



HAL
open science

Participation et apprentissage en jeu de rôle grandeur nature. Étude de cas du larp itinérant et historique Legion

Michael Freudenthal

► **To cite this version:**

Michael Freudenthal. Participation et apprentissage en jeu de rôle grandeur nature. Étude de cas du larp itinérant et historique Legion. Sciences de l'Homme et Société. 2020. dumas-03191475

HAL Id: dumas-03191475

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03191475v1>

Submitted on 7 Apr 2021

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.

Michael FREUDENTHAL

Participation et apprentissage en jeu de rôle grandeur nature

Étude de cas du larp itinérant et historique Legion



Mémoire réalisé sous la direction de Gilles BROUGÈRE

Master Sciences de l'Éducation,
Parcours Sciences du Jeu
Option recherche (2019-2020)

UFR LSHS, Université Sorbonne Paris Nord

Résumé

Loisir de niche, le jeu de rôle grandeur nature ou "larp" a été relativement peu étudié par la recherche en sciences de l'éducation. Ce jeu de société a pour spécificité intéressante d'impliquer le corps dans une activité intercréative et théâtrale (Caïra, 2007 ; Kapp, 2013 ; David, 2015, 2016 ; Harviainen et al., 2018). L'étude des processus de participation individuelle et sociale qui ont lieu avant, pendant et après un larp peut nous aider à en comprendre les processus d'apprentissage dans une situation d'apprentissage informelle (Schugurensky, 2007 ; Brougère, 2009, 2016). Nous basons notre analyse sur une participation-observante auto-ethnographique, complétée par des entretiens avec des joueur·euses et des concepteur·trices du larp *Legion* (Rolling, 2016). Celui-ci est organisé comme une marche hivernale en République Tchèque pour vivre un récit historique tchèque et constitue par sa corporalité un exemple facilement différenciable du jeu de société ou du jeu de rôle dit "sur table". Notre analyse nous amène à comprendre comment le dispositif encourage l'apprentissage auto-dirigé pour « mieux » participer aux mécanismes ludiques et théâtraux proposés, et favorise la constitution de communautés éphémères de pratiques (Lave, Wenger, 1991 ; Wenger, 2005 ; Berry, 2008) dont les échanges et le débriefing contribuent à des apprentissages sociaux, émotionnels et cognitifs. La méthodologie utilisée ouvre la voie à des associations possibles entre pratiques de recherche et pratiques de jeu de rôle en larp.

Mots clés : jeu de société, loisir, sciences de l'éducation, larp, jeu de rôle, situation d'apprentissage informelle, communauté de pratique

Abstract

A niche hobby, live action role-playing games or "larp" has been relatively little studied by research in the sciences of education. This board game has the interesting specificity of involving the body in an intercreative and theatrical activity (Caïra, 2007; Kapp, 2013; David, 2015, 2016; Harviainen et al., 2018). Studying the individual and social participation processes that take place before, during and after a larp can help us understand the learning processes in an informal learning situation (Schugurensky, 2007; Brougère, 2009, 2016). We base our analysis on an auto-ethnographic participation-observation method, expanded by interviews with players and designers of the larp Legion (Rolling, 2016). This larp is organized as a winter walk in the Czech Republic to experience a Czech historical story and, by its corporeality, constitutes an example easily differentiated from a board game or a tabletop role-playing game. Our analysis leads to understand how the device encourages self-directed learning to "better" participate in the ludic and theatrical mechanisms proposed, and promotes the constitution of ephemeral communities of practice (Lave, Wenger, 1991; Wenger, 2005; Berry, 2008) whose discussions and debriefing contribute to social, emotional and cognitive learning. The methodology used opens the way to possible associations between research practices and larp role play practices.

Keywords: board game, leisure, educational sciences, larp, role play, informal learning, community of practice

Remerciements

Parce qu'un travail de recherche ne se fait jamais seul.

À mon directeur, Gilles Brougère, dont les perspectives sur le jeu ont éclairé ma pratique de création et m'ont amené à poursuivre un parcours de recherche. Nos échanges, directs ou asynchrones, n'ont jamais omis d'être riches et m'ont permis de me rapprocher de l'ambition que j'avais pour ce mémoire.

À Marianne Cailloux, dont le soutien méthodologique et humain m'a été essentiel dans la constitution du projet de thèse qui a préfiguré ce mémoire, et pour ce mémoire.

À mes relecteur·trices, chercheur·euses et artistes ou l'inverse, Laurine Arnoult, Axiel Cazeneuve, Marianne Cailloux, Mélanie Dorey, Quentin Gervasoni et Opium Tarragnat. La relecture est une forme de co-écriture.

Aux personnes impliquées dans Legion, de la conception à la coordination en passant par la traduction et la photographie, ainsi qu'à celles qui ont joué avec moi.

À tout·e les participant·es du Master Sciences du Jeu 2019-2020 : la classe, l'équipe pédagogique et tout le personnel universitaire.

À mes parents, qui ne m'ont pas transmis le goût de la recherche, ce qui m'a permis de le trouver tout seul.

Illustrations

Les photographies sont des œuvres originales de Josef Vyškovský (JV) et Tomas Chlup (TC), qui ont autorisé leur exploitation dans ce mémoire. Tous les droits sont réservés.

Photographie de couverture par Josef Vyškovský.

Divulgâchage

Avertissement convenu avec l'organisation : ce mémoire divulgue des moments essentiels de l'intrigue, en particulier les chapitres 3, 4 et 5. Si vous souhaitez jouer *Legion* un jour, il serait préférable de ne pas lire ce mémoire.

« In this diary I tried to describe what controlled me most during the whole time of this war; what influenced me; all according to the truth, as I saw and understood it. »
14. June 1920; the last entry in Jindřich Bejl's diary.

Sommaire

Introduction	8
Chapitre 1 : Participation à un larp et ses communautés.....	12
1. Posture de jeu de rôle et incarnation en larp.....	12
1.1. Jeu.....	12
1.2. Jeu de rôle sur table	13
1.3. Jeu de rôle grandeur nature ou « larp »	15
1.4. L'espace-temps du larp	18
1.5. Mécaniques de jeu des larps.....	21
2. Diversité de pratiques du larp et traditions artistiques	26
2.1. Documenter un larp et le problème de la catégorisation.....	26
2.2. Les traditions de larps comme regroupement de pratiques	28
2.3. En France, les traditions et leurs pratiques.....	30
2.4. En République Tchèque, les traditions et les pratiques.....	33
2.5. Des ressemblances de famille	35
3. Une communauté internationale pour les larps internationaux	36
3.1. Cadres et communautés d'échange	36
3.2. Tissu social et réseaux sociaux.....	37
3.3. Événements d'échanges	39
3.4. Les larps internationaux	40
3.5. Articles et publications méta-réflexives.....	42
3.6. Larp et éducation	44
4. Formes de participations et d'apprentissages	46
4.1. Participation, engagement et immersion	46
4.2. Immersion dans un jeu de rôle incarné qu'est le larp.....	48
4.3. Participation et apprentissage dans un cadre informel	50
4.4. Communautés éphémères de pratiques	52
Chapitre 2 : Participation-observante d'un larp	53
1. Question de recherche	53
2. Enjeux disciplinaires de l'étude de cas.....	56
2.1. Participation-observante.....	56
2.2. Auto-ethnographie.....	59
2.3. Rôle, <i>steering</i> , et métaréflexion	61
3. Les sources utilisées pour <i>Legion</i>	64
3.1. Sources personnelles	64
3.2. Entretien joueur·euses	65
3.3. Entretiens avec les concepteur·trices	67
3.4. Documents divers autour de <i>Legion</i>	68
Chapitre 3 : <i>Legion</i> , un larp international, historique et itinérant dans le froid	70
1. Descriptif du dispositif	70
1.1. Fiche d'identité de <i>Legion</i>	70
1.2. Fiction historique de l'époque et des légions tchécoslovaques.....	72
1.3. Récit de ma participation au larp.....	73
1.4. Avant-jeu : accueil et ateliers	85
1.5. En-jeu : mécaniques de simulation d'authenticité et de jeu dramatique	87
1.6. Après-jeu : Générique, débriefing et <i>after party</i>	93
1.7. Usage des réseaux sociaux autour de <i>Legion</i>	94
1.8. Quelle table de mixage pour <i>Legion</i> ?.....	96

2.	Un larp international en République Tchèque	99
2.1.	Les associations tchèques des larps internationaux.....	99
2.2.	La conception puis l'internationalisation de <i>Legion</i>	100
2.3.	Internationalisation de <i>Legion</i>	102
Chapitre 4 : Participant·es de <i>Legion</i> et leurs attentes		105
1.	Qui participe à <i>Legion</i> et pourquoi ?	105
1.1.	Profil général des joueur·euses de ma session	105
1.2.	Nos parcours et motivations d'inscription	107
2.	Réponses à nos attentes et critiques de <i>Legion</i>	113
2.1.	Intérêt d'interroger les attentes et leur perception.....	113
2.2.	Aspect visuel de la participation et des attentes.....	114
2.3.	Aspect physique de la participation et des attentes	117
2.4.	L'aspect touristique de la participation	120
Cinquième partie : Qu'apprend-t-on de participer à <i>Legion</i> ?		122
1.	Le débriefing comme part intégrante du dispositif de larp.....	122
1.1.	Une tradition de débriefing à la temporalité « en pointillés ».....	122
1.2.	Comment parle-t-on lors d'un débriefing informel oral ?.....	126
1.3.	Que provoquent les débriefings de larps ?	129
2.	Dispositions à l'apprentissage autodirigé pour <i>Legion</i>	131
2.1.	Une intention de diffusion plutôt que d'éducation.....	131
2.5.	Relation à l'organisation et besoin de sécurité émotionnelle.....	133
2.2.	L'apprentissage autodirigé grâce ou malgré la documentation fournie	135
2.3.	La conversation en itinérance : métaréflexion des connaissances	140
2.6.	Spécificité du récit historique dans la participation	143
3.	Recherche d'apprentissages fortuits et tacites	150
3.1.	Des compétences sociales et émotionnelles implicitement requises pour participer	150
3.2.	Apprentissages conscients et auto-rapportés.....	152
3.3.	Apprentissage non conscients et non auto-rapportés	156
4.	Posture de recherche en larp et apprentissage	159
4.1.	La métaréflexion comme processus de distanciation propice à l'apprentissage 159	
4.2.	Mes apprentissages en tant que chercheur	160
Conclusion.....		162
Bibliographie.....		166
Ludographie		171
Glossaire.....		173
Annexes.....		175

Introduction

À l'ère du divertissement et des loisirs, le jeu est entré progressivement dans les pratiques quotidiennes : on joue de plus en plus, et on qualifie de plus en plus de situations ou d'attitudes de « jeu » (Henriot, 1989). Dans les dernières décennies, la pratique du jeu vidéo s'est tout particulièrement développée, à mesure que les technologies numériques se sont diffusées (Lombardo, Wolff, 2020), au point que l'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui l'une des industries majeures du divertissement. L'adoption du jeu vidéo se fait également dans le secteur de la culture : certains dispositifs vidéoludiques sont présentés en musées en tant qu'œuvres d'art¹, ou proposés comme outils de médiation en bibliothèques (Devriendt, 2019). Cette émergence du divertissement vidéoludique a inspiré de nouvelles formes ludiques, numériques ou non, comme les *escape games*, parcs d'attraction urbains et miniature, ou les jeux de société hybrides, où le matériel physique est complété par un logiciel². Le théâtre, qui a déjà été rapproché de l'univers vidéoludique (Frasca, 2001), se réinvente en « théâtre immersif », pratique dont l'un des pionniers revendique une inspiration vidéoludique (MacMullan, 2014) et dont la recherche se sert de sciences du jeu (Machon, 2013). Il n'est donc pas étonnant de voir des techniques de conception de jeu progressivement utilisées dans des contextes non-ludiques, ce qu'on appelle la *gamification* ou la ludicisation (Deterding, 2011 ; Genvo, 2013).

Ces inspirations et hybridations contribuent à la complexité de l'univers du jeu et s'ajoutent aux débats déjà existants des sciences du jeu sur de nouvelles perspectives pour penser les formes ludiques (Zabban, 2012). Définir le jeu constitue justement un débat de longue date (Stenros, 2017). Certains lui préfèrent une approche phénoménologique, celle d'étudier ce qu'il se passe quand il y a du « jeu » (Wittgenstein, 1961 ; Winnicott, 1975 ; Henriot, 1989 ; Arjoranta, 2014) et donc ce qui constitue l'attitude ludique (Brougère, 2005, 2012 ; Stenros, 2012), avec la possibilité d'en analyser les formes (Caïra, 2018). À la « frontière des définitions du jeu » (Juul, 2005), le jeu de rôle a pour particularité de permettre au contenu du jeu et à ses règles d'être modifiées collectivement durant l'activité (David, 2016) l'amènent justement à être étudié comme une posture ludique spécifique (Montola, 2008 ; Kapp, 2013). Ce jeu de société de niche (Berry, Coavoux, à paraître) s'étudie également par le prisme de la culture

¹ Comme *Passage* (Jason Roehrer, 2007) qui fait partie des 14 premiers jeux vidéos sélectionnés pour la collection permanente du MoMa à New-York

² Comme *World of Yo-Ho* (Editions Volumiques, 2016) qui utilise un matériel de jeu de société traditionnel mais où chaque joueur·euse utilise son smartphone comme pion interactif. Ou *Oniri Islands* (Tourmaline Studio, 2018) qui utilise des figurines et une tablette.

partagée des participant·es (Bonvoisin, Bartholeyns, 2011) au point de parler d'une communauté créée autour de la pratique (Wenger, 2005) et dont les attentes peuvent affecter directement l'expérience de jeu (Koljonen, 2020).

L'association qui se fait entre jeu et éducation est ancienne : Erasme proposait de tromper les enfants en donnant à leurs exercices éducatifs l'apparence du jeu (Brougère, 1995, 2012). En effet, à mesure que les pratiques de jeu se développent, des formes ludiques et éducatives apparaissent pour l'enseignement et la formation. L'essor des jeux vidéo explique aussi celui des *serious games*, qui « s'écartent du simple divertissement » (Alvarez, Djaouti, 2010) pour devenir un dispositif d'enseignement. Comme les jeux vidéo, les jeux de rôle sont utilisés pour enseigner (Caïra, 2007 ; Algayres, 2018) et les jeux de rôle grandeur nature, également appelés « larps », génèrent même leur propre forme de jeu éducatif appelés EduLarps (Bowman, Standiford, 2015 ; Westborg, 2018). Ces différents dispositifs sont utilisés dans des situations d'enseignement ou de formation, dans une intention éducative souvent explicite, ce qui en fait des situations formelles d'apprentissage (Schugurensky, 2007 ; Brougère, 2016).

Dans une démarche de recherche, il est donc légitime de s'interroger également sur l'apprentissage qui se déroule hors des situations formelles, par exemple lors de la participation à un jeu sans objectif éducatif, se déroulant dans le cadre de loisir. Ces situations informelles font l'objet de quelques travaux, notamment sur le loisir touristique (Brougère, 2014), mais semblent moins étudiées. La complexité de révéler des apprentissages en situation informelle, parfois non intentionnels voire non conscients, amène à la constitution de de méthodologies spécifiques qui sont encore discutées (Schugurensky, 2007 ; Brougère, 2016).

Ce mémoire propose une contribution à la recherche sur les processus d'apprentissage en situation informelle, à travers une approche ethnographique, en se concentrant sur une pratique ludique de loisir : celle du larp. Le larp constitue une pratique encore peu explorée en tant que terrain de recherche. Il se distingue du jeu de société ou du jeu de rôle traditionnel par l'implication plus active et théâtrale du corps. Ces caractéristiques sont particulièrement présentes dans le larp tchèque *Legion* (Association Rolling, 2016) : il se déroule en itinérance, dans des conditions météorologiques difficiles et sa thématique historique permet de mettre en exergue d'éventuels apprentissages de connaissances comparables à celles apprises dans des contextes scolaires.

Observer une telle expérience d'engagement corporel en fiction, faite pour « un public à la première personne » (Stenros, Montola, 2011, ma traduction), qui plus est intercréatif (David, 2016) constitue un défi méthodologique. S'il doit y avoir participation, comment garantir une certaine fiabilité des observations ? Nos réflexions nous amènent à favoriser une participation totale complétée par l'analyse du dispositif et l'observation de l'expérience d'autres participant·es. D'une part, la participation observante (Soulé, 2007 ; Wacquant, 2010) permettra d'affiner la compréhension du dispositif, tout en suivant l'évolution de l'identité du chercheur et joueur, mon identité³ au contact du terrain (Berliner, 2013). Cette expérience auto-ethnographique nous permet également de transformer les connaissances préalables en observations au travers de l'écriture du mémoire (*ibid*) ainsi que d'analyser le dispositif avec l'apport d'un regard de pratiquant de larp. Elle sera complétée par l'expérience d'autres participant·es au travers d'entretiens menés au lendemain du jeu. Ces entretiens abordent leur expérience et posent la question des apprentissages qui ont pu en résulter. D'autres entretiens ont été menés avec des concepteur·trices pour mieux comprendre leurs intentions et ce qu'elles impliquent dans le dispositif.

À travers l'étude de cas de ma participation-observation de *Legion*, complétée par l'expérience d'autres participant·es, nous souhaitons étudier différentes formes de participation et d'apprentissage qui s'y sont déroulées. Cela nous permettra d'y interroger non seulement les processus d'apprentissage, intentionnels ou non, conscients ou non, mais aussi d'explorer la méthodologie par laquelle il est possible de les observer et de les analyser. Plus généralement, les résultats pourront servir de bases à la recherche sur les processus d'apprentissage en situation informelle dans le loisir, et être étendus aux jeux de société traditionnels ou au théâtre immersif.

Le larp étant un objet relativement peu étudié, nous allons tout d'abord l'explorer à l'aide de la littérature consacrée à cette pratique en français et en anglais. Un tel état de l'art n'a pas encore été fait en français, à notre connaissance. Il nous permettra d'interroger et de fixer les critères pour observer avec le plus d'objectivité possible ces pratiques subjectives et leurs apprentissages, tout en questionnant les théories couramment associées à cette pratique afin de pouvoir nous en éloigner si besoin. Certains cadres sociaux et concepts utilisés par les communautés du larp seront abordés au travers de la transformation de mes connaissances en

³ La rédaction alternera volontairement les passages à la première personne du singulier, quand il s'agit d'éléments auto-ethnographiques qui se distinguent du reste de l'argument.

observation (Berliner, 2013), sans viser à l'exhaustivité. Aborder le lien du larp à l'éducation se fait de façon succincte étant donné que les recherches actuelles visent surtout à créer ou évaluer des dispositifs d'enseignement plutôt qu'à étudier les processus d'apprentissage en situation de loisir.

Dans une deuxième partie, nous allons questionner la manière dont les apprentissages durant le larp peuvent être observés, ainsi que les limites et la complexité de cette première démarche de recherche qui nécessite de m'intégrer, en tant que pratiquant, comme sujet observé.

Mon expérience de pratiquant sera l'objet de la troisième partie. Des informations factuelles sur *Legion* et le récit de ma participation permettront une compréhension plus fine du dispositif, qui nous amènera à analyser les mécanismes qui constituent le dispositif ludique. Nous interrogerons également, dans une quatrième partie, les expériences observées chez les participant·es interrogé·es et chez moi afin d'en tirer des éléments utilisables pour analyser les processus d'apprentissage dans la dernière partie.

Finalement, dans la cinquième et dernière partie, nous rassemblerons les analyses spécifiquement dédiées aux processus d'apprentissage qui ont pu être observées dans la participation à *Legion*. Nous nous intéresserons tout particulièrement à la tradition dite de « débriefing », durant lequel certains apprentissages sont auto-rapportés et d'autres sont non-conscients mais observables. Nous y verrons également ce que le processus de métaréflexion (Levin, 2020) propre à la pratique implique pour l'apprentissage et pour la recherche en participation observante.

Chapitre 1 : Participation à un larp et ses communautés

1. Posture de jeu de rôle et incarnation en larp

1.1. Jeu

Le terme « jeu » est polysémique. Sans en faire une liste exhaustive, les quelques définitions suivantes amènent à s'approcher de la signification du mot « jeu » et font écho à celle qui nous intéresse. Le terme est utilisé en français dans le contexte artistique : dans les arts de la scène pour décrire la capacité de comédien·nes à « jouer un rôle », ou dans des performances pour les musicien·nes qui « jouent d'un instrument ». Il s'utilise également dans le mouvement, que ce soit celui d'un corps comme un « jeu de jambes », ou quand une pièce de mécanique a une liberté de mouvement, elle a « du jeu ». Finalement, dans le contexte de « jouer à un jeu » il peut se référer au dispositif, et par métonymie, au matériel de jeu, ou désigner l'activité ludique. Winnicott (1975) note que ces significations se voient dans la traduction en anglais par « *playing* », pour l'activité ludique, et « *game* » pour le dispositif.

