

# Jeu de rôle et transmission littéraire

colloque international, UNIL, printemps 2020

Le jeu de rôle fait partie intégrante des domaines d'intérêt de la recherche depuis très longtemps, en particulier dans les domaines de la psychologie, de la pédagogie et de la communication. Dans le monde plus feutré de la critique et de la théorie littéraires, les spécialistes de la fiction n'ont pourtant pas manqué de saisir les rapports entre activités littéraire et ludique, que la perspective adoptée soit d'ordre sémiotique (Eco), psychanalytique (Picard), esthétique (Schaeffer), sociologique (Caïra) ou encore narratologique (Ryan, Baroni, Lavocat). La formule de cette dernière, pour qui les jeux sont « des opérateurs de transfictionnalité » (Lavocat 2016 : 335) signale également de plus récents enjeux, et l'ouverture de la perspective à la théorie des textes possibles (de Charles à Escola), ou encore aux travaux de Saint-Gelais sur la transfictionnalité. Plus spécifiquement, on retiendra que la « *formule d'engagement* dans la fiction propre au jeu de rôle sur table » (Caïra, 2007 : 10) implique de penser créativité et interactivité comme une dynamique, dont le caractère collectif appelle la question de la transmission. On évoquera également la possible identification du jeu de rôle à un dispositif littéraire, pensé par C. David via des notions telles que la « *disruption du bloc fictionnel* » (2016 : 2) ou le « *processus de dé-réification* » (2016 : 9) du littéraire.

Si les liens théoriques sont avérés entre d'une part le jeu et la littérature, d'autre part jeu de rôle et développement(s) cognitif(s), et malgré la composante pragmatique adoptée par les études ludiques, on manque encore d'avoir pleinement pris la mesure de ce que le jeu de rôle, en tant qu'expérience collective, pouvait imprimer à la transmission du savoir, littéraire en particulier. À une heure où les études littéraires, faute d'avoir réinventé leur objet dans l'imaginaire social contemporain, peinent à retrouver un ancrage dans les pratiques culturelles et pédagogiques du XXI<sup>e</sup> siècle, il est grand temps de les ouvrir à des modes de lecture et de prise en charge. Il s'agit plus que jamais de remettre en question les caractéristiques supposées de la littérature comme *texte écrit* (à fonction de communication différée), objet *fini* (soumis à une clôture documentaire ou historique), traité par des lecteurs *singuliers* et *privés*.

S'agissant d'apprécier sa pertinence dans le cadre d'un processus de transmission, il est également nécessaire de soumettre cette expérience littéraire propre au jeu de rôle au travail des didacticiens. Ceux-ci, à la suite par exemple de Y. Chevallard, pensent depuis longtemps la transmission sous l'angle de la « *transposition didactique* », en remettant en question la nature des savoirs, selon qu'on leur confère le rôle figé d'un « *savoir savant* » ou d'un « *savoir à enseigner* » (Chevallard, 1985). Que l'on évoque la « *co-construction de l'interprétation* » (Battistini 2011 : 143-5), ou plus généralement que l'on mette l'accent sur le « *sujet-lecteur* » (Louichon, 2016) et les avatars multiples de ses « *transformations* » (Rouxel 2004 : 146), il y a fort à parier que de telles recherches s'adaptent fort bien à une réflexion portant sur la nature des savoirs véhiculés par le jeu de rôle, les canaux et les dynamiques à l'œuvre ainsi que les enjeux sociaux qui découlent d'un tel partage expérimental.

Bien plus, on pourrait postuler que le jeu de rôle, dans ses dynamiques collectives de gestion du savoir, présente tous les avantages d'un laboratoire créatif et pédagogique (au même titre par exemple qu'un atelier d'écriture). La situation d'un meneur de jeu face à (ou en compagnie de) ses joueurs laisse envisager que « *l'asymétrie des connaissances* » (Caïra, 2007 : 16) qui caractérise ordinairement aussi bien la situation meneur-joueur que la situation maître-élève n'existe pas dans les mêmes termes. Le déficit de savoir ne portant que sur le scénario d'une partie, mais pas sur la partie elle-même, ni sur les règles du jeu, ni sur la latitude des personnages à accomplir des actions, la construction et la manipulation des savoirs apparaît comme remarquablement égalitaire. La circulation de la parole n'est pas à sens unique ; la situation rôlistique est peut-être celle où

s'égalisent « le savoir de l'ignorant et l'ignorance du maître » (Rancière, 1987 : 20) et où le sens de *sujet-lecteur* s'approfondit et s'actualise, en un sujet *intellectuel*, voire en un sujet *politique* (*ibid.*, 54).

