



HAL
open science

Jeux de rôles pour enfants : une nouvelle forme de fiction ludique

Sébastien Kapp

► **To cite this version:**

Sébastien Kapp. Jeux de rôles pour enfants : une nouvelle forme de fiction ludique. *Strenae - Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2011, 2, pp.NP. halshs-00741153

HAL Id: halshs-00741153

<https://shs.hal.science/halshs-00741153>

Submitted on 12 Oct 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Titre : Jeux de rôles pour enfants : une nouvelle forme de fiction ludique

Résumé :

Comment ethnographier la place de la création fictionnelle chez l'enfant ? Nous proposons ici une étude de cas d'une pratique à la croisée du jeu de rôles enfantin spontané et du jeu de rôles grandeur nature pour adulte. Menée sous la forme d'un stage estival, cette activité nous permet de comprendre comment adultes et enfants peuvent ponctuellement participer ensemble à l'écriture d'un récit qui prendra la forme d'un jeu en actes et en paroles.

Une des caractéristiques principales de cette forme hybride est que l'enfant y est placé dans une position d'auteur, d'acteur et de spectateur. Mais contrairement à ses propres jeux, il est en permanence sous la surveillance et la conduite d'adultes qui supervisent le développement du récit et la conformité des actions par rapport aux règles.

Le jeune joueur est donc dans une posture originale : il produit une partie du contenu narratif du jeu dont il n'est pas l'acteur unique (en créant par exemple son personnage). Lui aussi veut raconter une histoire, mettre en place un scénario, créer des règles et faire jouer les adultes, comme dans son jeu enfantin. Mais les règles changent, il n'est plus omnipotent et doit jouer dans des cadres de simulation qu'il contribue à définir.

Mots-clés : jeux de rôles grandeur nature ; création fictionnelle

Auteur : Sébastien Kapp, doctorant en anthropologie. Cotutelle EHESS - Université libre de Bruxelles

Plan

| | |
|---|---|
| I. Enfants et adultes dans le processus de création fictionnelle | 3 |
| II. La rencontre entre plusieurs logiques ludiques et fictionnelles induit de nouveaux procédés narratifs | 5 |
| A. Les représentations fictionnelles mobilisées | 5 |
| B. La mise en paroles du récit..... | 6 |
| C. Deux manières de raconter la même histoire..... | 7 |
| III. Redistribution et redéfinition des rôles : qui fait quoi dans le jeu ? | 7 |
| A. Créateur et consommateur : rôle ou fonction ? | 8 |
| B. L'usage de la règle face à la logique du récit..... | 8 |
| Conclusion | 9 |

Il existe peu d'anthropologie de l'enfance, comme le soulignent Goldman et Emmison dans leur article de 1995. Non seulement les études transculturelles sont peu nombreuses, mais encore la théorisation reste faible. Les enfants font-ils culture ? L'étude de domaines connexes, notamment le jeu, subsume généralement le thème de l'enfance dans celui de la socialisation, de l'éducation ou du développement. Je ne peux en conséquence qu'apprécier la publication d'une revue consacrée à la culture enfantine et qui pose la question de la création fictionnelle chez l'enfant, notamment en termes ludiques.

Quels usages l'enfant fait-il de la fiction et quelle appropriation en opère-t-il ? Une de ces formes est le jeu de rôles enfantin, celui des cowboys et des indiens, de la dinette, des gendarmes et des voleurs. Mais comment l'aborder en termes ethnographiques quand on connaît le problème de la présence d'un observateur adulte qui menace de briser la bulle fictionnelle enfantine ?

D'un point de vue théorique, doit-on considérer que ces jeux tiennent de la simple reproduction de la société des adultes¹ ? Je ne mets pas en cause ce prédicat sur le jeu enfantin comme moyen de socialisation, ni même ses vertus pédagogique, mais il n'est pas suffisant pour le comprendre. Je souhaite étudier ici la manière dont le jeu enfantin peut être également considéré comme un objet *per se*.