Il n'existe pas de définition du dispositif de jeu qui fasse consensus au sein des communautés scientifiques. Le définir nécessiterait qu'il soit possible d'identifier des caractéristiques qui seraient présentes dans tout ce qui est jeu. Cela signifierait également exclure de la catégorie « jeu » tout dispositif qui n'aurait pas ces caractéristiques. Depuis les premières tentatives de Huizinga (1951) et de Caillois (1958), de nombreuses autres ont été produites, que l'on peut retrouver dans les méta-analyses de Salen et Zimmerman (2004) sous forme de tableau, ou de Stenros (2016) sous celle d'une liste de dix questionnements que l'on retrouve dans les définitions du jeu. Pour contourner la problématique de recherche de définition, de liste de caractéristiques précises pour définir l'essence d'un concept, nous préférons chercher des « ressemblances de famille » comme Wittgenstein (1961 § 66) le suggère :

Considérons par exemple les processus que nous nommons les "jeux". J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. Qu'est ce qui leur est commun à tous ? – Ne dites pas : Il faut que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne se nommeraient pas "jeux" – mais voyez d'abord si quelque chose leur est commun.⁴

Dans la lignée des travaux d'Henriot (1989) sur l'attitude ludique, Brougère (2005, 2012) propose d'observer plusieurs caractéristiques dont la synergie produit une expérience de jeu. Il propose cinq critères qui permettent de saisir ce qui amène à percevoir une activité comme un

⁴ Wittgenstein, L. (1961 [1953]). *Les Investigations philo-sophiques*. Paris : Gallimard.

jeu, deux critères principaux (second degré, décision) dont découlent trois autres (frivolité, règles, incertitude) :

- Le second degré, le « faire semblant, ou le pour de faux », qui est frivole, c'est-à-dire dont les conséquences externes au jeu sont minimisées,
- La décision, ou plutôt la succession de décisions qui maintient ou sort du jeu, qui s'inscrit dans les règles du jeu, mécanismes explicites ou implicites, ainsi que dans l'incertitude de sa fin.

La notion de conséquences peut couvrir les conséquences internes et externes, et préciser qu'elles sont optionnelles et négociées continuellement (Juil, 2005). La perspective de Brougère trouve écho dans les travaux de Stenros (2014, 2015) qui s'appuient sur la métaphore du « cercle magique » proposée par Huizinga (1951). Ce concept permet de se représenter le jouer comme un lieu mental dans lequel on peut entrer et sortir. Comme le souligne Stenros (2014), la description originale de Huizinga a toutefois évolué avec les critiques et les apports des sciences du jeu, et son utilisation actuelle est souvent plus proche de celle proposée par Salen et Zimmerman (2003). Stenros propose sa propre perspective, qui fait du cercle magique l'un des trois cadres protecteurs de l'attitude ludique : une bulle psychologique qui guide son interprétation de la situation comme sécurisée, un cercle magique qui est le contrat social explicite ou implicite des limites de l'activité, et l'arène qui définit les limites spatiales et temporelles. Ces cadres sont sans cesse renégociés au cours du jeu, au travers des allers et retours dans l'engagement qui se produit.

1.2. Jeu de rôle sur table

La première apparition du jeu de rôle sur table (JdR) est attribuée à la publication de *Dungeons & Dragons* en 1974, bien que cette publication corresponde à une pratique qui se développait déjà en marge des *wargames* (Caïra, 2007). En France en 2016, c'est une activité que 10% des français-es ont pratiqué au moins une fois et que 3% pratiquent régulièrement, ce qui en fait l'un des loisirs les moins pratiqués (Ludenquête, 2017 ; Berry, Coavoux, à paraître).

La série *Stranger Things* (Netflix, 2016) se déroule dans les années 1980 et donne une vision du jeu de rôle dans son premier épisode. On y voit un groupe d'enfants aux États-Unis, rassemblés autour d'une table où se trouvent des figurines et des feuilles de papier représentant leurs personnages. L'un des enfants a un rôle différent des autres, positionné derrière un grand livre : c'est le Maître du Jeu qui a le rôle d'animer la partie au travers d'une utilisation libre

des règles et de l'univers du jeu, afin que les personnes qui jouent y incarnent leurs personnages.



Stranger Things (Netflix, 2016) représente des enfants jouant un jeu de rôle

Il existe de nombreuses formes de jeux de rôle sur table, qui parfois n'impliquent pas de figurines, ou de Maître·sse de Jeu. David (2016) étudie la pratique du jeu de rôle sur table comme une forme littéraire, et propose une définition orale et conversationnelle qui inclut ces formes nouvelles :

Le JdR est un *processus* narratif, une expérience collective et immédiate de la création de la fiction par le langage oral. La fiction est assimilée alors même qu'elle est créée, le phénomène de réception vient nourrir celui de la création. [...] Le JdR est donc une prise de pouvoir en cela qu'il annihile les limites entre créateur et récepteur, là où avait été tracée une ligne bien nette. (David, 2016).

Juul (2005) dit du jeu de rôle qu'il est à la frontière de sa définition du jeu, précisément en raison du caractère mouvant des règles du dispositif par l'échange entre les participant·es, notamment entre les joueur·euses et les Maître·sses du Jeu. C'est ce que Caïra (2007) appelle l'incomplétude du jeu de rôle sur table, où rien n'est strictement défini, comme ça peut être le cas dans un jeu de société traditionnel. Le contenu de l'univers fictionnel et ses propriétés sont définies et redéfinies constamment (Montola, 2008). David (2016) clarifie cette fluctuation en indiquant que le *play* peut affecter et modifier le *game* durant un JdR :

C'est la raison pour laquelle dès la première édition de *Dungeons & Dragons*, il est conseillé aux joueurs de créer leurs propres règles, si les personnages se retrouvent dans une situation imprévue. Lorsque le *play* est amené à les faire sortir du cadre du *game*, c'est aux joueurs d'étendre le *game* en fonction. De fait, le *game* devient également un outil pour se modifier lui-même. En un sens, le *play* a autorité sur le *game*. (David, 2016)

Les fonctions créatives sont réparties dans le collectif, parfois de manière asymétrique (par exemple quand il y a un·e Maître·sse du Jeu). Ces fonctions portent sur la génération d'éléments diégétiques composant l'univers, et sur la résolution de situations incertaines. Elles permettent de prolonger l'interactivité avec l'idée d'intercréativité :

Pour la définir, l'intercréativité permet de co-créeer une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de réagir à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. La réception devient dès lors une étape du processus créatif. (David, 2016)

Le concept d'intercréativité s'applique à toute activité de jeu de rôle. Quand un groupe de personnes se rassemble pour jouer un jeu de rôle, ses constituants se projettent donc ensemble dans un récit fictionnel, collectivement créé, et qui est vécu subjectivement par chaque individu. Cette perspective semble correspondre à une composante essentielle de l'activité du jeu de rôle.

1.3. Jeu de rôle grandeur nature ou « larp »

Définir le jeu de rôle grandeur nature (GN pour « grandeur nature », ou larp, à l'origine acronyme de « *live action role-playing* »⁵) à partir des définitions du jeu de rôle sur table permet de les penser comme différentes formes de la même activité, le jeu de rôle. Arjoranta (2014, ma traduction) résume succinctement : « En jeu de rôle sur table, “jouer un rôle” se fait verbalement, alors qu'en LARP, le joueur ou la joueuse interprète les actions de son personnage⁶ ». Une fois mise de côté la modalité exclusivement orale et conversationnelle du jeu de rôle « sur table », les définitions peuvent concorder avec l'activité du larp, bien qu'il puisse exister des exemples de larp ayant lieu oralement autour d'une table.

⁵ La convention au sein des communautés des *larps*, reprise par les communautés scientifiques qui traitent des larps, est d'utiliser ce terme comme un nom commun plutôt qu'un acronyme (Fatland, 2005 ; Deterding, Zagal, 2018 : 6).

⁶ « *In tabletop roleplaying games “roleplaying” is something that is done verbally, while in a LARP the player enacts their character's actions* ».



Dragorhir (2007), photo par Evan-Amos, tirée de Wikipedia

Cette pratique est souvent vue comme héritière du jeu de rôle sur table (Salen, Zimmerman, 2004 : 578 ; Caïra, 2007 : 40, 41), sans que la filiation puisse être attestée (Harviainen et al., 2018). En effet, les influences évoquées pour expliquer les premières formes de larp dans les années 1970 sont variées, entre reconstitution historique, théâtre et jeu de rôle (Kapp, 2013). L'existence de calendriers, sites web dédiés à recenser les larps à venir pour permettre de s'y inscrire, permet de témoigner d'une pratique qui est diffusée en Europe⁷ ou en Amérique du Nord⁸ le plus souvent par des associations (Kapp, 2013), bien qu'il existe aussi des pratiques en Asie (Kamm, 2019). Différentes régions et traditions ont développé différentes formes de larps, allant des représentations « traditionnelles » du larp sous la forme d'individus portant des costumes médiévaux fantastiques, avec des répliques d'armes de contact en latex ou mousse expansée, à des formes plus proches du théâtre (Harviainen et al., 2018). Des traditions plus artistiques peuvent par exemple ressembler à un groupe d'individus en sous-vêtements sur une tonne de farine, baignés de lumière verte, et manipulant la farine silencieusement, comme pour le larp *Luminescence* (Pettersson, Pohjola, 2004).

⁷ Plusieurs calendriers sont énumérés sur NordicLarp Wiki : https://nordiclarp.org/wiki/List_of_Larp_Event_Calendars. On peut aussi citer le calendrier français de la fédération d'associations FédéGN (<https://www.fedegn.org/calendrier-liste>) ou belge de la fédération BE Larp (<http://www.larp.be/>).

⁸ Voir le calendrier de la fédération québécoise (<https://www.calendriergn.ca>).



Luminescence, (Petterson, Pohjola, 2004), photo par Petterson (sur NordicLarp Wiki)

Dans sa thèse, Kapp (2013) se concentre sur les larps du nord de la France et de Belgique qui durent l'espace d'un week-end, ont pour fiction un univers médiéval et/ou *fantasy* et comportent des mécaniques ludiques de conflits. Il souligne, en les analysant, que les jeux de rôle grandeur nature ont cette spécificité de sortir des cadrages, que le larp représente une forme de jeu qui permet d'étendre notre compréhension de ce qui fait jeu, notamment sur le sujet de l'engagement et des cadres sociaux à l'œuvre.

Il faut ainsi faire la distinction entre la pratique du jeu de rôle sur table et la mécanique ludique du « jeu de rôle » qui peut se retrouver dans des types de jeu qui ne se qualifient pas ainsi. Au sein de la famille des jeux se qualifiant de « jeux de rôle », nous pouvons donc considérer que le larp se distingue parce qu'il se fonde sur le monde physique (Montola, 2008). C'est un élément qui les sépare clairement, mais qui permet tout de même un continuum d'hybridations entre oralité et incarnation.

L'incarnation (*embodiment*) prend différentes formes et degrés, plus ou moins d'espace, et est fondamentale pour distinguer le larp du jeu de rôle sur table, comme l'indiquent Zagal et Deterding (2018 : 34, cité et traduit par Cazeneuve, 2019) :

Cette notion d'immersion par l'incarnation est une caractéristique importante du GN qui contribue à le distinguer. Au lieu de décrire les actions des personnages, les joueuses les réalisent. Au lieu de décrire leur apparence, les joueuses utilisent des costumes. Au lieu de décrire le monde du jeu et ses habitantes, les meneuses de jeu réalisent une mise en scène physique, dans le monde réel, à l'aide d'accessoires, et donnent également des instructions à des PNJ [personnages non-joueuses], qui peuplent le monde du jeu costumé.

Il est également nécessaire que cette incarnation implique un rôle. Harviainen (2012, notre traduction) propose ainsi pour définir le larp, trois critères à observer :

- Le jeu de rôle doit être joué par l'intermédiaire d'un personnage, et non d'un simple rôle social.
- L'activité doit se dérouler dans une réalité fictionnelle partagée avec les autres participant·es. Sortir de cette réalité fictionnelle est considéré comme une infraction au jeu.
- La présence physique d'au moins une partie des joueurs incarnant leurs personnages est requise.

Le dernier point pose la question des limites entre larp et une pratique similaire se déroulant en ligne. Même avant la crise sanitaire COVID-19, il existait des larps qui se déroulent au travers d'outils de visioconférence, ce qui amène à élargir le champ d'application de la notion de « présence physique » ou à utiliser une autre appellation pour ces pratiques.

On peut aussi noter que ces définitions peuvent toujours s'appliquer au jeu de rôle sur table : bien qu'orale et conversationnelle, sa pratique implique une expression du corps. Au regard des formes de plus en plus variées et hybrides de jeu de rôle qui se dit « sur table », il semblerait péremptoire de considérer qu'il ne s'y passe aucune incarnation.

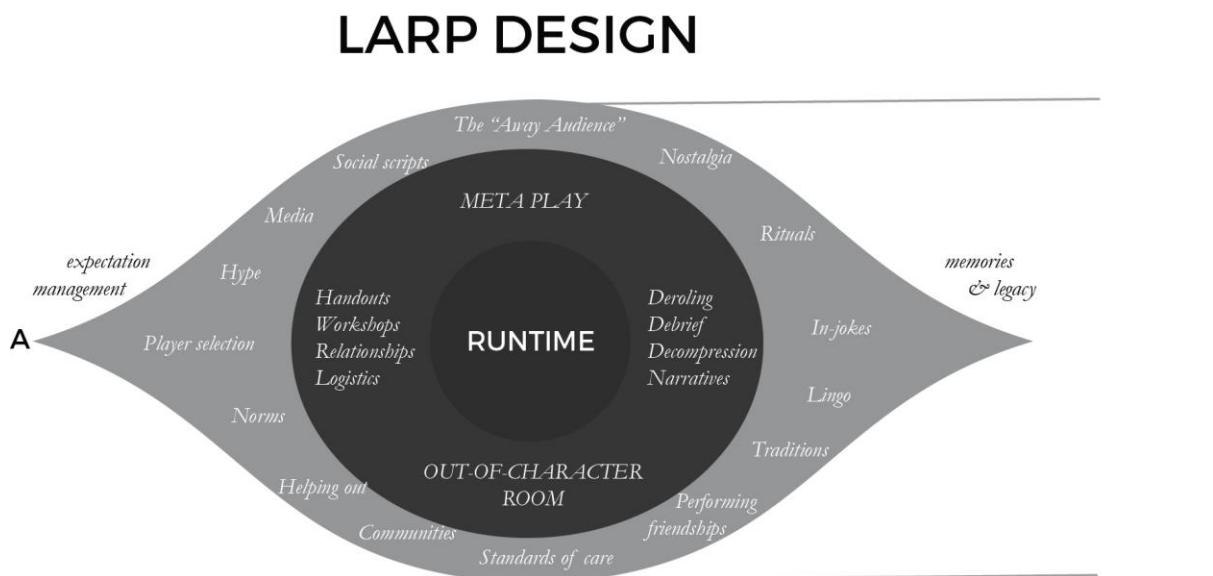
Finalement, le jeu de rôle, qu'il soit « sur table » ou « incarné », peut être vu comme un état d'esprit ou une attitude, qui permet théoriquement de faire du « jeu de rôle » n'importe quand et avec n'importe quoi (Montola, 2008 ; Harviainen et al., 2018). Ainsi, plutôt que de séparer les pratiques par une définition, il paraît pertinent de noter qu'elles ont le jeu de rôle comme mécanique ludique commune. L'intrecreativité du jeu de rôle sur table s'applique au larp, on parle de « *ensemble play* » (Tolvanen, Macdonald, 2020) pour la capacité à concevoir collaborativement un récit émouvant et surprenant pour le collectif et chacun·e, à la manière d'un orchestre et ses accompagnements qui visent à la création d'une œuvre plus grande que l'ensemble de ses parties. C'est là que David (2015) voit un lien entre jeu de rôle et improvisation théâtrale ou de musique jazz.

1.4. L'espace-temps du larp

La caractéristique d'incarnation propre au jeu de rôle grandeur nature amène avec elle une distinction logistique : il est nécessaire, pour jouer, d'organiser un événement, délimité dans

l'espace et le temps. Cette organisation, qui peut être aussi simple que de rassembler quelques personnes dans un espace public, repose généralement sur l'équipe organisatrice. Celle-ci est constituée d'un·e ou plusieurs participant·es qui prennent en charge des rôles logistiques ou créatifs, et donc dont l'implication commence en amont et finit en aval du temps explicitement dédié au jeu.

Le diagramme « *Larp-design timeline* » de Koljonen (2020⁹) a été conçu pour aborder la complexité de la conception de larps, et permet d'aborder l'espace-temps subjectif d'un larp. Afin de structurer chronologiquement un larp, on peut y voir trois grandes phases aux frontières perméables : avant, pendant et après l'événement. L'événement est un espace-temps spécifique qui permet au larp d'avoir lieu, comme un lieu vers lequel on voyage et duquel on repart.



Larp-Design Timeline, Koljonen (2020)

graphics Anne Serup Grove

Ce diagramme montre qu'il est difficile d'indiquer quand le dispositif commence et finit, mais on peut considérer qu'il démarre quand on apprend l'existence du larp et qu'il se termine lorsque le larp est devenu un souvenir stable. Il montre également tout autour de l'événement, les influences multiples qu'il peut y avoir sur l'événement, sur lesquelles l'organisation ne peut pas toujours avoir d'influence.

⁹ Présenté la première fois en 2016 : Koljonen (2016). *Designing your thing, their experience and our culture*. Nordic Larp Talks 2016 à Oslo, Norvège. URL : <https://youtu.be/yKZAeVAVfoE> (consulté le 1^{er} août 2020). Schéma publié dans sa version définitive : Koljonen (2020).

Dans la phase « Avant », on inclut le contexte dans lequel le larp a été découvert (à une conversation de bar, en trouvant une bande annonce vidéo sur les réseaux sociaux, en cherchant activement les prochains larps internationaux...), la construction des attentes envers l'expérience du larp, la préparation logistique, mentale, physique, sociale ou ludique pour le larp, ou encore la rencontre des autres participant·es du larp. En commun avec la phase d'événement, elle inclut le départ en voyage vers le larp, qu'il soit à l'étranger ou dans la salle d'à côté, et on peut considérer qu'elle s'arrête au début du temps de jeu.

Dans la phase « Après », on inclut ce qu'il se passe après le temps de jeu, ce qui implique également le voyage pour partir du larp. Cette phase comprend : le voyage de départ, la sortie des personnages (*deroling*), la redescente émotionnelle, les échanges d'histoires et de théories que le larp a pu inspirer, les critiques du larp, et plus globalement les processus de débriefing. Ces moments peuvent être provoqués par l'organisation ou avoir lieu organiquement. Tout cela contribue à créer un souvenir du larp.

La phase « Événement », en plus du temps qu'elle partage avec les phases « Avant » et « Après », correspond au temps de jeu. Celui-ci inclut des phases de cadrage social ou ludique, intentionnelles (comme des ateliers pour apprendre les règles) ou non (comme une fête informelle d'après-jeu), de la part du collectif de participant·es (organisation et joueur·euses), avant et après le temps de jeu. Le temps de jeu, appelé usuellement « *runtime* » dans les théories nordiques, est celui durant lequel il y aura jeu de rôle, personnages et improvisation, bien qu'il puisse y avoir des interruptions régulières, prévues ou non.

Ce diagramme n'a pas vocation à être exhaustif mais à servir de structure de référence spatio-temporelle souple. Par exemple, la socialisation porte sur toutes les phases du dispositif, mais il est possible d'y voir des formes différentes entre les phases « Avant », « Événement » et « Après ». Il est aussi possible de prendre des perspectives différentes pour regarder chaque élément du larp, par exemple celles proposées par Stenros et MacDonald (2020) pour observer l'esthétique du larp : est-ce que l'on observe le larp en tant que jeu conçu, le larp dans son temps de jeu qui s'arrête lorsque l'on s'arrête d'y jouer pour de bon, ou le larp tel que l'on s'en souvient ? Ces outils conceptuels prennent bien sûr leur sens en fonction du besoin de la recherche.

1.5. Mécaniques de jeu des larps

L'espace-temps du larp permet de cadrer l'événement, qu'est-ce qui permet de cadrer le dispositif ? La pratique des larps suppose l'apprentissage de la posture « d'immersion fictionnelle » (Bonvoisin, Bartholeyns, 2011 ; Kapp, 2013), qui peut constituer l'état d'esprit du jeu de rôle (Montola, 2008 ; Harviainen et al., 2018). Si l'on parle de mécaniques de jeu, comme pour un jeu de plateau où l'utilisation de dés constitue la mécanique d'aléatoire, le jeu de rôle est la mécanique principale des larps, mais ce n'est pas la seule. D'autres mécaniques participent au dispositif et permettent d'incarner physiquement le monde fictionnel, ses cultures, les personnages, leurs relations, de simuler certaines actions, de réguler les interactions entre participant·es, de cadrer leurs fonctions créatives...

Un outil pédagogique a été développé collectivement pour ces événements, la « table de mixage des larps » (Larp Writer Summer School¹⁰), qui permettait de diviser l'expérience d'un larp en plusieurs caractéristiques relativement libres d'interprétation. Comme une table de mixage, les différents curseurs (*faders*) représentant une dimension du larp sont ajustés entre deux pôles qui semblent antagonistes. Par exemple, pour jouer la famine lors d'un larp sur un siège militaire, le curseur « Pression sur les joueur·euses » peut aller de « simulée » (les joueur·euses mangent à leur faim, seuls leurs personnages ressentent la faim) à « hardcore » (l'accès à la nourriture est limité ou inexistant au sein du dispositif), mais les deux critères ne sont pas réellement opposés. J'utiliserai ma traduction de la version de la table de mixage qui a été documentée en anglais (Stenros, Andresen, Nielsen, 2016), plutôt que d'utiliser son interprétation française plus ancienne (Cazes, Teteau-Surel, 2012) dont les modifications visaient à vulgariser des concepts issus de *Nordic larps* pour adapter la table de mixage aux traditions du larp français.

Les curseurs traduits et résumés (Stenros, Andresen, Nielsen, 2016, ma traduction)¹¹ :

a) Accès à l'information : Transparence ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Secret

¹⁰ La table de mixage des larps a été conçue dans le cadre des Larp Writer Summer School, une semaine de cours sur la création de larps à destination de débutant·es. Celles-ci ont bénéficié d'un financement du gouvernement norvégien et organisées par les associations Fantasiforbundet (Norvège) et Education Center "POST" (Biélorussie) entre 2012 et 2016.

