</sup> Goffman, Erving, « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps », trad. Fr., Paris, Ed. Minuit, 1975, (1<sup>re</sup> éd. 1963), p. 59.

On remarque également que les joueurs les plus reconnus développent souvent un « look » particulier, qui s'inspire notamment des univers de référence des jeux de rôle. [...] Il pourra aussi s'agir de « modes » inspirées par des « héros de référence » : le « look » de Christophe Lambert d'*Highlander* ou d'autres héros de fictions cinématographiques, celui de chanteurs de « hard-rock » admirés, dont les musiques accompagnent parfois les parties, etc.<sup>223</sup>

Ces indices culturels sont personnels à ces joueurs, car on ne retrouve ces spécificités que dans cette communauté particulièrement. Ces symboles sont les premières indications de ce que nous appelons la sous-culture des jeux de rôles. D'autres éléments servent également d'outils de reconnaissance et d'appartenance : les références communes.

#### 4.1.2 Des références culturelles partagées

Les références communes dont nous parlons ici sont aussi bien les références à une littérature *Fantasy* qu'à des films qui reconstituent leur ambiance imaginaire et magique. Ainsi la saga du *Seigneur des Anneaux* ou bien *Conan le Barbare*, *Blade Runner*, *La guerre des étoiles* ou *Dark Crystal* constituent des classiques du genre même si tous les joueurs ne sont pas favorables à l'adaptation des ouvrages de *Fantasy* à l'écran. Chaque joueur se doit au moins de connaître quelques références en terme de jeu et de références culturelles propres au milieu pour faire partie à part entière de la communauté. « Quoi ? Tu connais pas *Shadow Run* ? Et t'as jamais joué à *Donjons et Dragons* ? Un classique pourtant... » nous avait rétorqué un vendeur lorsque nous avons abordé le sujet des jeux de rôle lors de nos premières recherches. Il paraît souvent logique aux initiés que tout le monde connaisse leurs références les

---

<sup>223</sup> Tremel, Laurent, « Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes », *Sociologie d'aujourd'hui* Edit. PUF, 2001, p. 160-161.

plus évidentes. Cependant, celles-ci n'étant pas les nôtres, nous ne pouvions pas nous comprendre. Maintenant que nous avons effectué nos recherches, il apparaît que la réaction excessive de ce vendeur était presque justifiée. Depuis que nous sommes rentrés dans la communauté, nous sommes au fait de ces classiques.

Ainsi, les premiers balbutiements des jeux de rôle, le premier vrai jeu, les derniers opus ou encore les évènements marquants de l'histoire du jeu de rôle, sont autant de références communes que chaque joueur se doit de connaître s'il veut être considéré comme appartenant à la culture des joueurs. Il paraissait difficile, en tant que non-membre de la communauté, de comprendre les sources auxquelles les joueurs se réfèrent constamment. Ce simple fait nous indique que ces références leurs sont bien spécifiques. Ces références sont donc très variées et s'appuient sur un réseau solide d'information.

#### 4.1.3 Les réseaux d'informations spécialisées

Une autre caractéristique typique d'une sous-culture est l'organisation autour d'une source d'information commune et distincte. Dans ce sens, la sous-culture des jeux de rôle est organisée et même répertoriée en *guildes* de joueurs que l'on peut trouver notamment sur le site de la Fédération Française de Jeux De Rôle<sup>224</sup>. Ils sont plusieurs milliers à faire partie d'un club ou d'une confrérie et à se retrouver régulièrement pour jouer<sup>225</sup>.

---

<sup>224</sup> <http://www.ffjdr.org/>: Site de la Fédération française de jeu de rôle, collectif de la FFJDR (enligne) dernière consultation Juillet 2005.

<sup>225</sup> Selon Laurent Tremel, entre 100000 à 400000 selon les estimations, *op. cit.*, p. 97.

Plusieurs indices nous montrent là encore que les joueurs se constituent en une sous-culture : ils ont leurs propres magazines spécialisés dans lesquels ils peuvent librement s'informer sur les dernières tendances, les dernières sorties en matière de jeux de simulation, les activités et événements dédiés aux jeux. Des salons entièrement consacrés aux jeux de rôle se tiennent régulièrement partout en France et font office de rassemblement de toutes les guildes.

Des revues telles que *Casus Belli* ou encore les « Fanzines »<sup>226</sup> nous montrent bien à quel point la communauté est organisée et nombreuse<sup>227</sup>. Tout est fait pour que le joueur soit informé par des sources d'information propres à sa communauté, pour qu'il puisse se tenir à jour des dernières nouvelles du milieu. Nous sommes en présence d'une sous-culture organisée et discrète sans être secrète. Tous les événements sont en effet ouverts au public et les revues et autres magazines à portée de tous. Cette organisation de l'information et la présence d'un réseau commun nous montre que cette communauté est indépendante au sein même de la société et sait communiquer pour rassembler. Nous pouvons donc voir par son organisation informationnelle, ses codes et ses références communes que les joueurs font partis d'une sous-culture.

#### 4.1.4 Les rôlistes : une véritable sous-culture

Dans son livre *Outsiders, études de sociologie de la déviance*, Howard Becker nous explique que : « Dans la mesure où ces cultures existent à l'intérieur de la

---

<sup>226</sup> Magazines d'amateurs généralement publiés par le biais d'associations.

<sup>227</sup> Voir appendice F, des statistiques et des chiffres appuient ces propos.

culture de la société globale, mais en se distinguant d'elle, on les appelle souvent sous-cultures.<sup>228</sup>». La communauté étudiée peut être qualifiée de sous-culture par le fait qu'elle se construit effectivement d'une manière indépendante, parallèle à la société tout en l'englobant. Ses réseaux propres d'information, ses codes spécifiques et ses références communes démontrent bien que cette communauté est une sous-culture à part entière. Becker nous indique aussi que la sous-culture peut et est souvent qualifiée de « déviante » par le reste de la société du fait même de sa différence. Pouvons-nous dire que les joueurs de jeu de rôle font partie d'une sous-culture déviante ?

#### 4.2 Une sous-culture déviante ?

Becker définit les sous-cultures déviantes comme ceci :

La conscience de partager un même destin et de rencontrer les mêmes problèmes engendre une sous-culture déviante, c'est-à-dire un ensemble d'idées et de points de vue sur le monde social et sur la manière de s'y adapter, ainsi qu'un ensemble d'activités routinières fondées sur ces points de vue. L'appartenance à un tel groupe constitue une identité déviante.<sup>229</sup>

Nous pouvons comparer son étude sur les joueurs de jazz à celle des rôlistes, car elles sont toutes deux des sous-cultures considérées comme déviantes dans le sens où elles ne sont pas en phase avec les normes imposées par la société. Nous pouvons aussi dire qu'elles ne sont en aucun cas des sous-cultures déviantes, dans le sens où elles n'ont pas des comportements répréhensibles par les lois (comme l'autre sous-

---

<sup>228</sup> Becker, Howard S., « Outsiders, Études de sociologie de la déviance », Préface de J. M. Chapoulie, Ed. Métailié, 1985 (1<sup>re</sup> éd. 1963), p. 105.

<sup>229</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 60-61.

culture étudiée par Becker dans ses recherches sur la déviance : les fumeurs de marijuana). Elles sont toutefois déviantes selon des critères spécifiques. Elles sont non seulement considérées comme telles selon la société au regard de ses valeurs mais sont aussi spécifiquement indépendantes, c'est-à-dire régies par des carrières et une socialisation par pairs

C'est en analysant la communauté et l'évolution des joueurs au sein de celle-ci que nous pouvons analyser si elle est une sous-culture déviant.

#### 4.2.1 La déviance l'indice d'un jugement extérieur

La déviance d'une sous-culture est marquée par la question du jugement. Pour qu'une sous-culture soit considérée comme déviant, il faut, selon H. Becker que la société la considère comme telle. Selon lui, la déviance « est créée par la société<sup>230</sup> » et n'existe que parce que la société émet un jugement : « [...] les groupes sociaux créent la déviance en instituant des normes dont la transgression constitue la déviance [...]»<sup>231</sup>

Afin de pouvoir nous rendre compte de l'opinion des gens sur les jeux de rôle, nous avons décidé d'effectuer des entrevues. Nous voulions, sans effectuer une recherche exhaustive, connaître l'opinion générale à propos des jeux et des joueurs. Nous avons pu collecter ces propos auprès de personnes qui ne jouent pas et n'avaient jamais joué aux jeux. Il nous est apparu que la méfiance envers les joueurs

---

<sup>230</sup> Becker, *op. cit.*, p. 32.

<sup>231</sup> *Ibid.*, p. 32.

était très prononcée : « Si on ne les connaît pas, c'est qu'ils ont quelque chose à cacher. »

Nos répondants à l'exception de deux d'entre eux, qualifiaient les jeux de rôle comme étant des « milieux de gens malsains » et les joueurs comme des gens qui « n'ont pas les pieds sur terre » ou « qui dérapent » et « qui tournent mal ». Une de nos répondantes nous avait confié : « Mon frère m'en avait vaguement parlé une fois car il y jouait avec ses copains mais ça avait pas l'air très net ». Divers qualificatifs ont été utilisés pour les désigner comme : « vivant dans un autre monde », « déconnectés du réel », « un peu malades », « pas mal *space*<sup>232</sup> » ou encore « ce sont des jeunes qui font leur crise d'adolescence », « ils se prennent pour des trolls et des magiciens, ça leur monte à la tête ». Un des interrogés, se rappelant ses années de collège et de lycée<sup>233</sup>, nous avait raconté : « Au collège et au lycée, les mecs mélangeaient un peu trop vie privée et vie publique, donc ils déraillaient un peu et j'en avais pas une bonne opinion. ». Certains propos ont même été assez virulents, jusqu'à les accuser de troubles mentaux :

Ces jeunes sont à mon avis pathologiquement atteints pour certains. Faut vraiment avoir une case en moins pour jouer à ces trucs là. On n'a pas idée de jouer des heures dans le noir pendant un week-end entier, sans voir l'heure passer et sans manger.

Le fait même de mentionner les joueurs en demandant à nos répondants ce qu'ils en pensaient, déclenchait assez souvent des réactions, des expressions sur leurs visages ainsi que des soupirs qui présageaient de leur réponse. Des haussements de

---

<sup>232</sup> Comprendre « bizarre ».

<sup>233</sup> Secondaire et Université.

sourcils suivis d'un pincement de lèvres, indiquaient leur désarroi devant la réponse à donner.

Selon les recherches de Jean-Hugues Matelly, il apparaît que le résultat de ses enquêtes sur l'opinion des gens sur ce domaine soit similaire :

Pour le grand public, les jeux de rôle pourraient se réduire aux activités de jeunes gens dépravés se réunissant au sein de sectes, pour accomplir, des nuits durant, des rôles sataniques ou tout au moins, à une forme étrange de jeu, favorisant la violence, le crime et la folie.<sup>234</sup>

Nous pouvons voir par ces qualificatifs que les joueurs de jeu de rôle sont effectivement perçus négativement. Même si les plus jeunes de nos répondants étaient plus modérés dans leurs propos, ils ne cachaient pas leur méfiance. De fait, ils sont jugés de différentes façons mais l'image de jeunes perturbés et déconnectés du réel est fortement présente. Le fait d'être jugé comme marginal est un des indices pour considérer un groupe comme déviant. Un autre de ces indices est le fait que les individus aient une carrière au sein de leur sous-culture.

#### 4.2.2. La carrière de joueur

L'évolution de l'individu dans la sous-culture est un apprentissage spécifique. Il choisit de rentrer dans un groupe et est socialisé par ses pairs afin d'intégrer totalement ce « nouveau monde ». Il n'est ni contraint, ni poussé. C'est une volonté propre motivée par des choix personnels. On aide la nouvelle recrue à s'intégrer en passant par les mêmes étapes que les autres : il fait partie d'un tout organisé pour

---

<sup>234</sup> Matelly, Jean-Hugues, « Istres, Toulon, Carpentras, Jeu de rôle, Crimes? Suicides? Sectes? », Ed. Les presses du midi, Toulon, 1997, p. 11.

l'intégrer. C'est ce que Becker appelle « la carrière de déviant » et qui constitue une spécificité des sous-cultures déviantes. Selon lui, les déviants sont initiés selon des étapes spécifiques. Celles-ci relèvent de critères que chaque groupe impose consciemment ou non à ses membres. Elles relèvent de l'intégration et de la socialisation de l'individu au sein du groupe. Selon Becker, « Tout groupe déviant possède un vaste lot de traditions en la matière, et les nouvelles recrues les assimilent rapidement.<sup>235</sup> »

Différentes situations décrites notamment par Laurent Tremel<sup>236</sup>, nous permettent de montrer qu'il existe une carrière de joueur. Il faut tout d'abord devenir joueur, être accepté, savoir jouer, prouver sa motivation et acquérir de l'expérience. Il faut ensuite devenir un « bon » joueur et prouver ainsi que l'on maîtrise les personnages, le vocabulaire, les références, etc. Le joueur doit alors se faire une place au sein du groupe pour ensuite grimper dans la hiérarchie et devenir meneur de jeu. Si on relève le défi, cela prouve la bonne connaissance du jeu et de sa complexité. Cette étape réussie, il reste celle de la « professionnalisation ».

Etant reconnu dans le milieu, le joueur va vouloir prouver qu'il peut être un auteur, un créateur. Il se peut même que le joueur publie des articles dans des revues spécialisées ou qu'il travaille dans le milieu comme vendeur, etc. L'étape ultime est, pour certains, de faire du jeu son métier à temps plein d'une manière ou d'une autre :

---

<sup>235</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>236</sup> Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 173-175.

« Les rôlistes veulent améliorer leur jeu, devenir des bons joueurs, animer des parties. Beaucoup espèrent un jour publier un jeu.<sup>237</sup> »

Même si tous les joueurs ne passent pas par toutes ces étapes dans leur carrière de joueur, nous pouvons constater que les deux premières sont souvent franchies. Il est important pour les joueurs d'être de bons joueurs sinon il n'y a pas d'intérêt de continuer. Le meneur de jeu du groupe dont nous faisons partie, passait avec nous cette étape importante : il venait de créer son propre jeu et décidait de l'expérimenter avec nous. Cela avait l'air important pour lui et il nous avait fait part de ses angoisses, sans doute par peur de ne pas relever le défi.

Nous avons donc pu voir que les joueurs passent par des étapes bien spécifiques qui les englobent dans la sous-culture. Selon Becker :

Comme tous les groupes stables, ils développent un genre de vie qui leur est propre. Il est nécessaire de comprendre celui-ci pour interpréter les comportements de quelqu'un qui appartient à un tel groupe.<sup>238</sup>

C'est dans la vie de ce groupe, dans sa structure, que tient sa compréhension. Nous allons donc étudier l'évolution des individus au sein de cette sous-culture en observant sa hiérarchie spécifique.

---

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>238</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 103.

#### 4.2.3 Une hiérarchie socialisante

Les joueurs sont catégorisés en plus ou moins « Bon joueur », ce qui peut nous rappeler que les sous-cultures, même si elles sont des communautés parallèles à la société, n'en sont pas moins des microsociétés organisées. Cependant, cette sous-culture permet, dans un certain sens, aux joueurs de s'accomplir. Ici, ils peuvent devenir des « héros ». Les catégories socioprofessionnelles n'existent plus, tout le monde est un joueur. On peut devenir qui on veut. Il n'y a rien qui nous empêche de devenir l'idéal que l'on s'est fixé, de réaliser de grandes choses et même de « sauver le monde ». Ainsi Laurent Tremel nous explique que « au travers des groupes de joueurs de jeu de rôle [...] le jeune peut évoluer au sein d'une microsociété juvénile relativement structurée qui génère des grandeurs.<sup>239</sup> ».

C'est le lieu où la construction du moi se fait dans un monde où les rôles sociaux sont moins catégoriques. Plus tard dans son ouvrage, l'auteur nous confirme ainsi que

[...] devant une inscription dans une société hasardeuse, les communautés de rôlistes assurent la possibilité d'acquérir des grandeurs, relativement stables (dans le jeu par des relations entre pairs), au travers d'un processus évolutif (se rapprochant en cela de certaines formes de socialisation « traditionnelles »)<sup>240</sup>

Cette pensée confirme les théories de Becker sur la socialisation par système de pairs au sein des communautés de sous-cultures déviantes. Elles jouent un rôle d'insertion dans la communauté. Elles ne sont pas catégorisantes comme la société,

---

<sup>239</sup> Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 157.

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 179.

mais hiérarchisantes dans le sens où elles sont organisées et englobent leurs membres. Il existe une impression de liberté de l'individu et de son devenir.

Le concept de stigmatisation de Erving Goffman, reprend d'ailleurs cette idée de classement. Selon lui, le fait d'être considéré comme stigmatisé incite à se rapprocher. Le point commun du discrédit connecte les stigmatisés entre eux et disparaît en quelque sorte : « Parmi les siens, l'individu stigmatisé peut faire de son désavantage une base d'organisation pour sa vie [...] »<sup>241</sup>

Cette sous-culture remplit par cet aspect de hiérarchie socialisante les exigences pour être une sous-culture déviante. Elle est une société dans la société et se substitue pour certains au rôle social que la société ne remplit pas toujours. La sous-culture devient le monde du possible et offre la place que l'on ne trouve pas toujours dans la société en général. Les joueurs peuvent, en se retrouvant, jouer et partager des points communs sans craindre la réaction des autres, car faisant tous partie de la même sous-culture.

Selon les critères de H. Becker nous avons pu voir que les joueurs sont effectivement une sous-culture déviante. Les critères du jugement négatif que la société projette sur eux, de la spécificité de ce groupe d'avoir une carrière au sein de leur sous-culture et le constat que celle-ci est autonome, hiérarchisante et socialisante nous permettent de dire que nous sommes bien en présence d'une sous-culture déviante. En effet, elle connaît une situation de marginalisation et donc, de déviance.

---

<sup>241</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 33.

Mais comment expliquer cette mise à l'écart ? Pourquoi cette communauté est-elle suspectée ? Est-elle dangereuse ? Devons nous considérer ces joueurs comme « peu fréquentables » ? Pour répondre à ces questions, nous nous devons de nous attarder sur l'analyse des joueurs eux-même afin de savoir si ce sont des jeunes en mal de socialisation ou des gens comme les autres.

### 4.3 Les joueurs

Nous avons jusqu'ici désigné la communauté des jeux de rôle non seulement comme une sous-culture mais une sous-culture déviante au regard de la société. Nous avons pu voir comment, cette sous-culture était cependant, facteur de hiérarchie et de socialisation. Paradoxalement à ce constat, nous pouvons voir aussi que les joueurs et leur communauté sont désignés négativement. Ce fait mérite un approfondissement sur les joueurs eux-mêmes, sur leur réelle identité et la qualification de cette sous-culture comme déviante.

#### 4.3.1 Les rôlistes : des gens à part ?

Nous avons déjà entendu parler de jeux de rôle avant notre recherche. Des amis s'exprimaient à ce propos en s'interpellant : « C'était vraiment trop fort cette soirée chez toi samedi. J'me suis éclaté avec tes potes. On recommencera c'était trop bien cette partie ! »

A l'époque nous nous demandions de quoi il s'agissait. Intriguée, nous avions nos a priori et nos idées sur la question. Comme tout autre novice, nous avons entendu parler des « affaires » sur les jeux de rôle, des faits divers étalés dans la presse, etc. Cependant, nos amis ne correspondaient pas à cette description du joueur « fou » ou « déconnecté du réel » décrit dans les journaux.