En effet, plusieurs indices montrent que le jeu fictionnel chez l'enfant ne saurait se limiter à un processus de reproduction :

- a. La fiction est au stade de l'apprentissage chez l'enfant : si nous suivons Schaeffer (1999), la fiction est une compétence humaine qui se développe justement pendant l'enfance
- b. Sa connaissance en est moins vaste : il est généralement empêché, bien qu'il les connaisse, d'utiliser les thèmes *pour adultes*, notamment sexe et violence
- c. Sa connaissance est moins variée : il n'a que peu accès à la production d'œuvres picturales complexes, à l'écriture, au théâtre, aux photographies, etc ...

On se rend bien compte que l'approche par la reproduction est vite limitée. De cette première question de l'usage et de l'appropriation de la fiction chez l'enfant naît une seconde : quelle place accorder à la création fictionnelle ? Comment traiter de toutes ces petites histoires et intrigues qui n'existent que le temps où il les raconte, et le plus souvent se les raconte, et dont il ne gardera sans doute jamais aucune trace, et quoi qu'il arrive, peu de souvenirs ? Ce matériau est difficilement accessible à l'ethnographe en situation d'observation ponctuelle et ces fictions du quotidien prennent souvent la forme de jeux auxquels les adultes ne sont précisément pas conviés.

Si l'on garde trace des comptines ou des règles de certains jeux, spécifiquement dans des environnements sociaux créés et maîtrisés par les adultes (temporellement et spatialement) et qui les rendent transmissibles (dans la cour d'école par exemple²), on garde peu de trace des récits, notamment des processus de création narrative des enfants dans leur forme spontanée. La transmission de la culture enfantine est souvent donnée comme horizontale (dans un groupe de pairs) et non comme verticale (des adultes aux enfants)³, en plus de placer les enfants dans une situation de récepteurs de la fiction et non de producteurs.

J'ai donc cherché un terrain sur lequel la présence de l'adulte n'était pas source d'un blocage du récit fictionnel de l'enfant, et dans lequel enfants et adultes étaient susceptibles de redéfinir leur rapport commun à la fiction, voire de mettre en place un espace commun de création fictionnelle. En termes méthodologiques, il fallait également pouvoir recueillir ces procédés en contexte, sans devoir

¹ Schaeffer, 1999, p.234 et suivantes ; Goldman et Emmison, 1995

² Delalande, 2001

³ Schaeffer, *ibid.*

adopter une position à la dérobée. J'ai donc accordé le primat à l'observation, complétée par des entretiens informels *in situ*.

Il existe une pratique adulte qui ressemble beaucoup à celle des jeux de rôles enfantins, et qu'on appelle le *jeu de rôles grandeur nature* (ou GN). Il s'agit de jeux costumés, dans lesquels le joueur incarne un ou plusieurs personnages de pied en cape, et qui se situe dans un univers fictionnel d'inspiration littéraire ou cinématographique. Le GN est différent de la reconstitution historique car il possède une dimension ludique et propose de vivre des récits originaux scénarisés, mais sans que le résultat soit connu à l'avance. Il diffère également du théâtre d'improvisation car il n'est pas conçu comme une représentation : aucun public n'y assiste et les participants y sont autant acteurs que spectateurs.

Le GN est donc un récit de type collaboratif et ouvert qui prend la forme d'un jeu et dans lequel les participants interagissent au gré de situations improvisées et articulées autour d'une trame narrative plus ou moins développée. Les univers fictionnels mobilisés vont du médiéval-fantastique (*Le Seigneur des Anneaux*) au post-apocalyptique (*Mad Max*) en passant par le western ou le contemporain.

Si le GN est majoritairement un jeu pour adultes, on y rencontre parfois des enfants et quelques associations s'en servent comme base pédagogique afin d'organiser des animations estivales pour le jeune public. En Belgique, ces animations prennent la forme de « stages ». Les stages estivaux sont des sortes de mini camps de vacances construits autour d'une thématique (poney, cirque, danse, ...) et qui durent généralement une semaine. Dans le cas présent, il s'agit d'un stage pour lequel un loisir d'adultes est décliné pour un public d'enfants, avec une dimension pédagogique et créative (création de costumes, d'armes en mousse, mais surtout, d'histoires)⁴.