¹¹ La table de mixage originale ayant été explicitement conçue pour la tradition *Nordic larps*, il paraît judicieux dans un second temps de concevoir une version de la table de mixage propre à l'objet étudié, comme Bowman l'a fait pour les larps éducatifs à l'EduLarp conference 2018.

Que peuvent savoir les joueur·euses à propos du larp ? Qu'est-ce qui est gardé secret ? Est-ce autorisé par le larp de partager ses informations ? Au maximum de la Transparence, il est possible d'accéder aux mêmes informations que l'organisation ou plus encore. Au maximum du Secret, les joueur·euses ne connaissent qu'une partie de ce qui constitue le larp.

b) Mécaniques de jeu : Intrusives ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Discrètes

À quel point les mécaniques de jeu perturbent-elles la fluidité du déroulement du jeu ? Y a-t-on fréquemment recours ? Au maximum « Intrusives », elles sont visibles, requièrent de l'attention, changent le cours du jeu d'une manière qui nécessite de l'adaptation. Au maximum « Discrètes », elles sont invisibles ou intégrées si naturellement dans le déroulement du jeu qu'elles ne demandent pas d'effort particulier.

c) Environnement : Illusion à 360° ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Indépendant du matériel

L'environnement réel où a lieu le larp est-il proche de son environnement fictionnel ? Le larp peut-il être perturbé par des éléments extérieurs ? Au maximum de « l'Illusion à 360° », il n'y a pas de friction entre l'environnement perçu et celui fictionnel. Au maximum de « l'Indépendance du matériel », les potentiels éléments extérieurs ne perturbent pas le larp, celui-ci s'adapte à son environnement.

d) Création de personnage : Organisation ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Joueur·euses

Quelles sont les conditions de création des personnages ? Qui prend la responsabilité de ce travail ? Au maximum de « l'Organisation », c'est celle-ci qui contrôle complètement cette partie du larp et maîtrise sa tension narrative. Au maximum des « Joueur·euses », leur création n'est pas ou peu limitée par des règles et il est possible d'apporter des éléments nouveaux au larp par ce biais.

e) Création de l'univers fictionnel¹² : Organisation ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Joueur·euses

Qui a la responsabilité de concevoir le monde et ses règles sociales ? Dans quelles conditions ? Au maximum de « l'Organisation », comme pour les personnages, celle-ci offre

¹² « Culture » en anglais, mais sa définition inclut également le cadre du récit (« *setting* »), ce qui m'a amenée à cette traduction.

un univers construit et contrôlé aux joueur·euses qui pourraient l'interpréter. Au maximum des « Joueur·euses », cela peut impliquer une création collective en amont du larp ou en atelier.

f) Influence de l'organisation durant le jeu : Active ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Passive

L'organisation a-t-elle fini son travail quand le jeu commence ? A-t-elle prévu d'intervenir à certains moments ? Au maximum Active, l'organisation peut contrôler en partie ce qu'il se passe en jeu, et peut le garder sur des rails. Au maximum Passive, une fois que le jeu est lancé, l'organisation n'a presque plus rien à faire.

g) Loyauté au monde réel : Plausible ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Jouable

À quel point les mécaniques de simulation du réel sont proches d'une version de notre réalité ? Ou réaliste dans le cadre d'un univers fictionnel cohérent ? Au maximum « Plausible », le larp s'approche d'une reconstitution réaliste ou au moins authentique, le monde est cohérent et plausible. Au maximum « Jouable », le larp s'éloigne de la ressemblance au monde réel et peut appliquer d'autres formes de logiques.

h) Pression sur les joueur·euses : Hardcore ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Simulée

Le larp implique-t-il une pression importante sur les joueur·euses ? Les situations qu'il propose influencent-elles leur confort physique, mental, ou émotionnel ? Au maximum « Hardcore », les joueur·euses sont mobilisé·es dans leur corps et leur esprit intensément comme dans un sport extrême. Au maximum « Simulée », les joueur·euses jouent la pression sans en ressentir les effets.

i) Motivation des joueur·euses : Victoire ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Exploration

Qu'est-ce qui incite les joueur·euses à agir dans le larp ? Est-ce des objectifs à atteindre ou la découverte de la fiction ? Au maximum de la « Victoire », ce qui les encourage est de l'ordre de l'accomplissement, pour soi ou pour son personnage. Au maximum de « l'Exploration », c'est davantage l'expérience du larp qui engage.

j) Le masque du personnage : Différentiation ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Rapprochement¹³

Quels sont les points communs et les différences entre la personne qui joue et son personnage ? Se sent-elle proche de lui ? Au maximum de la « Différentiation », le personnage n'a pas le même corps, la même histoire, ou personnalité, et des rôles sociaux différents de ceux de la personne qui joue. Au maximum du « Rapprochement », ils sont proches, voire comportent des parties de la vie de la personne qui joue.

k) Communication : Verbale ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Physique

Y a-t-il un équilibre entre les formes de communication orale et non-verbale ? L'une des deux est-elle entravée ou interdite ? La plupart des larps sont au centre, mais au maximum « Verbal », le larp peut se faire exclusivement par écrit, ou comme un jeu de rôle sur table. Au maximum « Physique », la parole est interdite ou superflue et le corps est utilisé pour communiquer, par la danse ou des objets.

l) Représentation des thématiques : Histoires ☉ ☉ ☉ ☉ ☉ Actions

Par quoi le sujet du larp va-t-il se sentir durant le jeu ? Les actions des joueur·euses ont-elles un symbolisme qui permette d'illustrer des thématiques générales ? Au maximum des « Histoires », c'est dans l'histoire de ce qu'il s'est passé durant le jeu que se dégagent les thématiques. Au maximum des « Actions », c'est dans les mouvements et mots des joueur·euses.

Certains de ces curseurs font référence à ce qui est appelé des « méta-techniques », mécaniques qui, soit font partie des règles d'un larp donné, soit sont inhérentes à la culture dans laquelle il est joué, et qui permettent une communication entre les joueur·euses pour affecter le jeu. Il peut s'agir par exemple de faire un signe de carré en l'air pour indiquer que la prochaine phrase prononcée est une pensée secrète du personnage, inaudible pour les autres personnages, un monologue intérieur. Le terme « méta-technique » recouvre une grande variété d'outils et de techniques¹⁴.

¹³ « *Thin characters* » en anglais, ce qui est pertinent pour la tradition *Nordic larps* mais qu'il m'a paru judicieux de traduire ici en mettant l'accent sur l'opposition au « Rapprochement » de la personne qui joue au personnage.

¹⁴ Voir NordicLarp.org Wiki. *Meta-technique*. URL : <https://nordiclarp.org/wiki/Meta-technique>

Ces curseurs permettent de cadrer certains choix esthétiques dans la structure globale d'un larp. Il paraît nécessaire de mentionner une dimension structurelle qui peut affecter indirectement ces curseurs, celle de la sécurité émotionnelle. C'est ce qui est mis en place pour s'assurer que les participant·es d'un larp puissent vivre l'expérience sans conséquences graves sur leur santé mentale. Ces mécaniques puisent notamment leur inspiration dans les techniques d'animation de dialogues utilisées dans des mouvements militants contre les discriminations, ce qui amène ces sujets à être abordés de façon explicite, par exemple dans l'avertissement sur les thèmes oppressifs d'un larp, un positionnement de l'organisation sur ces sujets ou la possibilité d'éviter certains sujets. Un exemple de mécanique de sécurité émotionnelle serait, durant le temps de jeu, la possibilité pour les participant·es de sortir d'une scène avec une main sur les yeux pour indiquer que c'est la personne qui joue qui sort et non son personnage (Koljonen, 2020).

La sécurité émotionnelle peut être incluse dans le dispositif par l'organisation ou intégrée par les participant·es. Le cercle magique de Stenros (2015) identifie une « bulle psychologique » qui protège l'activité ludique et donne un sentiment de sécurité aux personnes qui jouent, proche du « second degré » frivole décrit par Brougère (2005). Dans un larp, en particulier quand il met l'accent sur l'intensité physique ou psychologique, il y a l'acceptation que l'organisation orchestre le dispositif de façon à ce que les émotions négatives soient vécues positivement (Montola, 2010). Cette suspension de la crainte des conséquences externes se fait dans une relation de confiance, qui est affectée par les deux autres aspects du cercle magique de Stenros (2014) : le contrat social entre participant·es et les limites que cela implique dans le temps et l'espace. La relation de confiance n'est toutefois pas homogène. Certain·es participant·es au larp ont plus de responsabilité de par leur implication dans l'organisation et le pouvoir que leur confère la connaissance préalable de la structure du jeu, d'autant plus quand il a déjà été joué plusieurs fois.

Les questions de sécurité émotionnelle en larp ont progressivement gagné du terrain dans les communautés de larp ayant un dialogue international. Une indication de cette adhésion progressive à des standards de sécurité émotionnelle peut être lue au travers de l'évolution du manifeste de l'association italienne Chaos League. Celle-ci avait publié en avril 2016 le manifeste *The Southern Way* (Chaos League, 2016) indiquant une volonté d'expériences extrêmes, de jouer sans sécurité (« *play unsafely* ») et de responsabilités individuelles pour la sécurité émotionnelle. En décembre 2018, après des critiques au sein de la communauté

internationale, elle publie un communiqué sur sa page Facebook (Chaos League, 2018) qui précise que l'association est accueillante envers toute identité sans discrimination et que des mécanismes de sécurité émotionnelle seront ajoutés à tous leurs larps. Le manifeste n'a toutefois pas été modifié à notre connaissance.

2. Diversité de pratiques du larp et traditions artistiques

2.1. Documenter un larp et le problème de la catégorisation

Si l'on peut envisager les dimensions conceptuelles précédentes pour décrire l'espace-temps de l'événement avec le diagramme de Koljonen (2020) et les règles du dispositif avec la table de mixage, on peut s'interroger sur la façon de comparer les larps. En effet, ces outils permettent de les analyser mais ne proposent pas de caractéristiques plus objectives qui permettraient de les classer, de les distinguer les uns des autres. Dans ma propre participation aux communautés de larp, j'ai conçu un calendrier, une base de données de larps à venir, sous la forme d'abord d'un tableur *Google Spreadsheet*, puis d'un site web propriétaire. Ce projet, qui a pris fin en 2019, s'appelait CoCoLarp. Afin que les informations proposées correspondent le plus possible aux besoins de la communauté étendue, j'ai été amené à réfléchir de façon pratique aux informations qui sont les plus importantes dans la décision de participer à un larp. J'ai discuté individuellement avec une trentaine de personnes de nationalités différentes, et qui participaient à des larps complètement différents les uns des autres. J'ai également diffusé un questionnaire qui a compté 306 réponses et qui a donné lieu à un article empirique pour répondre à la question « comment trouve-t-on et choisit-on un larp » (Freudenthal, Victor, 2017). L'une des conclusions les plus marquantes pour mon usage portait sur l'importance subjective accordée aux caractéristiques d'une annonce de larp¹⁵ :

« [...] Tous considèrent la date et le lieu d'un GN comme essentiels [...] pour comparer les dates à leurs propres disponibilités et déterminer ce que la distance leur coûtera en temps et en argent. Pour certain.e.s, prévoir un déplacement à l'avance nécessite de poser des congés, d'arranger leur planning, de faire garder leurs enfants...

L'information la plus essentielle pour choisir son prochain jeu, c'est pourtant la description, qui est un sujet plus complexe que prévu. Qu'entend-on exactement par « Description » : l'univers, la démarche ludique, le style de jeu ? [...] Il n'existe pas de système de critères suffisamment complet et pertinent pour couvrir tous les styles de jeux, alors que proposer comme description ? ».

¹⁵ Ces caractéristiques correspondent également à la tradition récente de la « note d'intention », que l'on peut voir développée dans le guide pratique de Algayres, Cailloux (2018).

Trois ans plus tard, cette question reste entière. L'industrie du jeu de société, à en croire les sites de critiques, s'accorde sur le terme de « thématique » pour parler d'univers fictionnel, mais ce terme désigne l'apparence plastique des jeux plutôt que l'esthétique globale du dispositif. Dans le cadre d'un dispositif incarné et intercréatif, ce terme manque de finesse et l'on pourrait lui préférer le terme de genre artistique, pour décrire l'expérience qu'essaie de procurer le dispositif : un thriller vise à faire ressentir une excitation, une appréhension de suspense. Ces termes définissent toutefois surtout l'intention de leurs concepteur·trices et leur rhétorique de séduction visant à faire acheter, il paraît donc peu pertinent de les utiliser pour des dispositifs comme les larps, qui plus est parce qu'ils sont généralement non-commerciaux.

L'ouvrage *Nordic Larp* (2010) s'est attaqué à cette question. Il documente plusieurs larps de la tradition spécifique « *Nordic larps* », et les éditeurs ont pu témoigner de la complexité que cela représente, en raison des « caractères éphémère, co-créatif, subjectif avec un public à la première personne¹⁶ » d'un larp (Stenros, Montola, 2011, ma traduction), bien que la qualification de « co-créatif » se rapprocherait plus du concept d'intercréativité que nous utilisons jusqu'à présent. Concernant la recherche de critères pour définir un larp, ils proposent de considérer toute recherche de caractéristiques objectives une « illusion d'objectivité », d'autant plus quand l'événement a déjà eu lieu et qu'il n'existe que dans la mémoire des participant·es et concepteur·trices.

Dans les fiches de résumé en fin de chaque article sur un larp, ils utilisent neuf caractéristiques pour le cadrer. Le lieu et le prix d'entrée ont été les caractéristiques les plus simples, bien que cette dernière puisse prendre la forme d'une participation aux frais d'organisation ou d'un achat, et n'inclut pas les dépenses personnelles liées au voyage et à la préparation. La nature non-commerciale des larps étudiés, a amené en revanche la question des coûts visibles et invisibles du budget. La date et la durée étaient des critères concrets, bien qu'il ait fallu prendre des décisions, comme celle d'y intégrer la fête d'après jeu, qu'elle soit proposée par l'organisation ou non. De même, il a fallu décider pour le nom du larp celui qui était conservé, entre celui donné par l'organisation et celui, parfois différent, que lui ont donné les participant·es. Dans un loisir défini notamment par son intercréativité, il peut être parfois peu intéressant d'établir une frontière entre organisation et joueur·euses afin de déterminer leur

¹⁶ Une traduction littérale du concept de « *first person audience* » proposée initialement dans une réflexion de Sandberg (2004) : les larps ne sont pas exempts de publics, puisqu'il y a au moins la personne qui joue qui assiste à sa propre mise en scène subjective.

nombre et de définir qui créditer pour la création collective. Le choix qui a été fait pour *Nordic Larp* n'est pas explicite et peut donc l'avoir été au cas par cas. Finalement, les mécaniques de jeu se réfèrent à une description synthétique des règles, faisant parfois référence à d'autres débats ou traditions, puisque les éditeurs considéraient qu'elles ne contribuaient pas à définir convenablement la tradition étudiée. Par exemple : « Règles détaillées pour les combats à l'arme en latex et la magie » ou « Règles modifiées de White Wolf ». Notre travail en français posera aussi la question de l'utilisation ou de la traduction des termes couramment utilisés en anglais pour décrire une mécanique de jeu. Finalement, la fiche de résumé propose des lectures complémentaires, comptes rendus de parties, analyses, ou réflexions liées au larp en question.

Bien qu'il ne s'agisse que d'une « illusion d'objectivité », cette liste de critères est utilisée dans *Nordic larps* (2010) pour décrire de nombreux larps et les différencier entre eux. Elle est d'ailleurs reprise plus tard par des pratiquants du larp dans le *Nordic larp yearbook 2014* (2015). À cette même fin, nous utiliserons cette fiche de résumé pour décrire le larp observé ici, *Legion*, ce qui contribuera à cette tradition documentaire, bien que la majorité des larps étudiés soient de tradition « *Nordic larp* ».

2.2. Les traditions de larps comme regroupement de pratiques

La tradition *Nordic larp* est complexe à définir, elle est qualifiée parfois de « culture de jeu » (Cazeneuve, 2019), ou étudiée au travers de ses courants artistiques (Choupaut, 2010). Bien que cette tradition ne soit pas exclusive aux pays dits « Nordiques », il est possible de lui trouver un héritage historique qui est celui des échanges interculturels nordiques entre la Norvège, la Suède, la Finlande et le Danemark. Ceux-ci ont donné lieu à des documents écrits : des échanges par manifestes artistiques interposés (analysés par Choupaut, 2010) et des *Knutebooks*, recueils d'articles édités à l'occasion de rencontres annuelles appelées *Knutepunkt*, qui ont lieu en anglais. Cela en fait, sans concurrence, la tradition de larp la plus documentée, et au moins l'une des plus influentes par sa position centrale voire hégémonique dans les échanges interculturels autour du larp. L'intérêt pour cette tradition et ce qu'elle implique a touché le milieu universitaire français, notamment avec le mémoire de Choupaut (2010), qui fait une analyse comparative des manifestes artistiques nordiques qui ont précédé les premiers *Knutepunkt*, et celui de Cazeneuve (2019), qui compare des larps finlandais pour questionner leur lien à l'engagement politique de leurs participant·es.

Dans *Nordic Larp*, Stenros et Montola (2010) notent l'aspect paradoxal de documenter une tradition du *Nordic larp*. Ils font notamment remarquer qu'il n'y a pas de dénominateur universel commun, comme lorsque l'on parle de « films Hollywoodiens ». Revenant en 2011 sur la conception de l'ouvrage, ils assument l'influence que son titre représentait : « (ces larps sont liés mais appeler ça une tradition est un même puissant¹⁷ ». Le titre de l'article, « *Making of Nordic Larp* » (Stenros, Montola, 2011), peut être d'ailleurs interprété un jeu sur les mots, désignant à la fois la création du livre *Nordic Larp*, et l'institutionnalisation de sa qualification comme « tradition » au sein de la communauté des larps et de la communauté scientifique.

La définition de la tradition *Nordic larp* est souvent traitée avec humour. Dans son essai critique au titre ironique, « Les *Nordic larps* n'existent pas¹⁸ », Deutsch (2015, mes traductions) commence par une citation qui met l'accent sur le paradoxe entre la difficulté de définir le terme, bien qu'il soit utilisé abondamment : « Le Nordic larp, c'est comme le porno. Quand je le vois, je sais que c'en est¹⁹ ». Il suggère qu'il peut s'agir d'un mouvement d'échanges interculturels qui a pour point central *Knutepunkt*. Sur ce point, il cite notamment Pettersson (2012, ma traduction) :

De nos jours, ce qui est vraiment nouveau vient de tous ces italiens, allemands et américains qui ont pris des idées du *Nordic Larp* et les ont intégrées à leurs pratiques artistiques. Heureusement, au lieu de juste s'approprier nos trucs, ils nous renvoient des idées, ce qui devient le nouveau défi créatif du *Nordic Larp*²⁰.

La question des caractéristiques communes à la tradition des *Nordic larps* a fait longtemps débat. Stenros (2013, ma traduction) a tenté à nouveau de les définir lors de la conférence *Nordic larp talks* qui a lieu traditionnellement la veille du *Knutepunkt* :

Une tradition qui voit le larp comme une forme d'expression légitime, digne de débat, d'analyse et d'expérimentation continue, qui a émergé autour de la convention *Knutepunkt*. Elle accorde de l'importance à la cohérence thématique, l'illusion continue, l'action et l'immersion, tout en gardant le larp co-créatif et ses productions non-commerciales. Les ateliers et le débriefing sont communs.²¹

¹⁷ « (these larps are connected, but naming it a tradition is a powerful meme) »

¹⁸ « There is no Nordic larp ».

¹⁹ « Nordic larp is like porn. I know it when I see it ».

²⁰ « Nowadays, the truly new stuff comes from all those Italians, Germans and Americans who have taken some ideas of Nordic Larp and made them part of their own artistic practice. Thankfully, instead of just assimilating stuff from us, they're sending ideas back, becoming the new creative frontier of Nordic Larp ».

²¹ « A tradition that views larp as a valid form of expression, worthy of debate, analysis and continuous experimentation, which emerged around the *Knutepunkt* convention. It typically values thematic coherence,

Deutsch (2015) compare cette définition à d'autres pour montrer son caractère relativement flou, et reprocher le lien qui est fait entre une forme de jeu et un événement nordique. Il fait remarquer qu'en tant qu'auteur allemand, il a lui-même conçu des larps qui peuvent être considérés comme des « *Nordic Larps* ». Il propose ainsi que le *Nordic larp* est non seulement une tradition, mais aussi une forme de larp dont les caractéristiques peuvent se retrouver dans des larps qui n'utilisent pas cette dénomination.

La complexité du débat pour définir le *Nordic larp* est ce qui nous amène à le qualifier de tradition. Une tradition est liée aux individus qui la pratiquent, à leurs cultures et à d'autres traditions. Elle peut évoluer, avoir une histoire et même périlcliter. Une tradition n'est donc pas une « thématique » plastique, ni un « genre » qui vise à produire une expérience subjective, elle est plus vaste qu'une « forme » et implique le contexte qui peut manquer à un « style »²². Une tradition étant fondamentalement sociale, on peut la comparer à celles d'autres dispositifs. Par exemple, on dit « jeux de société traditionnels » quand il s'agit de jeux de plateau, une tradition dans laquelle ne rentrent pas les larps, mais qui elle-même comprend les traditions de jeux de société *Eurogames*²³ ou *Ameritrash*²⁴.