Au vu de notre expérience parmi notre groupe de joueur, nous avons pu mettre ces préjugés à l'épreuve. Il s'agissait pour nous de voir de plus près si de telles idées préconçues sur les jeux et les joueurs étaient fondées ou si, au contraire, il s'agissait de jeunes comme les autres dont le seul but était de passer du temps ensemble à jouer pour devenir « un autre merveilleux » en toute simplicité. Selon Laurent Tremel : « tout compte fait, au-delà des apparences les joueurs de jeu de rôle nous semblent assez proches des autres jeunes partageant des conditions d'existence similaires [...]»<sup>242</sup>

Nous avons pu observer, au contraire que, par leurs attitudes, leurs propos et par leur parcours professionnel, les joueurs rencontrés avaient tout d'individus épanouis et équilibrés : des informaticiens entre 30 et 33 ans sans histoire dite de « délinquance ». Lorsqu'on leur demandait « Pourquoi pensez-vous que les gens ont une si mauvaise opinion de vous ? ». L'un d'entre eux nous avait répondu : « Il y a deux catégories de gens : ceux qui connaissent et ceux qui n'y connaissent rien. En général, ceux qui ont une mauvaise opinion sont ceux qui n'ont jamais joué. ».

Comme le dit lui-même Laurent Tremel : [...] L'aspect « déréalisant » dont on accuse les jeux de rôle mérite donc, pour le moins d'être relativisé.<sup>243</sup> Qualifier les joueurs de gens « en dehors de la réalité », est un argument qui ne s'applique pas aux joueurs selon nous. En effet, d'après l'expérience que nous avons eu du jeu, il faut être au contraire très attentif et concentré, ce qui en fait un jeu finalement très réaliste. Accuser les joueurs de ne pas être enracinés dans le réel et de ne pas être

---

<sup>242</sup> Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 179.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 295.

conscients de leurs actes, reviendrait à dire qu'ils ne seraient pas maîtres de leurs esprits, de leur corps et qu'ils se laisseraient aller comme le feraient de « jeunes drogués ». La comparaison est certes très forte mais c'est cette impression qui nous a frappé lors de nos entrevues. Si nous faisons lire certaines des réponses de nos entrevues à quelqu'un sans lui faire mention que nous parlons de jeux de rôle, la confusion serait quasi certaine quant au sujet et on pourrait nous dire que l'on parle de fumeurs de marijuana ou de consommateurs d'ecstasy : ils sont « déconnectés du réel », « vivant dans un autre monde », « milieux de gens malsains », etc.

La pratique de ce jeu comme des jeux en général fait appel à l'imagination. Cependant, ce n'est pas parce qu'un jeu fait appel à l'imagination, qu'il est forcément déréalisant car cela voudrait dire que n'importe quel jeu comme celui du « monopoly » amènerait lui aussi à ce résultat. La volonté d'évoluer dans un monde secondaire est caractéristique des jeux de rôle mais s'il y a « déconnexion » au réel, nous pouvons accorder qu'elle existe mais l'instant de quelques secondes. Dans son ouvrage « *Faërie* »<sup>244</sup>, Tolkien nous exprime ses idées sur le concept de « Créance ».

Pour lui, celui qui a assez d'imagination pour concevoir un autre monde peut finir le temps d'un instant par croire que le soleil peut être vert ou encore que les oiseaux parlent. La Créance s'installe si le monde et l'histoire sont bien décrits et construits. Le joueur peut donc s'éloigner, le temps d'un battement de cil, de sa réalité de l'instant en se plongeant dans l'histoire décrite par le meneur de jeu, mais cela ne dure jamais longtemps. Le joueur est alors dans ce que l'auteur appelle un état de « suspension consentie de la crédulité ». Le joueur accepte ainsi de se laisser prendre, comme le ferait un lecteur face à son livre, à croire au monde décrit tout en sachant

---

<sup>244</sup> Tolkien, J.R.R., « *Faërie*, » Christian Bourgeois Editeur, 1974, (1<sup>re</sup> éd. 1949), p. 51.

revenir à la réalité. Le joueur a envie de croire à ces mondes merveilleux où tout est possible et le jeu devient encore plus délectable. Cependant ces instants de « suspension » ne sont que de brefs moments et nous pensons qu'ils ne suffisent pas à créer des dédoublements de personnalité. Un joueur nous avait d'ailleurs précisé :

Ce n'est pas parce que les gens jouent aux jeux qu'ils vont devenir fous et tuer tout le monde ! Si on bascule dans la folie, c'est qu'on a des prédispositions psychologiques et le jeu n'est qu'un prétexte

Les joueurs peuvent, selon nous, parfois apparaître comme de grands enfants, peut être, mais pas comme des déséquilibrés :

Nous sommes comme les autres et je ne comprends pas ce qu'ils ont à nous reprocher. On est très ouverts et on hésite pas à leur [les novices] proposer de jouer et leur créer un personnage

C'est le message que les joueurs nous ont fait passer. Ils sont des gens comme les autres, et pourtant ils ne sont pas considérés comme tels. Le constat est que ces jeunes sont tout ce qu'il y a de plus normaux alors que la société en fait des gens dangereux et déséquilibrés. L'antagonisme est réel entre l'opinion des gens et la réalité. C'est pourquoi nous allons voir les raisons pour lesquelles, selon nous, le jeu est aussi un loisir inoffensif et même socialisant.

#### 4.3.2 Les joueurs d'une pratique mystifiée

Comme nous avons pu le voir, les joueurs sont accusés de ne pas être ancrés dans la réalité, en dérive dans leur univers imaginaire, de ne pas savoir ce qu'ils font, voire même, d'avoir des problèmes mentaux pour certains. Cette teinte de mysticisme et le fantasme articulé autour de cette pratique mérite, pour le moins, d'être élucidée. Lorsque nous avons commencé à jouer nous nous sommes vite

rendus compte que ce que l'on associait au fantastique et au mystique dans ces jeux n'était en fait que très concret : des séances d'improvisation théâtrales ponctuées de calculs. Ceux-ci sont la base du jeu. Ils demandent de l'attention et un raisonnement afin d'ajuster ses coups et de gagner un combat. Nous étions presque déçus de voir à quel point, la volonté de réalisme des combats ralentissait le jeu pour étudier avec minutie les coups portés et faire le plus vrai possible (notre inexpérience était sans doute un autre facteur de ralentissement à ne pas négliger). Un joueur qui nous accompagnait lors de nos parties, novice le premier jour lui aussi, nous avait même déclaré :

Je suis un peu déçu je l'avoue car je ne pensais pas les jeux de rôle comme ça. Ce que je leur reproche c'est le calcul trop complexe et les actions de combat qui sont alors beaucoup trop longues.

L'expérience des jeux ferait comprendre à n'importe qui à quel point ils sont loin d'être déréalisants. Ils incitent même les joueurs à être très perfectionnistes, dans leur façon de voir les choses dans ce « second monde ». On les accuse de ne pas avoir les pieds sur Terre, mais qui a-t-il de plus concret que des séances de calculs ? Ces joueurs ne se retrouvent-ils pas simplement entre amis autour d'une table afin de jouer en improvisant des aventures hypothétiques ? En leur demandant ce qu'ils aimaient dans les jeux de rôles, les joueurs avaient répondu très positivement, invoquant des arguments très simples : « Ce que j'aime bien c'est le côté convivial, on peut parler, être ensemble. » ou encore : « J'aime retrouver mes potes et m'éclater un peu pendant une bonne partie. »

Les motivations des joueurs face à leur hobby apparaissent alors d'une simplicité déconcertante. Le fait d'être ensemble, entre amis pour passer un bon moment et discuter semble les motiver certainement plus que de se prendre pour Conan le barbare ou un elfe magique. Ce fait de la sociabilité du jeu est un argument que l'on

retrouve d'ailleurs dans les récits de Laurent Tremel ou encore de Jean-Hugues Matelly, qui notent, eux aussi, le caractère socialisant de cette pratique :

Il reste intrinsèquement et malgré certains aspects déroutants de prime abord, un moyen de communication, d'apprentissage, de culture, de socialisation bien plus important que tous les jeux de société qui l'ont précédé.<sup>245</sup>

Le jeu est effectivement basé sur la communication et l'interaction. Il faut réagir face aux actions des autres, aux propositions du meneur de jeu et surtout pour faire vivre et parler son personnage. Les joueurs ne sont pas dans leur bulle comme devant un jeu vidéo. Chacun se doit de participer.

Rappelons que le jeu est élaboré, dans son ensemble, par le meneur de jeu qui écrit l'histoire et l'environnement dans lequel les joueurs vont évoluer. Il est donc injustifié de prétendre que ces jeunes ne savent plus ce qu'ils font : ils sont obligés de suivre une ligne directrice tout en faisant place à l'improvisation. Il faut aussi faire preuve de mémoire car il est important de se souvenir des actions précédentes même lointaines pour la cohérence du jeu (un jeu peut durer des mois voire des années). Le meneur de jeu n'est pas là pour nous rappeler sans-cesse ce qui s'est passé auparavant. Le jeu reste donc réaliste: « L'esprit du jeu est écrit par le maître du jeu mais vous avez quand même une marge de manœuvre. » nous avait d'ailleurs précisé notre meneur de jeu.

Pour participer, il est important d'avoir un esprit plutôt ludique et surtout de savoir endosser le rôle qui nous est imparti. Le joueur doit aussi remplir son rôle avec un peu d'imagination. Sans cette part de jeu d'acteur, le joueur ne peut pas

---

<sup>245</sup> Matelly, Jean-Hugues, *op. cit.*, p. 169.

rentrer dans le scénario et ralentit son jeu et celui des autres. Notre meneur de jeu reprochait gentiment d'ailleurs le fait qu'un de nos camarades de jeu ne se prenne pas assez au jeu de son personnage :

C'est dommage que tu ne sois pas un peu plus dans ton personnage. Tu restes figé et tu ne t'investis pas pour animer la partie. Essaie de jouer le jeu au moins pour les autres sinon tu casses tout.

Il est donc important non seulement d'être concentré sur le jeu pour se rappeler des actions, mais aussi de savoir faire vivre son personnage pour faire avancer l'histoire. Le jeu n'est pas complexe mais demande un minimum d'attention pour pouvoir être mené à bien, ce que les joueurs apprécient d'ailleurs : « En plus, ça développe la capacité de concentration, l'imagination. On joue comme à des jeux de société »

Le fait de dire que ce jeu implique parfois un dédoublement de la personnalité ou comme nous l'avons entendu, que le fait de se prendre pour un autre « monte à la tête des joueurs », apparaît également comme un raisonnement hors de propos. Selon nos observations, il est difficile de croire que l'on pourrait s'identifier à un personnage virtuel surtout lorsque les rires et les réflexions fusent de part et d'autres lors d'une partie, ramenant de toute façon à une réalité certaine : « Là t'as un mec qui te balance une droite et t'as rien vu venir [rires]. Après il te balance un coup de boule des familles ! », et un autre de rétorquer : « Il va te balancer une règle qui sort de nulle part encore et tu vas t'en prendre plein la tête ! Dommage pour toi ! [rires collectifs] »

Nous emprunterons alors les mots d'un des joueurs qui, lors de son entrevue nous confiait : « Je ne vois pas comment on peut s'identifier à un pion ». Après avoir posé plus précisément le contexte des joueurs décrits dans certains articles comme des « tueurs » et des « criminels », il nous avait alors précisé :

Ceux qui font parler des jeux de rôle par le meurtre, une séance qui a mal tourné, et toutes ces messes sataniques sont des personnes ayant déjà un problème psychologique sérieux. Toute leur vie ne tourne qu'autour de ça, ils sont trop enfermés. Leur problème se serait développé autrement si les jeux n'avaient pas existé. Les jeunes qui partent en « vrille » sont ceux qui ont déjà des problèmes à la base.

Un autre joueur pour les mêmes questions nous avait répondu :

Nan mais franchement, comment veux-tu qu'on s'identifie à son personnage à ce point ? On aime bien se prendre pour quelqu'un d'autre l'espace d'un moment, on se surprend même à penser comme lui pendant la partie parce que ça fait partie du jeu. On doit penser comme un autre quelque part, mais faut pas exagérer. J'ai jamais vu ça parmi mes potes et j'en ai même jamais entendu parler autour de moi. C'est un fantasme médiatique.

*En parlant de ça, que penses-tu de l'image des joueurs décrite dans les articles comme ceux des affaires dites de Carpentras ou d'Istres par exemple ?*

Les gens faisant référence à ce genre d'incidents ne comprennent même pas de quoi il s'agit. On leur dit « jeux de rôle » alors ils amalgament tout. Ces jeux n'ont rien à voir avec nos jeux de rôle, ce sont des « *murders-party* » ou des « grandeurs nature »<sup>246</sup>, rien à voir avec nous mais les gens mélangent tout. C'est ça qui nous colle à la peau après. Non vraiment je ne vois pas comment on peut s'identifier à son personnage à ce point, ce sont des cas exceptionnels, des gens avec des problèmes sérieux. Faut faire la différence entre faits divers et vie réelle et surtout entre le jeu et la vie réelle.

La réaction du joueur est tout à fait louable lorsque l'on se penche d'un peu plus près sur les articles de journaux écrits suite à divers faits divers tels la profanation du cimetière de Carpentras dans la nuit du 8 au 9 mai 1990, le suicide d'un étudiant de

---

<sup>246</sup> Les *murders-party* sont des jeux pratiqués en réel autour d'une thématique de meurtre, on cherche à éliminer un concurrent. Les « grandeur nature » sont des jeux de rôle qui s'effectuent en réel mais dont le déroulement n'est pas limité à un scénario.

l'école des Mines, en 1995, ou encore l'assassinat d'un professeur par un de ses élèves à Istres en 1995. Chacun de ces faits divers reprenait cette image du joueur ayant basculé dans l'imaginaire, se prenant pour un autre. Crimes, suicides et assassinat, sont des accusations sévères auxquelles les joueurs sont parfois associés. Certains interrogés nous avaient d'ailleurs fait mention de faits similaires que nous pouvons facilement associer aux évènements précités:

D'après ce que j'ai pu entendre, y'a des parties qui vont assez loin. La profanation de tombes après des messes noires, des suicides. J'avoue que c'est pas un loisir qui me tente vraiment d'après tout ça. Ça ne me donne pas trop envie.

Ces aspects très négatifs qui leurs sont associés ont quelque chose de fantaisiste, surtout d'après ce que nous avons pu observer et montrer jusqu'à présent. Jean-Hugues Matelly, qui a effectué diverses investigations précisément à ce propos, nous précise au vu de ses résultats que:

La pratique du jeu de rôle apparaît donc finalement comme un facteur criminogène exogène limité [...] la fonction de simulation du jeu comme son principe, l'interprétation des rôles, paraissent n'avoir respectivement qu'un aspect criminogène mineur [...]<sup>247</sup>

Et de conclure :

En tout état de cause, la responsabilité du jeu de rôle dans les comportements suicidaires n'est pas démontrée, [...] puisque si un rôliste se suicide, rien

---

<sup>247</sup> Matelly, Jean-Hugues, *op. cit.*, p. 109.

n'assure, dans la grande majorité des cas, que son geste soit lié à la pratique du jeu.<sup>248</sup>

Nous pouvons donc dire au vu de ces lignes que le jeu apparaît comme concret, réglé, socialisant et que les joueurs ont totalement conscience du contexte ludique. Il n'apparaît pas comme déréalisant. Les accusations de jeu menant au suicide ou à la folie sont pures fictions. Le jeu est un hobby comme les autres qui est pourtant vu en général, avec des a priori fantasques et très discutables quand on le connaît. La catégorisation des gens apparaît donc discutable.

#### 4.3.3 Une sous-culture étiquetée à tort comme déviante

Nous avons pu voir dans les précédentes parties que la communauté des jeux de rôle pouvait être considérée comme une sous-culture et même une sous-culture déviante selon les critères décrits par H. Becker. Nous avons aussi pu voir précédemment que cette déviance n'est pas le fruit d'une transgression des lois mais des normes sociales en général. Les rôlistes ne sont donc pas des déviants au même titre que les fumeurs de marijuana mais au sens des joueurs de jazz car ils ne transgressent aucune loi :

[...] La déviance *n'est pas* une qualité de l'acte commis par une personne, mais plutôt une conséquence de l'application, par les autres, de normes et de sanctions à un « transgresseur ». Le déviant est celui auquel cette étiquette a été appliquée avec succès et le comportement déviant est celui auquel la collectivité attache cette étiquette.

---

<sup>248</sup> *Ibid.*, p. 121.

Becker nous précise au sujet de ces qualifications de déviance, qu'elles peuvent être attribuées à tort. En effet, il existe plusieurs déviances différentes. Ici, il y a un décalage entre déviance existante et la déviance dont on accuse l'autre. Il en résulte alors que « les autres croient que la personne a commis une action irrégulière alors qu'en fait il n'en est rien<sup>249</sup> ». Il précise :

Leurs activités sont formellement légales, mais leur culture et leur mode de vie sont suffisamment bizarres et non conventionnels pour qu'ils soient qualifiés de marginaux par les membres les plus conformistes de la communauté.<sup>250</sup>

Les gens affublent aux joueurs une étiquette de déviance répréhensible, or ceci est faux. En cela, les joueurs sont étiquetés comme déviants à tort. En réalité, ils ne sont déviants que parce qu'ils font partie d'une sous-culture déviante comme nous l'avons vu et non parce qu'ils ont des attitudes condamnables. (Nous verrons par quels mécanismes dans la suite de ce chapitre).

L'apposition extérieure d'une catégorisation est donc une composante primordiale dans le processus de la déviance. Les joueurs ne se proclament pas déviants, les joueurs sont désignés comme déviants :

[...] La déviance n'est pas une propriété simple, présente dans certains types de comportements et absente dans d'autres, mais le produit d'un processus qui implique la réponse des autres individus à ces conduites.[...] Bref, le caractère déviant, ou non, d'un acte donné dépend en partie de la nature de l'acte (c'est à

---

<sup>249</sup> Becker, *op. cit.*, p. 43-44.

<sup>250</sup> Becker, *op. cit.*, p. 103.

dire de ce qu'il transgresse ou non une norme) et en partie de ce que les autres en font.<sup>251</sup>

La nature de la déviance reste donc le résultat d'un jugement de la société sur un individu ou un groupe d'individus. Même si cette désignation de criminels et de « déconnectés » est une étiquette qu'on leur appose à tort, elle amène tout de même à l'étiquetage des joueurs comme membres d'une sous-culture déviante dont on se méfie. Certes, nous avons pu voir que cette sous-culture était « déviante », mais qu'elle l'était au sens de « hors normes » et non de « répréhensible » alors que la réaction des gens tenterait de nous faire penser le contraire.

