

L'EXPÉRIENCE MIMÉSIQUE DU SACRÉ DANS LES JEUX DE RÔLES DE TYPE DONJONS & DRAGONS

PAR GHISLAIN FOURNIER – MAI 2000

Résumé

Les jeux de rôles sont une forme d'improvisation théâtrale imaginaire sans plateau ni déplacement. Assis autour d'une table, un petit groupe de joueurs écoute le récit d'une aventure racontée par un animateur, le meneur de jeu. S'identifiant alors à un personnage – appelé personnage-joueur – qu'il a, principalement, lui-même construit, le joueur intervient dans le cours des événements. Par son personnage, le joueur peut se déplacer dans le monde imaginaire mis en place, y affronter obstacles et ennemis et y réaliser quêtes et exploits. Tout en tenant compte de l'aléatoire des dés, de l'action des autres joueurs et du récit de l'animateur de la séance de jeu – reflet d'un monde où l'homme doit composer avec le réel –, le joueur aura à vivre l'aventure et à construire son personnage qui, à l'instar de son créateur, est appelé à progresser.

Cette thèse vise l'exploration de cet univers ludique afin d'y discerner un mode particulier de production de sens : un sens religieux. La perspective religiologique qui est la nôtre nous invite à pousser notre investigation de ce côté pour découvrir si les jeux de rôles ne pourraient pas être comptés au nombre de ces formes modernes de *participation au sacré*.

Ayant choisi le travail sociologique de terrain, nous avons opté pour l'approche qualitative où l'écoute empathique vise la compréhension "de l'intérieur". Nous avons ainsi conduit l'entrevue de dix sujets, tous joueurs ou animateurs de jeux de rôles. Par le biais de ces entrevues semi-dirigées, nous avons laissé la parole aux acteurs sociaux, ceux-là mêmes qui font, qui *construisent du sens*. C'est par le traitement et l'analyse subséquents des données, en vue de dégager des *unités de sens* à partir des propos exprimés lors des entrevues, que nous saisissons en quoi ce type de jeu peut s'inscrire au nombre des nouvelles formes de participation au sacré et en autoriser une véritable expérience.

La présentation systématique des témoignages recueillis nous permet de comprendre la nature de cette expérience. En rupture provisoire du quotidien, du réel, le joueur entre dans l'univers fantasmagique de l'onirisme. Sur cette scène de l'imaginaire marquée rituellement par des seuils d'entrée et de sortie, il pourra habiter le personnage-joueur : sous un mode symbolique, le personnage est le joueur lui-même présent dans l'univers du jeu. C'est par son personnage qu'il sera en mesure de participer à l'aventure qui, dans l'intensité du jeu, peut prendre la forme d'une véritable réactualisation mythique; dans l'intensité du jeu, quelque chose va se vivre ou, plus précisément, *quelque chose* va survenir, l'expérience mimésique du sacré.

La notion d'*expérience mimésique* fait appel au concept aristotélicien de la mimésis, c'est-à-dire d'une *mise en présence* qui produit un *effet de présence*. C'est dans l'aventure du jeu que le joueur peut faire l'expérience de la mimésis quand, inopinément le plus souvent, survient un moment fort, tranchant sur la banalité de la vie ordinaire, où le joueur se sent littéralement ravi par l'univers imaginaire. Transporté momentanément

au-dessus de la banalité, il goûte alors l'intensité d'une réalité plus signifiante, donc plus vraie, plus réelle que celle de sa réalité quotidienne. Cet instant intense met le joueur en présence de *quelque chose* qui produira, chez lui, un effet de présence.

C'est à la recherche de cette expérience de l'intense que nous nous intéressons, à cette expérience mimésique d'un *quelque chose* d'intense qui laissera, chez le joueur, un prégnance affective, à cette intensité qui s'inscrit, selon notre optique, au registre du sacré.

MOTS CLÉS : imaginaire, jeu de rôles, religion, rituel, mimésis, sacré, symbole.