Concernant « la littérature », on évitera évidemment de la réduire à l'acception traditionnelle d'un champ codéfini par les instances de l'écrivain, de l'œuvre et du lecteur, ou de lui assigner le corpus consensuel dans lequel ce champ l'enferme encore trop fréquemment. En termes de corpus, le cadre rôlistique privilégie les genres ordinairement associés à la paralittérature (*heroic-fantasy*, SF, fantastique, etc.) mais ne s'y réduit pas. Dans une perspective de transposition des pratiques de lecture, il serait souhaitable de penser le littéraire à travers un empan qui serait le plus large possible : en le pensant sous l'angle de la fiction ; en ne négligeant ni le roman historique, ni la littérature de jeunesse, ni le roman graphique et la bande dessinée, ni les littératures de grande consommation assujetties à des franchises commerciales ; ni même ce parent pauvre des pratiques ludiques transfictionnelles qu'est la littérature patrimoniale classique. À travers ce prisme, on pourra chercher à identifier ce qui constitue le ou plutôt les savoirs (langagiers, historiques, scientifiques, génériques...) associés à l'expérience rôlistique-littéraire ; ce qui les différencie ou les associe à un patrimoine culturel ; ce qui les rattache ou non à un langage commun ; ce qui témoigne de pratiques d'écriture et de lecture émancipés des circuits ordinaires entre auteurs, éditeurs et lecteurs lettrés.

On n'oubliera pas non plus, dans le catalogue des disciplines que la question serait susceptible d'intéresser, la littérature médiévale, à deux titres au moins : premièrement selon l'imaginaire de réception qu'elle convoque, imaginaire central pour une culture rôlistique historiquement tributaire de l'univers médiéval-fantastique. Deuxièmement selon une perspective plus socio-historique, dans la mesure où les pratiques de lecture du Moyen Âge se révèlent comme des actes sociaux, performatifs, voire interactifs et où le dispositif fictionnel présente une dimension sociale et collective (Bouchet, 2008) proche des systèmes ludiques qui nous intéressent.

En somme, on pourrait résumer les enjeux de ce projet en deux grandes questions, soumises à plusieurs adverbes interrogatifs :

**Comment, quand, pourquoi et où**

**- un jeu de rôle peut-il être transposé en une activité de lecture littéraire ?**

**- une œuvre littéraire peut-elle faire l'objet d'une transposition ludique sous forme de jeu de rôle ?**

Par le biais de ce double questionnement, un avantage se profile, par lequel la littérature n'est plus perçue comme fondamentale ou primaire par rapport à l'usage ludique et transmédial qui en est fait, puisque c'est lui, aussi, qui la renouvelle, la maintient comme une pratique, l'invente.

G. Thoney, *Ars Ludendi*, Lausanne - G. Turin, Université de Lausanne

## Bibliographie (de travail) :

- Baroni, R., *La tension narrative*, Paris, Seuil, 2007.
- Baroni, R., *Les rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine, 2017.
- Battistini, C., « Co-construction d'interprétation : un dispositif favorisant la lecture littéraire ? » in Goigoux & Pollet, *Didactiques de la lecture, de la maternelle à l'université*, Namur, P. U. Namur, 2011, p. 141-156.
- Besson, A., *Constellations. Les mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS, 2015.
- Bombayl, R., et al., *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau, 2017.
- Bouchet, F., *Le Discours sur la lecture en France aux XIV<sup>e</sup> et XV<sup>e</sup> siècles : pratique, poétique, imaginaire*, Paris, Champion, 2008.
- Caïra, O., *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, EHESS, 2011.
- Caïra, O., « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* n°6, 2016 (en ligne)
- Caïra, O., *Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007.
- Charles, M., *Introduction à l'étude des textes*, Paris, Seuil, 1995.
- Chevallard, Y., *La transposition didactique. Du savoir savant au savoir enseigné*, Grenoble, La pensée sauvage, 1985.
- David, C., *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat, U. Paris XIII.
- David, C., « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu* n°6, 2016 (en ligne).
- Detering, S. & Zagal, J., *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations*, Londres, Routledge, 2018
- Eco, U., *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985 [1979]
- Escola, M., *Théorie des textes possibles*, Amsterdam, Rodopi, 2012.
- Fine, G. A., *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, Chicago U. Press, 1983.
- Lavocat, F., *Fait et fiction*, Paris, Seuil, 2016.
- Lépinard, P. & Vaquiéri, J., « Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur », 3<sup>e</sup> colloque international *Game Evolution*, Créteil, 2019.
- Louichon, B., « Dix ans de "sujet lecteur" », *Recherches textuelles* n°14, 2016, p. 389-403.
- Mackay, D., *The Fantasy Role-Playing Game – A New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001.
- Martin, C., « Role Playing in Children's Literature. Zilpha Keatley Snyder and *The Egypt Game* », *American Journal of Play* 10, n°2, 2018, p. 208-228.
- Mucchielli, A., *Les jeux de rôles*, Paris, PUF, 1990.
- Picard, M., *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986
- Rancière, J., *Le maître ignorant*, Paris, Fayard, 1987.

- Rouxel, A., « Autobiographie de lecteur et identité littéraire » in Rouxel & Langlade, *Le sujet lecteur*, Rennes, PUR, 2004, p. 137-152
- Ryan, M.-L., *Narrative across Media: the Languages of Storytelling*, Lincoln, U. of Nebraska Press, 2004.
- Ryan, M.-L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins U.P., 2001.
- Schaeffer, J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.
- Saint-Gelais, R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.
- Saint-Gelais, R. et Audet, R. (dirs.), *La fiction, suite et variantes*, Québec, Nota Bene, 2007.
- Trémel, I., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia – les faiseurs de monde*, Paris, PUF, 2001.
- Zagal, J. P. et Detering, S. (eds.), *Role Playing game Studies: a Transmedia Approach*, New York, Routledge, 2018.
- Zagal, J. P. *Ludoliteracy. Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, ETC Press, 2011.