Comme nous avons pu le voir, pour être désigné comme déviant, il faut donc être jugé comme étant « hors normes », en marge des conventions : « la déviance est créée par les réactions des gens à des types particuliers de comportements comme déviants. »<sup>252</sup>. Précisons le fait que les joueurs sont effectivement en dehors des normes puisqu'il n'est pas dans les conventions de tous de jouer, et donc de connaître tout ce qu'il y a à connaître sur les jeux pour être joueurs, mais il n'est pas répréhensible non plus de jouer

Malgré ce que nous avons pu dire ou constater, il apparaît que la marginalisation est cependant bel et bien présente. Nous savons maintenant que les joueurs et le jeu n'ont pas de raison d'être dénigrés et que ce jugement est injustifié selon nous. Cependant, la communauté des joueurs est quand même considérée négativement. Maintenant que nous avons constaté par nous même le bien fondé de la pratique,

---

<sup>251</sup> Becker, *op. cit.*, p. 37.

<sup>252</sup> *Ibid.*, p. 41.

nous allons pouvoir chercher les raisons pour lesquelles on les affuble de cette image négative en étudiant les phénomènes de l'étiquetage et de la stigmatisation que nous pensons être les mécanismes amenant à un tel résultat.

#### 4.4 L'imposition de normes, le jugement sur la sous-culture

Toute société, est basée sur des règles morales et légales qui régissent les actes de ses individus, chaque société, en général et chaque communauté en particulier ayant ses critères propres, selon son histoire, sa politique et sa culture propre. Ces règles sont appelées « normes sociales ». Celles-ci sont le résultat de critères évolutifs qui peuvent changer en fonction du temps, des événements, etc. Un individu qui ne se plie pas à de telles normes se voit contraint de faire face à la réaction des autres membres de son groupe qui lui infligeront une sanction pénale pour les transgressions à la loi ou morale pour les autres. Ces normes ne sont pas toujours le fait d'un consensus, comme nous pourrions le supposer, car les normes varient d'un groupe social à l'autre:

Les normes sociales sont créées par des groupes sociaux spécifiques. Les sociétés modernes ne sont pas des organisations simples où la définition des normes et leur mode d'application dans des situations spécifiques feraient l'objet d'un accord unanime. Elles sont au contraire hautement différenciées selon les critères de la classe sociale, du groupe ethnique de la profession et de la culture.<sup>253</sup>

La transgression de ces normes implique la mise à l'écart plus ou moins provoquée de la société. S'ensuit alors l'étiquetage puis la stigmatisation des individus.

---

<sup>253</sup> Becker, *op. cit.*, p. 38.

Plusieurs facteurs rentrent dans la mise en place de ce jugement. Premièrement, on trouve la norme et surtout son imposition. Cette qualification est induite par l'existence d'un « juge ». Quiconque est qualifié de déviant a forcément un juge qui le désigne comme tel sous quelque prétexte que ce soit. Selon Howard Becker, ces juges sont ce que l'on appelle les « entrepreneurs de morale ». La stigmatisation apparaît alors comme l'apposition d'un jugement parfois en décalage avec ce qu'est la personne en réalité.

#### 4.4:1 Les entrepreneurs de morale

Selon Becker, la déviance est le résultat d'un point de vue instauré par les entrepreneurs de morale sur les individus qui induit une panique morale auprès de la société et de ses individus. Il nous explique qu'il y a plusieurs types d'entrepreneurs de morale:

Les normes sont le produit de l'initiative de certains individus, et nous pouvons considérer ceux qui prennent de telles initiatives comme des entrepreneurs de morale. Deux types d'entrepreneurs retiendront notre attention : ceux qui créent les normes et ceux qui les font appliquer.<sup>254</sup>

Nous pouvons ainsi distinguer ceux qui créent les normes de ceux qui les font appliquer. Notre recherche montre bien qu'il n'y avait pas de transgression de lois en ce qui concerne la communauté des joueurs. Ce que nous constatons par ailleurs, c'est qu'ils sont quand même mis à l'écart. Cette désignation de la déviance doit cependant être amorcée, mise en place par quelqu'un :

---

<sup>254</sup> *Ibid.*, p. 171.

Il faut que la population ait été persuadée que quelque chose doit être fait à ce sujet. Pour qu'une norme soit créée, il faut que quelqu'un appelle l'attention du public sur les faits, donne l'impulsion indispensable pour mettre les choses en train, et dirige les énergies ainsi mobilisées dans la direction adéquate.<sup>255</sup>

Lors de notre recherche, nous avons pu constater en fonction des arguments de nos répondants ainsi que par nos lectures, qu'un acteur rentrait tout particulièrement dans cette description : la presse et les médias en général. En effet, lorsque nous avons demandé à nos répondants sur quoi ils se basaient pour expliquer leur opinion et comment ils avaient entendu parler des jeux, ils nous avaient successivement répondu : « On a tous entendu parler de Carpentras et je pense que ça suffit. » ; « J'ai lu quelques articles à ce sujet et les constats sont accablants. Je ne pensais pas que c'était si terrible », « Oh et bien j'en ai entendu parler dans mon entourage mais ça ne m'intéresse pas. Ils font la Une des journaux assez régulièrement et c'est pas glorieux ». La majorité d'entre eux (11) en avaient d'abord entendu parler par les médias.

Comme nous avons pu le constater, la vision des médias n'est pas pour aider les joueurs. Dans les limites de notre recherche nous avons néanmoins pu constater que les titres, les propos et les qualificatifs que nous avons pu lire concernant les jeux sont très virulents. Les associations hasardeuses y sont très largement utilisées. On parle « d'armes » de « couteau de cuisine », de « délire », « d'hôpital

---

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 186.

psychiatrique »<sup>256</sup>. Plus modérément mais tout en méfiance on parle aussi d'« adeptes » de jeux dans « une atmosphère envoûtante »<sup>257</sup>.

Pour exemple, voici un extrait de l'article de Renaud Leblond, sur le cinquième anniversaire de la profanation du cimetière de Carpentras :

L'homme [un voisin énervé par le bruit]- sans le savoir - aurait-il interrompu un film érotico-macabre difficilement descriptible? Du coup, on pense aux jeux de rôle. A ces simulacres grandeur nature qui ne cessent de faire des adeptes parmi les adolescents. Ils s'inspirent de satanisme, de légendes médiévales, mais aussi d'un fatras idéologique où s'entremêlent croix celtiques et délires de nazillons. Bref, un culte de l'horreur - susceptible de dérapier à tout moment - qui, jusque-là, était totalement ignoré des services de police.<sup>258</sup>

Ici un extrait de l'article de Guy Benhamou montre le problème de « réalité » que poseraient les jeux :

Vendredi dernier, alors que les vacances de Pâques touchaient à leur fin, Sébastien et ses copains avaient commencé une nouvelle histoire. Ils devaient sauver un pays lointain menacé par la peste, et pour cela, atteindre un château. Mais pour accomplir cette mission périlleuse, ils avaient besoin de l'aide du roi Aragon. Lui seul en effet pouvait les guider sur le bon chemin et déjouer les pièges adverses. La partie devait se poursuivre normalement mardi, entre midi et

---

<sup>256</sup> Benhamou Guy. 1995. « A Istres, « le roi Aragon » poignarde son prof ». *Libération*, Jeudi 11 Mai, p. 17.

<sup>257</sup> Porte Guy. 1990. « L'enquête sur la profanation du cimetière juif Les quatre jeunes gens interpellés à Carpentras ont été relâchés ». *Le Monde*, Jeudi 14 Juin, p. 14.

<sup>258</sup> Leblond Renaud. 1995, «Les trois mystères de Carpentras», *L'Express*, Jeudi 04 Mai, p. 74. L'article étant assez cru face à la description de la profanation, nous avons préféré en rester à cette citation. Cependant l'amalgame entre violences de toute sorte et jeux de rôles y est clairement établi.

deux, comme d'habitude, dans la cour du lycée. Mais Aragon et son glaive ont fait basculer l'histoire fantastique dans le fait-divers.<sup>259</sup>

Jean-Hugues Matelly nous montre dans ses recherches que les mêmes idées reviennent dans les émissions télé consacrées à ce sujet. Il cite plusieurs émissions comme par exemple *Témoin N°1*, *A tout Savoir*, ou encore l'émission de Mireille Dumas *Bas les masques*<sup>260</sup> en disant :

L'émission [...] a donné une image néfaste du jeu de rôle, en ne présentant que des cas extrêmes, d'où « un effet de loupe accusateur et partiel, où se mirent des jeux de rôle forcément diaboliques et néfastes. Un raccourci bien simpliste. » [commentaire de F Geoffroy dans *Télérama* du 4 octobre 1995] »<sup>261</sup>

Les mêmes qualificatifs reviennent souvent et on a peu de mal à comprendre d'où vient cette inquiétude dont les gens parlent. Il semble que : les entrepreneurs de morale, en l'occurrence les médias, montrent le chemin à prendre, celui de la méfiance et de la désignation négative. D'où cette panique morale dont font preuve les gens interrogés. Même si l'impact et l'influence des médias sur la réceptivité de l'information sont discutables, nous pouvons amorcer le fait que le mécanisme de cette négativité soit en partie dû à ce phénomène.

Les joueurs, totalement à même de ce fait, nous avaient eux-mêmes dit en parlant de l'image négative que l'on a d'eux : « Ouais mais ça c'est l'influence des médias, c'est comme [l'argument de] la « sécurité » au moment des élections et le bourrage

---

<sup>259</sup> Benhamou, Guy, *Libération*, 11/05/95. op. cit., p. 17.

<sup>260</sup> Emission du 11/10/95 sur France 2.

<sup>261</sup> Matelly, Jean-Hugues, *op. cit.*, p. 20.

de crâne qu'ils nous font. » ou bien « Quand t'écoutes généralement les médias, on entend qu'il y a des pendus et tout, c'est délirant ! Ils ont vu ça où ? Qu'ils me disent ! ». Un dernier joueur nous précisait :

Effectivement le regard des personnes non initiées est très négatif sur les pratiquants. A cause de certaines dérives comme des meurtres liés à ça. Ils restent très peu nombreux mais ils ont été médiatisés à l'excès.

En effet, la légitimation de l'information médiatique est une source de confusion. Cependant, cette désinformation des journalistes peut être relativisée par le fait que les sources de leurs articles ne sont pas toujours vérifiées. Faits parfois dans l'urgence, les articles peuvent véhiculer encore plus de stéréotypes que d'information. De plus, nous avons vu qu'il est difficile de connaître le jeu sans y avoir joué. Cependant au final, rares sont ceux qui restent dans l'objectivité.

On remarque que les sources d'information des journalistes ne sont certainement pas les joueurs eux-mêmes, car trop d'amalgames et de préjugés sont véhiculés dans les articles, donnant une image caricaturale des joueurs et des jeux. Nous pouvons alors douter du bien fondé du fonds des jugements quand la forme est déjà biaisée :

Nous voyons bien comment la presse a, peu à peu, dessiné une image des jeux de rôles et de leurs pratiquants. S'appuyant en premier lieu sur des éléments provenant d'une psychologie vulgarisée, celle-ci aboutit à une présentation dénonciatrice où l'on tente de mettre « en garde » la population contre les « dérives » des jeux de rôles.<sup>262</sup>

---

<sup>262</sup> Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 53.

Les sources d'information des médias sont souvent les hommes de lois, les avocats et les policiers chargés de résoudre les enquêtes et de défendre les plaignants ou encore des médecins, des psychiatres et des pédopsychiatres dont on demande l'avis médical régulièrement. Parce qu'ils appartiennent à des professions reconnues, leur discours fait autorité. Ils ont un rôle privilégié dans le processus d'étiquetage et de stigmatisation, car ils se posent en entrepreneurs de morale mais d'un point de vue d'applicateurs de la norme cette fois. On comprend que par les témoignages des policiers, des enquêteurs et des avocats, la déviance est sanctionnée et l'étiquetage appliqué : le stéréotype du mauvais joueur est adopté inconsciemment et est ancré dans la plupart des esprits. Ainsi, si on prend l'exemple de l'affaire de la profanation du cimetière de Carpentras, les médias s'étaient emparés de l'affaire en accusant les joueurs, accentuant l'effet déjà très choquant de l'affaire en y mêlant le sensationnalisme des sectes, de la magie etc.<sup>263</sup>. Il est clair au vu de nos entrevues que les gens s'en souviennent encore et associent toujours joueurs et profanation alors les vrais coupables étaient quatre néonazis.<sup>264</sup> Mais la confusion reste dans les esprits, aucun démenti n'ayant été fait pour disculper les joueurs, littéralement exposés comme bouc-émissaires dans ce scandale.

Le phénomène de l'étiquetage par le biais des entrepreneurs de morale tel que le décrit Becker nous semble être un des mécanismes qui explique cette tendance des joueurs à être considérés négativement et à être rejetés. Cependant, dans un autre

---

<sup>263</sup> Porte Guy. 1990. « L'enquête sur la profanation du cimetière juif Les quatre jeunes gens interpellés à Carpentras ont été relâchés ». *Le Monde*, Jeudi 14 Juin, p. 14.

<sup>264</sup> Voir : Porte, Guy. 1990. « L'enquête sur la profanation du cimetière juif Les quatre jeunes gens interpellés à Carpentras ont été relâchés ». *Le Monde*, Jeudi 14 Juin, p. 14; Herzberg, Nathaniel et Leroux, Luc. 1996. *Le Monde*. « Quatre skinheads néonazis ont reconnu avoir profané le cimetière de Carpentras » ; Jeudi 1<sup>er</sup> Août, p. 6; Kremer, Pascale. 1996. *Le Monde*. « Une ville prise entre le doute et des vieux démons ». Samedi 3 Août, p. 6

registre, il nous apparaît que le mécanisme social de la stigmatisation décrit par Erving Goffman permet de comprendre plus en profondeur ce mécanisme complexe de la déviance sociale.

#### 4.4.2 La stigmatisation, l'apposition d'un point de vue

Les recherches de Goffman sont basées sur les interactions entre les acteurs au sein de la société dans les actes de tous les jours. Il étudie tout particulièrement le phénomène de la stigmatisation dans son ouvrage « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps ». D'après ce que nous avons pu lire et observer, ce que Becker décrit comme une apposition d'étiquette induit une forme inconsciente de désignation de l'autre comme déviant. Selon Goffman, ce résultat est ce que l'on appelle la stigmatisation : « [...] le maniement du stigmaté constitue un trait général de la société, un procédé à l'œuvre partout où prévalent des normes d'identité.<sup>265</sup> »

D'après l'auteur, nous sommes tous portés à avoir un a priori sur les autres sans le savoir : « D'ordinaire, nous n'avons pas conscience d'avoir formulé de telles exigences, ni conscience de leur nature, tant que la satisfaction n'en est pas activement mise en question. »<sup>266</sup>

Le phénomène de stigmatisation est donc le résultat d'un jugement généralement inconscient, d'un point de vue que les gens ont sur d'autres. Les gens stigmatisent

---

<sup>265</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 153.

<sup>266</sup> Matelly, Jean-Hugues, *op. cit.*, p. 12.

ceux qui ne respectent pas les normes induites par la société. Ce stigmaté peut être visible ou non. Nous choisirons de nous intéresser aux stigmatés non visibles.

Pour les joueurs, leur stigmatisation réside dans le fait qu'ils font partie d'une sous-culture qualifiée de déviante. Celle-ci étant marginalisée, le stigmaté invisible est ici le fait d'être un joueur et tout ce que cela comporte :

Le mot stigmaté servira donc à désigner un attribut qui jette un discrédit profond, mais il faut bien voir qu'en réalité c'est en termes de relations et non d'attributs qu'il convient de parler.<sup>267</sup>

Il formule la différence entre l'image que nous nous faisons des autres et qui ils sont en réalité en deux désignations : « identité virtuelle » et « identité réelle »<sup>268</sup>. L'identité virtuelle est formée par toutes les attentes qu'une personne a sur une autre sans la connaître selon les informations qu'elle a pu déceler au premier abord comme la tenue vestimentaire, la profession etc. C'est ce que Goffman appelle « l'information sociale »<sup>269</sup> et l'acte de « reconnaissance cognitive »<sup>270</sup>. L'identité réelle est celle dont les suppositions ont été prouvées ou découvertes comme étant vraie :

---

<sup>267</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 13.

<sup>268</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>269</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 85.

Le maniement du stigmaté n'est qu'un rameau d'une activité fondamentale dans la société, à savoir le stéréotypage. Le « profilage » de nos attentes normatives quant à la conduite et au caractère d'autrui, [...] <sup>271</sup>

Pour les joueurs, cette théorie s'apparente à l'image que les gens se font d'eux. Dans cette identité virtuelle, ils les imaginent marginaux et en dehors de la réalité par les informations sociales qu'ils ont reçus d'eux comme leur façon de s'habiller, de parler et, par extrapolation, leur image dans les médias. Toute cette identité virtuelle est très forte et ne peut se déconstruire que par la confrontation à la personne et au milieu lui-même. Autrement dit, ces a priori ou stéréotypes comme les désignent Goffman, ne peuvent s'effondrer que si les gens se mêlent aux joueurs, pour découvrir leur identité réelle. Selon Goffman, « les réactions stéréotypées s'achèveraient quand les gens se rapprochent. » <sup>272</sup>. C'est ce que notre observation nous a effectivement démontré. Avant notre observation, malgré notre position de chercheur se voulant la plus objective possible, nous nous sommes aperçus que nous avions quelques a priori. Nous voulions faire notre observation afin de savoir s'ils étaient réellement comme on le pensait et l'expérience montre que ce sont des jeunes comme d'autres.

Goffman nous indique que ceux qu'il qualifie de « normaux » en opposition aux « stigmatisés », le seraient sans le vouloir : « En réalité, les normaux ne sont pas méchants. S'il leur arrive de l'être, c'est par méconnaissance. Il convient donc de les aider gentiment à se comporter avec égards. » <sup>273</sup>

---

<sup>271</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>272</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 138.

Cette méconnaissance du milieu, comme nous avons pu le noter lors de nos entrevues est effectivement un facteur qui favorise la stigmatisation. Même si penser que la connaissance de l'autre amène à sa compréhension et son acceptation, il apparaît que la démarche d'aller vers l'autre n'est pas de mise en général. Cela paraît pourtant simple au premier abord à la lecture de Goffman. Pourtant, la mise à l'écart et la méfiance demeurent.

Nous pouvons donc voir ce phénomène de stigmatisation comme faisant partie de ce mécanisme de mise à l'écart et de jugement social. La stigmatisation est un acte très fort que les joueurs ressentent mais ne s'expliquent pas. Comme nous avons pu voir, ils ne comprennent pas cette image négative qui est véhiculée à leur endroit.

Pendant nos observations, nous avons alors pu constater que les joueurs optent pour différentes réponses face à cette stigmatisation. Ces réactions étant fonction de leur position face à cette société qui les juge. C'est par cet élément du mécanisme de la déviance que nous pensons très important que nous finirons cette analyse.

#### 4.5 La réponse des joueurs face à la stigmatisation

Par cette dernière partie, nous abordons un ultime aspect de ces mécanismes de marginalisation. Partant de notre cadre théorique et de notre analyse, nous avons pu observer les mécanismes de l'étiquetage et de la stigmatisation du point de vue de la société. Pour que notre analyse soit complète, nous voulons ici mettre à jour un dernier aspect de la stigmatisation : le point de vue de la sous-culture elle-même. Celle-ci a une importance que nous avons pu observer, importance primordiale dans le processus de marginalisation. Il existe au sein de la sous-culture ce qui semble se dessiner comme des positions de « victimes » ou de « bourreau ».