Il s'agit donc ici d'étudier la manière dont un espace de création fictionnelle commun entre enfants et adultes naît de la rencontre entre deux pratiques de jeux de rôles. Cet espace commun pose plusieurs questions. Il redéfinit notamment la place de chacun dans le processus de création et de consommation fictionnelle. La pertinence de ces fonctions de producteur et de récepteur est également questionnable dans la mesure où le récit prend la forme d'un jeu auquel tous participent. Enfin, l'usage de la règle et l'interprétation d'un personnage comme moyen d'agir sur l'histoire permettent de mettre au jour des effets de narrativité originaux.

I. Enfants et adultes dans le processus de création fictionnelle

L'activité de GN pour les enfants peut sembler à première vue contradictoire. L'enfant y est placé dans un jeu de rôles similaire à celui qu'il pratique spontanément avec ses camarades, mais dans une situation déclenchée et encadrée par des adultes. L'adulte va donc s'introduire dans sa bulle ludique, en échange de lui fournir des éléments de jeu qu'il ne pourrait acquérir seul (costumes, effets spéciaux, décors, scénario).

Cette situation de communauté ludique et fictionnelle est particulière. Il est rare de voir des enfants créer des fictions artistiques à destination des adultes (on citera le cas du dessin) et il est encore plus rare de voir enfants et adultes créer ensemble une fiction dans laquelle ils joueront tous

⁴ Les observations ont été menées entre décembre 2009 et septembre 2010 auprès d'une quinzaine d'enfants entre 11 et 13 ans et dans le cadre d'activités de trois associations différentes. Les prénoms des enfants ont été changés.

les deux de manière autotélique et pas simplement dans un but pédagogique ou pour faire plaisir aux plus jeunes⁵.

Dans le cadre des processus fictionnels, l'enfant est généralement consommateur de fiction et l'adulte producteur. Quand l'adulte consomme, c'est une fiction écrite par des adultes. Quand l'enfant produit, il la consomme lui-même (notamment dans le jeu de rôles enfantins). Pourtant, quand adultes et enfants se retrouvent dans la consommation d'une fiction artistique, elle est en réalité souvent destinée en priorité aux enfants (c'est le cas de ce qu'on appelle le « contenu familial »), l'inverse n'étant pas vrai (le contenu « pour adultes » ne s'adresse pas aux enfants). Des exceptions notables existent cependant, dans la production de films qui possèdent plusieurs niveaux de lecture (on pense à *Shrek*) et dans lequel enfants et adultes peuvent trouver chacun leur plaisir. La question d'une création fictionnelle commune demeure donc.

En réalité, l'animation de GN pour enfants permet d'éclairer non seulement la mise en place d'un espace commun de création fictionnelle, mais également de questionner cette dichotomie créateur/récepteur, induite par la surreprésentation des fictions artistiques dans les études afférentes⁶. La réflexion vise donc à déjouer le piège qui ferait immédiatement passer les adultes pour des créateurs univoques et les enfants pour des récepteurs. Je pose l'hypothèse que les notions de créateurs (ou producteurs) et de récepteurs (ou consommateurs) de fiction ne constituent pas des rôles prédéterminés, mais des *fonctions* qui s'incarnent, dans certaines conditions et à certains moments, chez différents individus. Dans le cas spécifique de leur relation commune à la fiction, cette dichotomie adultes/enfants redouble celle induite par la nature pédagogique de l'activité (l'adulte prescrit l'activité, l'enfant la consomme).

Cette prise de position est rendue possible par la nature intrinsèque du GN dans sa version adulte, qui offre deux caractéristiques spécifiques quant à la place qu'il accorde au récit. D'une part, l'histoire est ouverte : on ne sait pas comment elle va finir une fois qu'elle est lancée. D'autre part, le récit est collaboratif : si un canevas narratif initial est prévu par les scénaristes, les joueurs, par leurs interactions, entre eux et avec l'univers fictionnel, vont le modifier parfois en profondeur. C'est la nature ludique de la mise en récit qui permet ce double phénomène que l'on le retrouve dans le jeu de rôles enfantin.