2.3. En France, les traditions et leurs pratiques

En France en 2016, 7% de la population a déjà participé à un larp et 2% les pratiquent régulièrement, ce qui en fait la pratique ludique la moins pratiquée en France (selon Ludenquête, 2017 ; Berry, Coavoux, à paraître). Dans la variété des cultures et de formes de larps, il semble important de se demander où se placent les larps Français. Ceux-ci sont habituellement appelés des « GN », l'acronyme de Grandeur Nature, un terme utilisé dans d'autres pays francophones, mais jamais en-dehors (d'où notre choix de « larp » comme terme générique, tout en conservant « GN » pour désigner des larps français).

Bien que limitée, l'analyse du questionnaire effectué pour CoCoLarp permet d'avoir une première idée empirique de la façon dont se pratique le larp en France. Ces chiffres coïncident avec les données que j'avais recueillies manuellement pour alimenter la base de données

continuous illusion, action and immersion, while keeping the larp co-creative and its production uncommercial. Workshops and debriefs are common ».

²² Je dois cette réflexion à une discussion sur le groupe Facebook Larp Academia.

²³ Voir BoardGameGeek Wiki : <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

²⁴ Voir BoardGameGeek Wiki : <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>

CoCoLarp, et aussi avec ceux du *Larp Census*²⁵, qui a reçu plus d'un millier de réponses pour la France en 2014.

Participer à un jeu de rôle grandeur nature

Nombre de GNs par an



Format des GNs les plus joués



A noter : En 2016, CoCoLarp a compté 53% de GNs format moyen, 33% en format court et 13% de formats longs.



Extrait de l'article publié sur ElectroGN (Freudenthal, Victor, 2016)

Il est donc légitime de s'interroger sur des traditions régionales spécifiques. Si les *Knutebooks* portent majoritairement sur les traditions de larps en pays nordiques, ils permettent également l'expression de spécificités régionales. Des pratiquant·es de larp utilisent les *Knutebooks* pour témoigner, par exemple, des spécificités régionales. On trouve ainsi des articles sur le larp en Lettonie (Dzervite, 2009a, 2009b) ou au Brésil (Schmit, Martins, Ferreira, 2009), une comparaison du « LRP » du Royaume-Uni avec le « GN » en France (Cantwell, 2009), ou l'histoire du larp en Russie (Semenov, 2010).

Au sein même de l'espace géographique français, les larps sont très majoritairement organisés par des associations (Bonvoisin, Bartholeyns, 2011). L'étude de Bonvoisin et Bartholeyns montre également qu'il y a une culture commune entre les larps de Belgique et de France. Selon les auteurs, c'est dû aux échanges interculturels, notamment l'organisation de

²⁵ Le Larp Census est une initiative de Aaron Vanek et Ryan Paddy, qui ont fait appel à des chercheur·euses étudiant le larp pour les conseiller dans le projet. Il est possible d'accéder à certaines données anonymisées sur le site, ou de demander à télécharger l'ensemble : <https://larpcensus.org/>. Vanek (2015) décrit la méthodologie mise en place et en tire quelques conclusions.

larps belges dans le Nord de la France, ce qui impliquerait une dimension transfrontalière des pratiques de larp.

À titre d'exemples, plusieurs traditions ont été documentées. Kapp (2013) étudie un corpus régional du nord de la France et en Belgique, constitué de larps que l'on peut lier à la tradition internationale des « *mass larps* ». Cette tradition peut se résumer comme durant plus d'un week-end, axée sur le combat incluant des répliques d'armes en latex, et sa différence avec des larps traditionnels réside dans le nombre de personnes qui constituent les groupes en conflit. Le mémoire de Teteau-Surel (2013) porte de son côté sur une population française et des larps d'une tradition internationale elle aussi appelée « *murder party* » ou « *murder mystery* », durant une journée ou moins, axée sur l'enquête. La tradition du « *Romanesque* », décrite par Algayres dans un article en ligne²⁶ et dans le *Knutebook* de 2017 (Algayres, 2017), semble plus spécifique au territoire français, bien que l'autrice ait par ailleurs observé des points communs avec un larp tchèque²⁷. Cela illustre parfaitement le paradoxe des traditions qui, sans forcément avoir dialogué, se répondent entre elles d'une région à une autre.

Parmi les tentatives de définition des traditions françaises, Mirouse propose une typologie exploratoire des larps annoncés sur ElectroGN qui, bien qu'elle utilise un vocabulaire indigène, permet de dégager une certaine heuristique de ces larps²⁸ :

- Histoire plutôt immersive avec des secrets et des personnages créés par l'orga.
- Jeu ludique²⁹ avec des personnages créés en partie par les joueurs.
- Jeu immersif visuellement avec un contexte prégnant et pressurant sur les joueur·euses.
- Les thématiques sont plutôt éprouvantes (survie, horreur, post-apo, ségrégation...). Histoire plausible et collaborative.
- Jeu réaliste et pervasif, porté par des interactions verbales entre joueur·euses. Ces GN ne comportent pas de fantastique.

Cet article, dont la méthodologie statistique est documentée avec soin, peut également donner un aperçu de l'utilisation des réflexions théoriques des communautés rôlistes et

²⁶ Algayres (2016). *Le GN Romanesque*. Electro-GN.com. Article consulté le 01/08/2020. <https://www.electro-gn.com/10332-le-gn-romanesque>

²⁷ Algayres (2015). *Critique de GN : Skoro Rassvet*. Electro-GN.com. Article consulté le 01/08/2020. <https://www.electro-gn.com/9310-critique-de-gn-skoro-rassvet>

²⁸ Mirouse (2017). *Une typologie du GN en France*. Electro-GN.com. Article consulté le 01/08/2020. <https://www.electro-gn.com/11671-une-typologie-du-gn-en-france>

²⁹ « Ludique » semble être utilisé ici dans un sens proche de « ludiste » dans la théorie LNS : « Les Ludistes aiment relever des défis, avoir plus de puissance ou de choix et “gagner” », selon : PTGPTB (date inconnue). *La théorie rôliste pour les nuls*. Traduction de Varney, A. (2016). *My Eyes Glaze Over*. PTGPTB.fr. URL : <https://ptgptb.fr/la-theorie-roliste-pour-les-nuls> (consulté le 1^{er} août 2020)

nordiques dans des communautés françaises. Leur relation à ce qui se fait en pays nordiques, dans l'importation et la valorisation des théories liées à la tradition *Nordic Larp*, semble comparable à celle des communautés tchécoslovaques, bien que les trajectoires plus récentes semblent différentes.

2.4. En République Tchèque, les traditions et les pratiques

Les communautés de larp de République Tchèque sont constituées principalement de Tchèques et de Slovaques vivant sur place³⁰. On trouve les mêmes larps traditionnels, comme peut en attester le site LarповаDatabase, un site web qui centralise les larps passés et à venir de la région et permet même de leur laisser des commentaires et une note sur 10. Les larps destinés à un public limité (moins de 100 personnes) sont toutefois moins organisés par des associations légalement constituées, et davantage par des collectifs formés pour l'occasion. Cela peut expliquer la mise en valeur des auteur·trices sur LarповаDatabase et sur le récent recueil de larps *Check Larp* (2020), à titre individuel plutôt que comme groupe organisé comme cela peut être le cas en France.

Le recueil *Check Larp* (2020) montre également une tradition relativement importante de *chamber larps* écrits par des auteur·trices tchèques et slovaques. Il définit cette tradition comme les larps destinés à « un nombre limité de joueur·euses (généralement moins de 20), se déroul[ant] en une session (généralement cinq heures ou moins) et qui a lieu dans un lieu fermé (généralement une ou deux pièces) ». L'introduction du recueil fait état de la création de 240 *chamber larps* depuis le début des années 2000 dans les communautés tchèques et slovaques. Cette tradition, qui prend aussi les noms de *blackbox larp*, *theatre larp* ou *parlour-style larps*, n'est pas spécifique à cette région, mais l'introduction insiste justement sur la différence de ses larps avec les *Nordic larps*, notamment dans la restriction à « seulement ce qu'il est nécessaire de liberté d'improvisation ». Il décrit ces *Czech chamber larps* comme donnant la priorité à l'histoire, à l'expérience fictionnelle profonde et intense voulue par l'auteur·trice du jeu. Cette priorité se fait volontairement au détriment de l'interaction de la part des joueur·euses, c'est-à-dire de leur capacité à influencer le cours des événements.

³⁰ Comme mentionné dans l'article (en tchèque) qui reprend l'histoire de la création des *chamber larps* : Kubensky, P. (2020). *Tak šel čas s komorním larpem* (1.část). Larpy.Cz. URL : <https://www.larpy.cz/nezarazene/tak-sel-cas-s-komornim-larpem> (consulté le 1^{er} août 2020).

Il semble écrit en direction d'une communauté internationale, intéressée par l'échange interculturel qu'il représente. La sélection des *chamber larps* du recueil semble avoir été dirigée par leur caractère innovant, tant au niveau local qu'international. Wagner, le directeur général de l'association Rolling qui a conçu et produit *Legion*, confirme qu'il y a une volonté d'innover par rapport à ce qui se fait du côté *Nordic larps* chez certains groupes locaux. Cette volonté de se comparer entre traditions peut se sentir dans son interview pour le site de son université³¹ :

De manière générale, il y a 10 ans nous avions un certain retard et nous imitions ce que faisaient les pays Nordiques. Aujourd'hui, je crois que les choses ont changé et que la tendance s'est même un peu renversée : on produit des larps qui sont différents et qui vont dans des directions différentes, ce qui attire aussi des personnes de l'étranger.³²

Wagner et Vávrová, la traductrice de *Legion*, font partie des signataires du *Content larp manifesto* de 2016, qui définit une tradition de larps locale et différente des *chamber larps*. Dans le manifeste, la tradition des *content larps* se reconnaît une ressemblance à la tradition *Nordic larps*, et l'intérêt de s'en inspirer, mais revendique son origine fondamentalement locale et indépendante d'autres traditions existantes. Dans un *content larp*, l'équipe d'organisation conçoit le jeu et le propose aux joueur·euses, qui ne contribuent pas à la création ; les personnages sont les protagonistes principaux d'une ou plusieurs intrigues ; à certains moments, la liberté des joueur·euses peut être limitée pour produire des scènes dramatiquement fortes ; les *content larps* ont une structure dramatique existante qui limite l'improvisation ; et l'un de leurs objectif est d'être perçus comme une forme artistique, à laquelle les joueur·euses contribuent. *Legion* est considéré par Vávrová comme l'un des exemples les plus scriptés, c'est-à-dire guidés, de *content larps*.

Si les *content larps* et les *chamber larps* ont influencé fortement la scène des larps de République Tchèque, ils restent des traditions spécifiques auxquelles il n'est pas possible de lier *Legion*, mais qui donnent des éléments de compréhension sur la création tchèque. Certains larps récents s'éloignent justement des mécaniques de direction des joueur·euses vers davantage de création de leur part.

³¹ Velinger, J. (2019). *The World According to LARP*. Cuni.cz. URL : <https://cuni.cz/UKEN-988.html> (consulté le 1^{er} août 2020).

³² « *Generally-speaking, 10 years ago we were quite behind and we copied a lot from Nordic countries. Today I think things have changed and I think the trend has even reversed a bit: we are producing LARPs that are different and going in different directions, and for that reason are also attracting people from abroad* ».

2.5. Des ressemblances de famille

Ainsi, si l'on utilise le terme « larp », cela peut désigner de nombreux dispositifs différents, que l'on peut regrouper par pratique ou « tradition ». Au-delà même du champ du jeu de rôle, il est possible de trouver des points communs entre des larps et d'autres jeux de société, performances artistiques ou théâtrales, et pratiques en général. Lorsqu'un élément du larp fait écho à une autre pratique, ou réciproquement, plutôt que de tenter de prouver qu'il s'agit de l'une ou de l'autre, nous pouvons faire appel à l'idée de « ressemblance de famille » (Wittgenstein, 1961) déjà mentionnée :

[Dans l'approche de Wittgenstein,] Definitions resemble context. LARPs (Live Action Role-Playing Games) are discussed with theater analogies, digital games with computer analogies. (Arjoranta, 2014).

Ainsi, les larps ont déjà été comparés aux pratiques thérapeutiques du psychodrame, aux BDSM, ou encore à la reconstitution historique (Harviainen, 2012 ; Bonvoisin, Barholeyns, 2011), ainsi qu'au théâtre d'improvisation (Caïra, 2007 ; Kapp, 2015 ; David 2016). Le larp peut d'ailleurs être considéré comme une forme théâtrale à part entière, qui correspond aux idées de « spectacteur » de Boal (1996 ; voir aussi Kemper, 2018) ou de spectateur émancipé de Rancière (2008). Et cela est d'autant plus vrai avec l'émergence d'une forme de théâtre appelée « théâtre immersif », dans laquelle les acteur·trices et le public partagent l'espace de la performance, ce dernier étant au cœur du travail artistique (Machon, 2013). La découverte de cette pratique m'a d'ailleurs amené à co-écrire *The Lost Generation* (Madame Lupin, 2019) une « fête immersive », reprenant des codes du théâtre et du larp pour questionner ce qu'ils peuvent apporter l'un à l'autre (étudié par Levet, sous presse). Il existe également des *escape games* où incarner un rôle fait partie du dispositif existant comme *Mission Evolvis* (Immersia Escape) qui requiert de bluffer face à un acteur, ainsi que dans des jeux de société traditionnels comme *T.I.M.E. Stories Revolution* (Space Cowboys) dont les mécaniques encouragent à jouer un rôle. Toutes ces pratiques n'impliquent pas nécessairement de jouer un rôle, qui ne soit pas seulement un rôle social (Harviainen, 2012) mais quand elles le font, on peut leur trouver un air de ressemblance avec le larp afin de mieux comprendre les spécificités de notre objet d'étude.

3. Une communauté internationale pour les larps internationaux

3.1. Cadres et communautés d'échange

Les communautés de larp, de par l'évolution de leurs traditions et pratiques, développent des cultures spécifiques, qui peuvent être similaires ou différentes selon les communautés, et s'influencent les unes les autres. Le diagramme utilisé pour cadrer l'espace-temps d'un larp (Koljonen, 2020) permet aussi de considérer l'influence des cadres extérieurs au larp, sur le larp. Les individus qui conçoivent, organisent et jouent le larp sont influencés par leur contexte socioculturel, c'est-à-dire par les différents groupes auxquels ils appartiennent et qui contribuent à leur identité. Leur participation à un larp est colorée par ce contexte. Le diagramme de Koljonen reprend des éléments notables qui diffèrent selon les traditions et cultures ludiques, qui se retrouvent dans la membrane la plus éloignée du centre, que Koljonen appelle le « para-larp » : « humour référentiel » (*In-Jokes*), « standards d'attention interpersonnelle » (*Standards of care*), « jargon » (*Lingo*), ou encore la forme de « l'engouement » (*Hype*).

Les points relevés par Koljonen (2020) permettent de distinguer une communauté ou une culture d'une autre, sans considérer les frontières nationales. Cela amène à poser des questions telles que : quelles sont les méthodes traditionnellement utilisées pour choisir les joueur·euses quand il y a plus d'inscriptions que de places ? Quels sont les médias utilisés pour s'informer et échanger sur le loisir ? Quelles sont les plaisanteries et mèmes communs à cette communauté ? Alors que la tradition *Nordic larp* a un effet presque hégémonique sur de nombreuses communautés européennes et nord-américaines, il y a des spécificités locales importantes. L'existence de nombreux calendriers ou bases de données locales, sans qu'aucun calendrier international ou à grande échelle n'ait pu perdurer, montre un usage local fort qui rassemble des communautés ou cultures spécifiques.

Ces communautés prennent elles aussi différentes formes. Il est important de noter une différence entre les communautés locales (associations, groupes d'individus), nationales (associations, fédérations, groupes thématiques), le tissu international que cela crée, et la communauté dite « internationale ». Cette dernière est constituée d'un groupe interculturel qui se retrouve dans les événements et plateformes spécifiquement internationales. En effet, il est possible de retrouver des groupes de personnes qui vont à la fois à des larps internationaux, fréquentent des groupes comme « Globetrotting larpers », et vont à *Knutepunkt*. Ce groupe étendu, qui se retrouve aux différents lieux d'échanges interculturels, peut montrer une certaine globalisation des traditions proposées, comme on a pu le voir avec l'ouvrage *Check Larp*.

Une part essentielle de la partie « 3. Une communauté internationale pour les larp internationaux » effectue une « conversion à la recherche » (Soulé, 2007) de mes connaissances personnelles en tant que participant à ces communautés, pour les transformer en observations au travers de l'écriture de cette recherche (voir chapitre 2). Sans faire une liste exhaustive des occasions et des supports qui permettent des échanges culturels entre et au sein de ces communautés, il semble nécessaire de comprendre la façon dont les groupes sociaux s'organisent et communiquent autour du loisir. Ce tour d'horizon empirique des plateformes d'échange que j'ai rencontrées dans mon expérience récente de pratiquant de larp permettra également de mieux me situer au sein de ces groupes.

3.2. Tissu social et réseaux sociaux

Les organisations locales se regroupent parfois en fédérations, ou groupes d'organisations. Nous pouvons mentionner par exemple les fédérations d'associations comme la FédéGN (France), BE Larp (Belgique), FédéGN Québec (Québec), et Bifrost (Danemark). En Suisse francophone, il existe l'Inter-Asso, une réunion régulière des associations, qui ne souhaite pas se constituer en fédération.

Les réseaux sociaux font partie intégrante de ces échanges. De nombreux groupes Facebook les permettent, qu'ils soient spécifiques à un sujet ou généralistes, publics ou privés. Afin de donner une idée de leur diversité on peut trouver des groupes qui servent à :

- Connaître les larps à venir et échanger à leur propos (localement comme « Suomi larp », à l'international comme « Globetrotting larpers », sur une tradition comme « Berlin Modern LARP » ...)
- Discuter au sujet du loisir commun (de façon généraliste comme « Larpers BFF », thématique comme « Larp academia » ...)
- Rassembler un groupe avec des intérêts communs spécifiques (liés à un larp comme « Legion Players group 27.02.-01.03.2020 », ou à une expérience comme « LARPers of Color » ...)
- Acheter et vendre du matériel lié aux larp (comme « GN Occaz »)

Ce sont sur ces groupes que se déroule souvent la première rencontre avec un larp. C'est là aussi qu'ont lieu les discussions publiques ou privées qui suivent immédiatement le larp. Pour les discussions publiques, cela a donné lieu à la tradition au sein des communautés nordique et

internationale de « semaine des histoires » (« *week of stories* ») : la semaine qui suit le larp est dédiée à raconter ses histoires, et il faut attendre au moins la semaine d'après pour commencer à le critiquer, par respect pour les concepteur·trices. Outre les messageries, les discussions privées peuvent être des publications des participant·es sur leur profil Facebook, ou avoir lieu dans des groupes dédiés (dans lesquels ils étaient déjà comme « Legion Players group 27.02.-01.03.2020 », ou qui ne sont utilisés qu'après le larp comme « Ceux qui ont joué *Nous n'irons plus danser* »).

Ces derniers groupes, formés autour des personnes ayant joué un larp en particulier, représentent une réalité usuelle : dans une communauté, il y a des répertoires partagés de larps connus de réputation ou qui, ayant été organisés plusieurs fois, comptent un grand nombre de joueur·euses qui peuvent les utiliser comme références. Ainsi un dialogue entre deux personnes d'une même communauté peut se faire au travers des références communes, avec le vocabulaire commun issu des théories populaires, ce qui rend ce dialogue potentiellement inaccessible à quelqu'un de nouveau dans la communauté, ou d'externe.

Il existe également des médias dont les publications sont partagées et commentées. On peut citer en francophonie les chaînes YouTube de vulgarisation sur le larp comme « *Clueless Cora* » ou « *Time Freeze* », les pages Facebook de mêmes humoristiques comme « *Neurchi de GNposting Rôliste qui Bleed* », ou « *bad larp memes* », ou encore la chaîne artistique « *LARP in Progress* » qui vulgarise des théories académiques.



Mème de Sebastian Utbult sur le groupe privé Nørdic Lårp Shitpöstring (2020), se moquant de la mauvaise foi de certain-es joueur·euses³³.

3.3. Événements d'échanges

À l'image des festivals de jeux de société internationaux qui ont permis la conceptualisation de traditions comme *Ameritrash* ou *Eurogames*, les larps ont leurs propres événements qui permettent l'échange culturel de traditions.

En France depuis 2005 il existe une convention de jeu de rôle grandeur nature appelée *Les GNiales*, qui propose de la théorie, des ateliers pratiques, des jeux et aménage des temps de discussion et d'échange. Elle est organisée par des bénévoles au nom de la FédéGN, fédération d'associations dédiée au larp, agréée Jeunesse et Education populaire, et il est difficile de dire combien d'éditions se sont tenues depuis 2005. Le contenu est proche de celui d'autres événements dédiés au larp, que l'on peut trouver dans d'autres pays, comme *Mittelpunkt* (Allemagne), *BEta larp* (Belgique), *Portal* (Croatie), *Wyrd Con*, *Living Games Conference* (Etats-Unis)... Ainsi que des événements dédiés au jeu de rôle sur table qui accueillent une partie larp : *Orc'Idée* (Suisse francophone), *Ropecon* (Finlande), *Big Bad Con* (Etats-Unis)...

³³ Le tireur est la métaphore de la liberté prise par les joueur·euses (« *player initiative* ») qui tue l'intrigue (« *plot* ») et accuse l'organisation de l'avoir fait (« *look what the organizers did* »).