Goffman montre que face à la stigmatisation, l'individu a tendance à « interioriser » son stigmaté, à l'accepter tant bien que mal et par cela réagir en fonction de celui-ci. Deux réactions ou ajustements totalement opposés se dessinent alors face à cette « agression » : la mise en place d'outils de communication au profit des groupes extérieurs afin de démystifier leur pratique et, en opposition, le repli sur la sous-culture et la stigmatisation comme effet miroir à l'encontre des « autres », étrangers à la communauté. Goffman nous dit à ce propos :

Comme de juste, ceux qui soutiennent professionnellement le point de vue de leur groupe vont souvent jusqu'à défendre une ligne militante et chauvine, voire une idéologie sécessionniste<sup>274</sup>

Les réactions sont plus ou moins passionnées selon les sous-cultures. Nous avons cependant pu observer ces deux réactions auprès de nos joueurs.

#### 4.5.1 La volonté des joueurs de se constituer comme source d'information

La réaction la plus évidente perçue lors de nos recherches, est celle des joueurs qui se positionnent en source d'information. Cette démarche s'inscrit dans le désir d'une démystification de leur loisir auprès des groupes extérieurs, à la société en général. Certains joueurs réagissent face à la « désinformation » contenue dans les reportages, les articles qui véhiculent l'image négative que l'on leur attribue. Selon Goffman, pour ce qu'il appelle les « porte-parole » de la communauté:

---

<sup>274</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 135.

L'une des tâches qui incombent en particulier aux représentants consiste à convaincre le public d'employer une étiquette moins offensante pour désigner la catégorie qu'ils défendent<sup>275</sup>

Cette réaction se caractérise par des moyens de communication ou des vagues d'information qu'ils mettent en place. La plupart du temps, elle est l'œuvre de joueurs faisant partie de guildes, de rédactions de journaux spécialisés et de fédérations. C'est notamment le cas de la Fédération française de jeu de rôle qui se positionne très nettement comme source d'information à l'usage du grand public. Les joueurs étant conscients de l'image négative qu'ils ont auprès des gens, produisent des outils de communication divers disponibles sur leur site internet<sup>276</sup> notamment.

Nous avons pu trouver lors de nos recherches, des notices très sérieuses sur la façon dont il faut expliquer le jeu de rôle, les mots à utiliser, ce qu'il ne faut pas faire, afin de montrer à ses proches que c'est une pratique comme une autre. Une sorte de « know how » très complet. Ainsi, une notice intitulée « Pour une meilleure approche de l'information sur les jeux de simulation<sup>277</sup> », informe sur les grandes questions que l'on peut se poser sur le jeu. Des lexiques<sup>278</sup> et des historiques sont aussi disponibles, une façon de banaliser le « jargon » utilisé et l'origine des jeux. Un

---

<sup>275</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>276</sup> Site officiel de la Fédération française de jeu de rôle, *op. cit.*

<sup>277</sup> Collectif de la FFJDR., [http://www.ffjdr.org/files/defendre\\_jdr.pdf](http://www.ffjdr.org/files/defendre_jdr.pdf) (en ligne), dernière consultation juillet 2005.

<sup>278</sup> *Ibid.*, Appendice B, <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-lexique>; « Bibliographie et définitions » . <http://www.ffjdr.org/files/bibliographie.pdf>, (en ligne), dernière consultation juillet 2005. Comme son nom l'indique, ce dernier document nous donne plusieurs définitions et références bibliographiques afin de mieux cerner les jeux. On comprend ainsi la complexité des jeux et leur diversité

petit guide : « Pour en savoir plus sur le Jeu de Rôle »<sup>279</sup> construit en question/Réponse nous donne une foule de renseignements sur les a priori que l'on peut avoir. Il introduit son texte de la manière suivante :

Une nouvelle émission de télévision, un article dans la presse nationale ou locale vient à nouveau de mettre les jeux de simulation au ban des accusés... Inutile de s'emporter et de brandir inutilement la bannière de l'indignation outragée ou même de parler d'attaquer en justice tous les guignols qui se produisent dans les médias... Comme presque toujours la désinformation est de règle, et la meilleure réponse pour nous joueurs est d'informer correctement le grand public. Mieux vaut s'expliquer calmement avec des arguments logiques et dépassionnés, et convaincre un responsable municipal ou votre oncle Adrien que les jeux de simulation sont des loisirs comme les autres.

Les grands titres de ce manifeste sont assez virulents et atteignent le cœur du sujet en abordant des lieux communs qui alimentent les phantasmes autour du jeu : « Les jeux font perdre aux joueurs le sens de la réalité », « Les joueurs deviennent irrationnels quand leurs personnages meurent en fin de jeu », « Tu joues pour fuir la réalité c'est mal » ou encore « Le jeu pousse les jeunes au suicide ».

Le magazine *Cassus Belli* se joint aussi à cette initiative, un magazine spécialisé parmi d'autres, s'attaquant lui aussi aux préjugés au moyen de l'information en publiant un pamphlet éducatif et explicatif intitulé : « Le jeu de rôle ? Qu'est-ce que c'est ? »<sup>280</sup>. On trouve aussi des documents qui déculpabilisent le jeu de rôle : « Les

---

<sup>279</sup> *Ibid.*, [http://www.ffjdr.org/files/savoir\\_jdr.pdf](http://www.ffjdr.org/files/savoir_jdr.pdf) (en ligne), dernière consultation juillet 2005. Petit guide pratique sur les jeux de rôle. C'est un document qui s'inscrit dans une volonté de vouloir se faire connaître sous un autre jour que celui décrit par les médias. Guide en question/Réponse qui nous donne une foule de renseignements.

<sup>280</sup> *Ibid.*, <http://www.ffjdr.org/?file=KeskJdRA.pdf> et <http://www.ffjdr.org/?file=KeskJdRB.pdf> (en ligne), dernière consultation juillet 2005. Voir Appendice B.

sectes et l'argent »<sup>281</sup>. Plusieurs brochures prônent aussi les avantages du jeu comme la progression en français, l'utilisation des jeux en enseignement, etc.<sup>282</sup>. Une énorme source d'information est donc disponible et à portée de tous afin de donner une information claire et « à la source » de ce qu'est ou non le jeu de rôle.

Conscients du rôle important des journalistes dans l'entretien de l'image négative que l'on a des joueurs, certains documents sont spécialement écrits à leur endroit exclusivement afin de leur donner une information claire. Un dossier de presse<sup>283</sup>, et un document intitulé : « Conseils pour les relations avec les journalistes »<sup>284</sup> montre bien le sérieux avec lequel les joueurs prennent cette initiative. On y apprend « Comment remettre les choses à leur place ? » ou « Qu'est-ce qui motive un journaliste ? » ou encore « Comment puis-je alors approcher un journaliste pour obtenir un papier positif ? ». La Fédération insiste sur le fait qu'il faut, face au journaliste : « modérer votre ton et votre langage » et « respecter son ego ».

---

<sup>281</sup> *Ibid.*, <http://www.assemblee-nationale.fr/dossiers/sectes/sommaire.asp>, (en ligne), dernière consultation Juillet 2005. Ce document daté du 10 Juin 1999 est un document officiel de l'assemblée nationale.

<sup>282</sup> Voir., <http://www.ffjdr.org/?page=ressources-infos#presenter>, dernière consultation Juillet 2005

<sup>283</sup> *Ibid.*, « Qu'est ce que le jeu de rôle ? » extrait du dossier de presse FFJDR, 1998. [http://www.ffjdr.org/files/presentation\\_jdr.pdf](http://www.ffjdr.org/files/presentation_jdr.pdf) (en ligne), dernière consultation Juillet 2005. Ce petit document est une grande définition de ce qu'est le jeu de rôle : à l'aide de mots clés, on comprend mieux sa logique.

<sup>284</sup> *Ibid.*, <http://www.ffjdr.org/?page=ressources-infos-journaliste2002>, dernière consultation juillet 2005. Voir Appendice G.

On trouve aussi un document intitulé : « Lettre aux députés français ». En novembre 1990, le responsable de la Fédération Française de Jeu De Rôle, Nicolas Stampf avait adressé une lettre aux députés français afin de mieux faire connaître les jeux et combattre les préjugés<sup>285</sup> suite au « procès médiatique » que les joueurs avaient subi à l'époque. Ces initiatives de la part des joueurs à travers ces divers écrits témoignent de cette volonté de démontrer que les journalistes ne sont pas des ennemis, mais des alliés. Ceci est, selon eux, une étape dans le changement de point de vue des futurs articles publiés à leur sujet. De plus, on essaye d'ouvrir le dialogue avec les parents et les proches, vecteurs des premières inquiétudes.

La volonté est donc bien marquée d'être une source d'information pour enrayer les idées préconçues à leur sujet pour rétablir l'équilibre, et une vérité simple mais difficile à communiquer. Cependant, cette volonté de se rapprocher de son « stigmatisant » par le biais de l'information, n'est pas la réaction de tous. Certains joueurs s'opposent radicalement à cette attitude en usant de la stigmatisation comme réponse à l'autre.

#### 4.5.2 Les stigmatisés stigmatisant

La marginalisation sociale dont est l'objet la sous-culture des joueurs n'est pas systématiquement encline à vouloir convaincre l'autre, du bien fonder de leur pratique. La deuxième réaction, beaucoup plus combative, est celle du déni, de l'isolement et de l'enfermement dans la communauté. En effet, on constate que certains joueurs adoptent une attitude de rejet face à la société qui les qualifie

---

<sup>285</sup> *Ibid.*, Stampf, Nicolas, 30 Novembre 1990. <http://www.ffjdr.org/?page=activites-lettreauxdeputes> (en ligne), dernière consultation juillet 2005. Voir Appendice F.

négativement. Il s'ensuit alors une sorte de riposte face à la stigmatisation, un effet miroir de la stigmatisation elle-même. C'est le deuxième sens du mot « *outsiders* » pour Becker. L'individu répond par la stigmatisation en rejetant à son tour: « le transgresseur peut estimer que ses juges sont étrangers à son univers<sup>286</sup> ». Il qualifie cet acte notamment d'« isolement et d'auto-ségrégation » :

Les tendances à l'isolement et à l'auto-ségrégation qu'ils manifestent [...] avec la communauté extérieure peuvent être interprétées comme des modes d'ajustement à cette situation [les relations avec la société suite à l'étiquetage]<sup>287</sup>

Cette mise à l'écart voulue de la part de certains joueurs se caractérise par une volonté de se différencier nettement des autres et de prôner une idéologie du « joueur intelligent ». Cet argument puise ses sources dans les années 1980 lors des premières campagnes de sensibilisation des gens aux jeux de rôles. Déjà à l'époque, une image négative collait à la peau des joueurs. Pour l'enrayer, les magazines et les milieux spécialisés, avaient mentionné des arguments comme celui de Jeux Descartes des « jeux intelligents pour un public intelligent »<sup>288</sup>. Les joueurs de notre groupe nous avaient alors répondu par l'affirmative quand nous leur avons demandé si cela était vrai :

C'est plutôt vrai, en général, il faut avoir au moins le bac. Pour nos copains dans notre entourage, ils sont graphistes, cadres supérieur, etc. Ça se fait naturellement, on y peut rien, c'est très flagrant, ceux qui n'ont pas le bac en général ça ne les intéresse pas.

---

<sup>286</sup> Becker, *op. cit.*, p. 25.

<sup>287</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>288</sup> Voir Tremel, Laurent, *op. cit.*, p. 57-60.

Je dois avouer que mes potes ont tous au moins le bac c'est clair. J'ai vu des gens s'y intéresser alors qu'ils n'étaient pas très diplômés mais généralement ils abandonnaient vite. Trop compliqué, trop de calculs. Faut croire que c'est pas pour tout le monde.

Par cette attitude, certains joueurs se mettent volontairement à l'écart, rejetant les autres car pas assez « intelligents » :

Les déviants sociaux ont souvent le sentiment d'être non seulement égaux, mais supérieurs aux normaux et que la vie qu'ils mènent vaut mieux que celle des personnes qu'ils auraient pu être.<sup>289</sup>

Cette volonté de différence marque bien cette stigmatisation effectuée à l'inverse. Nous sommes tous des stigmatisés en puissance, selon Goffman et cela nous le prouve bien. Cependant, rejeter l'autre en réponse à son propre rejet induit encore plus de stigmatisation de la part de l'autre. Le fait de rejeter la société entière du fait de son « incompetence » ou « incompréhension » et de se tenir à l'écart renforce la société dans sa méfiance. Plus l'individu se cache, plus il peut être soupçonné. Rappelons une des réflexions qu'un des répondants nous avait donnée : « Si on ne les connaît pas, c'est qu'ils ont quelque chose à cacher. ». Il apparaît alors que le choix de certains joueurs est de considérer la communauté comme instrument de « contre-culture » fermée aux « autres », aux non-initiés.

La stigmatisation devient donc un cercle difficile à briser. Le choix entre ces deux réactions n'est pas toujours évident pour l'individu comme le précise Goffman : « Ajoutons qu'on le voit parfois hésiter entre ces deux tactiques, passer à chaque

---

<sup>289</sup> Goffman, Erving, *op. cit.*, p. 168.

instant de l'une à l'autre [...]»<sup>290</sup>. D'après nos recherches, il apparaît effectivement que les joueurs sont souvent ambivalents face à ces deux réactions, voulant à la fois démystifier et en s'indignant du fait que si les gens s'intéressaient à eux, ils se rendraient compte du bien fondé de leur passion. D'un autre côté, on les ressent assez « élitistes » dans leur propos sur le « joueur intelligent ». Il semble donc difficile pour les joueurs de se positionner face à stigmatisation dont ils font l'objet.

---

<sup>290</sup> *Ibid.*, p. 30.

## CONCLUSION

Au départ de notre étude, nous posions les deux questions de recherche suivantes : Comment et pourquoi cette communauté est-elle considérée comme déviante et est par cela marginalisée, étiquetée et stigmatisée? Puis : de quels processus relève cette stigmatisation ? Nous avons donc suivi nos objectifs de recherche afin d'y répondre. Premièrement, nous voulions déconstruire la logique qui articule cet étiquetage et cette stigmatisation. Dans un second temps, nous voulions montrer quelles étaient les pressions sociales conscientes ou inconscientes sous-jacentes à ce processus.

Ainsi, avons-nous, dans un premier temps, montré que les joueurs faisaient partie d'une sous-culture à part entière par le biais de réseaux qui leurs sont propres. D'abord, nous avons exposé les traits particuliers de leurs codes spécifiques tels les codes vestimentaires et linguistiques que seul un joueur chevronné peut avoir. Puis, nous avons évoqué qu'ils avaient des références communes qui leurs étaient propres. Les références à la littérature *Fantasy*, l'histoire des jeux de rôle ou encore les références cinématographiques montrent leur attachement commun à cette sous-culture. Pour finir, nous avons montré que par un réseau d'information spécialement mis en place pour les joueurs, la communauté se tenait informée. Ainsi, ils peuvent savoir le lieu et les dates de divers événements spécialisés, des dernières parutions en matière de jeu de simulation ou diverses informations, notamment par le biais de magazines spécialisés. Tous ces éléments nous confirment que la communauté est bien une sous-culture et peut être étudiée comme telle.

Dans une deuxième partie, nous avons montré, que la sous-culture des jeux de rôle était une sous-culture déviante par certains aspects. Avec l'aide de références à Howard Becker, nous avons montré que la déviance selon un facteur de « non-conformité à la norme » se retrouvait sous divers aspects dans l'étude de cette communication. Dans un premier temps, nous avons introduit le facteur du jugement que la société porte sur la sous-culture par le biais de l'opinion générale que nous avons pu déceler auprès de nos répondants. Il apparaît que celle-ci est très négative et les qualificatifs tels que « c'est un milieu de gens mal-sains » et les joueurs des gens qui « n'ont pas les pieds sur terre », « qui dérapent », « qui tournent mal » ou qui sont « déconnectés du réel », le montrent bien. Le fait de juger la sous-culture comme étant « en dehors de la norme » est un indice qui prouve que la société est considérée comme déviante. Nous avons ensuite appliqué la théorie de Becker sur « la carrière » d'un individu au sein de sa sous-culture à celle des jeux de rôle. Cet indice étant typique de la sous-culture déviante.

Finalement, nous avons marqué le fait que la sous-culture des jeux de rôle était construite de manière hiérarchique, montrant son autonomie et sa fonction socialisante, cette sous-culture était, par tous ces aspects, déviante et donc en dehors des normes sociales.

Afin de démystifier la pratique du jeu de rôle, nous avons ensuite axé notre analyse sur les joueurs eux-mêmes en montrant qu'ils étaient des jeunes comme les autres. Nous avons pu déconstruire l'image négative attribuée aux joueurs et cela en plusieurs étapes. Contre le préjugé que les joueurs étaient « déconnectés du réel » nous avons pu montrer qu'ils avaient tout, au contraire de gens « sains d'esprit », loin d'être sur le point de basculer dans la folie. Dans une deuxième partie, nous avons fait ressortir à quel point le jeu est concret et basé sur un concept de calculs et de théâtre étudié avec minutie. Ce jeu est contrôlé par le meneur de jeu qui ramène sans

cesse les joueurs à rester concentrés sur leurs personnages et l'histoire pour le bon déroulement du jeu. Nous avons donc montré que le fait d'accuser le jeu de dédoublement de personnalité et autres problèmes ne pouvait pas être un argument acceptable. La seule probabilité pour que quelqu'un « dérape » est d'avoir des problèmes psychologiques au préalable mais le jeu n'est de toute façon pas en cause. Au contraire, nous avons même pu voir que le jeu était un facteur de socialisation chez les joueurs. Par cela, nous montrons qu'ils sont étiquetés à tort comme déviant au sens qu'ils ne sont pas « criminels » mais qu'ils font partie d'une sous-culture « en dehors des normes ». Ils sont des jeunes comme les autres qui pratiquent un loisir discret mais ouvert à tous.

Malgré le fait que nous constatons que les joueurs sont des gens tout ce qu'il y a de plus normaux, ils n'en sont pas moins étiquetés comme déviants et stigmatisés. Notre analyse démontre à l'aide des théories de Becker sur l'étiquetage que la marginalisation que la société fait peser sur les joueurs, est le fait d'un jugement qui revêt plusieurs aspects. Dans un premier temps nous avons identifié la presse et les médias en général comme les premiers annonceurs d'une panique morale, ce que Becker qualifie « d'entrepreneurs de morale ». En effet, nous avons montré que, par le biais des émissions, articles de journaux et autres journaux télévisés, les médias véhiculent une image négative et stigmatisante à l'égard des joueurs. Ceci constitue le point de départ d'une intériorisation collective inconsciente qui tend à marginaliser les joueurs. D'autres entrepreneurs de morale identifiés dans les avocats, les enquêteurs et les médecins sont désignés, eux, comme les applicateurs de la norme. Ils sont des vecteurs de légitimation de cette marginalisation dans leurs interventions et les applicateurs de la sanction face à la norme transgressée. Pour finir, selon les concepts de l'identité de Goffman nous avons montré qu'il y avait une différence très nette entre l'identité que les gens donnent aux joueurs « l'identité virtuelle » et celle

qu'ils ont vraiment « l'identité réelle ». Sans une appréhension concrète de la sous-culture, cette identité ne peut pas être réelle et n'est fondée que sur des stéréotypes.