Cette idée est renforcée par l'absence dans le jeu de rôles, chez les adultes comme chez les enfants, d'un public en position de réception passive. L'importance accordée à l'implication active des participants pour faire vivre l'histoire et donner du corps à l'univers fictionnel a été remarquée par plusieurs auteurs⁷. J'ai observé moi-même que la présence d'un public représente pour les joueurs adultes un risque de rupture du sentiment d'immersion, voire de changement de nature (vers une représentation théâtrale).

Le piège de la dichotomie adulte-créateur versus enfant-consommateur étant désamorcé, nous allons pouvoir réfléchir au processus de création narrative, considérée au sens large, qu'implique la collaboration d'un enfant et d'un adulte pour produire un contenu fictionnel dans lequel ils vont jouer tous les deux avec un plaisir similaire. Je souhaite à cette occasion également démarquer cette réflexion de celle entamée par les sciences de l'éducation, notamment au sujet de la

⁵ Wendling (2002) cite le cas de la partie de jeu de société qui comble l'ennui d'une journée pluvieuse lors d'un week-end en famille, et qui ne fait plaisir « qu'aux plus jeunes et aux plus âgés » pour devenir un jeu non librement consenti.

⁶ Comme nous le rappelle Schaeffer dans son ouvrage de référence : *Pourquoi la fiction ?* (p.242 et suivantes)

⁷ Falk, Davenport et Mackay pour les adultes ; Goldman, Emmison et Smith pour les enfants

circulation des fictions entre différents supports médiatiques⁸. Nous ne sommes pas ici dans le cas d'une fiction qui glisse d'un *medium* à l'autre. Au contraire, le *medium* reste, mais le contenu s'adapte en fonction du public.

II. La rencontre entre plusieurs logiques ludiques et fictionnelles induit de nouveaux procédés narratifs

Comme l'avons vu, le recueil de la pratique du jeu de rôles enfantin spontané est difficile. De plus, comme le souligne Sutton-Smith, le discours sur le jeu enfantin (qualifié de rhétorique) concerne fréquemment la socialisation et est analysé sous le spectre du développement infantile, voire de l'évolution biologique. Chez Huizinga par exemple, le jeu enfantin est évacué d'*Homo Ludens* au même titre que le jeu animal parce qu'ils ne véhiculent pas de matériau culturel ou civilisationnel. Pour Schaeffer, la « feintise ludique » ou l'art du faire-semblant à la base de la fiction, est une compétence que l'enfant doit acquérir au cours de son développement, tout autant qu'elle représente une « conquête » de l'espèce humaine (p. 231), que l'auteur compare à l'acquisition du langage. Chez Benedict, jeu enfantin et jeu adulte se distinguent par le fait que le premier est « ouvert et créatif » et le second « fermé et récréatif ». Chez certains autres auteurs (Sacks) le jeu (contrôlé) devient même la simple représentation visible d'amorces fictionnelles (spontanées), procédé que Sutton-Smith évoque comme une « conversion » qui remettrait en cause la distinction entre « jeux participatifs » et « jeux passifs à spectateurs » (p. 21).

Si l'on retrouve chez tous ces auteurs la dichotomie évoquée plus haut, on y constate aussi une différence de nature entre le jeu des enfants et celui des adultes, qui dépasse leur simple rôle dans le processus créatif. Enfants et adultes créent pour jouer, mais s'ils jouent ensemble, ils créent séparément. Ce phénomène implique que dans le GN pour enfants dans lequel ils se retrouvent, on assiste à la rencontre de deux logiques ludiques et fictionnelles bien distinctes.

A. Les représentations fictionnelles mobilisées

Le premier point d'achoppement concerne les représentations fictionnelles mises en jeu. Le GN, y compris dans sa version adulte, manipule une grande quantité de représentations imaginaires, inspirées d'univers littéraires, cinématographiques, ou encore issus de la bande dessinée ou du jeu vidéo. S'il est logique de constater qu'enfants et adultes ne recourent pas aux mêmes représentations car ils constituent un lectorat différent pour ces fictions, on remarque également que la manipulation de ces références est très dissemblable. Comme nous l'apprennent Goldman et Emmison, l'enfant quand il joue utilise des représentations de représentations : son monde imaginaire met fréquemment en scène le monde des adultes, quotidien (jouer au papa et à la maman) ou fictionnel (jouer aux cowboys et aux indiens).