Le *Knutepunkt* est l'une de ces rencontres, bien qu'elle soit particulièrement notable pour son ancienneté et sa position centrale dans les communautés *Nordic larp* et internationale. Elle a lieu chaque année depuis 1997, à l'exception de 2020 en raison de la crise du COVID-19, où elle s'est déroulée en ligne. Chaque année, la rencontre change de pays accueillant, dans l'ordre suivant : Norvège, Suède, Danemark, Finlande. Le nom change en fonction du pays, donnant réciproquement : *Knutepunkt*, *Knutpunkt*, *Knudepunkt*, *Solmukohta*, ce qui signifie « point de rassemblement » (littéralement « point nodal »). Elle a lieu en anglais, apparemment dans le but d'être accessible à un public finlandais dont seule une minorité parle couramment suédois. Sa forme et son contenu ont graduellement changé à mesure que l'événement attirait de plus en plus de monde³⁴. Il est possible toutefois de dire que ces dix dernières années, cette rencontre était constituée de conférences théoriques, d'ateliers pratiques, de larps à jouer, et de moments de sociabilité. Celle-ci est fréquentée par un public hétéroclite de concepteur·trices de larps, de joueur·euses, d'artistes, ou encore d'universitaires cités dans ce mémoire, comme Annika Waern, Jaakko Stenros, Markus Montola, Tuomas Harviainen...

3.4. Les larps internationaux

Le *Knutepunkt* sert de point central à la communauté internationale du larp et a contribué, par les plateformes de communication qui se sont construites autour de l'événement et de la communauté, au développement de larps dits « internationaux ». Ceux-ci se caractérisent par la volonté d'inviter des personnes d'autres nationalités. Le dispositif peut le permettre de façon entendue, comme *Conquest for Mythodea* (Live Adventure, 2003) en Allemagne, dont la langue principale est de toute façon celle du combat. Ou alors il peut s'adapter à la présence de personnes d'une nationalité différente de celle où est organisé le larp, auquel cas on peut les appeler des « larps internationaux » voire touristiques. Dans une logique de conversion de ma participation en observation, je me suis permis d'identifier empiriquement quatre critères qui peuvent freiner la participation d'un·e « larp *tourist* » à un larp international, ou la faciliter s'ils sont gérés par le dispositif :

³⁴ Pour un historique de la formation du *Knutepunkt*, voir Fatland (2005).

- L'argent : qu'il s'agisse du prix d'accès au larp, ou du prix du voyage, cela implique un investissement financier qui peut parfois être élevé. L'aide peut constituer en des accès gratuits ou à prix réduits, de l'hébergement individuel, du covoiturage...
- Le voyage : la visite du pays étant destinée à un objectif particulier qui est le larp (bien qu'elle peut être également touristique), il est nécessaire de réserver des transports jusqu'au pays, voire jusqu'au lieu du larp (qui peut être mal desservi par les transports en commun). L'aide peut constituer en des informations sur la meilleure façon de constituer un itinéraire, des guides de l'organisation, des navettes...
- La langue : il est généralement nécessaire de pouvoir communiquer avec les autres participant·es d'une manière ou d'une autre, ainsi qu'avec l'organisation. Certains larps peuvent être directement dans une langue partagée par les participant·es (comme l'anglais), d'autres peuvent intégrer la barrière de la langue dans les mécanismes du jeu³⁵.
- La culture de jeu : comme nous l'avons vu, il existe de nombreuses traditions différentes de larps, dont certaines sont locales. Ainsi, certaines organisations se livrent à l'exercice complexe de décrire leurs cultures et traditions de jeu aux participant·es qui ne les connaissent pas, afin de leur permettre de mieux savoir à quoi s'attendre (bien que ce soit également une façon d'établir les mécanismes du jeu). Cela implique souvent d'aborder les mécaniques de sécurité émotionnelle.

Les échanges internationaux nordiques ont pris forme dans la rencontre annuelle *Knutepunkt*, dont la langue anglaise facilitait l'accès à d'autres nationalités. L'existence de ce genre d'échange dans d'autres pays semble moins documenté, ou la documentation est moins accessible. Cependant, il est possible de présumer que la rencontre annuelle *Knutepunkt* a eu un effet facilitant dans les échanges culturels. Les larps qui y sont présentés donnent un exemple à suivre dans la communication interculturelle, ce qui facilite la création de larps internationaux.

³⁵ Comme le larp *Harem Son Saat* d'Algayres (2016), également citée ici en tant que chercheuse. Ce larp international, organisé en France, situait sa diégèse dans l'Empire Ottoman en 1912. Durant la phase de jeu, il était possible de parler anglais, ou français. Parler anglais signifiait que l'on parlait arabe, parler français restait parler français, la langue diplomatique commune aux personnages.

Le larp se fait connaître principalement par bouche à oreille et il y a donc des implications sociales à y participer, à faire partie du groupe des personnes qui l'ont « fait » comme on dit avoir « fait » une destination de voyage. Au-delà du sentiment d'appartenance et d'accomplissement, avoir participé à un larp international a des effets généralement positifs sur la réputation internationale et locale, la constitution d'un réseau (le bouche à oreille peut se transformer en invitations à des larps privés), l'influence que l'on peut avoir dans les communautés du larp locales par cet accomplissement et les connaissances que l'on en retire sur les larps... La participation à un larp international peut donc servir à constituer un statut au sein de multiples communautés de larp. Ce « statut » est un sujet régulièrement abordé dans la communauté internationale, dans des débats sur l'injustice que cela peut impliquer. La notion a été rapprochée de celle de « capital social » (Algayres, 2019 ; Seregina, 2019). En plus des facteurs sociétaux qui produisent du capital social, comme le niveau d'éducation et de langue, le contexte socioculturel et les privilèges de *passing*³⁶, Algayres (2019, ma traduction) identifie certains attributs spécifiques aux communautés de larp :

L'intégration en pays nordique, être reconnu·e comme organisateur·trice de larps ou auteur·e de théorie, la visibilité sur les réseaux sociaux, la participation à des conférences ou conventions internationales, jouer des personnages influents dans un larp, et l'implication dans des larps influents et suscitant l'engouement (*hype*).

Ainsi la communauté et les larps « internationaux » ont leurs plateformes de communication, leurs rencontres, leurs événements ainsi que leur propre culture et débats sur celle-ci. L'un des premiers attributs cités par Algayres (2019) est celui d'être auteur·e de théorie et cela ne semble pas anodin, puisque le *Knutepunkt* comme les *GNiales* et les autres événements autour du larp semblent donner une certaine importance à la réflexion sur le loisir.

3.5. Articles et publications méta-réflexives

Les théories traduites ou développées, académiques ou non, se diffusent au sein de leurs communautés et s'échangent avec d'autres. Progressivement il peut y avoir une entrée dans le langage utilisé par les organisations (« notre GN est *transparent* » par exemple) et progressivement par les participant·es (« je suis encore dans le *bleed*³⁷ de mon GN », Margot,

³⁶ Le *passing* est l'identité présumée d'une personne en termes de race sociologique, de genre, de sexualité... Par exemple, une personne peut *passer* pour un homme cisgenre blanc et avoir pour identité d'être de genre non-binaire et juive.

³⁷ Le phénomène de *bleed* est le partage d'émotions entre la personne qui joue et son personnage. Voir Bowman (2015).

entretien). Nous pouvons effectuer un tour d'horizon bref de différentes sources de théorie pour en montrer la variété et la porosité culturelle.

Les nordiques sont parmi les plus prolixes à avoir écrit sur les larps. Il existe dans leurs différentes langues une polysémie proche de celle du français sur le mot « jeu ». Fatland éclaire ce point linguistique dans le *Knutebook* de 2005³⁸ :

Both "Role-play" and "Role-playing game" translate to the same word in the Scandinavian languages: "rollespill". "Spill" can mean both "play", as in "skuespill" (lit. "spill for view" - acting, theatre) and "game" as in "brettspill" (lit. "board spill", board game).

Le public de scientifiques et de pratiquant·es de larp qui se rendent au *Knutepunkt* écrivent également dans des revues scientifiques spécialisées comme *International Journal of Role-Playing*, *Analog Game Studies*, ou *Simulation & Gaming*. Il est même possible de reconnaître certains noms d'habitué·es des *Knutepunkt* et des *Knutebook* dans les comités éditoriaux, comme Sarah Lynn Bowman, Evan Torner, J. Tuomas Harviainen, Markus Montola, certain·es sont même présents dans deux des trois revues. Il y a cependant encore peu de publications liées au larp dans les revues plus orientées vers les jeux vidéo comme *Game Studies* ou *Games & Culture*, ce qui n'est pas étonnant pour un loisir de niche mais qui laisse la porte ouverte à des travaux pour étudier des liens entre les pratiques.

Chaque *Knutepunkt* depuis 2003, y compris 2020, a été l'occasion d'éditer un ou plusieurs *Knutebook*, recueils d'articles sous forme de livre physique. Il s'agit parfois de versions développées d'interventions orales qui ont eu lieu pendant la rencontre, ou d'articles rédigés spécialement pour l'ouvrage. Les sujets sont variés mais portent généralement sur une vision rétrospective ou prospective du loisir : de nombreuses prises de position sur des sujets de débat, des échanges de bonnes pratiques pour mieux organiser ou mieux jouer, réflexions théoriques interdisciplinaires ou au travers d'une perspective spécifique, outils ou méthodologies... La culture *Nordic larp* amène de nombreux articles à prendre des positions politiques, généralement progressistes et en faveur des luttes contre les discriminations au sein du loisir. Les auteur·es qui écrivent dans les *Knutebooks* sont aussi hétéroclites que le public qui fréquente *Knutepunkt*. Celles et ceux qui contribuent à la construction des théories sur le larp

³⁸ L'extrait impliquant plusieurs langues, j'ai préféré le laisser tel quel.

sont parfois appelés *larp academics*, sans que leur recherche se fasse nécessairement dans un contexte académique³⁹.

La convention Wyrd Con aux Etats-Unis a tenté la même approche et a permis la publication de cinq ouvrages entre 2010 et 2015 à l'occasion de l'événement (*Wyrd Con Companion* 2010 à 2015), recueillant des articles de pratiquant·es. Il existe également des ouvrages ponctuels écrits par les pratiquants comme les *Peckforton Papers* (2017) qui reviennent sur 40 ans de larp au Royaume-Uni. Les autres ouvrages qui existent sont des anthologies de larps, c'est-à-dire de jeux partagés dans un imprimé, comme *Larps from the Factory* (du Danemark, 2013), *#Feminism* (2017), *Prism queer larp scenarios anthology* (de Pologne, 2017), *Check Larp* (de République Tchèque, 2020). Et finalement il y a les ouvrages professionnels comme ceux qui se consacrent à l'apprentissage par le larp : *Playing the learning game* (du Danemark, 2012) et *Imagine this* (de Pologne, 2018).

Il existe également des médias web sur lesquels sont publiés des articles. Le blog de référence de la communauté internationale en lien avec le Knutepunkt est NordicLarp.org, site web qui administre également une partie Wiki où sont référencés de nombreux larps et où sont disponibles en format numérique la plupart des *Knutebooks*.

En français, le blog *Larp in Progress*⁴⁰ a servi de carnet de recherche à Cazeneuve pour son mémoire (2019) et fournit encore parfois des perspectives éclairées sur ses sujets d'étude. Il existe également le blog Electro-GN.com, qui est ouvert aux promotions de larps, aux comptes rendus, ou aux réflexions théoriques, bien qu'il soit moins actif aujourd'hui. Les médias web qui influencent le monde du jeu de rôle sur table ont également une incidence sur les communautés et les théories des larps. On peut notamment citer le site *Places to Go, People to Be*⁴¹ qui traduit de nombreux articles théoriques, et le forum américain d'échanges théoriques *The Forge* (fermé depuis).

3.6. Larp et éducation

Parmi les théories, celles qui concernent l'apprentissage nous intéressent dans cette recherche. Comme pour les jeux vidéo ou les *escape games*, de nombreuses personnes ont tenté de concevoir des larps pour l'enseignement et la formation. La conception de larps éducatifs,

³⁹ Voir la page https://nordiclarp.org/wiki/Category:Larp_academics

⁴⁰ Accessible à <https://larpinprogress.com/>

⁴¹ Accessible à <https://ptgptb.fr/>

souvent appelés des EduLarps, montre un intérêt vif pour l'enseignement, comme dans le cadre de l'école Østerskov Efterskole qui utilise le larp comme méthode pédagogique principale⁴². Ils peuvent aussi avoir lieu sous forme d'interventions, dans le cadre d'une institutions ou en dehors de celle-ci, comme le proposent les organisations LajvVerkstaden en Suède⁴³, Waldritter en Allemagne⁴⁴ et Bait Byout en Palestine⁴⁵. Ces trois organisations faisaient partie des neuf organisations internationales du projet Larpers of the World⁴⁶, financé par le programme européen Erasmus Plus en 2017. Ce projet visait à développer des méthodologies pour encourager l'utilisation des larps comme outils d'éducation à destination de publics jeunes, mais n'a pas encore livré son rapport.

Les EduLarps ont été étudiés par Mochocki (2013) ainsi que Bowman et Standiford (2015) pour déterminer les apports qu'ils peuvent avoir, toutefois sans les comparer à d'autres formes éducatives, ou questionner la façon dont ces apports ont lieu chez les apprenant·es. De leur côté, les travaux de Westborg (2018) se concentrent sur la perception de l'activité chez les étudiant·es, enseignant·es et concepteur·trices afin d'observer les apports de l'activité.

Pourtant, à notre connaissance peu de travaux ont porté sur l'apprentissage qui peut se dérouler lors d'un larp de loisir, bien que plusieurs l'aient mentionné : Bonvoisin et Bartholeyns (2011) trouvent une valeur patrimoniale dans l'apprentissage et la transmission de la technique qu'est l'immersion fictionnelle en larp. Teteau-Surel (2013) note que la préparation à l'incorporation du personnage amène souvent les participant·es à un apprentissage avant l'événement. Chabran (2018) mentionne les liens entre la pratique du larp et les perspectives d'éducation populaire, et pointe notamment du doigt des similarités entre les pratiques lors du *mass larp* français Kandorya, qui requiert de camper en tentes, avec celles des Scouts, qui repose aussi sur la notion d'imaginaire. Cazeneuve (2019) interroge le devenir des compétences apprises lors des ateliers préparatoires au larp, avec l'exemple d'un atelier pour apprendre à occuper l'espace en fonction de la classe sociale de son personnage : « En jeu, cet apprentissage s'avère redoutablement efficace : nul doute, par ailleurs, que les compétences enseignées dans cet atelier puissent être mises à profit pour comprendre les rapports de pouvoir qui régissent des interactions sociales ordinaires » (Cazeneuve, 2019 : 47).

⁴² Site officiel : <https://osterskov.dk/>

⁴³ Site officiel : <https://lajvverkstaden.se/>

⁴⁴ Site officiel : <http://www.waldritter.de/>

⁴⁵ Page Facebook : <https://www.facebook.com/baitbyout/>

⁴⁶ Site officiel : <https://larpersoftheworld.com/>

À nouveau, le processus d'apprentissage n'est pas le sujet de ces recherches, qui visent plutôt à ouvrir des voies comme celle que nous suivons.

Proche de notre intérêt pour les apprentissages, certaines publications s'intéressent aussi aux capacités « transformatives », dans le sens psychologique, de ce qu'il se passe durant un larp. Kemper (2018, 2020) écrit une auto-ethnographie sur son expérience de femme noire dans des larps américains et internationaux. Dans son mémoire (2018), elle s'appuie sur la perspective de Boal sur le théâtre (1974) qui propose le théâtre comme instrument de « répétition de la révolution » pour permettre de s'entraîner à s'émanciper des oppressions pour pouvoir le faire un jour. Kemper fait cette même proposition pour les larps, en insistant sur l'appropriation du personnage, tant au niveau du dispositif (par exemple : le modifier avec ou sans négociation avec l'organisation) qu'au niveau introspectif. Pour cela, elle propose une méthodologie d'auto-ethnographie pratique et visuelle, composée de phases réflexives avant et après le larp, ainsi que de journaux à tenir durant le larp, et la prise de photographies d'artefacts physiques issus du larp. Bowman et Hugaas (2019) proposent une structure pour concevoir un larp de manière à ce qu'il permette des opportunités d'apprentissages à ses joueur·euses, qui comporte notamment une liste conséquente d'apprentissages possibles.

Ainsi les groupes sociaux formés autour de la pratique du larp sont nombreux et de formes variées mais ont pour point commun l'entraide autour de la participation aux larps, que ce soit en tant que joueur·euses, de concepteur·trices ou d'organisateur·trices. Les échanges se font sur des théories et pratiques à apprendre pour améliorer sa pratique du larp, souvent bénévole. Certains groupes se professionnalisent à travers la recherche académique ou la création professionnelle de larps (voir Seregina, 2019), notamment pour le divertissement ou l'enseignement. Ces groupes ont provoqué la production de larps internationaux, dédiés à accueillir des personnes de pays variés, ainsi que la production de ressources qui servent à diffuser les théories et pratiques.

4. Formes de participations et d'apprentissages

4.1. Participation, engagement et immersion

S'il y a autant de façons de jouer dans un larp qu'il y a d'individus, il est tout de même possible de recourir à la séparation entre participation à l'organisation, qui requiert une implication dans les phases entourant l'événement de jeu, et participation au jeu, qui demande l'implication dans l'intercréativité qui le constitue. S'il eût été intéressant de s'intéresser à

toutes les formes de participation, y compris celles des différents rôles de l'organisation, nous nous concentrons ici sur celle des personnes qui se sont inscrites pour « jouer le larp », bien qu'elles puissent être organisatrices d'autres larps par ailleurs.

Il est nécessaire d'évoquer ici les débats qui ont eu lieu au sein des sciences du jeu (*game studies*) sur la nature de l'engagement ludique. La métaphore de « l'immersion » régulièrement utilisée pour décrire les larps a été critiquée par Salen et Zimmerman (2005) : la personne qui joue n'oublie pas qu'elle joue, elle n'est donc jamais complètement immergée. Calleja (2011) souligne qu'il y a une grande diversité dans l'utilisation du terme au travers des articles scientifiques et des rhétoriques promotionnelles des jeux vidéo, et qu'il est donc nécessaire de préciser la signification que l'on lui accorde. Afin de clarifier ce qui est entendu par « immersion », il propose un modèle d'engagement ludique qui permet d'envisager six formes d'engagements qui peuvent avoir lieu durant la partie et en dehors. Caïra (2018) reprend le modèle et le complète avec une épaisseur indiquant l'intensité de l'engagement, et modifie la définition de certaines caractéristiques pour proposer un modèle d'engagement ludique appelé « MÉDIAL », qu'il présente comme convenant notamment au jeu de rôle sur table et en grandeur nature.

L'une des raisons qui pousse Caïra à proposer ce modèle est notamment l'abondance de recours à la notion de *flow* théorisée par Csíkszentmihályi (1975), état de concentration optimale, comme équivalent d'engagement ludique (ce que fait Juul, 2005 p.112). L'état de *flow* est décrit comme plaisant et donnant lieu à de l'apprentissage, ce qui explique selon Caïra une partie des raisons pour lesquelles le concept est utilisé pour des jeux qui n'impliquent pas nécessairement une expérience de *flow*. Caïra rappelle que cet état a été observé efficacement et de manière pertinente durant des activités ludiques. Il propose le modèle MÉDIAL afin d'apporter une complexité nécessaire à décrire le phénomène d'engagement mais également de désengagement, qui n'est pas toujours pris en compte lors de l'observation du *flow*. Il intègre notamment l'aspect important pour le jeu de rôle qu'est la sociabilité, qui peut nuire à l'état de concentration optimal, mais qui permet une prise de recul qui peut être suivie par un engagement plus intense. Tout au long du texte, nous aurons recours de façon libre aux concepts qui forment l'acronyme : Moteur, Épreuve, Diégèse, Intrigue, Autrui (nous utiliserons aussi « Social »), et Ludologie.

Cette dernière forme nous intéresse tout particulièrement en ceci qu'elle permet de nommer « Ludologique » une posture d'engagement qui implique une certaine distance avec le jeu. Cette posture métaludique est pensée par Caïra (2018) comme permettant de « ne pas faire de la recherche en sciences du jeu une démarche aveugle à elle-même », puisqu'elle peut se conjuguer à la posture de recherche. Elle peut également concerner les concepteur·trices, ou les joueur·euses avec une culture ludique suffisamment importante pour les amener à reconnaître des mécaniques de jeu ou des références intertextuelles.

4.2. Immersion dans un jeu de rôle incarné qu'est le larp

Le diagramme de Koljonen (2020) évoque un processus dans la participation au larp qui peut inclure l'engagement ludologique (Caïra, 2018), celle du « *meta play* » (méta-jeu). Durant un larp, les participant·es sont amené·es à méta-jouer, sans forcément en prendre conscience, c'est-à-dire à prendre en considération des éléments extérieurs au dispositif de jeu et à la fiction et à l'intégrer au jeu. L'exemple le plus flagrant serait les harcèlements sexuels qui dépendent de cadres extérieurs au jeu mais s'y invitent⁴⁷. Un autre exemple peut être celui d'aller fraterniser avec la personne qui jouera un personnage conflictuel, pour le rassurer ou pour rappeler que le cadre du jeu lui permet de jouer le conflit. Cela se passe autour du jeu mais peut également être organisé de façon plus formelle, au cours d'ateliers qui précèdent le jeu et qui peuvent servir à expliciter certaines formes de méta-jeu avant qu'elles aient lieu. Ainsi notre relation entre joueur·euses va affecter notre façon de participer à l'intercréation d'un récit commun. Dans un larp international, tout le monde n'a pas la même façon de jouer, les mêmes références traditionnelles et culturelles, et le méta-jeu contribue à aplanir les différences ou à les renforcer, avec un effet majeur sur le déroulement du larp.