Afin d'analyser les aspects non seulement des accusateurs mais aussi des accusés dans ce processus de marginalisation, nous avons choisi de terminer notre analyse sur l'étude des joueurs et sur leur réaction face à la stigmatisation dont ils font l'objet. Nous avons pu noter lors de nos recherches que deux réactions étaient généralement notables. Certains joueurs se positionnent en tant que source d'information afin de véhiculer une image réelle de leur loisir et de ses adeptes. Ainsi par le biais d'outils de communication comme des pamphlets, des lexiques ou encore des guides de conduite. Les associations se donnent la chance de pouvoir changer leur image par une information destinée au grand public et surtout à ceux qu'ils espèrent être leurs alliés dans cette conquête de vérité : les journalistes.

D'autres joueurs s'opposent radicalement à cette réaction. Face à la stigmatisation dont ils font l'objet, ils décident, eux-aussi en réaction de stigmatiser leurs accusateurs. Cette sorte d'effet miroir de la stigmatisation est une réponse qui se veut élitiste. Les joueurs de considérant plus élevés que ceux qui les jugent, ils estiment que les autres ne sont pas dignes de faire partie de leur communauté. Ils réagissent en « contre-culture » face à la société qui ne les comprend pas et qu'ils veulent exclure à leur tour. Cependant, nous avons pu voir que cette stigmatisation en retour peut causer encore plus de stigmatisation envers les joueurs eux-même, étant donné l'hermétisme de leur communauté et des soupçons exacerbés que cela implique.

Il apparaît alors difficile de casser ce cercle de la déviance. La connaissance de la sous-culture comme telle est, d'après Goffman, la solution à la stigmatisation. En effet, connaître l'autre, c'est le reconnaître et casser les a priori qui nous animent.

Cependant, la solution, si simple semble-t elle, n'est pas appliquée par la société, la déviance étant toujours présente. Ce cercle infernal semble être voué à perdurer et, selon ce que nous en dit la littérature sur le sujet, nous avons pu voir, notamment pendant les lectures de Erving Goffman, de Laurent Muchielli ou de Howard Becker que la déviance est synchronique et que souvent, seul le temps peut casser cette apposition d'étiquette négative. La déviance pourra donc demeurer longtemps ou s'arrêter aussi vite qu'elle a commencé. Elle pourra tout aussi bien être brisée par une campagne ou du moins quelques articles positifs sur les joueurs. Ou bien, elle pourra tout simplement s'éteindre d'elle-même après un laps de temps donné, les normes évoluant ainsi que les mentalités, les joueurs ne seront plus la cible des médias, soit par désintérêt, soit par une meilleure connaissance à leur endroit.

Nous pouvons présumer du fait que les nouvelles technologies et les peurs qu'elles impliquent, similaires à celles connues par les jeux à leurs débuts, résoudront certainement ce problème. Mais c'est en oublier un pour en trouver un autre. En effet, les jeux de rôle en ligne font déjà parler d'eux auprès du grand public et souvent par des propos négatifs. On les accuse de déconnecter de la réalité, de faire sombrer les enfants et même les adultes dans le mutisme et les crises d'épilepsie. Cependant, au vu de nos recherches et surtout de nos conclusions, nous pouvons d'ores et déjà manifester notre scepticisme quant au bien fondé de ces accusations. Les médias semblent profiter de nos peurs et exacerbent nos angoisses envers l'inconnu. Il se peut que les jeux vidéo, l'Internet et les divers jeux en lignes induisent des problèmes psychologiques ou physiques. Cependant, une certaine prudence doit être adoptée et la connaissance élargie à un vaste public, pour que le cercle de la stigmatisation ne se greffe pas à toutes les activités peu connues et surtout à ces nouveaux outils car ils prendront de plus en plus de place dans notre vie quotidienne.

## APPENDICES

## Appendice A

« La grille d'analyse Campbelienne », Campbell Joseph, « Le héros aux mille et un visages », Traduit de l'Américain par H. Crès , (1ere édition, Princeton University Press, New-York, 1949), Éd. Robert Laffont, Paris, 1978, p 9-10.

Cette grille retrace les grandes étapes du processus d'évolution du héros dans les histoires de fiction selon les recherches de Joseph Campbell.

## Appendice B

« Petit lexique de termes rôlistes », <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-lexique>; (en ligne), dernière consultation juillet 2005.

Lexique des termes les plus fréquemment utilisé dans le langage des joueurs de jeux de rôle. Il aide à la compréhension de la partie et, dans notre raisonnement à démontrer que les joueurs partagent une réelle culture commune avec l'invention de ce vocabulaire.

## Appendice C

« Le jeu de rôle ? Qu'est-ce que c'est ? » <http://www.ffjdr.org/?file=KeskJdRA.pdf> et <http://www.ffjdr.org/?file=KeskJdRB.pdf> (en ligne), dernière consultation juillet 2005.

Ce dépliant du magazine spécialisé dans les jeux de rôle Casus Belli, regroupe tout ce qu'il faut savoir sur les jeux de rôles lorsque l'on n'est pas initié. Il est fourni en définitions, ce qu'est un jeu de rôle, ce qui n'en est pas un, comment on joue, sous quelles conditions... Des petits schémas aident à la compréhension du cheminement d'une partie.

## Appendice D

Feuille de personnage « *DUNGEONS & DRAGONS* » in [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com)

Elle illustre la feuille utilisée par les joueurs pour compiler les références diverses de leurs personnage. Elle est très élaborée, certaines sont plus simples.

#### Appendice E

« Star Wars – La guerre des étoiles », West End Games, Edition française Jeux Descartes ; 1988, p23, *in* Matelly, Jean-Hugues. « Jeu de rôle : crimes? Suicides? Sectes? ». Toulon; Ed. Presses du Midi, 1997, p66-67-68

Cet appendice est un extrait d'une partie de jeu de rôle intitulé « Star Wars ». Il permet de mieux saisir ce qu'est un jeu de rôle et surtout comment il se déroule.

#### Appendice F

« Lettre aux députés français », <http://www.ffjdr.org/?page=activites-lettreauxdeputes> (en ligne), dernière consultation juillet 2005

Lettre adressée aux députés français par le responsable de la Fédération française de jeu de rôle, Nicolas Stampf le 30 Novembre 1990 afin de mieux faire connaître les jeux et de combattre les préjugés qui planent autour des jeux.

#### Appendice G

« Conseils pour les relations avec les journalistes », <http://www.ffjdr.org/?page=ressources-infos-journaliste>, (en ligne), dernière consultation juillet 2005.

Ce document est tout particulièrement pertinent car il s'adresse directement à ceux qui désirent parler aux journalistes sur les jeux de rôle. C'est une sorte de guide « Que-sais-je » en quelque sorte écrit par des joueurs pour des joueurs. Il décrit les choses à faire ou à éviter pour ne pas faire de faux pas dans la compréhension des jeux pour les médias.

#### Appendice H

Questionnaire posé aux non-joueurs.

#### Appendice I

Questionnaire posé aux joueurs.

## APPENDICE A

### LA GRILLE D'ANALYSE CAMPBELLIENNE

Les plus grands auteurs cinématographiques ont créé des succès mondiaux en appliquant la grille d'analyse de Joseph Campbell. Elle retrace les principales étapes de l'évolution de la quête du héros dans les histoires de *Fantasy* principalement :

#### LE DEPART

1. L'appel de l'aventure
2. Le refus de l'appel
3. L'aide surnaturelle
4. Le passage du premier seuil
5. Le ventre de la baleine

#### L'INITIATION

1. Le chemin des épreuves
2. La rencontre avec la déesse
3. La femme tentatrice
4. La réunion au père
5. Apothéose
6. Le don suprême

#### LE RETOUR

1. Le refus du retour
2. La fuite magique
3. La délivrance venue de l'extérieur
4. Le passage du seuil au retour
5. Maître des deux mondes
6. Libre devant la vie

## APPENDICE B



# Petit lexique de termes rôlistes

### AD&D

Prononcé "adédé" : Acronyme de "Advanced Dungeons and Dragons", un jeu de rôle américain, le plus connu et le plus joué.

### Background

Mot anglais désignant l'environnement dans lequel les personnages évoluent (géographie, géopolitique, personnages, science, etc...). Il désigne également l'historique (le passé) du personnage.

### Campagne

Succession de scénarii visant à la réalisation d'un but par l'équipe de personnages. Un scénario trop complexe ou trop long, est découpé en plusieurs scénarii représentant des buts intermédiaires et jouables en une séance de jeu. La campagne est l'ensemble de ces scénarii.

### Classe

La classe du personnage est synonyme du métier du personnage (guerrier, magicien, etc.).

### Critical

Mot anglais. Cf. réussite critique.

### Critique

Cf. réussite critique.

### D

(nombre de faces) : Abréviation désignant le nombre de faces des dés utilisés dans une partie de jeu de rôle. D4, D6, D8, D10, D12, D20, D30, D100.

### Echec total

Cf. fumble.

### Echec Critique

Cf. fumble.

### Ecran

- Cf. paravent.
- Extension  
Complément d'information sur un jeu visant à préciser son fonctionnement ou à enrichir l'univers de jeu.
- Feuille de personnage  
Document sur lequel sont écrites les caractéristiques du personnage joué (son apparence, ses capacités physiques et intellectuelles, et ses biens).
- Fumble  
Mot anglais signifiant un échec total lors de l'accomplissement d'une action, une maladresse.
- GN  
Acronyme de Grandeur-Nature.
- Grandeur-Nature  
Raccourci de langage employé pour jeu de rôle grandeur-nature, un cousin du jeu de rôle sur table, qui se joue sur pied. On y joue son personnage soit même, comme un acteur de théâtre ou de cinéma (mais sans être limité par un script).
- Grosbill  
Adjectif qualifiant un joueur dont les personnages accumulent les biens et les compétences au-delà du raisonnable, dans le seul but d'être LE plus fort, LE plus riche, LE plus célèbre...
- JdR  
Acronyme de Jeu de Rôle.
- MJ  
Acronyme de Meneur de Jeu ou Maître de Jeu. La personne qui coordonne la partie. Certains jeux ont un terme spécifique pour désigner le MJ : Maître du Donjon, Gardien du Rêve, Conteur, Arbitre, etc...
- Module  
Cf. Extension.
- Niveau  
Valeur quantifiant la maturité globale du personnage (savoir, sagesse, puissance, etc...).
- Paravent  
Plaquette cartonnée disposée sur la table entre le MJ et les joueurs afin de cacher à ceux-ci le scénario de l'aventure qu'ils jouent.
- Perso  
Cf. PJ.
- PJ  
Acronyme de Personnage Joueur. Un personnage joué par un joueur. (PC en anglais).
- PNJ

- Acronyme de Personnage Non-Joueur. Un des personnages joués par le MJ.  
(NPC en anglais).
- Point d'expérience  
Permet de quantifier l'expérience acquise (la bonification) d'un personnage durant l'aventure.
- Réussite critique  
Réussite particulièrement exceptionnelle lors de l'accomplissement d'une action.
- Rôliste  
Joueur de jeux de rôle.
- Roleplay  
Mot anglais désignant les moments d'une partie de jeu de rôle où un joueur incarne au sens théâtral son personnage.
- Scénar  
Cf. scénario.
- Scénario  
Trame générale de l'aventure, où sont défini les personnages que les PJ sont susceptibles de rencontrer et les lieux qu'ils pourront visiter. Il sert de base à l'histoire qui peut évoluer en fonction des actions entreprises par les PJ durant la séance de jeu.
- Semi-réel  
Synonyme de grandeur-nature utilisé dans le sud de la France.
- Supplément  
Cf. extension.
- XP  
Cf. Point d'expérience.

## APPENDICE C

« LE JEU DE RÔLE ? QU'EST-CE QUE C'EST ? »

# Le Jeu de rôle?

QU'EST-CE QUE C'EST?



GRATUIT

**CASUS**  
*Belli*  
Jeu de rôle  
pour les jeunes  
et les moins  
jeunes

SOUS LE HAUT ABRI D'UN  
FRACAS INVARIABLE,  
UN MORE VENT D'OBSTACLE, NOUS  
VOE D'UNES /



# Questions et réponses au sujet du jeu de rôle

1

**Le jeu de rôle, c'est un jeu sur ordinateur?**

Hé non! Le jeu de rôle se pratique entre amis, avec un meneur de jeu et des joueurs. À cause du succès des jeux de rôle « normaux », des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux sur ordinateur dans lesquels un même joueur gère plusieurs personnages, le meneur de jeu étant remplacé par l'ordinateur. Mais leurs possibilités sont restreintes dès qu'il s'agit de répondre à l'imagination débordante des joueurs.

2

**Qu'en est-il des « livres dont vous êtes le héros » et des grandeur-natures?**

● Un livre dont vous êtes le héros est, comme les jeux sur ordinateur, un dérivé du jeu de rôle. On y joue en solitaire, le livre proposant une aventure avec des choix multiples, mais limités. Même si ce n'est pas du jeu de rôle, c'est un bon moyen pour se familiariser avec certains de ses mécanismes.

● Le grandeur-nature, que certains appellent aussi jeu de rôle, d'où la confusion, consiste à vivre les aventures « comme pour de vrai ». C'est-à-dire en se costumant, en réalisant les actions en direct, en jouant dans le cadre réel de l'aventure (château, forêt...). Cela nécessite une grosse organisation. Ce n'est pas un jeu « mieux » ou « moins bon » que le jeu de rôle « sur table », mais très différent, et de nombreux joueurs s'adonnent aux deux types de jeux. En général, quand la télévision parle de jeu de rôle, c'est du grandeur-nature qu'il s'agit, les journalistes le trouvant plus visuel.

3

**J'ai Heroquest, Magic, Seigneur de guerre... Ce sont des jeux de rôle, non?**

● Heroquest, Space Crusade et Seigneur de guerre sont des jeux de société classiques avec plateau de jeu et pions (en fait des figurines), mais plusieurs principes du jeu de rôle y sont inclus. La différence majeure est que les joueurs ne peuvent pas improviser. Si l'un d'eux veut que son nain creuse un tunnel pour aller d'une pièce à l'autre, ce sera impossible car ce n'est pas prévu par les règles. Dans un jeu de rôle, le meneur de jeu aurait pu estimer que c'était possible. Dans le même genre, il existe Blood Heroes, chez Jeux Descartes.

● Magic est un jeu de cartes, moderne cousin du Mille bornes, auquel est ajouté le principe de collection, avec des cartes plus ou moins rares. Ce n'est pas du tout un jeu de rôle. Il reprend quelques règles utilisées dans les jeux de rôle, mais surtout tous les thèmes et les archétypes du genre médiéval-fantastique, bref, l'babillage.

4

**Le jeu de rôle est-il un jeu de société?**

Si les joueurs de jeu de rôle (que l'on nomme rôlistes) répugnent à utiliser ce terme, c'est qu'aussitôt les gens pensent que pour pratiquer ce jeu il faut un plateau de jeu, des pions, des billes, qu'il y a des règles à suivre à la lettre, et surtout qu'il y a un gagnant. Or rien de tout ça n'entre dans le cadre du jeu de rôle... mais c'est quand même bien un jeu de société.

5

**Qu'est-ce que ça veut dire, un jeu sans gagnant?**

Contrairement à la plupart des jeux de société, de cartes ou de sport, le jeu de rôle se distingue par le fait qu'il n'y a ni perdants, ni gagnants. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, ils forment une seule équipe. Le meneur de jeu n'est pas non plus un adversaire, il est l'arbitre qui gère les situations. En fait, l'équipe des personnages pourrait très bien s'assimiler à une cordée d'alpinistes à l'ascension d'un mont inconnu. Ils ont chacun leurs propres capacités (endurance, agilité, gestion de l'équipement) mais agissent dans un même but. Quant au meneur de jeu, il représente les voies de passage, les intermédiaires, l'altitude du sommet. Si l'équipe atteint le sommet de la montagne il est à dire réussi l'aventure, il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension.

6

**Le jeu de rôle, c'est Donjons & Dragons?**

Donjons & Dragons (qui est une marque déposée) fut le premier des jeux de rôle à paraître. Il a été créé en 1974 aux États-Unis par Gary Gygax. Depuis, une version un peu plus complexe en a dérivé. Les règles formelles de Donjons & Dragons (AD&D), qui est celle actuellement diffusée en français, L'univers de AD&D est médiéval-fantastique. Mais depuis 1974, plus de trois cents jeux de rôle ont été créés, sur tous les thèmes, en français, anglais, italien, espagnol... Ils vont du plus simple au plus compliqué, du plus laid au plus beau.

7

**J'ai un jeu de rôle. Puis-je commencer à jouer ce soir?**

Ho là, stop! Le jeu de rôle est un jeu relativement simple du point de vue des joueurs, mais pas pour un meneur de jeu. Comptez une bonne journée pour tout lire et surtout bien tout comprendre. Puis une ou deux heures de lecture pour vous familiariser avec les



À moins que vous ne soyez en vacances, entre le moment où vous aurez acheté votre jeu et votre première partie, il se passera généralement plusieurs jours.

8

**Combien de temps durent les parties?**

Vaste question qui fait fuir certains prestataires quand ils entendent que des parties durent « des années ». Ce qui n'est pas tout à fait vrai. Une partie de jeu de rôle dure entre quatre et six heures. C'est long certes, mais pris dans l'action on ne s'en rend pas compte. Et il est courant qu'une partie un peu étoffée, qui devrait durer huit heures (occupant une grande part du week-end), soit découpée en deux séances de quatre heures à quelques jours d'intervalle. Quant à parler « d'années », il s'agit de personnes qui confondent une seule aventure et le fait qu'un même personnage puisse en vivre plusieurs. Si vous dites à un ami que vous allez regarder Star Trek à la télé, il comprendra que vous allez voir un épisode de 40 minutes, et non pas rester cinq jours à regarder d'affilée l'intégrale des épisodes.

## Glossaire

**Abréviations :** Il existe certains standards, représentant en général les trois premières lettres du nom : TAB (Table), FOR (Forme), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

**Background :** Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, sociologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

**Campagne :** Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

**D6, d10, d100 :** Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

**Feuille de personnage :** Feuille sur laquelle sont répertoriés toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage.

**GN :** Grandeur-nature.

**Grandeur-nature :** Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costumant et jouent « en situation » des aventures).

**JdR :** Jeu de rôle.

**MJ :** Meneur de jeu, celui qui dirige la partie du jeu de rôle.

**Niveau :** Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité; permet d'équilibrer les difficultés du scénario et les possibilités des personnages.