Or dans le GN pour enfants, les représentations qu'il mobilise ne sont pas les siennes : elles sont dictées par les adultes qui ont la charge de fournir un univers où viendront se greffer les aventures des jeunes joueurs. L'observation d'un stage estival révèle qu'Antoine a par exemple beaucoup de mal à comprendre que son personnage ninja ne cadrerait pas avec l'univers médiéval-fantastique qu'on lui proposait, ni que ce dernier ne pouvait être immortel. Loïc concevait une

⁸ Brougère *et al.* 2008

similitude stricte entre le GN et le jeu vidéo en ligne, souhaitant constamment savoir « quand il gagnerait un niveau ».

B. La mise en paroles du récit

Le second point concerne la place accordée à la mise en récit verbale du jeu. Parce qu'il se distingue du jeu de rôles sur table qui prend la forme d'un conte interactif, le GN adulte fait un large appel à la simulation physique d'actes de récit. Un combat se règle armes (en mousse) à la main, et non par un jet de dé ou une séance de palabres. Les actes de paroles y sont pourtant fréquents mais ils viennent compléter les actes physiques (en décrivant par exemple les effets d'une lame empoisonnée que la victime ne peut ressentir du fait de la simulation). Le récit physique de GN chez l'adulte n'est donc presque jamais interrompu par le verbal. C'est un des ressorts essentiels de l'immersion fictionnelle : le jeu doit se dérouler au plus proche de la situation imaginaire. Une didascalie ou un commentaire extratextuel n'y ont pas leur place. Le personnage doit autant que faire se peut s'exprimer en lieu et place du joueur.

Chez l'enfant, cette mise en récit orale est beaucoup plus présente. Goldman, Smith et Emmison en font largement état. Je regrouperai leurs observations en trois catégories :

- L'indication méta-communicationnelle⁹ (commentaire sur le jeu, discussion sur les règles, ...)
- La didascalie ou l'indication de mise en scène (comment imiter l'aboiement du chien, où creuser un trou, ...)
- L'indication para-textuelle¹⁰ concernant le déroulement de l'histoire (scène d'introduction qui contextualise le récit, ellipses racontées, ...).

Ces trois catégories se retrouvent chez les jeunes GNistes. Les scènes d'action sont notamment ponctuées de nombreuses interjections et commentaires. Alexandre se plaint de toujours se faire attaquer par des brigands et Loïc commente chacun des coups d'épées par un « Tu ne l'as pas vu venir celle-là ! ».

Les enfants effectuent également un redoublement fréquent des actions physiques qu'ils réalisent par des actes de parole. Antoine (qui incarne un ninja), emmené en prison par deux gardes, tente de s'échapper et une seconde avant sa tentative, se fend d'un « C'est drôle ce que je vais faire maintenant » pour s'enfuir en courant, qui plus est sans tenir compte de la lame factice qui le menace. C'est l'acte de parole qui prime sur le geste ou sur la règle, acte dont l'enfant est coutumier dans ses jeux de rôles sans les adultes. Le cadre y est plus souple et plus apte à être modifié en cours de route, ce qui n'est généralement pas possible dans le GN pour adultes dans lequel les règles sont supposées connues d'avance et inflexibles, puisqu'elles viennent cadrer l'acte de simulation.