Le méta-jeu des participant·es durant un larp peut être détaillé grâce au cadre de la « Métaréflexion » (*Metareflection*) proposée par Levin (2020). Celle-ci s'inspire de la perspective des techniques *Verfremdung* (« techniques d'aliénation ou de distanciation ») introduites par Bertolt Brecht au théâtre afin de permettre de provoquer chez le public des allers-retours entre la perception de la fiction et de la réalité qui permet cette fiction. Recourir à cette perspective pour mieux comprendre l'expérience vécue durant un larp amène Levin à mieux définir la double-conscience d'être en jeu tout en sachant que l'on joue, tout comme l'aller-retour engageant décrit par Caïra (2018). Participer à un jeu de rôle incarné amène à

⁴⁷ Comme cela peut être abordé dans le guide pratique dédié à diminuer le harcèlement sexuel en larp (Niskanen, 2017, 2018), traduit en anglais et français.

percevoir plus ou moins simultanément les couches qui constituent la fiction et la réalité, et leur superposition dans la métaréflexion. Le cadre de la métaréflexion de Levin permet ainsi de distinguer :

1. *la métaréflexivité du jeu de rôle incarné* ; le principe esthétique de la présence simultanée de réalité et fiction (qui peut être explicite ou implicite dans le design) au sein des formes artistiques incarnées
2. *le cadre de métaréflexion d'un·e participant·e individuel·le*, qui rend possible de comprendre ce principe et de participer au jeu de rôle incarné
3. *métaréfléchir*, quand un·e joueur·euse utilise activement son cadre de métaréflexion pour mettre la fiction en perspective avec la réalité
4. *une métaréflexion*, une comparaison spécifique qu'un·e joueur·euse fait entre la fiction jouée et sa réalité
5. *méthodes pour la métaréflexion* qui facilitent ou encouragent les joueur·euses à métaréfléchir
6. méthodes qui utilisent la métaréflexivité du jeu de rôle incarné avec d'autres raisons que d'augmenter la métaréflexion (comme surmonter la contrainte matérielle du jeu de rôle incarné (par exemple voyager dans le temps et l'espace, jouer la violence, ou la sexualité, etc.) et faciliter la communication et la calibration entre joueur·euses⁴⁸ (Levin 2020, ma traduction)

Cette perspective peut aussi être expliquée sous la forme de cycles d'actions. Saitta, Koljonen et Nielsen (2020) décrivent le processus de prise de décision d'un·e participant·e durant le larp, au sein de l'univers de contraintes qui cadre son agentivité. Leur schéma inclut une carte cognitive (« *cognitive map* ») et les boucles d'actions (« *action loops* ») qui influencent la carte. Ces boucles d'actions ont quatre étapes : on observe et comprend la situation, puis on planifie et évalue les actions possibles, on décide d'une ligne de conduite, puis on la joue (« *perform* »). Les opportunités perçues et les décisions sont influencées ou filtrées par l'agentivité offerte par le dispositif, et par les motivations de la personne qui joue (qui peuvent elles-mêmes être influencées par des facteurs extérieurs au larp).

Le cadre de métaréflexion (Levin, 2020) et la schématisation en carte cognitive et boucles d'actions (Saitta, Koljonen, Nielsen, 2020) permettent de mieux comprendre une forme de boucle métaréflexive que l'on peut dire commune en larp, qui s'appelle le « *Steering*⁴⁹ ». Il peut être défini comme « le processus par lequel un·e joueur·euse influence le comportement de son personnage pour des raisons non-diégétiques » (Montola, Stenros, Saitta, 2015, ma traduction). Par exemple, un·e joueur·euse qui s'ennuie peut *donner l'envie* à son personnage d'aller commettre une action risquée, ou générer un conflit, voire mourir pour créer des

⁴⁸ Ce sixième point fait notamment allusion aux « méta-techniques ».

⁴⁹ En anglais à défaut d'une traduction correcte. La traduction par « manœuvre » proposée il y a quelques années sur ElectroGN semble rarement voire jamais utilisée et ne représente pas l'aspect d'orientation et de navigation que propose le mot « *steering* ».

opportunités de jeu intéressantes, un peu à la manière du théâtre d'improvisation. C'est une forme de méta-jeu, cette fois tournée vers soi-même.

Ces processus permettent de mieux comprendre comment se déroule un larp dans l'expérience d'un·e participant·e. Ils peuvent être plus ou moins conscients et plus ou moins intentionnels selon les participant·es et leurs capacités introspectives, connaissances théoriques, pratiques de larp et selon les situations.

4.3. Participation et apprentissage dans un cadre informel

Afin d'étudier les processus cette fois d'apprentissage qui peut avoir lieu durant un loisir, il est nécessaire de distinguer tout d'abord le cadre du loisir du cadre éducatif. Les cadres de l'apprentissage proposés par Schugurensky (2007) permettent d'apporter des caractéristiques plus fines à l'activité du larp que nous allons étudier, en se concentrant sur le cadre ou la situation dans laquelle des apprentissages ont lieu. Schugurensky propose que ces situations peuvent varier entre situation formelle et situation informelle :

- L'apprentissage ou l'éducation formelle se fait dans un cadre institutionnel régulé par les États avec objectifs, évaluations explicites, et répartition par niveaux préparant au niveau suivant (l'école, l'université...);
- L'apprentissage ou l'éducation non-formelle correspond aux activités éducatives hors du cadre de l'éducation formelle (la formation, les cours de yoga, le scoutisme...);
- L'apprentissage informel concerne « tout le reste », « tout apprentissage acquis en dehors des programmes de l'éducation formelle et non-formelle » (cellule familiale, cinéma, internet, récréation, travail...).

Pour le loisir, nous sommes particulièrement intéressés à la « situation d'apprentissage informel », que Schugurensky (2007) définit par soustraction ci-dessus. Il ajoute que l'apprentissage informel est souvent considéré moins digne d'intérêt à la fois dans la société et dans la communauté scientifique, malgré le fait qu'il constitue une partie importante des apprentissages d'une vie, si ce n'est la plus importante. C'est un point de vue qui est secondé par Brougère (2016) qui recommande de se méfier de la classification des apprentissages en « formels, non-formels et informels » plutôt que de s'intéresser à la situation d'apprentissage. En effet, un processus d'apprentissage peut être similaire dans une situation formelle ou informelle et certaines situations peuvent tout à fait être entre deux de ces appellations. Il paraît

ainsi selon Brougère plus pertinent conceptuellement d’y voir une continuité entre les situations formelles et informelles.

Afin de mieux étudier les dynamiques internes qui peuvent avoir lieu lors d’un apprentissage en situation informelle, Schugurensky (2007) propose deux catégories : l’intention explicite d’apprendre quelque chose, et la conscience qu’un apprentissage est en train d’avoir lieu. Cela lui permet de proposer trois types d’apprentissage informel : les apprentissages autodirigés (comme un projet éducatif sans enseignant·e), fortuits (l’anecdote d’une amie), ou par socialisation c’est-à-dire inconscients (des préjugés).

	Intentionnels	Conscient s
Autodirigés	Oui	Oui
Fortuits	Non	Oui
Socialisation (inconscients, tacites)	Non	Non

Schugurensky, 2007, tableau 1

Il est possible que des apprentissages se répondent, se contredisent, ou passent d’un type à un autre. Par exemple, qu’une personne avec un préjugé (inconscient) en prenne conscience en discutant avec un chercheur (fortuit) et entreprenne de se renseigner en lisant un article sur le sujet (autodirigé).

Selon Brougère (2009), les loisirs supposent souvent un apprentissage préalable : il faut lire les règles d’un jeu de société pour y jouer, apprendre le cycle de vie des végétaux pour jardiner, regarder la télévision pour comprendre ses codes... Participer à une activité comme un larp implique aussi des apprentissages informels, pas nécessairement intentionnels ou conscients, donc nécessitant un travail de recherche pour être révélés.

Il est aussi possible de voir l’apprentissage informel comme une méthode : faisant appel à Schugurensky (2007), Brougère (2016) parle d’éducation diffuse pour suggérer la mise en situation d’apprentissage informel, par exemple d’enfants en *kindergarten* allemands qui ont l’occasion de se confronter à des situations sans forcément avoir l’intention d’y apprendre quelque chose, ni la conscience de le faire. Brougère trouve une comparaison avec le cadre du loisir, au travers de l’exemple du tourisme, qui s’éloigne des formes éducatives et s’approche donc de l’idée d’apprentissage informel. Cela peut être également le cas pour le cadre d’un larp

sans intention éducative (ou dont les parties éducatives ne visent qu'à permettre la participation), et où les participant·es se rendent sans intention d'apprendre.

4.4. Communautés éphémères de pratiques

Si Schugurensky (2007) voit les apprentissages tacites comme majoritairement faits par socialisation, Lave et Wenger (1991 ; Wenger, 2005), développent l'hypothèse que l'apprentissage se fait surtout socialement au sein d'une « communauté de pratiques ». Si leur perspective théorique initiale s'est surtout concentrée sur l'apprentissage social d'adultes faisant partie d'un même groupe de travail, la communauté de pratiques est un outil conceptuel qui nous permet d'observer certains processus d'apprentissages par socialisation sans nécessairement faire la distinction entre situation formelle ou informelle (Berry, 2008).

Une communauté de pratiques peut avoir lieu, selon Wenger (2005) si les membres de la communauté ont un « répertoire partagé » de ressources qui leur permettent de communiquer et d'agir ensemble, qu'ils montrent un « engagement mutuel » d'entraide les un·es envers les autres, et qu'ils aient une « entreprise commune », un objectif ou un projet global qui les réunit. Les communautés de pratique permettent des apprentissages au travers de l'entraide dans la résolution de problématiques liées aux pratiques. Sans que ces caractéristiques ne puissent servir à définir une communauté (Berry, 2008), elles permettent d'envisager une situation d'échange qui nous semble utile pour observer l'apprentissage en larp.

En effet, certaines communautés et traditions que nous avons passées en revue semblent correspondre à l'idée de « communauté de pratiques ». Elles ont un répertoire commun de culture ludique, d'événements, ou de ressources qui sont partagées et qui permettent ou facilitent la participation au loisir du larp. Par exemple, la communauté internationale rassemblée autour de Knutepunkt vise à partager des connaissances et des compétences utiles pour penser, organiser ou jouer des larps ainsi que des discussions et débats sur comment améliorer le loisir en général. Autour de Knutepunkt et des larps dits « internationaux » se mettent en place des réseaux d'entraide locaux et internationaux pour faciliter le voyage ou la compréhension des spécificités des cultures ludiques différentes.

Nous arguons qu'il est aussi possible de penser l'événement du larp sous l'angle de la communauté de pratique, bien qu'elle soit à court terme et donc différente de celles qui sont au centre de l'analyse de Lave et Wenger (1991 ; Wenger, 2005 ; Berry, 2008). La notion de tradition de larps que nous avons évoquée permet de les voir ici comme une inscription dans

un répertoire commun. Le travail d'organisation de larp, qui consiste à rassembler des participant·es, ménager leurs attentes et leur communiquer un cadre de jeu, consiste également en la création d'un répertoire de ressources communes, parfois matérialisé par des documents fournis. L'entreprise commune est la participation à un larp, c'est-à-dire la création collective d'un récit de façon intercréative, nécessitant un engagement non seulement ludique mais aussi corporel dans la fiction. Ainsi, si la nature de l'objectif peut varier légèrement au travers d'un engagement plus orienté vers la diégèse ou vers les règles (Caïra, 2018), il reste dans la coopération dans le cadre du jeu. Sa constitution pour l'événement et sa dissolution progressive après l'événement font partie de l'esthétique globale d'un larp (Stenros, MacDonald, 2020). Cette dernière caractéristique n'est d'ailleurs pas spécifique au larp, puisque l'on peut la retrouver dans d'autres événements ludiques comme les *happenings* (Waern, Stenros, Montola, 2005).

La participation à un larp se fait donc de façon collective, créant ainsi une communauté éphémère de pratiques, au sein de laquelle les participant·es s'engagent et coopèrent dans un projet intercréatif, ludique et théâtral. Ce cadre de loisir constitue une situation informelle où nous cherchons à observer des processus de participation et d'apprentissage.

Chapitre 2 : Participation-observante d'un larp

1. Question de recherche

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons fait appel à des travaux de sciences du jeu, de philosophie, de sociologie, de sciences de l'information et de la communication, de l'art, de psychologie, de littérature comparée, d'anthropologie, de sciences de l'éducation... L'ouvrage *Role-playing game studies, a transmedia approach* (Deterding, Zagal, 2018), tentant de rassembler une variété de perspectives disciplinaires et de sujets liés au jeu de rôle, a d'ailleurs abordé les mêmes disciplines. La recherche que représente l'étude du jeu et du jeu de rôle qu'est le larp, semble donc nécessiter un corpus interdisciplinaire afin de considérer l'hétérogénéité de ses pratiques et traditions (Harviainen et al., 2018).

Le jeu de rôle, dans ses formes actuelles « sur table » ou « larp », est étudié comme une forme de loisir dont on pouvait observer les participant·es (Fine, 1983), une forme littéraire avec des spécificités (David, 2016), un potentiel outil d'apprentissage (Bowman, Standiford, 2015) qui peut encourager la motivation (Algayres, 2018). Sans pour autant aller jusqu'aux

débats qui ont agité les études du jeu vidéo (Zabban, 2012), les recherches sur le jeu de rôle oscillent entre l'étudier comme une forme de narration ou pour ses spécificités intercréatives (David, 2016). Les formes « d'immersion » (Calleja, 2011) ou d'engagement ludique (Caïra 2018) peuvent s'appliquer à l'expérience du larp (Kapp, 2013), mais l'incorporation propre à la forme du larp reste, à notre connaissance, un sujet ouvert mais peu étudié⁵⁰.

Il constitue un sujet d'étude intéressant et vaste. L'implication du corps dans un larp offre une opportunité d'étudier sa présence dans un jeu de société analogique, de façon plus perceptible que lors d'un jeu de rôle « sur table » ou qu'un jeu de société traditionnel. Elle permet de questionner les particularités de la participation à une œuvre intercréative d'engagement dans la fiction ce qui pourra ouvrir des portes à la comparaison avec le renouveau de la participation dans des formes théâtrales, comme le « théâtre immersif » ou les « expérience immersives » récentes (Machon, 2013). Interroger le lien de cette participation avec l'apprentissage, finalement, permettrait d'explorer à nouveau un processus comparable à celui de l'apprentissage expérientiel (Kolb, 1984) mais dans une situation d'apprentissage informel (Schugurensky, 2007 ; Brougère, 2009, 2016) comme celle du larp pratiqué en loisir. Cette exploration semble d'autant plus actuelle à l'ère du divertissement, qui plus est avec l'intérêt toujours croissant pour l'apprentissage par le jeu.

Mon inscription à *Legion*, qui précède mon inscription au master Sciences du Jeu de l'Université Sorbonne Paris Nord, a constitué une opportunité pour ce faire. *Legion* (Rolling, 2016) est un larp historique et itinérant, qui raconte la marche forcée de soldats tchèques et de leur entourage en Sibérie afin de rejoindre leur légion puis la toute nouvelle République Tchécoslovaque. C'est un dispositif avec plusieurs caractéristiques intéressantes pour ce sujet : il est déjà éprouvé avec 26 sessions, dont 9 internationales ; la session internationale, en rassemblant des participant·es de pays variés, permet la mise en évidence des cultures de jeu diverses par leur friction sociale ; la thématique historique et réaliste offre un potentiel d'apprentissage explicite pour les participant·es, ce qui constitue une piste dont l'exploration permet de révéler des *a priori* entre larp et apprentissage ; et le caractère itinérant d'une marche pourra mettre en exergue la présence et l'influence du corps dans la participation. Afin de pouvoir étudier une situation de loisir, il était aussi intéressant que *Legion* ne se réclame pas un larp éducatif. La fiction de *Legion* est historique, fondée sur une intention d'authenticité vis-

⁵⁰ Des pistes théoriques ont été proposées par Bowman (2017) pour voir l'immersion en larp au travers de l'immersion dans l'activité, le dispositif (*game*), l'environnement, la narration, le personnage et la communauté.

à-vis d'un moment important de l'histoire, et pourtant sa communication ne présente pas de rhétorique d'apprentissage ou de sensibilisation. L'allusion au thème historique du larp est dans le détachement : « [*Legion*] est destiné non seulement aux personnes intéressées par l'époque de la Première Guerre mondiale, mais aussi toutes les autres qui veulent faire l'expérience d'histoires fortes de personnes ordinaires⁵¹ » (site web *Legion* international, ma traduction).

Legion devait être le premier de deux dispositifs étudiés, avec *Mission Together* (Not Only Larp, 2020) qui est un larp de science-fiction qui raconte la préparation d'un grand groupe interplanétaire à la colonisation d'une nouvelle planète. Ce dispositif annonce explicitement entre autres les thématiques de la xénophobie et de la lutte des classes, mais les traite au travers d'une fiction parallèle, ce qui en fait une comparaison intéressante à *Legion*. Ce larp a été reporté en 2021 en raison de la crise sanitaire et mon travail de recherche constitue donc une étude de cas monographique de *Legion*, avec l'intention que la comparaison puisse se faire dans le cadre d'une thèse qui cette fois financerait les frais de voyage et de participation.

En amont de ma participation à *Legion*, ma préparation d'un état de l'art dans le cadre d'un projet de thèse m'a permis de développer, avec l'aide de mon directeur, les pistes de réflexion qui donnent lieu à la problématique de ce mémoire. J'ai pu faire la comparaison entre différentes méthodes d'observation ainsi que d'outils d'analyse, venant des sciences humaines ou de sources plus spécialisées sur le larp, afin de pouvoir créer la méthodologie de ce mémoire. Comme nous le verrons, vivre le larp en tant que participant ordinaire était un passage essentiel pour accéder à certains points d'analyse qui m'auraient échappés sinon. J'ai pu mener un entretien semi-directif au lendemain du larp avec deux français-es, donc avec qui je partageais un répertoire ludo-culturel commun dont je pouvais partir. Nous pourrions étudier en quoi cet entretien s'insère finalement dans la tradition de débriefing informel de larp. Le recueil de données venant des réseaux sociaux a permis de confronter les données de ma participation et de l'entretien au vécu des participant-es d'autres nationalités et cultures. Finalement, un entretien avec deux concepteur-trices du larp a permis de mettre en lumière certaines intentions et décisions qui restaient implicites dans le dispositif.

⁵¹ « *It is aimed not only at those interested in the time of the First World War, but also at everyone who wants to experience strong stories of everyday people* ».

Nous espérons proposer ici une étude de cas argumentée et complétée par ces différentes sources, avec comme fil rouge ma propre participation-observation et l'entretien semi-directif dans la tradition du débriefing de larp.

2. Enjeux disciplinaires de l'étude de cas

2.1. Participation-observante

Stenros et Montola (2011) relèvent le défi que pose la documentation d'un larp, en raison de son « caractère éphémère, co-créatif, subjectif avec un public à la première personne ». L'aspect intercréatif (David, 2016) et l'immersion fictionnelle collaborative (Kapp, 2013) amènent également le larp à être socialement situé : deux sessions du même jeu, aussi rigide soit-il, se passeront différemment. L'esthétique d'un larp est conçue pour être expérimentée dans le corps, ressentie physiquement et émotionnellement, ce qui amène à s'interroger sur la meilleure façon de les observer : quel instrument d'observation pourrait permettre de rendre compte fidèlement du ressenti d'une personne qui participe à l'œuvre collective qu'est le larp ?

Cela nous dirige vers la méthodologie d'observation participante souvent utilisée en ethnographie, qui « permet de vivre la réalité des sujets observés et de pouvoir comprendre certains mécanismes difficilement décriptables pour quiconque demeure en situation d'extériorité » (Soulé, 2007). Mais dans notre cas le terme n'est peut-être pas exactement le plus adapté. Soulé (2007) rappelle la diversité des formes d'observation participante (OP) afin de mieux comprendre pourquoi certain·es préfèrent l'emploi du terme « participation observante » (PO). Dans cette partie, nous nous appuyons sur sa synthèse, qu'il résume ainsi :

L'OP peut ainsi être ouverte ou clandestine, périphérique ou complète, entriste ou opportuniste; le chercheur, pour sa part, s'apparente plutôt à l'observateur en tant que participant, ou au participant en tant qu'observateur, parfois après avoir été « participant pur ». Au regard de ces multiples configurations, le recours au terme de PO semble parfois résulter d'une acception rétrécie de la notion d'OP. (Soulé, 2007 p. 136)

Mon usage de la participation observante entre dans ce que Soulé (2007) appelle « la primauté de l'implication interactionnelle et intersubjective sur la prétention à l'observation objective » (p. 131). La différence avec l'observation participante se situe dans le questionnement de la volonté d'objectivité « scientifique ». Il défend à l'aide d'exemples que l'anthropologie est loin d'ignorer l'effet que peut avoir l'observation sur la personne qui observe, mais aspire à ce que la prise de recul puisse permettre de se dégager le plus possible de la subjectivité et de s'approcher de l'objectivité. C'est ce qui amène, d'après Soulé,

certain·es chercheur·euses à dire de l'observation participante qu'il s'agit d'un « paradoxe » voire d'une « oxymore ». Dans les études théâtrales ou artistiques, toutefois, il s'agit de saisir l'émotion provoquée par l'esthétique d'une œuvre, puis de la déconstruire pour comprendre comment elle véhicule ces émotions et valeurs.