**PI :** Personnages-joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

**PNJ :** Personnages-Non-joueurs (les personnages qui sont créés par le meneur de jeu).

**Rôliste :** Terme inventé par David Bell et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

**Roleplay :** Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

**Scénario :** Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

**Semi-réel :** Autre terme désignant le grandeur-nature.

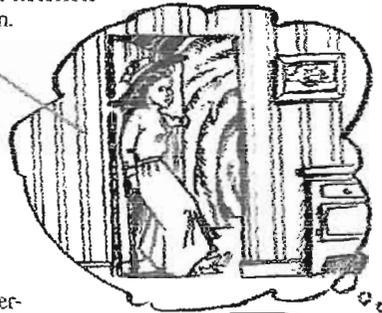
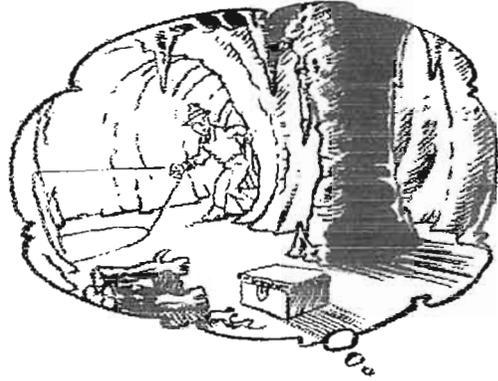
**Supplément :** Ou extension. Livre qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

# Le jeu de rôle c'est

## Les personnages

Ce sont eux les protagonistes de l'aventure qui se joue. Au fur et à mesure des épisodes, s'ils survivent, le joueur leur donne de plus en plus de consistance. Parfois, le personnage acquiert (dans le cadre restreint du groupe de joueurs) la même notoriété qu'un héros de roman.

Les joueurs imaginent une situation en fonction des éléments données par le meneur de jeu.



## Les joueurs

Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation; chacun indique alors ses intentions, ce que son personnage tente de faire.

...MOI, JE BLOQUE LA PORTE SECRÈTE, AU CAS OÙ ELLE SE REFERMERAIT...

MOI, JE CONTINUE À FAIRE LE GUET SUR LE SEUIL DE LA BARAQUE.

...AU FAIT, ON EN A VU TROIS QUI REPARTAIENT VERS LE VILLAGE... MAIS... ILS N'ÉTAIENT PAS QUATRE?..

QU'EST-CE QUE TU DIS QU'ENTRE LE TAS DE BOIS ET LE GROS STALACTITE, JE VOIS CETTE FAMEUSE CAISSE QU'ON RECHERCHE? JE FONCE, ET SI ELLE N'EST PAS TROP LOURDE, JE LA PREND ET JE FÛLE!

DE D'AL TU I

## Les figurines

Elles servent à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi toute confusion entre le meneur de jeu et les joueurs sur la situation.

MOI JE FOUILLE L'AUTRE PIÈCE, MAIS JE CRIG A BOB: « APPELLE-VOUS SI TU AS BESOIN D'AIDEE »

EN... POURQUOI INSTINCT?

## Les dés

Le jeu de rôle est un jeu. Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. La valeur du résultat à obtenir découle des caractéristiques chiffrées des personnages.

## Le plan

Quand les personnages découvrent un lieu, le meneur de jeu leur en dessine souvent le plan afin qu'ils visualisent mieux la situation.

## Le scénario

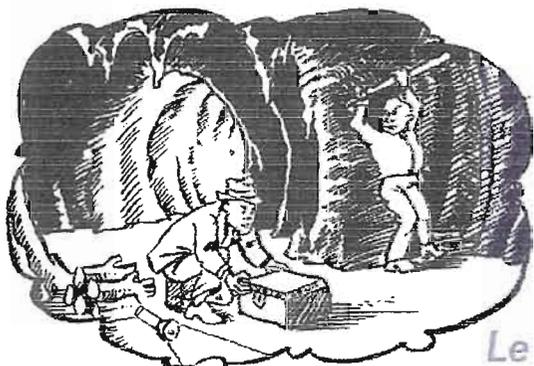
C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

# Une définition

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge

t... ..

Le meneur de jeu sait à l'avance  
quelles sont les embûches  
qui attendent les  
personnages.



### Le meneur de jeu

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des tests à faire, modifie le cours du récit. Et ainsi de suite...

DUCEMENT!...  
BORD TU FONCES, PUIS  
ESSAYES DE LA BOULEVER?  
OK...

... FAIS-MOI UN TEST SOUS  
INSTINCT + PERCEPTION + HUMAIN ...



Qu'est-ce qu'un test?  
Quand un personnage peut échouer dans une action, ce n'est pas le MJ qui décide s'il réussit ou non. Il demande au joueur de faire un test en lançant les dés. Pour réussir, celui-ci doit atteindre un score indiqué sur sa feuille de personnage. Dans cet exemple, le résultat du test détermine si le personnage devine le malfaiteur caché derrière le stalactite. S'il réussit, il peut esquiver son coup de gourdin. Sinon, il sera sûrement assommé!

### L'écran

Ce paraît regroupé, du côté du meneur de jeu, un résumé des règles. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance (plans, scénario et notes du meneur de jeu).

### Desserte

On a toujours besoin de garder les règles du jeu à portée de main. De plus, on remarque souvent que le meneur de jeu, pris par son récit, ou perché en avant pour dessiner un plan, reste plus volontiers debout qu'assis.

ET MAI SE RI-COCCO? SE SAIS  
CE QU'ILS PENSERONT AU MESS:  
LE MJ A DROIT À CETTE  
MÉTIERE LA SEMAINE D'INFORMER  
AVEC D'AUTRES JOUEURS. J'ESPÈRE  
COMMENT US VONT S'EN TIRER, ETC...



C'est un jeu  
où tout se passe...  
dans l'imaginaire  
des participants.

Comme lorsqu'ils lisent un livre, ceux-ci visualisent les scènes que leur décrit le meneur de jeu. C'est dans ce décor imaginaire, aussi vaste que celui d'un film à grand spectacle, que chaque joueur va faire agir le personnage qu'il incarne selon le tempérament qu'il lui a choisi. Ça, c'est le rôle!

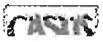
Mais alors où est le jeu?

Il est dans les embûches, les énigmes et les épreuves risquées que le meneur de jeu met sur leur chemin.

Mêlant personnages mystérieux, scènes d'action ou d'enquête, son scénario est comme un épisode de feuilleton.

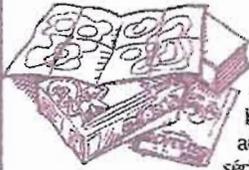
A ceci près que s'il en connaît l'intrigue, les ressorts, les "figurants" et le début, il ignore comment les joueurs... (pardon, les personnages), vont atteindre les buts implicitement suggérés au début de l'aventure.

d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants. Le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés leurs personnages.



# De quoi ai-je besoin pour jouer ?

## Des règles de jeu



Il existe des quantités de jeux de rôle, plus ou moins chers, plus ou moins compliqués, et surtout sur des thèmes extrêmement variés.

Le prix d'un jeu de rôle (qu'il se présente sous la forme d'une boîte ou d'un livre) varie de 100 à 300 F, avec une moyenne aux alentours de 200 F. Casus Belli a publié un numéro hors série, *Simulacres*, un jeu de rôle complet à 49F, spécialement étudié pour l'initiation. Pour plus de détails sur les jeux et leurs thèmes, voir au verso.

## Des joueurs



En dehors de vous-même, qui serez probablement le meneur de jeu, prévoyez d'inviter de trois à cinq amis. Dites-

leur bien que vous allez jouer à un jeu de rôle, pas à une sorte de Gendarmes et Voleurs. Ils n'ont pas besoin de venir déguisés. Si vous voulez confier le rôle du meneur de jeu à un de vos amis, donnez-lui les règles du jeu au moins une semaine à l'avance.

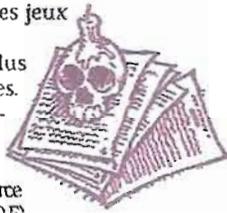
## Un scénario

Pour chaque partie, il vous faut un scénario.

La plupart des jeux de rôle ont un scénario inclus dans les règles. Sinon, des scénarios sont vendus à part dans le commerce (entre 60 et 180 F).

On en trouve aussi dans le magazine Casus Belli.

Lorsque le meneur de jeu commence à bien maîtriser les règles d'un jeu, il peut écrire lui-même ses propres scénarios, mais c'est un travail qui peut être long.



## Des dés

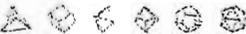
Les jeux de rôle utilisent des dés à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces.

La plupart du temps vous devrez vous les procurer séparément (en plus de l'achat du jeu).

Renseignez-vous avant de quitter la boutique sur les dés nécessaires pour jouer au jeu que vous venez d'acheter.

Attention : on utilise souvent les dés à 10 faces par paire de couleur différente. Pour accélérer le rythme de la partie, il est conseillé que chaque joueur ait ses propres dés. Ou qu'il y ait au moins un « set » complet pour le meneur de jeu et un pour les joueurs.



Les formes de dés : 

## Un écran de meneur de jeu

C'est un paravent en carton suffisamment rigide pour tenir debout une fois légèrement plié. Côté joueurs il y a une illustration (plus ou moins jolie). Côté meneur de jeu se trouvent les résumés des principales règles.

L'écran permet de cacher aux joueurs le matériel du meneur de jeu (plans, scénario, figurines). On peut aussi le fabriquer soi-même en

photocopiant des bouts de règles dans son jeu. En général l'écran n'est pas fourni avec les règles, il est vendu à part (entre 60 et 120 F), souvent avec un livret de compléments de règles ou un petit scénario à l'intérieur.



## Des figurines



Vous pouvez utiliser n'importe quoi pour représenter les personnages des joueurs : des pions de Monopoly, des sucres, ou des bouts de carton. Mais

il est plus agréable d'acheter des figurines en plomb spécialement conçues à cet effet. Il en existe de très nombreuses marques, dans tous les genres. Renseignez-vous auprès de votre boutique.

## Un local

Ça n'a l'air de rien mais il faut savoir où vous allez jouer. La partie risque de durer plusieurs heures et même si le jeu de rôle est un jeu calme, il y a des moments d'excitation où les joueurs

haussent le ton, crient, presque comme s'ils assistaient à un match de foot (enfin, tout de même pas à ce point!).

Évitez donc d'avoir des gens qui dorment dans la pièce d'à côté, ou de réveiller les voisins.



## Des provisions

Quand on joue entre trois et cinq heures d'affilée, souvent en soirée, les joueurs apprécient grandement quelques boissons, des biscuits, voire un sandwich ou un petit café.



## Des crayons, des gommes, du papier

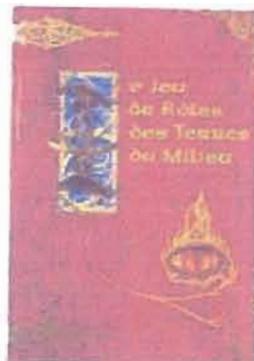


# Les grands genres

## Le médiéval-fantastique

Ce thème est le plus pratiqué, car il offre toute liberté au meneur de jeu, non seulement pour inventer ses scénarios, mais même pour créer des pays imaginaires où les situer. Les univers médiévaux-fantastiques (les Anglais disent : *heroic-fantasy*) mélangent allègrement les ambiances allant de l'antiquité au Moyen Âge avec les légendes nordiques pleines d'elfes et de nains. Ils sont néanmoins loin de se ressembler.

• GURPS Conan présente le monde de Conan le Barbare, sauvage et peu civilisé, livré au pouvoir des sorciers.



JRTM, l'aventure aux côtés des héros de la quête de l'Anneau.

• Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) vous permet de jouer dans le monde du Seigneur des Anneaux, de Tolkien, et juxtapose des peuples et des civilisations très approfondies.

• Pendragon traduit en jeu l'ambiance et l'esprit des mœurs des chevaliers de la Table ronde, d'Arthur et de Merlin.

• Les règles Avancées de Donjons & Dragons (AD&D) constituent un peu l'auberge espagnole dans ce domaine : l'épaisseur impressionnante des règles permet, en contrepartie, de jouer dans les divers mondes présentés par l'éditeur TSR (Les Royaumes oubliés, Le Monde de Dark Sun, Ravenloft), ou bien d'inventer ses propres mondes...



Advanced Dungeons & Dragons. LE grand classique aux vastes possibilités demande un gros effort d'apprentissage.

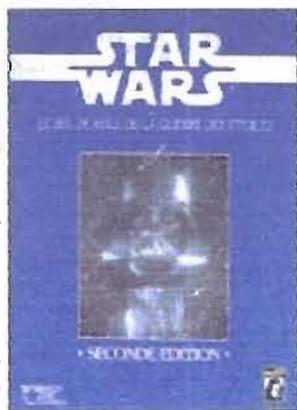
## L'épopée spatiale

Combattez les seides de l'Empire aux côtés de l'Alliance rebelle...

Plus couramment appelé *space opera*, ce genre vous emmène d'étoile en étoile à bord d'engins spatiaux plus rapides que la lumière. On y visite des planètes de merveilles technologiques et d'autres quasi primitives, on découvre même parfois des mondes inconnus. On y côtoie des humains, des humanoïdes ou des créatures franchement insolites, et vos amis ou vos ennemis ne sont pas toujours ceux que l'on pense. On y manie le pistolet-laser, on y commande aux robots, on y pilote des vaisseaux au milieu de champs d'astéroïdes.

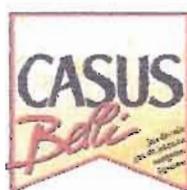
• Star Wars, le jeu de La guerre des Étoiles, qui permet de jouer dans l'univers des films de Georges Lucas, est l'unique occupant de cette niche. Les autres jeux de ce style sont uniquement en anglais.

Il existe d'autres jeux de science-fiction au sens large, mais l'épopée spatiale n'y est que secondaire, ou hors de propos (*Mega*, *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Hawkmoon*, *Robotex*).



## Et bien d'autres...

À côté des grands genres, on trouve des jeux pour presque tous les goûts. Quelques exemples (pas forcément pour débutants) : *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, à jouer au second degré, oppose des anges et des démons ; *Rêve de Dragon* invente le médiéval-onirique ; *Elic*, d'après Maccocock, vous confronte aux sorciers de Melniboné ; *Thon* vous plonge dans les univers de Ph. Farmer, *Mektan Zéa* vous met aux commandes d'un robot géant, et *Toon* vous transforme en personnages de dessin animé !



## Pour en savoir plus...

• Les informations de cette plaquette sont extraites de *Simulacres* (hors-série n°10 du magazine *Casus Belli*), un jeu complet spécialement destiné à l'initiation, disponible pour 49F chez : Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, ou auprès de certaines boutiques.

• *Casus Belli*, magazine d'information, paraît tous les mois en kiosque. Vous y trouverez critiques, scénarios, adresses, conseils. • Et aussi 3615 CASUS.

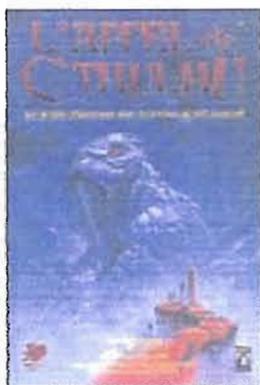
## L'épouvante

Le monde est cette fois corru, c'est le nôtre, c'est notre siècle. Mais les dangers qui planent autour des personnages sont plutôt issus du surnaturel. Fantômes, vampires, loups-garous, momies ne sont pas les plus effrayants. Parfois, dans les temples oubliés, ou les souterrains de votre cité, surgissent des créatures indicibles.

On est quelque part entre *Dracula*, *Lestat* le vampire, *Indiana Jones* et *Le loup-garou de Londres*.

• *L'appel de Cthulhu*, inspiré des romans de H.P. Lovecraft, se situe plutôt dans les années vingt. C'est le jeu de rôle le plus pratiqué en France, sans doute grâce à la simplicité de ses règles, et aussi celui qui plaît le plus aux joueuses de jeu de rôle, peut-être parce qu'il fait autant la part belle à l'enquête qu'aux scènes d'action. C'est enfin celui qui guide le mieux les débutants.

• Dans *Vampire*, inspiré des romans de Ann Rice (*Lestat*, *Entretien avec un vampire*), les per-



Des buildings de Chicago aux souterrains d'Istanbul, des rues de Paris aux ruelles du Caire, enquête, action, surnaturel, et... charme des années vingt.

sonnages sont des vampires, et se regroupent pour survivre dans notre monde moderne.

• *Loup-garou*, basé sur les mêmes règles que *Vampire*, permet d'incarner des lycanthropes.

• *Nephilim*, création française inspirée du *Pendule de Foucault* de Umberto Eco, met aussi en scène des personnages appartenant à une race surnaturelle.

Ces trois derniers jeux, plus psychologiques, avec de nombreuses références littéraires, marquent une nouvelle tendance dans le jeu de rôle, mais sont difficiles à mettre en œuvre pour des meneurs de jeu débutants, et s'adressent à un public plus âgé.

APPENDICE D

Feuille de personnage « *DUNGEONS & DRAGONS* »



Points de compétences /Niv.

Compétences	Bonus INT (+1 humanis)				Carac Concernée
	Valeur totale	Rangs	Mod carac	Mod divers	
<input type="checkbox"/> Acrobaties*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Alchimie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Artisanat*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Artisanat*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Bluff*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Concentration*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON
<input type="checkbox"/> Connaissance (mystères)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Connaissance (nature)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Connaissance (religions)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Connaissance	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Connaissance	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Connaissance des sorts	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Contrefaçon*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Crochetage	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Décryptage	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Déguisement*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Déplacement silencieux**	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Désamorçage/sabotage	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Détection*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Diplomatie*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Discrétion*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Dressage	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Empathie animale	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Équilibre**	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Équitation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX

\*Utilisable non entraîné \*\*Pénalité d'armure ou d'encroisement

Compétences	Valeur totale	Rangs	Mod carac	Mod divers	Carac Concernée
<input type="checkbox"/> Estimation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Évasion**	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Fouille*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Intimidation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Langage secret	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Maîtrise des cordes*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/> Natation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FOR
<input type="checkbox"/> Perception auditive*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Premiers secours*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Profession	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Profession	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Psychologie*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Renseignements*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Représentation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Saut**	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FOR
<input type="checkbox"/> Scrutation*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT
<input type="checkbox"/> Sens de l'orientation	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Sens de la nature*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG
<input type="checkbox"/> Utilisation objets magiques	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA
<input type="checkbox"/> Vol à la tire*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Rang max CC = niveau perso + 3 ; rang max CAC = (niveau perso + 3) / 2.

**Particularités de races et de classes**

**Dons**

**Langues**


**Équipement**

**Équipement**

**Possessions**

Location	Poids	Location	Poids	Valeur

## APPENDICE E

### « STAR WARS – LA GUERRE DES ETOILES »

[...] Chacun des autres joueurs (Pierre, Denis, Agnès, Jean) interprètent un personnage (Roark Garnet, Jill Farseeker, Jackson Farseeker et Tantos Dree) ayant une « profession » (Contrebandier, gosse, capitaine impérial à la retraite et chasseur de prime) et définis évidemment par de multiples caractéristiques et compétences.