Dans un épisode de jeu où les enfants devaient prendre la place des adultes et les faire jouer dans un petit scénario qu'ils avaient eux-mêmes conçu, j'ai assisté à ce que les enfants ont appelé « une vision ». Il s'agissait en l'occurrence d'une scène d'introduction davantage mise en récit qu'en actes. Antoine y incarnait un marchand se faisant passer à tabac par un groupe de brigands. Alors que les joueurs adultes souhaitaient intervenir, James, qui avait pris le rôle de ce qu'il a appelé « un arbitre » mais qui en réalité est plus proche du narrateur, expliqua qu'il s'agissait d'une vision et informa les animateurs qu'ils devaient partir à la recherche des brigands. Les enfants ont donc spontanément utilisé les mécanismes ordinaires de *leurs* jeux de rôles pour se confronter à celui des adultes. Cette courte scène d'introduction n'aurait pas été possible dans un GN pour adultes où le

⁹ Dans le sens donné par Bateson au sujet du jeu de canasta dans *Vers une écologie de l'esprit*

¹⁰ Dans un sens proche de celui que lui donne Genette dans *Figures III*

placement forcé en position de spectateurs passifs est difficilement concevable, de même que la présence d'un narrateur qui explique l'action en cours.

C. Deux manières de raconter la même histoire

La rencontre entre ces deux manières de raconter et de mettre en jeu une histoire occasionne un changement des procédés narratifs auxquels l'enfant a recours dans ses propres jeux.

Il n'a plus par exemple la possibilité de réguler l'action par l'usage du verbe et il doit respecter l'immersion prônée par l'adulte et s'exprimer en tant que son personnage. Le para-textuel est quasiment absent : le récit est constitué des événements factuels, pas de ce qui est redoublé en paroles ou sous-entendu dans l'action.

A titre méthodologique, cette idée permet de ne pas en venir à confondre le jeu et la fiction. La forme que prennent les interactions entre les enfants et les adultes (un jeu de rôles) se distingue du fond de cette interaction ludique (raconter une histoire). Le GN, même dans sa version adaptée pour les plus jeunes, consiste en un mélange de ces deux phénomènes. Il constitue un dispositif d'immersion fictionnelle relevant de la septième catégorie chez Schaeffer : une posture de substitution des identités physiques (incarner un personnage de pied en cape) et un vecteur d'immersion intramondaine (plonger dans un monde imaginaire). Mais à la grande différence du modèle proposé par Schaeffer, ici le joueur de GN doit également *penser* comme le personnage qu'il incarne et ne pas simplement lui donner vie comme un acteur de théâtre. Ce procédé d'immersion implique une mobilisation sensorielle forte, également très proche du premier type, celui de la « feintise ludique d'actes mentaux » et de l'intériorité subjective provoquée par la lecture.

Sans avoir conscience de tout cela, l'enfant prend spontanément, nous l'avons vu, la place de narrateur pour matérialiser un récit qui n'existe que dans son imagination. Son habitude du jeu de rôles est assez différente de celle de l'adulte, qui conçoit un récit en acte, sans narrateur, et dont le corpus reste ouvert et pas prédéterminé. Le sentiment d'immersion affectionné par les joueurs adultes est justement garanti, du point de vue du récit, par la possibilité pour le personnage d'agir comme bon lui semble sans suivre une trame narrative prédéfinie.

C'est à ce titre que le GN bouscule l'idée de fictions artistiques qui n'attribueraient que des places d'acteurs ou de spectateurs aux participants. Dans un GN, comme dans une certaine mesure dans un jeu de rôle enfantin, on est à la fois acteur, spectateur, auteur de la fiction, on joue et on fait jouer, on est libre d'inscrire l'histoire dans une trame initiale ou de laisser le récit se dérouler.

III. Redistribution et redéfinition des rôles : qui fait quoi dans le jeu ?

Nous venons de le voir, l'enfant dans le GN n'est plus le metteur en scène, l'acteur ou le souffleur qu'il est dans ses propres jeux fictionnels. Il incarne un personnage dont il doit lui-même définir les marges d'action, sans plus pouvoir les adapter pendant la partie, notamment de manière orale. Le processus créatif qu'il partage avec l'adulte ne s'arrête pourtant pas pendant le jeu. Au contraire, jouer, incarner son personnage, c'est créer l'histoire qu'il a contribué à façonner avant qu'elle ne commence, contrairement à la spontanéité de ses propres jeux. Dans le GN, il agit à l'intérieur du cadre fictionnel qu'il aura conçu à l'avance, notamment en élaborant les règles du jeu et en se créant un *alter ego* : le personnage.