En tant que chercheur, il était nécessaire de me présenter à mon terrain. Cela a eu un effet secondaire. D'une part, lors de discussions avec les participant·es, mon intérêt dans la conversation était parfois renvoyé à celui que j'ai en tant que chercheur. Ainsi une participante avec qui nous parlions de ses expériences précédentes de larp m'a demandé, après un temps, si mes questions servaient ma recherche ou ma curiosité. D'autre part, il semblait y avoir pour certain·es participant·es un engouement ou au contraire une gêne à me parler en dehors du jeu, qui ne peut être attribuée seulement à mon rôle de chercheur ou de participant mais plutôt à un mélange des deux. Face à cela, ma participation observante se faisait de façon ouverte et transparente sur ma méthodologie. Durant ma phase d'observation et lors de l'entretien avec des joueur·euses, je n'ai toutefois pas révélé le sujet exact de ma recherche, afin d'éviter d'entrer dans les préjugés sur l'apprentissage par le jeu ou sur le larp comme favorisant naturellement l'empathie.

Sur le terrain, Soulé (2007) observe que l'observation participante prend une position en périphérie du sujet, afin de maintenir le recul de l'observation et de pouvoir prendre des notes. Il est légitime de se poser la question d'où se trouve la périphérie dans une œuvre fondamentalement intercréative comme le larp, surtout quand on y participe en tant que joueur·euse. Les fonctions créatives sont partagées entre tou·tes les participant·es et elles sont souvent interdépendantes, puisque les connexions fictives entre les personnages représentent une part importante des mécaniques du larp. Cela signifie que participer à la marge risque d'affecter significativement le dispositif global, comme si deux personnes participaient au déménagement d'un réfrigérateur qui se porte à deux, mais que l'une d'elles se contentait d'observer. Il y a une responsabilité forte à participer à un larp en tant que joueur·euse, qui est d'accepter la fonction créative qui a été donnée et donc de participer complètement.

L'idée de participation complète à un larp, suivie d'une prise de recul, est loin d'être absurde. Après tout, c'est la technique que je mets en place dans ce mémoire lorsque je livre mes connaissances personnelles sur les communautés du larp : pour paraphraser Soulé (2007), je « convertis à la recherche » ma participation pure, pour la faire devenir observation. Il s'agit

d'une démarche qui passe de la participation à l'observation qui peut être décrite comme faire le sacrifice de l'observation quand on participe et le sacrifice de la participation quand on se met à observer. Cela peut se faire en une rotation unique, passer d'une posture à l'autre, ou par des allers-retours successifs qui prennent le risque de sacrifier un peu de la participation à chaque rotation. Dans le cadre de cette recherche, cette conversion se fait au travers du travail auto-ethnographique : d'une part celui de la rédaction du mémoire, en particulier pour la partie 3 du Chapitre 1 où je décris des connaissances acquises par ma participation aux groupes sociaux du larp français et international ; d'autre part en m'observant moi-même autour de ma participation et durant ma rédaction du mémoire, à l'aide d'outils conceptuels et pratiques qui seront développés plus bas. Ce travail introspectif m'amène à souligner une autre condition de la participation complète, qui est de risquer d'être trop débordé·e par la participation pour pouvoir observer et s'observer :

L'enjeu consiste à ne pas être « aspiré », voire obnubilé par l'action, ce qui bloquerait toute possibilité d'analyse approfondie et se ferait au détriment de l'abstraction. Hughes (1996) qualifie ainsi d'émancipation la démarche dans laquelle le chercheur trouve « un équilibre subtil entre le détachement et la participation » (Diaz, 2005). Il propose une approche ressemblant fort à un compromis : être participant et observateur à temps partiel, c'est-à-dire participant en public et observateur en privé. (Soulé, 2007 p. 129)

Cela fait avancer la réflexion pour l'utilisation de la participation observante propre au larp, mais n'y répond pas complètement. Dans les pratiques sportives comme la boxe observée-participée par Wacquant (2010), la participation se fait également en privé par le fait de surveiller son alimentation et de continuer l'exercice seul·e. Dans le cadre du larp, la préparation qui se fait en amont de l'événement fait partie intégrante de la participation (Kapp, 2013 ; Koljonen, 2020). Le larp a beau être une activité sociale, il peut y avoir durant le larp des moments de solitude qui font intégralement partie de l'esthétique du « public à la première personne ». Il s'agit ainsi de continuer à jouer dans le privé, même seul·e afin d'expérimenter la participation totale à un larp.

Nous nous dirigeons donc vers une participation totale, une immersion. Comme dans toute activité ludique, malgré le sentiment de présence et d'absorption de l'immersion (Calleja, 2011), on n'oublie pas que l'on joue (Brogère, 2005 ; Levin, 2020 ; Saitta, Koljonen, Nielsen, 2020). Le parallèle entre jeu et immersion anthropologique a déjà été relevé, notamment par Berliner (2013) qui défend qu'il y a même la recherche d'un plaisir à participer pleinement au groupe que l'on observe. Décrivant plusieurs exemples d'anthropologues qui étaient dans le recul et se sont finalement rapproché·es ou intégré·es aux communautés observées, il montre

qu'il existe une attractivité de la participation en tant qu'*outsider* et une crainte de se perdre en rejoignant l'objet observé, une peur de « *going native* ». Il rappelle la recommandation de Wacquant (2010) qui encourage « *go native armed* », c'est-à-dire :

Equipé de tous vos outils théoriques et méthodologiques, avec toutes les problématiques héritées de votre discipline, avec votre capacité de réflexivité et d'analyse, et guidé par un constant effort pour, une fois passée l'épreuve initiatique, objectiver cette expérience et construire l'objet – plutôt que de vous laisser naïvement embrasser et construire par lui. (Wacquant, 2010 p. 117).

Participer totalement à son terrain impliquerait ainsi de s'y intégrer, mais partiellement, consciemment, de façon critique, à la fois en tant que participant·e et membre de communautés de larp et à la fois dans un rôle de chercheur·euse. Il y a toutefois une porosité entre ces rôles qu'il serait naïf d'ignorer, comme le propose Cazeneuve (2019 : 21) :

Le caractère partiel et partial de l'engagement subjectif, toutefois, fait partie intégrante de l'objet GN : la perméabilité des postures ludique et scientifique n'est pas à éviter, mais au contraire à documenter pour parvenir à une compréhension vraie de l'objet, en vue de laquelle l'auto-ethnographie est un passage obligé (quoiqu'insuffisant).

Tout comme Cazeneuve (2019), qui convoque également Wacquant (2010) et Berliner (2013), il me semble plus judicieux de documenter le processus par lequel notre identité peut évoluer au contact du terrain. L'identité peut impliquer de nombreuses caractéristiques. Pour reprendre un exemple de Berliner (2013), Powdermaker était une anthropologue américaine juive qui a participé-observé les communautés afro-américaines en temps de ségrégation, au point de passer pour Noire (« *Black* ») et même de se demander parfois si elle l'était. Sans aller jusqu'à cet exemple extrême, « là d'où on vient » dans le sens large de l'identité contribue à définir l'instrument d'observation qu'est l'ethnographe, à situer là d'où l'individu part et là où il va afin de pouvoir suivre son voyage et sa trajectoire quand il atteindra sa situation d'arrivée. Il s'agirait donc peut-être de « *going native, armed, and situated* » comme posture pour guider une participation-observation totale dans un larp.

2.2. Auto-ethnographie

La perspective auto-ethnographique répond au moins partiellement à ce besoin de se situer, en tant qu'ethnographe également, au sein du paysage qui est observé. Il s'agit de s'inclure dans l'objet qui est observé, de prêter attention à la manière dont l'objet observé et la personne qui l'observe s'affectent l'un l'autre. S'observer soi-même permet de rendre compte des conditions de la prise de données, ce qui invite explicitement les lecteur·trices à la précaution de considérer ces données comme colorées par la personne qui les a rapportées. C'est le cas pour toute

observation scientifique, la différence réside dans l'honnêteté frontale et explicite que la présentation d'une approche auto-ethnographique implique.

Non content d'aller à rebours d'une idéologie visant l'objectivité de la méthode scientifique hors de toute considération pour la porosité de l'esprit humain, cela amène aussi à une position d'humilité, celle de venir rejoindre son objet sans être *outsider*, périphérique, ou dans un rôle social exceptionnel. C'est ce que Brougère (2014) utilise comme posture auto-ethnographique pour étudier le tourisme : « participer aux pratiques touristiques “ordinaires” » afin de « faire du touriste le plus ordinaire, un ethnographe de lui-même » (2014 : 156). Il s'agit ici d'utiliser ma position pré-existante de joueur international « ordinaire », voire d'en renforcer l'humilité comme distance à la fois à l'objet et au rôle de chercheur·euse.

Dans le document qui fait un point sur la préparation de mon terrain début février, j'identifie mes différents rôles qui me situent en tant que participant au larp : celui de chercheur, de personne qui joue, « avec ses sensibilités, anxiétés et envies » et enfin de designer et artiste : « pratiquant professionnel et amateur de conception d'expériences d'engagement en fiction grandeur nature », avec donc un intérêt professionnel « à rapprocher de l'engagement ludique de type “ludologique” de Caïra (2018) » (Freudenthal, carnet de notes). Pour le rôle de chercheur, ma propre position pré-existante, entre participant ordinaire, fan-theorist, aca-fan, et chercheur, n'est pas exceptionnelle dans la communauté du larp internationale. L'ouverture des Knutebooks aux contributions de toutes sortes a permis à un certain nombre de personnes de contribuer à la théorisation. Certaines ont fait un mémoire sur les larps, ou de la recherche indépendante, ou ont même rejoint le champ académique. Ainsi, la connaissance que j'avais des théories académiques ou non qui existent sur les larp ne fait pas de moi un participant « extra-ordinaire » dans certains contextes de la communauté internationale du larp. Mon rôle de designer ne l'est pas non plus, puisqu'une partie de la pratique est d'organiser des larps, bien que le capital social que l'on en retire varie. Toutefois, être un artiste qui a professionnellement conçu des dispositifs d'engagement corporel en fiction proches du larp⁵² me met dans une position qui peut sortir de l'ordinaire même au sein de la communauté internationale. En effet, celle-ci valorise la perception du larp comme forme d'art (Choupaut, 2010) et se professionnalise de plus en plus, non sans conséquences néfastes (Seregina, 2019).

⁵² J'ai co-créé des jeux de société traditionnels et des jeux vidéos pour l'Université de Paris, et co-écrit des dispositifs qui comportaient des éléments de larp et de théâtre pour la société Madame Lupin (*The Lost Generation*, 2019 ; *Madeleines*, 2020).

Ces différents rôles sont poreux, se répondent, dialoguent les uns avec les autres, sans être séparés au sein de mon identité.

Toutefois, situer mon identité ne se résume pas à mes rôles en tant que participant à la communauté internationale du larp. Sans pouvoir viser à l'exhaustivité, il paraît important de prendre en considération mes sensibilités esthétiques et politiques situées dans la culture française. Cela peut être illustré par l'exemple d'un potentiel incident à l'arrivée à Prague qui m'a amené à prendre une conscience aiguë de mon manque de recul sur l'histoire de République Tchèque :

À l'arrivée à l'aéroport de Prague, je réalise que mon sac en tissu représente un montage photo à consonance communiste (les visages de Marx, Engels, Lénine et Beyoncé). Conscient tout à coup d'entrer dans un pays pour qui ce motif humoristique n'aura pas la même signification, je retourne le sac pour le cacher. (Freudenthal, *a posteriori*)

Il paraît ainsi nécessaire pour un-e chercheur-euse qui voudrait suivre une méthodologie telle que je la développe d'avoir à l'esprit les spécificités de son identité afin de pouvoir observer leur confrontation à son objet. Il peut s'agir de positions politiques et humoristiques comme dans l'exemple ci-dessus, mais aussi selon les circonstances de l'identité de genre, de sexualité, d'opinion sur l'éducation... Comme l'indique Brougère pour saisir la complexité de l'apprentissage qui peut avoir lieu lors d'une situation touristique (2014 : 179-180) :

Les caractéristiques sociales et culturelles jouent, mais il faut y ajouter la biographie de chacun, son histoire, ses rencontres, ses connaissances, ses repères (ses possibilités de comparer, de mettre en relation). D'où la nécessité de passer par des récits situés, des biographies, des journaux, dont ceux du chercheur lui-même.

Mon inscription s'étant faite bien en amont de mon projet de recherche, j'ai commencé à documenter mes réflexions seulement début janvier 2020, à deux mois du larp. Prenant en considération la réflexion ci-dessus, j'ai tenu un carnet où j'ai posé mes interrogations, craintes, attentes liées à ma participation au larp en tant qu'individu. Cela m'a amené à m'interroger sur le genre, la sexualité, l'origine de mon personnage, ainsi que sur nos ressemblances et nos différences, notamment en utilisant les questions posées dans l'outil auto-ethnographique de Kemper (2018).

2.3. Rôle, *steering*, et métaréflexion

Si l'outil de Kemper (2018, 2020) est positionné entre une posture de recherche, de jeu, et d'introspection, il semble que cela soit partiellement dû au recoupement de ces sujets, comme

nous l'avons vu dans le chapitre 1. Les outils conceptuels du larp comme les cycles d'action (Saitta, Koljonen, Nielsen, 2020) et la métaréflexion (Levin, 2020) permettent une compréhension des processus par lesquelles on joue un jeu de rôle en larp, mais peuvent aussi ouvrir des voies à une compréhension différente du travail auto-ethnographique. Dans l'observation d'un larp, par exemple, il est commun d'effectuer une action de *steering* (Montola, Stenros, Saitta, 2015) pour générer des situations plus dramatiques, mais il est aussi possible de le faire pour générer des situations d'observation intéressantes. C'est ce qui arrive lors de *Legion*, puisque j'ai saisi l'opportunité pour mon personnage de mourir dans l'objectif de pouvoir observer les coulisses du larp en retournant à la base hors-jeu.

En préparation du larp, il est possible de favoriser une situation périphérique, à la fois en participation totale et « ordinaire » dans la pratique du larp, afin de mieux l'observer. Kemper (2018, 2020) recommande d'entrer en contact avec l'organisation pour aménager son personnage de façon à ce qu'il serve des objectifs de transformation : retirer un thème de jeu, en ajouter un, créer de nouvelles relations. Je n'ai pas senti le besoin d'entrer en contact avec l'organisation pour *Legion* mais ma préparation m'a permis d'imaginer un personnage avec peu de responsabilités dans la fiction collective peut représenter un poste d'observation moins chargé mentalement, avec plus de distance. J'ai donc choisi d'incarner mon personnage d'officier avec une attitude solitaire et froide afin d'obtenir davantage de moments de solitude propices à la réflexion. La personnalité du personnage n'ayant pas été définie par l'organisation, j'ai pu donner libre court à mon interprétation.

Durant le larp, le cadre de la métaréflexion (Levin, 2020) permet de participer de façon « ordinaire » au larp tout en dirigeant son expérience de jeu avec ses propres objectifs. C'est ce que j'ai fait par exemple en prenant le risque que mon personnage meurt, dans l'idée que cela m'amènerait à voir des coulisses de l'organisation de *Legion*. Et c'est ce qu'il s'est passé. Ce processus rappelle le *Paradoxe du Comédien* de Diderot tel que décrit par Henriot (1984 : 151-152) : s'il dit « je joue », est-il en train de jouer, pris par la passion du jeu ou est-il lucide de ce qu'il fait ? Il y a différentes formes d'engagement dans un larp, mais la perspective de Levin (2020) permet d'expliquer pourquoi dire « je joue » peut faire partie du processus de jouer.

Afin de favoriser la métaréflexion durant mon expérience du larp, j'ai utilisé la méthode proposée par Kemper (2018)⁵³. Il s'agissait d'un travail de préparation des attentes en amont, de tenue de journal durant le larp, et de débriefing en aval. J'ai effectué la première partie, et préparé mes attentes pour mon expérience globale du larp ainsi que pour mon personnage, tout en favorisant la création d'un lien entre mon identité et celui-ci. Je m'étais préparé à ce que mon personnage tienne un journal durant le jeu, mais durant le larp, je me suis aperçu que mes temps de pause ou de recueillement entraient dans les moments de solitude qui constituent une part du larp, et malgré ma préparation, je n'ai pas tenu de journal. L'écriture manuscrite et la tenue d'un journal sont éloignées de mes pratiques, et il me semble que cela conduisait à ajouter à mon expérience de participation-observation auto-ethnographique une charge mentale qui dépassait une limite après laquelle je n'aurais plus su participer confortablement. Après le larp, pris par ma situation personnelle d'étudiant et une suspicion de COVID-19, je n'ai pas terminé l'exercice proposé par la méthodologie de Kemper.

L'hypothèse qui a guidé ma façon d'utiliser ces outils de jeu pour *Legion* est qu'en aménageant une certaine liberté, un espace de respiration au sein du larp et de mon rôle, j'aurais davantage le temps et l'énergie d'observer mon objet et de m'observer en son sein. Cette posture était critique pour *Legion*, étant donné la pression physique que le dispositif met sur les joueur·euses. Utiliser des techniques du larp pour la recherche n'a pourtant rien d'étonnant. Comme le relève Cazeneuve (à paraître), ce n'est pas une coïncidence que le mot « immersion » revienne à la fois dans l'engagement dans une œuvre de fiction comme les larps et dans l'ethnographie en participation-observante. Si dans le premier cas il s'agit d'une posture (« *mindset* ») et dans le second d'une méthode, il y a la possibilité d'utiliser la posture comme un laboratoire méthodologique qui profite à la méthode. Cela peut sans doute être généralisé au recours à des compétences issues du loisir observé, à des fins d'aménager pour l'ethnographe une position de participation-observation intégrée mais sécurisée, offrant un espace de respiration mentale.

Ainsi il s'agit également d'une recherche de méthode. J'adopte une posture exploratoire de participation-observation auto-ethnographique instrumentalisant le processus de métaréflexion pour influencer mon jeu par ma recherche. C'est une méthode qui semble sur mesure, conçue

⁵³ On trouve plusieurs méthodes qui facilitent la métaréflexion dans le *Knutebook* 2020 : l'article de Levin (2020), la schématisation de Saitta, Koljonen et Nielsen (2020), et une nouvelle version de la méthodologie de Kemper (2020). Cet ouvrage n'était pas paru quand j'ai fait mon terrain.

en fonction de ma propre façon de réfléchir et de me positionner dans la communauté. Il est toutefois possible que mon manque de connaissances théoriques sur les méthodes d'observation m'ait amené à des conclusions déjà théorisées par ailleurs.

3. Les sources utilisées pour *Legion*

3.1. Sources personnelles

Lorsque j'ai contacté Rolling, l'association organisatrice de *Legion*, pour me présenter comme chercheur en plus de participant, la réponse a été immédiate et accueillante : « *We generally try our best to support larp research, so we'll be happy to permit this with some caveats* » (Vávrová, e-mail du 01/02/2020). Les conditions étaient que j'écrive une présentation pour que l'organisation l'envoie aux participant·es, que j'indique dans mes publications quand il y a des *spoilers* majeurs du jeu (certains événements spécifiques et marquants), que j'obtienne le consentement de chaque personne que j'interroge, et que je ne perturbe pas le jeu des autres. La formulation utilisée pour cette dernière condition donne l'impression que les recherches précédentes durant *Legion* ne s'étaient pas toutes faites en participation-observation : « *we'd like no research work to take place during game time (or like, if you privately want to take some notes, that's something we cannot forbid you to do, but no off-game interactions with your co-players please) or active workshop time* » (Vávrová, e-mail du 01/02/2020).

Afin de m'observer dans le paysage et de suivre ma propre trajectoire, j'ai donc tenu des carnets de notes sur ordinateur durant ma préparation au larp, avant et après avoir lu les documents de jeu. À partir de ma première rencontre avec des participants, à l'aéroport de départ à Paris, j'ai pris des notes sur mon téléphone et j'ai continué de le faire durant les ateliers de préparation du larp. Les quelques notes que j'ai prises sur téléphone durant mon voyage, en français puis en anglais, ont été directement traduites et intégrées au mémoire. J'ai également écrit sur ordinateur un essai spontané durant le vol de retour, inspiré par les similarités entre *Legion* et le théâtre et les jeux vidéo à monde ouvert. Ils sont indiqués « (Freudenthal, carnet de note) ».

Finalement, il y a les notes *a posteriori*, que j'ai écrites en réaction lors du codage de l'entretien joueur·euses, ou spécifiquement pour le mémoire. Je les présente au même titre que les autres notes, mais avec la mention « *a posteriori* ». Elles viennent de deux sources : de la

mémoire de mon expérience autour de *Legion* ; et à la manière de la recherche en art ou esthétique, de ce que ça m'évoque dans mon propre processus de création en tant qu'artiste.

3.2. Entretien joueur·euses

Avec les outils conceptuels évoqués plus tôt, le travail auto-ethnographique en « public à la première personne », n'est toutefois pas dénué d'angles morts. Dans le cadre de ce mémoire qui vise à étudier des apprentissages, intentionnels ou non, conscients ou non, il paraît nécessaire d'éclairer *a posteriori* cette expérience par d'autres points de vue : de joueur·euses et de concepteur·trices.

Organiser des entretiens avant et après le larp, avec des participant·es français·es, permet de compléter mon expérience par la leur, de fournir un contraste voire des contradictions entre nos expériences. Effectuer cet entretien à plusieurs, en petit groupe, a pour objectif que les échanges facilitent l'élicitation des attentes puis des souvenirs du larp. En me basant sur mon expérience de Master, j'ai conçu des grilles d'entretiens semi-directifs (voir Annexes) pour guider cette discussion de groupe et m'assurer que mes sujets de ma recherche sont abordés. Elles comportaient notamment une liste d'apprentissage potentiels (Bowman, Hugaas, 2019) afin d'encourager la discussion sur des points particuliers qui auraient pu ne pas être abordés par la grille. Au travers d'une conversation de groupe Messenger qui rassemblait des francophones qui allaient à ma session de *Legion*, j'ai pu obtenir l'accord de plusieurs participant·es pour les interroger juste avant et juste après le larp, dans les appartements de location que nous partagions.