*Didier est le maître de jeu (MJ), il est assis en bout de table. Pierre joue Roark Garnet, le Contrebandier. Denis incarne Jill Farseeker, une Gosse qui est aussi la fille de Roark et qui avait disparu depuis longtemps. Son grand-père Jackson Farseeker, le Capitaine Impérial à la retraite, est joué par Agnès. Jean est Tantos Dree, le Chasseur de Prime.*

*Les joueurs viennent juste de quitter la planète Thorgeld.*

**Didier (MJ) :** *Vous voyez une frégate des douanes impériales sur vos scopes ; une lumière sur le panneau des communicateurs indique que quelqu'un vous appelle. [Le MJ expose ici la situation]*

**Pierre (Roark) :** *Oh oh. Je réponds. [Le joueur expose l'action entreprise]*

**Didier (MJ) :** *« Contrôleur S.N.I. appelle vaisseau de transport léger. Identifiez-vous s'il vous plait. » [Le MJ interprète un personnage-non-joueur secondaire, en l'occurrence le radio d'une frégate des douanes]*

**Pierre (Roark) :** *« Euh, ici transport Dorion Discus, Contrôleur. » [Le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec un PNJ]*

**Didier (MJ) :** *« Mettez en panne, Dorion Discus. Préparez-vous à une inspection douanière. »*

**Pierre (Roark) :** *Oups. « Euh, roger, Contrôleur »*

**Jean ( Santos) :** *« Hé, écoutez les gars. Si les Impies me trouvent à bord, ils me transforment en chair Wampa. Et puis, en y réfléchissant, s'ils me trouvent, ils*

*vous transformeront en chair à Wampa aussi. Vous voyez ce que je veux dire ? »*  
 [Le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec les autres PJ. Il fait référence à l'histoire de son personnage qui est visiblement recherché par les forces impériales]

**Pierre (Roark) :** *Génial. Quand pourrions-nous passer la barre de l'hyperespace ?* [Le joueur pose une question concernant une donnée de fait au MJ]

**Didier (MJ) :** *Qui s'occupe de l'astrogation ?* [Pour répondre à la question posée, le MJ a besoin de savoir quel personnage va agir, puisque l'astrogation est une compétence des personnages]

**Agnès (Jackson) :** *Hum. C'est moi en principe.*

**Didier (MJ) :** *Il te faudra quelques minutes pour calculer les coordonnées. Tu veux expédier ça vite fait, ou est-ce –que tu es minutieuse ?* [Question du MJ au joueur pour préciser une action entreprise par son personnage. On note le raccourci dans l'expression qui consiste à poser la question directement au joueur : Est-ce –que **tu** es... au lieu de Est-ce que **ton personnage** est]

**Agnès (Jackson) :** *Je suivrai les procédures établies.*

**Didier (M) :** *OK, Roark, ils appellent à nouveau. « Dorion Discus, au nom de l'empereur, coupez vos moteurs et préparez vous à l'abordage ! ».*

**Denis(Jill) :** *« Hé ! J'ai une idée ! Cachons Tantos, d'accord ? Je suis sûre qu'on pourrait l'attacher au bout d'une corde qu'on ferait passer par dessus un des sas. Ils ne le trouveraient jamais ! »*

**Jean (Tantos) :** *« Holà , les gars. Je ne vais pas me laisser suspendre comme un vulgaire yoyo, pigé ? »* Didier, je me dirige vers la tourelle.

**Pierre (Roark) :** *« Garde ton armure sur toi chasseur de prime. JE vais m'occuper de ça. Contrôleur, ici Dorion Dicus. Euh négatif, pour une inspection douanière. Nous avons un cargaison prioritaire pour la base impériale de Mrkon IV. Notre autarisation spéciale est enregistrée sur Thorgeld. »*

**Dider (MJ) :** *Tu me fais un jet d'escroquerie pour ça ?* [Le MJ a traduit l'action du personnage, qui est, à travers le dialogue précédent, de faire avaler une fausse explication par un PNJ, en terme de règles de simulation. Il demande alors au joueur de lancer des dés pour évaluer la réussite de l'action en fonction de la compétence du personnage appelé « Escroquerie »]

**Pierre (Roark) :** *OK, mon escroquerie est en 3D. (il lance trois dés). Neuf !* [En application des règles de simulation, les dés fournissent le résultat de l'action sur la base de la compétence du personnage. Le chiffre obtenu dépasse ou non le seuil de succès]

Didier(MJ) *Désolé, Roark. Un tir de canon-laser fuse devant votre proue. « Dorion Discus. Coupez immédiatement vos moteurs. Ceci est notre dernier avertissement. »* [Une marque d'identification du joueur au personnage est notable : le MJ dit « désolé Roark » au lieu de « désolé Pierre »]

**Pierre (Roark) :** *« Où en sont les coordonnées d'astrogation ? »*

**Agnès (Jackson)** : « *Patience, mon vieux. J'y travaille.* » *Didier, je ma dépêche.*

**Didier (MJ)** : *D'accord, au prochain round* [Le round désigne l'unité de temps dans les règles de simulation] *vous ferez un jet d'Astrogation. Roark, le Contrôleur va certainement tirer au prochain round. Tu fais quelque chose pour ça ?*

**Jean (Tantos)** : *Eh bien, s'ils ne font rien, moi j'agirai. J'ai dit que je me dirigeais vers la tourelle, tu te souviens ? Je tire une salve sur les Impies.*

**Pierre (Roark)** : « *Oh super. Tu vas tirer sur un vaisseau qui fait dix fois la taille du nôtre..* »

**Jean (Tantos)** : « *Hé, t'as une meilleure idée ?* »

**Pierre (Roark)** : « *Ben, il ne serait pas déshonorant de se rendre...* »

**Denis (Jill)** : « *Allez, p'pa ! On les combat, hein ?* » [Le joueur interprète son rôle en fonction de son histoire et des interactions avec les autres personnages : ici on se souvient que Jill est la fille de Roark]

Ici encore la partie mêle dialogue entre les joueurs, jets de dés pour la simulation, considérations techniques et vocabulaire adapté à l'univers du jeu. [...] L'interprétation des rôles est ici de qualité : les joueurs utilisent dans les dialogues les noms de leur personnage, excluant leurs prénoms, et font référence à la situation personnelle et au « vécu » de ces mêmes personnages. [...]

APPENDICE F

« LETTRE AUX DÉPUTÉS FRANÇAIS »

Lundi 30 novembre 1998

**Entrez  
dans  
le  
jeu !**

Monsieur le député,

Nous nous permettons de vous écrire afin de vous informer de l'existence de la Fédération Française de Jeux de Rôle, créée il y a maintenant deux ans. La mise en place de cette fédération nationale a été motivée par plusieurs raisons complémentaires :

- Faire mieux connaître et partager les plaisirs et les richesses de notre loisir.
- Aider les joueurs (les rôlistes) à se rencontrer et à organiser des manifestations locales, que l'initiative provienne de joueurs isolés ou de clubs de jeu.
- Lutter contre une certaine méconnaissance de ce loisir dans notre pays, parfois abordé dans les reportages des médias qui ne sont pas toujours bien informés sur le sujet.

L'objectif principal de la Fédération est de répondre au mieux à ces différents buts. Il est ainsi organisé des campagnes d'information du public ainsi que des manifestations, qui tout en offrant aux joueurs la possibilité de se rencontrer, permettent aux personnes intéressées de venir s'initier à ce nouveau loisir, ou plus simplement de rencontrer et discuter avec ses pratiquants.

La pratique de jeu de rôle regroupe, en France, environ 400 000 personnes (Source : Quid 99 aux éditions Laffont). Ces « rôlistes », comme ils aiment à s'appeler eux-mêmes, jouent soit de manière relativement isolée, soit au sein d'une association. En quelques chiffres, le jeu de rôle en France représente :

- Plus de 700 associations de jeu réparties sur tout le territoire.
- Trois magazines spécialisés diffusés en kiosque (« Casus Belli », « Backstab » et « Dragon Magazine ») dont le tirage cumulé atteint 70000 exemplaires environ.
- Plus de 100 magasins spécialisés.
- Une douzaine d'éditeurs de jeux.
- Des dizaines de petits magazines semi-professionnels diffusés dans toutes les boutiques spécialisées.
- Des centaines de sites Internet, en français, dédiés à cette activité ludique où s'échangent idées et commentaires.

On peut estimer le chiffre d'affaire de jeu de rôle en France à plus de 500 millions de francs par an.

Votre correspondant :  
Nicolas Stampf  
134 rue Louis Rouquier  
92300 LEVALLOIS-PERRET

Téléphone : 01.42.70.30.08  
Mobile : 06.749.88.620  
Email : stampf@netsurf.org

La Fédération Française de Jeux de Rôle quand à elle regroupe actuellement environ 2000 joueurs et 40 associations. Elle se développe constamment et rapidement depuis sa création, et ce dans tous les départements de France.

La Fédération Française de Jeux de Rôle a commencé un certain nombre d'actions visant à l'information du plus grand nombre sur notre loisir. Parmi celles-ci, on peut citer :

- La mise en place d'une journée nationale du Jeu de Rôle Ludique. Cette opération a pour but d'ouvrir les portes des différents clubs afin d'accueillir le public et de lui fournir toutes les réponses aux questions qu'il se pose. La première journée du jeu de rôle a eu lieu au courant du mois d'octobre 1997.
- La préparation d'une émission télévisée d'information sur les jeux de rôle. Cette émission tentera entre autres d'analyser les raisons de la mauvaise presse du jeu de rôle en France à travers interviews de joueurs, parents, psychiatres et éditeurs de jeux.
- La réalisation d'un jeu de rôle d'initiation, permettant au public de prendre conscience, par la pratique, de ce qu'est le jeu de rôle. Ce jeu, qui sera diffusé gratuitement, a pour vocation de toucher un maximum de personnes, de 7 à 77 ans.

Dans le cadre de cette vaste campagne d'information, il nous a paru souhaitable de tenir les députés français au courant de notre existence. De même, de nombreux joueurs dans chaque circonscription sont impatients de connaître l'opinion de leur député sur leur loisir : le jeu de rôle.

C'est pourquoi nous vous serions très reconnaissant de bien vouloir nous faire connaître votre position vis-à-vis de cette activité, en répondant à ces quelques questions :

- **Vous estimez-vous suffisamment informé sur ce que regroupe le terme « jeu de rôle » ?**
- **Quelle est, en tant que citoyen, votre opinion sur le jeu de rôle ?**
- **Êtes-vous prêt à inclure le jeu de rôle dans la politique culturelle de votre circonscription, et avec quels moyens ?**
- **Êtes-vous prêt à soutenir les associations de jeu de rôle de votre circonscription ?**

Les associations de votre circonscription, membres de la FFJdR ou non, prévenues par nos soins de ce courrier et à qui nous transmettrons votre réponse, ne manqueront pas de reprendre contact avec vous afin de continuer un dialogue qui sera, nous l'espérons, enrichissant et fructueux pour tous.

En vous remerciant de l'attention que vous avez bien voulu porter à ce courrier, nous vous prions de bien vouloir accepter, monsieur le député, nos salutations les plus respectueuses.

Pour la Fédération Française de Jeux de Rôle

Nicolas Stampf,  
Président

P.J. : Courrier de présentation du jeu de rôle

## APPENDICE G



# Conseils pour les relations avec les journalistes

*Extrait de la liste de diffusion CAR-PGa et traduit avec l'autorisation de l'auteur.*

**Auteur :** John Clark

**Traduction :** Patrice Mermoud

J'en ai discuté avec trois journalistes, un rédacteur en chef et un correspondant d'agence de presse, tous joueurs, afin d'arriver à un consensus sur la façon de gérer les relations avec la presse, dans une perspective pro-JdR. Ils sont tombés d'accord sur l'essentiel de mes suggestions, d'où ma décision de vous les présenter. Désolé si cela paraît un peu verbeux mais bon, je suis écrivain. Que puis-je ajouter ?

## De quoi s'agit-il ?

De ce que j'ai vu présenté sur la ML CAR-PGa et sur le site The Escapist, il est évident que le message anti-jeu s'est ancré dans la conscience du public. La police et certains groupes religieux sont prédisposés à voir le jeu sous une lumière défavorable et à transmettre cette idée aux journalistes dès qu'il y a un lien aussi ténu soit-il entre une affaire et un produit ludique.

Soyons clair quant à ce que je suggère ci-dessous. J'aimerais que lorsqu'il y a une interaction avec un journaliste, le jeu (et les joueurs) reçoivent une couverture équitable dans les médias. J'estime que ces suggestions sont celles qui offrent le plus de chances d'atteindre cet objectif. Si votre but n'est que de taper sur quelqu'un, ne vous gênez pas pour incendier vivement le journaliste mais je doute que cela fasse avancer les choses.

Comment l'information négative est-elle arrivée, pour commencer ? Examinons le scénario qui voit apparaître un papier négatif dans le journal. Un drame s'est produit et le journaliste doit le couvrir : meurtre, fusillade, vandalisme... Le journaliste entend parler, soit par la radio de la police, soit par une dépêche de presse ou par toute autre source. Il peut alors se rendre sur place ou passer quelques coups de fil et l'un de ses interlocuteurs implique le jeu dans les circonstances entourant l'événement, en en rejetant la responsabilité sur la loisir du responsable du drame.

"C'est un jeu de D&D qui a mal tourné," dit le policier Joe Truc ou le Père Ronnie Plus-saint-que-moi. "Nous explorons actuellement les liens entre les suspects et un jeu occulte qui les a poussés à commettre ce crime."

Le journaliste retourne au bureau et parcourt ses notes, en quête de citations juteuses et d'un angle d'attaque pour son article. Les mots du policier ou du révérend lui saute aux yeux parce qu'ils sont clairs, concis et lui donne immédiatement un "Pourquoi", traditionnellement le point le plus difficile à trouver dans la classique série "Qui, Quoi, Quand, Où, Pourquoi et Comment". Il cherche également l'angle le plus accrocheur pour le public qui fera que cette histoire se distinguera des autres meurtres, fusillades et actes de vandalisme qui seront également dans le journal du lendemain.

Puis, avec un temps limité pour se faire, le journaliste va rapidement taper son article et l'envoyer à la rédaction pour ne plus la voir avant le lendemain dans le journal ou sur les ondes de radio ou de télévision. Le rédacteur qui la reçoit peut alors librement y changer ce qu'il veut, appuyant sur un des points ou en passant un autre presque sous silence. Ce qu'il veut, c'est rendre l'article le plus accrocheur possible pour la Une parce que son boulot est de rendre son journal (papier ou télévisé) le plus susceptible d'intéresser le public et qu'un bon crime avec une bonne citation sur "les dangers du jeu" peut générer un intérêt maximum.

Enfin l'histoire apparaît dans le journal ou sur les ondes. C'est à partir de là qu'un de nous est amené à prendre connaissance de cette attaque contre notre loisir et à devoir y répondre. Le journaliste est maintenant occupé par d'autres histoires et le rédacteur en chef a probablement oublié que la semaine précédente, il a passé un papier sur "les dangers du jeu".

## Comment remettre les choses à leur place ?

Lorsque vous écrivez ou téléphonez au journal, il vous faut bien comprendre que le journaliste devra être convaincu de vous donner ce que vous souhaitez : un article supplémentaire exposant les bons côtés du jeu ou, au moins, mettant les choses au point en ce qui concerne les mythes qui l'entourent. En termes de jeu, le journaliste

est le gardien que vous devez passer pour accéder au trésor. Et vous n'avez pas d'armes. C'est le moment d'avoir recours à vos compétences sociales. Mais allez-y en utilisant les compétences les plus douces, persuasives, plutôt que d'essayer d'y aller au bluff, à l'intimidation ou aux insultes pour lui faire faire son boulot. Décharger votre colère envers sa stupidité, sa crédulité ou son incompetence a peu de chance de vous obtenir le démenti que vous cherchez.

## Qu'est-ce qui motive un journaliste ?

Voyons d'abord deux points importants de sa psychologie.

Tout d'abord, bien plus que dans la plupart des autres professions, le journaliste vit dans une bulle. Si vous fabriquez des trucs dans une usine et que vous en foirez un, le contremaître vous engueulera dans son bureau. Le fabriquant a peu de chances d'avoir des retombées des acheteurs de trucs. Mais si vous êtes journaliste, votre travail est vu par des milliers de personnes chaque jour, toutes trop heureuses de pouvoir vous faire remarquer que vous avez merdé. Il travaille donc très dur pour éviter les erreurs, ce qui rend encore plus difficile de recevoir une lettre ou un coup de téléphone qui dise "vous avez merdé !". La plupart des journalistes sont donc très susceptibles aux critiques.

Ensuite un journaliste vit et meurt, par les articles qu'il produit. La place de l'article dans le journal, sa longueur, sa précision, son intérêt immédiat et sa valeur en tant qu'article sont autant de repères professionnels pour lui. S'il les atteint, il est un bon professionnel et un scribouillard s'il ne remplit pas ces conditions. On peut tomber sur une exception, mais globalement les journalistes sont plus préoccupés de ces critères que de présenter un sujet donné sous un jour favorable ou défavorable. Ils n'ont tout simplement pas le temps de s'arrêter à ces détails.

Il est bon de se rappeler qu'un journaliste travaille sur plusieurs histoires chaque jour, sur des sujets très divers, sans rapport avec le jeu la plupart du temps. En règle générale, plus le journal est important, moins chaque journaliste devra couvrir d'affaires. Dans les plus petits journaux, chaque journaliste peut avoir une demi-douzaine d'articles à écrire chaque jour, sans compter les brèves. En revanche tous les journalistes sont en permanence à l'affût de nouvelles affaires à couvrir et, en particulier dans le cas d'affaires sensationnelles récentes, de suivi possible. Les rédacteurs en chef adorent le suivi qui apporte de nouveaux éléments aux lecteurs, même si le suivi consiste à dire qu'il "n'y a pas de nouveaux développements". Et les journalistes sont contents d'avoir une piste vers un article de suivi.

## Comment, alors, puis-je approcher un journaliste pour obtenir un papier positif ?

C'est le sujet des "15 suggestions pour traiter avec les journalistes" qui suivent.

**1.** Ne tirez pas sur le messenger. Les journalistes se considèrent en général comme des entonnoirs, récoltant l'information, la filtrant pour la transmettre aux lecteurs sous forme d'articles. Si l'article cite le policier Truc ou le Père Plus-saint-que-moi disant "le Jeu de Rôle est Mauvais", le journaliste ne fait que passer cette information, il ne l'invente pas. Il est vrai qu'il a choisi quelle information placer dans son article et ce qu'il laissait de côté, mais peu de journalistes se voient comme participants actifs, considérant leur rôle comme passif.

**2.** Respectez son ego, son amour-propre. Un journaliste veut produire des articles corrects en permanence et ils sont en général respectés dans leur domaine. Et généralement aussi intelligents que le maçon ou fabricant de trucs moyen. Attaquer l'exactitude de ce qu'il écrit, son éthique ou son intelligence n'est pas le bon moyen d'obtenir ce qu'on veut. Je ne dis pas qu'il faille le caresser dans le sens du poil mais qu'il faut résister à l'envie de lui mettre le nez dans sa crotte. Il vous en voudra et cela ne lui fera pas écrire ce que vous souhaitez. Et plus le journal est important, plus enflé sera l'ego du journaliste.

**3.** Ne passez pas au-dessus de sa tête. D'abord parce que les rédac'chef sont encore plus sensibles aux critiques que les journalistes. Ils veulent vraiment croire que le journal de la veille est exempt de défauts et pour se faire se raccrochent à une approche légaliste de la précision : "Avons nous bien orthographié ce nom ? La déclaration du policier Truc ou du Père Plus-saint-que-moi est-elle correctement retranscrite ?" Ensuite il faut se dire que c'est le journaliste qui va écrire l'article si important qui suivra et ça le valorise de pouvoir proposer lui-même l'idée à son supérieur, ce qui signifie qu'il sera plus enclin à écrire un papier positif répondant à votre attente. Recevoir une note furibarde d'en-haut lui ordonnant de "contacter ces types pour écrire une suite à l'article d'avant-hier" n'est pas une très bonne motivation à écrire un commentaire positif. Souvenez-vous que le journaliste décide du ton de son article et un auteur en colère fait la différence entre un article sur des gamins normaux qui joue aux gendarmes et aux voleurs avec des dés exotiques et un papier sur des timbrés qui prétendent tuer des démons en hurlant des obscénités et en lançant d'étranges et mystérieux polyèdres.