Ainsi, la distinction entre le créateur ou le consommateur de fiction prend davantage la forme de fonctions temporaires que de rôles permanents. Avant le jeu, l'enfant participe de la création du monde par l'intermédiaire de son personnage, processus qui se poursuivra en l'incarnant et en lui faisant réaliser des actions qui influenceront le récit. Mais le déroulement du jeu implique également que l'enfant s'approprie d'une part une identité alternative et d'autre part le système de simulation des actions.

A. Créateur et consommateur : rôle ou fonction ?

Le stage de GN permet à l'adulte et à l'enfant d'alterner les rôles de joueurs et d'organisateur. L'enfant n'est donc pas cantonné dans une position de réceptacle pédagogique mais participe activement de son propre plaisir et de celui des adultes qu'il met en jeu. Conséquemment, les rôles de créateur et de consommateur de fiction prennent le statut de fonctions qui alternent dans l'espace et dans le temps.

C'est l'articulation du récit et de la règle qui règle le pas : quand la partie est lancée, il n'est plus possible d'agir sur le récit que de l'intérieur, c'est-à-dire en tant que son personnage. Il convient donc de prévoir les cadres du récit et le système de règles avant le début du jeu. Or cette étape est aussi collaborative que la partie elle-même : règles et scénario de jeu vont se décider à plusieurs. Dans le cadre d'un GN pour adultes, l'équipe organisatrice serait réduite et *a priori* distincte du groupe des joueurs dont le but est de s'approprier un récit dont ils ignorent les tenants et aboutissants justement dans le but de le construire ensemble. Ici, ce sont les adultes qui décident d'un cadre de référence élémentaire (l'univers médiéval-fantastique). Ce cadrage volontairement flou permet à l'enfant de se l'approprier et d'y participer.

Spontanément, les jeunes joueurs belges font appel à leurs références les plus habituelles, notamment celle du jeu vidéo en ligne *World of Warcraft*. Ils conçoivent un univers peuplé de « gentils » et de « méchants », dans lequel l'activité principale des personnages est « la bagarre » et dans lequel ils augmentent de niveau à chaque combat, acquérant ainsi plus de puissance. Les enfants ne font pas de référence directe à leurs propres jeux de rôles, bien qu'ils s'y adonnent de manière tout à fait spontanée. Pour eux, le jeu de rôles n'est qu'une adaptation *in situ* d'un jeu vidéo. Paradoxalement, ils profitent des moments de pause pour se saisir des armes en mousse, se battre et monter de petits scénarios improvisés (protéger un marchand ou rechercher un assassin).

Les adultes ne sont pas conviés à ces jeux parallèles conçus comme des récréations entre deux activités pédagogiques (fabrication du costume ou de l'arme). En revanche, les enfants attendent d'être animés dans des sessions de jeu où ils veulent avoir le rôle principal et décider du déroulement de l'action. Mettre en place un espace de création fictionnelle commun n'est donc pas un procédé naturel et constitue l'enjeu pédagogique majeur du stage. Les enfants conçoivent pourtant assez vite l'intérêt ludique d'inverser les rôles de faire jouer les adultes, même si comme nous l'avons vu, leur perception d'un GN est différente.

B. L'usage de la règle face à la logique du récit

Le cadre fictionnel ne se suffit pas à lui-même dans un GN. Il est animé par sa mise en jeu concrète et transcrite dans un système de règles. Dans un GN adulte, la règle s'interprète en cours de partie, essentiellement quand elle menace de bloquer le récit ou de porter atteinte à la cohésion de

l'univers de référence (personnage qui ne tombe pas sous les coups de ses adversaires). Cependant elle est généralement impérieuse.