**4.** Modérez votre ton et votre langage. On ne le répétera jamais assez. Accuser un journaliste de faire partie d'une vaste conspiration contre le jeu, le traiter de crétin mal informé et lui asséner ses propres erreurs ne vous gagnera pas sa sympathie. Je

connais des journalistes qui se contenteront de raccrocher si votre langage commence à dériver. Restez positif, paraissez professionnel et agissez en conséquence.

**5.** Proposez quelque chose plutôt que de vous plaindre. Les journalistes entendent beaucoup de gens qui se plaignent. Nul n'est jamais totalement satisfait de l'article que le journaliste a écrit la veille et ceux-ci s'endurcissent vite face aux "vous n'en avez pas parlé comme j'aurais voulu que vous le fassiez". Au lieu de cela, formulez votre demande comme une suggestion : "je pense qu'il y a une autre approche digne d'intérêt pour cette histoire" est une phrase magique qu'un journaliste aimera entendre.

**6.** Il faut comprendre la relation entre un journaliste et ses sources. Lorsqu'un officier de police ou un notable disent quelque chose, le journaliste est conditionné à les croire, surtout si ces sources se sont montrées exactes et fiables dans le passé. S'il a déjà travaillé avec le policier Truc ou le Père Plus-saint-que-moi sur une vingtaine d'affaires auparavant, leur parole a plus de poids que la vôtre. Attaquer la crédibilité du policier ou du révérend provoquera très probablement une réaction de défense de la part du journaliste. Vous ne pouvez discréditer sa source, il vous faudra donc essayer de trouver une approche différente.

**7.** Il faut comprendre également le cycle des nouvelles. Un journaliste travaille en temps limité et doit rendre ses articles à une heure donnée. Si le policier ou le révérend lui donnent des informations sur une histoire qui vient d'arriver, il est peu probable qu'il perdra six heures à chercher quelqu'un pour avoir un avis contraire. De même, téléphoner à un journaliste à qui il reste peu de temps pour rendre ses papiers n'aura pas le résultat que vous souhaitez. Appelez plutôt le matin assez tôt s'il s'agit d'un journal du matin et l'après-midi dans le cas d'un journal du soir, quand la pression des heures limites est moins forte et le journaliste sera plus enclin à prendre du temps pour vous écouter exposer votre point de vue et travailler à partir de ça.

**8.** Ne demandez pas un rectificatif, ce n'est pas ce que vous voulez vraiment. Il est généralement publié en petit dans un coin de page, en une ou deux phrases. Un journal ne passera jamais un article de taille normale pour corriger un article précédent à moins d'être pris en faute sur un sujet concernant un grand nombre de ses lecteurs ou pour échapper à une possible action en justice. Suggérez plutôt un article qui permette un suivi.

**9.** Suggérez un article qui fasse un suivi. Les journalistes et les rédac'chef adorent ça. Cela leur permet de tirer un peu plus de jus de quelque chose qu'ils ont déjà publié, d'en faire un feuilleton. Cela maintient l'intérêt des lecteurs et donne au journaliste l'impression qu'il domine la situation. Dans les cas liés à des affaires policières en particulier, il y a toujours une profusion d'informations au départ puis la source se

tarit. Proposez des articles qui mette en scène des personnes du coin, qui présentent une opinion différente et qui ajoutent à la progression dramatique. Un exemple de suivi pro-jeu serait de proposer un interview de joueurs du club local.

**10.** Fournissez de la documentation et des sources d'information. La plupart des journalistes n'ont jamais eu affaire avec des joueurs dans le passé et n'en rencontreront probablement jamais dans l'avenir. Donnez lui des idées sur la façon de les rencontrer, par le biais des boutiques spécialisées par exemple, ou de l'université ou du lycée le plus proche. Proposez lui une documentation bien écrite et de présentation professionnelle à laquelle se reporter pour y trouver des informations de fond. Ayez les coordonnées de contact de l'industrie ludique à portée de main, ainsi que des informations factuelles et chiffrées (chiffres de vente par exemple) qui appuient votre opinion.

**11.** Ne jouez pas le Pro inaccessible, la voix omnisciente qui appelle pour corriger ses erreurs. Dans le cas de journaux locaux en particulier, les journalistes préfèrent parler à des gens du coin, ou au moins de la région. Les salles de rédaction sont notoirement exiguës et les chefs de service n'aiment pas les appels longue distance. Un journaliste citera beaucoup plus facilement Henri Local du chef lieu que Ernie Expert de l'autre bout du pays. La seule exception est lorsqu'il peut citer une "source officielle", représentant d'un éditeur ou personnalité de l'industrie du jeu.

**12.** Fournissez citations et petites phrases. Lors d'un interview, parlez lentement, en phrases courtes. Laissez des pauses pour la conversation. Evitez les phrases interminables et les diatribes qui n'apportent rien. Plus votre réponse est concise et précise, plus il y a de chances qu'elle sera citée plutôt que paraphrasée. Si le journaliste vous pose plusieurs fois la même question, cela signifie probablement qu'il veut une réponse qu'il puisse citer et soit qu'il l'a manquée, soit que vous même n'êtes pas allé au bout de votre pensée. S'il sent que vous n'avez pas répondu à sa question, il essaiera probablement de vous la reposer encore et encore.

**13.** N'ayez pas recours au mail-bombing ou à l'avalanche de courrier. Demander à toutes vos connaissances d'envoyer la même lettre ou à peu près à la rédaction, e vous apportera rien. Les journalistes et rédacteurs ne verront pas leur erreur pour ça, ni ne seront effrayés par l'ampleur du soutien à l'activité ludique. Cela les ennuiera, surtout si les lettres viennent de tout le pays et ont un ton insultant ou menaçant. Une seule lettre (ou un coup de téléphone) polie et bien écrite, avec ces conseils à l'esprit, aura bien plus de chances d'amener le résultat que vous souhaitez. Si les compagnies travaillant dans le divertissement (cinéma, télévision, etc.) sont vulnérables à ce genre de procédé et peuvent en tirer les conséquences, un journal se contentera de dresser un barrage et de laisser passer l'orage.

**14.** Ne soyez ni un "flack" ni un "flake". Ce sont deux termes du jargon journalistique américain désignant l'un un attaché de presse envahissant, incapable de comprendre quand il en fait trop, l'autre un cinglé avec qui on discute dans le cadre d'un article qui vous bouffe votre temps sans apporter une seule idée à exploiter. Au contraire un responsable communication qui aide le journaliste et fournit des idées d'articles est apprécié et une personne interrogé dans le cadre d'un article qui propose quelque chose plaide énormément pour sa cause.

**15.** Insistez mais sans en faire trop. Appelez ou écrivez aussi souvent qu'il le faut pour obtenir ce que vous souhaitez, mais n'allez pas jusqu'au harcèlement quotidien et n'espérez pas non plus une réponse immédiate. Si vous vous montrez poli, intéressant et promettez un bon papier, le journaliste vous répondra (un jour). Mais votre histoire n'est très probablement pas aussi importante à ses yeux que l'heure limite des articles qu'il doit rendre pour le journal du lendemain.

## Dernier commentaire

**Commentaire :** Si vous êtes assez doué, écrivez vous-même l'article pour le journaliste, dans un style proche du premier et proposez lui le texte que vous souhaiteriez voir paraître. Les journalistes sont aussi "efficaces/paresseux" que n'importe qui d'autre. Je retranscris fréquemment des textes reçus sans les modifier.

**Réponse :** Un seul commentaire après cet ajout : ne soyez pas surpris/choqué si le journaliste réécrit votre texte (qu'il considérera probablement comme un communiqué de presse) au style de son journal. Généralement, le seul moyen d'avoir un texte retranscrit fidèlement dans le journal est (1) de payer une page de pub ou (2) de passer par le courrier des lecteurs. Et en général, un journal accordera une priorité supérieure à un papier écrit par un de ses employés qu'à un texte reçu de l'extérieur.

## APPENDICE H

1. Connaissez-vous bien les jeux de rôle?
2. Connaissez-vous des gens qui jouent?
3. Avez-vous déjà eu envie de jouer? Pourquoi?
4. Comment en avez-vous entendu parlé?
5. La dernière fois, quand était-ce?
6. Pensez-vous que le jeu de rôle est dangereux?
7. Peut-il développer des pathologies, selon vous, chez les joueurs?
8. (Vous me parlez d'incidents graves, pensez-vous que les jeux finissent souvent comme cela?)
9. Connaissez-vous des joueurs qui sont concernés par ce genre de problème psychologiques; de pratique hors norme, etc.?
10. D'après vous, est-ce fréquent?
11. Vous méfiez-vous des jeunes qui jouent aux jdr?
12. Si je vous propose de jouer, qu'en pensez-vous?
13. Pourriez-vous me qualifier en quelques mots clés, les jeux et les joueurs?

## APPENDICE I

- 1 Depuis quand jouez-vous aux jeux de rôle?
2. Est-ce un hobby qui vous prend du temps?
3. Qu'est ce qui vous plait dans ce passe-temps?
4. Connaissez-vous beaucoup de joueurs?
5. Quelle est, d'après vous, l'opinion des gens au sujet des jeux?
6. Et des joueurs?
7. (si réponse négative) Avez-vous déjà pensé aux causes de cette opinion?
8. [En parlant de cela] Que pensez-vous de l'image des joueurs décrite dans les articles comme ceux des affaires de Carpentras ou d'Istres par exemple?
9. Que pensez-vous de ces joueurs?
10. En connaissez-vous?
11. Vous sentez-vous concerné?
12. Pensez-vous que le jeu soit réservé à un type de joueur en particulier?
13. Est-il difficile de jouer?
14. Certains professionnels du jdr tentent de démontrer que ces jeux seraient réservés à une sorte d'élite, de « joueurs intelligents ». Qu'en pensez-vous?

## BIBLIOGRAPHIE

- Barrucand, Dominique, « La Catharsis dans le théâtre, la psychanalyse et la psychothérapie de groupe », Apria, Editions E.P.I., Paris, 1970, 385p.
- Becker, Howard S., « Outsiders : Études de sociologie de la déviance », Préface de J. M. Chapoulie, Ed. Métailié, 1985 (1<sup>re</sup> éd. 1963), 247p
- Becker, Howard S., « Les ficelles du métier: comment conduire sa recherche en sciences sociales ». traduction de l'anglais par Jacques Mailhos, révisée par Henri Peretz, Paris ; La Découverte, 2002 , 352p
- Boudon, Raymond, « Dictionnaire de la sociologie », coll., Éd. mise à jour et augm., Collection Références Larousse : *Science de l'homme*, Larousse, Paris, 1993, 280p
- Campbell, Joseph. « Le héros aux mille et un visages ». Traduit de l'américain par H. Crès , Éd. Robert Laffont, (1<sup>re</sup> éd. Princeton University Press, New-York, 1949), Paris, 1978, 370 p.
- Chouzenoux, Vincent. « Le jeu de rôle comme point de départ d'une critique du concept d'interactivité ». Mémoire de Maîtrise en étude cinématographiques; Montréal, Université de Montréal, 2003, 114p.
- Coulon, Alain, « L'École de Chicago ». Presses Universitaires de France, Coll. *Que-sais-je?* 4<sup>e</sup> éd., Paris, 2002, 127p.
- De Queiroz, Jean-Manuel, « La place de Goffman dans la sociologie américaine », in « Erving Goffman et les institutions totales ». Amourous, Charles et Blanc,

- Alain; avec la participation de Gisèle Peuchlestrade, Paris, L'Harmattan, 2001, 314p.
- Ferréol, Gilles, « Dictionnaire de sociologie »; collectif, Philippe Cauche; J-Marie Duprez; Nicole Gadrey ; Michel Simon, Coll. *Cursus* ; Armand Colin/ Masson, Paris, 1991,1995 ; 300p.
- Fournier, Ghislain, « Phénoménologie de la symbolique du jeu de rôle Donjons et Dragons ». Mémoire de Maîtrise en sciences des religions; Montréal, Montréal, Université du Québec à Montréal, 1994, 118p.
- Fournier, Ghislain, « L'expérience mimésique du sacré dans les jeux de rôle de type Donjons et Dragons », Thèse de Doctorat en sciences des religions, Montréal, Université du Québec A Montréal, 2000, 279p.
- Gauthier, Benoît, « Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données », Collectif. -- [4e éd.], Sainte-Foy, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, 619p
- Goffman, Erving , « La mise en scène de la vie quotidienne, Les relations en public ». Vol. 2, coll. *Le sens commun*, Paris : Éditions de Minuit, 1973, 368p.
- Goffman, Erving, « Stigmates. Les usages sociaux des handicaps », trad. Fr., Paris, Ed. Minuit, 1975, (1<sup>re</sup> éd. 1963), 176p
- Goffman, Erving, « Les cadres de l'expérience », trad. d'Isaac Joseph avec Michel Dartevelle et Pascale Joseph, Coll. *Le sens commun*, Paris, Ed. Minuit, 1991, (1<sup>re</sup> éd. 1974), 573p.
- Grawitz, Madeleine, « Méthodes des sciences sociales ». Montréal Université du Québec A Montréal, 2001, 1019p.
- Joseph, Isaac, « Erving Goffman et la microsociologie ». Paris : Presses universitaires de France , coll. Philosophies, 1998, 126p.

Laramée, Alain ; Vallée Bernard, « La recherche en communication, éléments de méthodologie », Coll. *Communication organisationnelle*, Montréal, Presses de L'Université du Québec Télé Université, 377p.

Le Breton, David ; « L'interactionnisme symbolique ». Paris ; Presses Universitaires de France, coll. Quadrige, 2004, 249p

Massé, Pierrette avec la collab. de Vallée, Bernard, « Méthodes de collecte et d'analyse de données en communication », Université du Québec A Montréal, Télé-université, 1992 ; 253p

Matelly, Jean-Hugues, « Istres, Toulon, Carpentras, Jeu de rôle, Crimes? Suicides? Sectes? ». Éd. Les presses du midi, Toulon, 1997, 181p

Ménard, Olivier, « Dorian l'avatar et la fantaisie, le jeu de rôle et la création littéraire », Mémoire de Maîtrise en création littéraire, Montréal, Université du Québec A Montréal, 2004, 149p.

Mucchielli, Alex, « Les jeux de rôles », Que sais-je ?, Paris, PUF, 1983, .126p.

Mucchielli, Alex, « Les méthodes qualitatives ». Paris, Presses Universitaires de France, 1991, 126p

Mucchielli, Alex. « Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales » Collectif, 2e éd. mise à jour et augm., Paris, Armand Colin, 2004, 303p

Redfield, Robert. « The folk culture of Yucatan », University of Chicago Press, Chicago, 1941, 416p.

Ruau, André François. « Cartographie du merveilleux ». Folio Science Fiction, Denoël, 2001, 287p

- Tolkien, J.R.R. « *Faërie* ». Christian Bourgeois Editeur, 2001, (1<sup>re</sup> éd. *George Allen & Unwin*, 1949), Paris, 260p
- Tremel, Laurent, « Jeux de rôle, jeux video, multimédia : Les faiseurs de mondes ». Préface de Jean-Louis Derouet, *Sociologie d'aujourd'hui*, Edit. PUF, 2001,309p
- Tremel, Laurent, « Les faiseurs de monde. Essai socio-anthropologique sur la pratique des jeux de simulation », Thèse de doctorat de sociologie, Paris EHESS, 1999, 317p.
- Sagot, Gildas, « Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros », Paris : Gallimard, 1986, 161p.
- Sellitz, Claire ; Wrightsman, Lawrence S.; Cook, Stuart Wellford ; Trad. Par Daniel Bélanger ; « Les méthodes de recherche en sciences sociales ». Montréal, Holt, Rinehart et Winston, 1977 ; 606p.
- Stearns, Peter N., « Encyclopedia of Social history ». Collectif, Garland reference library of social science, Edited by Peter N. Stearns, New York, Garland 1994, 856p
- Strauss, Anselm, « La trame de la négociation: sociologie qualitative et interactionnisme », textes réunis et présentés par Isabelle Baszanger, Paris, L'Harmattan, 1992, 319p.
- « Le Petit Robert 1, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française », Nouv. éd. remaniée et amplifiée, Collectif, Ed. Le Robert, Paris, 1993, 2841p.
- « Le Petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française ». Éd. mise à jour et augm., Collectif, Ed. Le Robert, Paris, 2002, 2947p.

« Stars Wars - Laguerre des étoiles », West End Games, édition française Jeux Descartes ; 1988, p23, in MATTELY, Jean-Hugues. « Jeu de rôle : crimes? Suicides? Sectes? ». Toulon; Ed. Presses du Midi, 1997, p66-67-68.

### revues

Mucchielli, Laurent, 1999. « La déviance : normes, transgression et stigmatisation », *Sciences Humaines* n°99, p. 20-25.

Pelosato, Alain, 1996. « La Fantaisie, là où on n'a pas l'habitude de la trouver », in *PHENIX : Fantasy*, Bruxelles ; Claude Lefrancq Editeur, n°40 (Avril), p. 299-240.

Swanwick, Michael, 1998. « Dans la tradition... », in *Fées & Gestes*, Bifrost/Etoiles Vives, Collectif, p. 251-296.

Vonaburg, Elisabeth, 1996. « La Fantasy ou le retour aux sources », in « PHENIX »; Claude Lefrancq Editeur, n°40, (Avril), p 17-26.

Winding, Terri, 1991, Préface à « The year's best Fantasy and Horror », Ed. Ellen Datlow and Terri Winding, volume 4, p. 10-52.

Winding, Terri, 1999. « La quête des héros: la puissance de transformation des contes de fées » in *Yellow Submarine*, Collectif, n° 129 « Les sentiers de la Faërie », Bifrost/ Etoiles Vives. p 45-67.

### Articles

- Porte Guy. 1990. « L'enquête sur la profanation du cimetière juif Les quatre jeunes gens interpellés à Carpentras ont été relâchés ». *Le Monde*, Jeudi 14 Juin, p. 14.

- Leblond Renaud. 1995. « Les trois mystères de Carpentras ». *L'Express*, Jeudi 4 Mai, p. 74.
- Benhamou Guy. 1995. « A Istres, « le roi Aragon » poignarde son prof ». *Libération*, Jeudi 11 Mai, p. 17.
- Schemla Elisabeth. 1996 *L'Express*. 1996. « Comme Timisoara », Jeudi 8 Août, p. 14.
- Herzberg Nathaniel et Luc Leroux. 1996. *Le Monde*. « Quatre skinheads néonazis ont reconnu avoir profané le cimetière de Carpentras » ; Jeudi 1<sup>er</sup> Août, p. 6.
- Kremer Pascale. 1996. *Le Monde*. « Une ville prise entre le doute et des vieux démons ». Samedi 3 Août, p. 6.

#### **Sites Internet :**

- [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org) : Site de la Fédération Française de Jeu De Rôle.
- [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com) : Site de la revue spécialisée Cassus Belli.