Chez les enfants, ces deux notions ne sont pas nécessairement claires. Le GN leur est mal connu et le système de simulation fréquemment mis à mal. Si pour l'adulte on conçoit qu'une infraction est légitime quand elle est utile au bon déroulement du récit et pas aux propres intérêts du joueur, pour l'enfant, c'est l'inverse. James a par exemple choisi d'interpréter un elfe des bois. Très familier de la nature, il possède une compétence qui lui permet de se dissimuler dans des végétaux (arbres, fourrés, lierres, etc). La règle qu'il a pourtant participé à concevoir en même temps qu'il a créé son personnage prévoit qu'il puisse faire semblant d'être caché quand il se trouve au contact d'une plante. Or James ne l'interprète pas de cette façon et passe son temps à littéralement se cacher derrière des brins d'herbe. L'usage de la règle au sens strict prime donc sur son interprétation et valorise clairement dans ce cas des intérêts personnels au détriment d'une simulation réaliste.

Deux principes sous-tendent le primat de la libre interprétation de la règle en GN : sa dimension physique (la mise en récit passe davantage par l'acte que par la parole) ; le fait que le récit doive couler naturellement sans qu'on redéfinisse dans cesse ses cadres pendant la partie. L'enfant n'est pas socialisé à ces principes, son usage de la règle se rapproche de celle d'un jeu où la compétition prime. Or la compétition est une notion assez absente dans le GN adulte : les joueurs adultes mettent en avant le plaisir de s'immerger de plein pied dans un récit fictionnel et ne font que rarement état d'un désir de gagner. La nature collaborative de leurs propres jeux de rôles ne transite pas dans le stage. A plusieurs occasions, les enfants se retrouvent à se battre entre eux plutôt que d'agir ensemble pour résoudre la quête que les adultes leur ont confiée.

Afin de faire prendre conscience aux enfants de ce décalage dans l'usage des règles, les animateurs réintègrent ces divers épisodes dans le scénario. James se retrouve temporairement privé de ses pouvoirs de dissimulation et les joueurs sont jetés en prison pour avoir échoué dans leur quête commune. Le récit est donc autoalimenté par son propre déroulement et les actions des joueurs placés alternativement dans des fonctions de créateurs et de consommateurs.

Conclusion

L'animation de GN pour enfant apparaît finalement comme un espace social original où se rencontrent plusieurs pratiques ludiques et logiques fictionnelles. On y constate que l'appropriation de la création narrative proposée à l'enfant passe à la fois par sa propre vision de la notion de fiction et de jeu, tout autant que dans ce qu'il imagine être la pratique des adultes. Le stage permet aux enfants de s'approprier une nouvelle forme de fiction dont le déroulement diffère grandement de leur propre pratique : non seulement les cadres du récit sont prévus à l'avance et plus rigides (on ne peut pas changer la règle en cours de partie), mais de plus, quand le jeu est lancé, on ne peut agir sur l'histoire que de l'intérieur, par l'intermédiaire de son personnage. Cette projection forte du participant dans un univers physique remet en cause les notions de consommateur et de producteur de fiction, tant le joueur autant que l'animateur concourt à son développement. C'est cette spécificité qui permet à l'adulte et à l'enfant de trouver un terrain commun de création fictionnelle.

Bibliographie

Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*. Paris, Le Seuil, 1977

Ruth Benedict, « Continuity and discontinuity in Cultural Conditioning », *Psychiatry* 1/1938, p.161-168

Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*. Paris, Autrement, 1998, coll. Mutations (n° 245)

Julie Delalande, *La cour de récréation. Pour une anthropologie de l'enfance*. Presses Universitaires de Rennes, 2001.

Jennica Falk et Glorianna Davenport, « Live Role-playing Games : Implications for Pervasive Gaming », dans *ICEC 2004, LNCS 3166*, Rauterberg (Ed.), 2004

Gérard Genette, *Figures III*, Paris, le Seuil, 1972, coll. Poétiques.

Laurence Goldman et Michael Emmison, « Make-believe Play among Huli Children: Performance, Myth, and Imagination », *Ethnology*, vol. 34, automne 1995

Laurence Goldman et Calvin Smith, « Imagining Identities. Mimetic Constructions in Huli Child Fantasy Play », *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, Vol. 4, No. 2, juin 1998

Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard, 1951

Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2001

Oliver Sacks, *An Anthropologist on Mars*, New York, Knopf, 1995

Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?* Paris, Le Seuil, 1999, coll. Poétique

Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Massachusetts, 1997

Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002