L'entretien avant le larp n'a pas pu avoir lieu dans de bonnes conditions : les arrivées se faisaient à des horaires différentes, au compte-goutte et avec le temps passé dans l'appartement était finalement réduit. Cela m'a toutefois permis de participer et d'observer le rendez-vous la veille de *Legion*, organisé par des participant·es dans un restaurant et qui m'a permis une meilleure compréhension des différents profils de participant·es que je pourrais rencontrer. L'entretien après le larp a eu lieu malgré la fatigue partagée et grâce à elle, puisque personne n'avait prévu de visiter Prague au lendemain de *Legion*. J'ai donc réuni deux participant·es,

Margot et Victor⁵⁴, pour l'entretien joueur·euses, avec ma grille et ma liste d'apprentissages potentiels.

Notre échange n'a pas consisté en un entretien semi-directif à proprement parler. L'entretien s'est associé au processus traditionnel de débriefing de larp, mélangeant critiques du larp, partage d'histoires, comparaisons à d'autres larps... Et en tant que participant-observateur ordinaire, j'ai parfois mis volontairement mon rôle de chercheur de côté afin d'y participer avec mes mots, mes ressentis et mes histoires. Le processus de débriefing et ses spécificités vis-à-vis de l'entretien est développé au Chapitre 5.

L'utilisation de la liste d'apprentissage potentiels était inspirée de la méthodologie proposée par Schugurensky (2007). Celui-ci a donné aux personnes interrogées une liste d'apprentissages potentiels, rangés en trois catégories (connaissances, compétences, attitudes) qu'elles devaient évaluer sur une échelle de Lickert à cinq degrés et à deux périodes (avant leur implication dans le projet et au moment de l'entretien). Répliquer sa méthodologie était possible. Cela aurait nécessité d'utiliser la liste de Bowman et Hugaas (2019) pour concevoir une nouvelle liste, en français, plus courte, confrontée à la littérature existante sur les apprentissages en situation ludique et plus appropriée à un entretien libre où les participant·es pourraient développer leurs idées et détailler les moments de réalisation d'un apprentissage, à la manière de Schugurensky. Le temps pour effectuer cette préparation convenablement m'a manqué, ce qui m'a amené à décider d'utiliser la liste de Bowman et Hugaas pour demander aux participant·es de m'indiquer les apprentissages qui les concernent et de développer par des exemples.

Schugurensky (2007) soulève le paradoxe qu'il peut y avoir à demander à des personnes de déclarer ce qu'elles ont appris dans une situation informelle, puisque « les apprentissages sont incorporés et que les connaissances tacites qui en résultent semblent aller de soi ». Comme lui, après un temps à discuter de sujets plus larges, j'ai présenté une liste d'apprentissages potentiels, tirée du travail de Bowman et Hugaas (2019), que j'ai dû traduire sur le moment en constatant que certains termes étaient des concepts peu connus ou demandant un haut niveau d'anglais, et leur ai demandé de donner simplement une réponse positive ou négative.

⁵⁴ Les noms des personnes interrogées et de toutes les personnes mentionnées ont été changés afin de viser un anonymat difficile à atteindre dans le cadre d'une communauté de niche.

L'entretien avec les joueur·euses Margot et Victor s'est déroulé au lendemain de *Legion*, le dimanche 1^{er} mars 2020, dans un appartement loué jusqu'au mercredi, puisque toutes les deux restaient à Prague pour faire du tourisme. Nous étions fatigué·es, installé·es sur un canapé, et il a duré 2h30. Margot est une femme cisgenre de 34 ans, en couple sans enfant habitant Paris. Ancienne professeure des écoles, maintenant en recherche d'emploi, ayant un BAC+5 de réalisation de films documentaires. Cadette de 2 frères et de parents avocat et sans profession. Elle est joueuse de larps traditionnels, *Romanesques*, *freeforms*, *Nordic larp* et internationaux. Elle écrit et organise des GN, et lit de la théorie internationale. Son personnage était celui d'Anna, une trappeuse russe. Victor est un homme cisgenre de 34 ans, célibataire sans enfant habitant la Bretagne. Salarié dans la restauration, ayant deux BAC+3. Aîné d'un frère et une sœur et de parents ouvriers. Il est joueur de GN traditionnels, de batailles scénarisées, et depuis peu de GN *Romanesques* et internationaux. Il fait également de la reconstitution médiévale. Il jouait un soldat Slovaque, Jakub. Comme j'ai été participant à l'entretien, je peux continuer de situer mon identité ici : je suis Michael, une personne non-binaire de 34 ans, de socialisation et d'apparence masculine, en couple sans enfant habitant Paris. *Game designer* et chercheur ayant un BAC+5, en communication et bientôt un autre en sciences du jeu. Un frère aîné et des parents retraités anciennement chercheurs. Je suis joueur de GN traditionnels, *Romanesques*, *freeforms*, *Nordic larp* et internationaux. J'écris et organise professionnellement des expériences proches des larps, lis de la théorie internationale et écrit de la recherche sur les larps. Je joue l'officier Austro-Hongrois, l'un des prisonniers de guerre.

L'enregistrement était extrêmement mauvais, en raison de l'ordinateur utilisé, de l'agencement de la pièce, de la fatigue du larp qui se ressentait par des phrases coupées, des mots mâchés, et des pensées vagabondes, probablement typiques d'un débriefing. Après nettoyage, il restait 40 expressions qu'il m'a été impossible de retranscrire. L'entretien a ensuite été codé pour analyse. Un second entretien devait être effectué six mois plus tard pour observer les apprentissages qui étaient restés, mais la crise sanitaire a rendu ce projet plus difficile que prévu et le second entretien n'a pas pu avoir lieu avant la rédaction du mémoire.

3.3. Entretiens avec les concepteur·trices

Afin d'analyser ce qui, dans la structure du larp, aurait pu favoriser ou empêcher l'apprentissage, il paraît important de connaître sa conception. Le dispositif fonctionne avec des rouages et ressorts invisibles pour les participant·es. J'ai donc demandé un entretien avec

les concepteur·trices de *Legion* et celui-ci a pu avoir lieu avec Iva Vávrová et David František Wagner⁵⁵ bien après ma session de *Legion*.

L'entretien avec les concepteur·trices Vávrová et Wagner n'a pu avoir lieu que fin août en raison de la crise sanitaire, par visioconférence. Il a duré 2h30 mais Wagner n'a pu rester que les quinze premières minutes. L'entretien n'a pu être entièrement retranscrit et codé avant la rédaction du mémoire. Vávrová est une femme d'entre 25 et 30 ans vivant à Prague. Elle est interprète, diplômée d'un master de traduction et interprétation. Fille unique de parents enseignant·es retraité·es. Vávrová a piloté la traduction et l'adaptation de *Legion* à un public international. Wagner semble être un homme cisgenre entre 25 et 30 ans. Il est conseiller politique auprès de deux député·es du Parti Pirate tchèque et concepteurs de jeux pédagogiques, diplômé d'un master d'histoire. Il est l'un des six auteurs de la version d'origine de *Legion* en tchèque, et directeur général de l'association Rolling qui le produit.

3.4. Documents divers autour de *Legion*

Afin de préparer l'entretien concepteur·trices, j'avais préalablement lu le site web *Legion* international en anglais. Avec la traduction automatique Google, j'ai pu aussi lire sa version tchèque, qui ne comporte pas les mêmes informations, et le site web de Rolling. Sur celui-ci j'ai trouvé un rapport d'activité de 2018 qui comporte un historique officiel de la création de *Legion*, qui semblait également utilisé dans les rapports 2016 et 2017. Je l'ai traduit en m'aidant de Google puis d'un dictionnaire tchèque-français en ligne et de mon expérience, afin de traduire le plus fidèlement les passages choisis.

L'organisation fournit des documents de jeu permettant de se préparer mentalement et logistiquement. Les deux premiers documents semblent être les plus essentiels :

- Le « *Player' Handbook* », dont les explications et consignes portent sur la préparation logistique : qu'est-ce qui sera fourni dans le costume et au contraire ce qu'il faut apporter (des sous-vêtements chauds, des chaussures chaudes à l'apparence historiquement acceptable, des cigarettes pour échanger...), sur le déroulement du jeu (où nous dormirons, quel est l'effort physique requis pour le froid, la marche, le manque de sommeil, la sécurité physique et émotionnelle, des conseils pour ne pas avoir

⁵⁵ Les noms des concepteur·trices de *Legion* ont été conservés sans anonymisation, en raison de leur caractère public.

froid...), ainsi que certaines des règles et méta-techniques du jeu (blessures, Journaux à suivre, degré de liberté, langue anglaise...).

- La fiche de personnage, qui décrit le passé de mon personnage, ses connaissances, ses objectifs, ses relations avec d'autres.

Les aides de jeu sont numérotées de 1 à 5, bien que l'e-mail auquel elles sont attachées indique le 4 comme le plus important et le 5 comme optionnel.

- « 1. *Being Czech/Czechoslovak/Slovak* » est un récapitulatif de l'Histoire de la nation Tchèque et Slovaque.
- « 2. *Legion – History* » est plus spécifique sur l'Histoire de la Légion Tchèque.
- « 3. *The White Army and the Red Army* » se concentre sur les deux factions principales de la guerre civile Russe.
- « 4. *How does it work in the Legions* », reprend des éléments historiques et donne des informations pratiques sur la façon de les jouer (comment passe-t-on le temps entre légionnaires, quelles sont les grandes dates que tout le monde connaît, quels sont les personnages connus pour un fait ou un autre...).
- Le n°5 est une liste de livres et de films disponibles en anglais qui peuvent donner une idée de l'époque.

Les conversations sur les réseaux sociaux ont constitué un corpus de texte riche, que j'ai utilisé dans le respect des données personnelles et en garantissant l'anonymat des participant·es. Mon rôle de chercheur ayant été déclaré publiquement, je me suis permis d'utiliser mes conversations en messages privés ayant eu lieu avant ou peu après *Legion*, ainsi que les publications du groupe Facebook privé « *Legion Players group 27.02.-01.03.2020* » de manière anonyme. Je me suis particulièrement intéressé, parmi les publications postées par les participant·es, à celles qui invitent à des réponses individuelles.

- Publications utilisées pour mieux connaître les participant·es de ma session :
 - « Présentation 1 » (10/12/2019), invitant à se présenter, avant *Legion*
 - « Préparation » (21/01/2020), invitant à partager sa préparation
 - « Présentation 2 » (02/03/2020), invitant à se présenter, après *Legion*
- Publications utilisées pour mieux comprendre leur expérience de *Legion* :
 - « Citations » (01/03/2020), invitant à partager ses phrases préférées entendues lors du jeu

- « Appréciation » (02/03/2020), invitant à se remercier les un·es les autres pour le jeu
- « Doutes » (03/03/2020), invitant à partager des moments de dilemmes dans les décisions à prendre en jeu
- « Mêmes » (04/03/2020), invitant à créer des mèmes humoristiques

Les comptes-rendus publiés sur internet par des participant·es ayant participé à des sessions internationales précédentes m'ont aussi été utiles lors de l'analyse des données pour faire ressurgir des souvenirs, montrer des différences avec ma session ou avec l'expérience que j'en ai faites.

Chapitre 3 : *Legion*, un larp international, historique et itinérant dans le froid

1. Descriptif du dispositif

1.1. Fiche d'identité de *Legion*

Le contrat [ludique], c'était un GN quasi reconstitution historique sur... sur... avec de l'émotion et de l'itinérance, dans des très belles conditions de nature qui rappellent des conditions difficiles et sur la camaraderie, et le fait d'aller jusqu'au bout aussi. Et pour moi j'ai eu tout ça en fait. Oui il y a plein de trucs que si j'avais été les orgas j'aurais fait différemment et il y a plein de trucs qui me donnent envie de râler, il y a plein de choses que je trouve hyper dommage mais ce que je suis venue chercher je l'ai eu. (Margot, entretien joueur·euses)

Nous reprenons la fiche d'identité du larp de Stenros et Montola (2010, 2011) dans la lignée de l'ouvrage *Nordic larp* (2010), avec ses critères « donnant une illusion d'objectivité » et le renvoi vers d'autres compte-rendus de jeu. Cette fiche inclut à la fois les sessions tchèques et internationales, malgré des différences notables entre elles : les sessions internationales permettent notamment de jouer un personnage du genre que l'on veut, comportent des ateliers préparatoires plus importants et impliquent davantage de logistique de confort. Elle inclut sans distinction les sessions « *Standard* », et les sessions « *Relentless* » qui visent un plus grand degré de réalisme et de prouesse physique.

Legie: Sibiřský příběh, Legion: Siberian story

- Crédits : David Wanka (directeur de production, chef de projet) ; David František Wagner (chef de projet, responsable de l'équipe histoire) ; Eva Wagner (personnages, intrigue, responsable des costumes), Madla Urbanová (personnages, intrigue), Ondřej

Hartvich (accessoires et intrigue), Lucie Chlumská (personnages, création), Petr Urban (intrigue, personnages) ; Michaela Portyčová (communication), Jan Mottl (communication, costumes), Milan Korba (Web), David Michálek (graphisme) ; Ondra Pěnička et Lukáš Makovička (photos promotionnelles), Ondřej Petrášek (recherche), Jitka Pešková (recherche), Ondřej Benda (accessoires), Václav Průša (accessoires), Jan Wollmann (accessoires), Jakub Philipp, (production), Josef Hlavinka (production), Michal Horáček (production), Klára Wanková (administration, costumes), Klára Příbramská (costumes), Tereza Šolcová (costumes), Iva Vávrová (traduction), Crian Shields (relecture)

- Date : 2014-2020, 26 sessions dont 9 internationales
- Lieu : En République Tchèque, près de Hvožd'any (2014), de Rabštejn nad Střelou (2015-2017), de Tachov (2018), puis de Železný Brod (depuis 2018)
- Durée : 45-49 heures (37 heures + 8 à 12 heures avant-jeu et après-jeu)
- Nombre de joueur·euses : 54
- Budget : Inconnu
- Prix d'entrée : 90-120 € (sessions tchèques), et 250€ (internationales)
- Mécaniques de jeu : Règles simples, jeu prédestiné⁵⁶, répliques d'armes à feu
- Autre ressources : site web ([URL](#)), bande-annonce ([URL](#))

Autre compte-rendus :

- Utbult, S. (2016). *NordicLarp.org: Legion - Trans-Siberian Railroading*. NordicLarp.org. <https://nordiclarp.org/2016/02/01/legion-trans-siberian-railroading/> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Suovanen, M. (2016). *Pre-larp workshops in Legion - Guns, kicking people and learning to sing in Czech*. CR4YB0RG. <http://crayborg.blogspot.com/2016/02/pre-larp-workshops-in-legion-guns.html> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Such, M. (2016). *On Legion*. Medium. URL : <https://medium.com/@shadeinshades/on-legion-791a52f869e0#.wr6292160> (consulté le 1^{er} août 2020).

⁵⁶ Le jeu prédestiné consiste en des suggestions ou des obligations d'actions à effectuer, données aux joueur·euses avant ou au cours du larp, ce qui oriente leur jeu. Traduction de *fateplay* de : PTGPTB & ElectroGN : <https://ptgptb.fr/le-dictionnaire-jeepform>.

- Bugelnig, A., Neubauer, A., Widhalm, T. (2016). *Discussing workshops and design elements in “legion: siberian story”*. 1000atmosphaeren. URL : <https://1000atmosphaeren.at/2016/02/14/discussing-workshops-and-design-elements-in-legion-siberian-story/> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Lloyd, N. (2019). *Two days marching through snow, being ambushed*. YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=n4uCkhEXV6Y> (consulté le 1^{er} août 2020).

1.2. Fiction historique de l'époque et des légions tchécoslovaques

Ce résumé succinct de l'histoire réelle, qui sert de diégèse et inspire les intrigues de *Legion*, a été réalisé à l'aide des documents de jeu et de Wikipedia.

L'Empire Austro-Hongrois ne convient pas à tous ses habitant-es. Historiquement, les Tchèques et les Slovaques ont toujours été mis de côté, bien qu'il leur ait été promis une place à la table. La Première Guerre mondiale accélère le mouvement nationaliste : les soldats tchèques et slovaques mobilisés par l'Empire se retrouvent sous les ordres d'Autrichiens et de Hongrois, et la tension monte.

Des tchèques et slovaques habitant dans l'Empire Russe, déserteurs ou prisonniers de l'armée austro-hongroise, rejoignent l'armée du Tsar pour se battre contre l'Empire, encouragés par des intellectuels comme Tomáš Masaryk et Milan Rastislav Štefánik, qui veulent réclamer la création d'un Etat indépendant en cas de victoire. En 1917, ceux-ci obtiennent la création de légions tchécoslovaque dans les armées russe et française de la Triple Entente.

Lors de la Révolution Russe, le gouvernement bolchevik met fin à cet accord, et les légions devaient quitter le pays en contournant l'ancien front, devenu un blocus, par le port de Vladivostok. La situation déjà inconfortable d'être un corps d'armée dans un pays en guerre civile, devint encore plus tendue quand Léon Trotsky, alors Commissaire du Peuple à la guerre, demanda leur désarmement.

Les légions décidèrent ensemble, en mai 1918, de ne plus obéir au gouvernement bolchevik, et se révoltèrent, capturant des villes sibériennes et des voies de chemin de fer sur leur passage. Elle devint un élément clé de l'histoire de la Première Guerre mondiale. Il fallut attendre 1920 pour que les plus de 60 000 légionnaires (incluant soldats, civils, épouses, et enfants) soient évacués de Vladivostok. Leurs nombreux journaux intimes sont une source historique

importante sur leurs conditions de vie. L'un des journaux, publiés récemment (Bejl, 2013) sera une source d'inspiration majeure pour *Legion*.

Dès le début, *Legion* avait pour objectif de suivre les histoires des gens ordinaires. c'est pourquoi nous avons étudié diverses entrées de journal non seulement de légionnaires, mais de soldats de la Première Guerre mondiale en général. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Le larp *Legion* se déroule en décembre 1918, en pleine guerre civile russe, alors que l'empire Austro-Hongrois est officiellement dissous, la création de la première République Tchécoslovaque annoncée mais sa constitution pas encore claire. Les 55 joueur·euses incarnent une petite partie d'une légion qui, au début du larp, est amenée à s'enfuir devant une attaque bolchevik. Comme pour les reconstitutions, la situation diégétique est proche d'une version de l'Histoire, ici celle des concepteur·trices tchécoslovaques du larp. Cependant les intrigues interpersonnelles de *Legion* sont purement fictionnelles, dramatiques et exagérées pour créer des situations dramatiques.

1.3. Récit de ma participation au larp

[Avertissement convenu avec l'organisation : cette partie divulgue des moments essentiels de l'intrigue, ne la lisez pas si vous comptez jouer Legion un jour.]

Cette partie, au travers de l'exemple de ma participation, vise à illustrer l'espace-temps du larp, ainsi que l'expérience globale de *Legion* que nous analyserons ensuite. Elle comporte notamment mes allers-retours métaréflexifs en tant que chercheur, joueur et personnage, ainsi que des photographies qui ne manqueront pas de rapprocher la forme de ce récit de celui d'un voyage touristique. J'espère en l'écrivant qu'il évitera l'écueil commun aux jeux de rôle, d'ennuyer un auditoire en racontant une partie de jeu à laquelle celui-ci n'a pas participé.

Je remplis en juillet 2019 le questionnaire d'inscription (voir Annexes). Conscient que l'on attribue le personnage en fonction des réponses, je prends le temps de le remplir avec soin. Il comporte quatre parties : informations pratiques (de contact mais aussi mon genre et ceux que je souhaite jouer), mes souhaits de jeu (à quel point je souhaite du confort, de la romance, de la pression psychologique...), ma relation à l'époque (incluant l'identification des symboles représentant les forces historiques en présence, que j'ai dû chercher sur internet), et un choix à effectuer entre des photographies de natures mortes qui représentent symboliquement les personnages du jeu, qui m'a amené à réfléchir avec soin à l'expérience que je souhaitais. Mon inscription est confirmée une semaine plus tard, avec une invitation à régler le prix de

participation, de 250 €, ce que je ferai en trois paiements séparés. On m'envoie deux autres questionnaires sur mes limites psychologiques et physiques, et sur mes mensurations pour m'attribuer ou adapter un costume.

En novembre, je reçois quatre propositions de personnages, avec une description courte, à classer par ordre de préférence. En deuxième choix, j'indique « *First Lieutenant Heřman Kopecký* », et c'est ce rôle qui m'est attribué : un prisonnier de guerre de l'armée Austro-Hongroise, Tchèque mais contraint par son code d'honneur à ne pas faire défection pour rejoindre la légion, et qui se sent responsable de ses deux hommes pris avec lui. Au même moment, je reçois le premier document de jeu, le « *Players Handbook* ». Il me semble contenir toutes les informations utiles, de façon un peu disparate : à quoi ressemblera l'expérience, quelles sont les règles du jeu, mais aussi comment se préparer ou s'habiller contre le froid. Une partie de ces informations est déjà abordée sur le site en anglais. Je survole ce document pour me faire une idée de son contenu. J'ai déjà commencé à me faire pousser la moustache, et à la lisser avec mes doigts, me préparant à incarner l'image que je me fais de Kopecký.

Début décembre, je reçois ma fiche de personnage accompagnée d'un guide de prononciation. Elle décrit l'histoire du personnage fictionnel Heřman Kopecký, racontée de son point de vue, avec sa façon de voir le monde, avec quelques éléments qui la synthétisent d'un point de vue plus extérieur. Je suis également invité à rejoindre le groupe *Facebook* et reçois les cinq derniers documents. Je lis ces documents un mois plus tard, en janvier, en essayant de prononcer correctement les noms, et de comprendre la situation dans sa globalité. Dans mes carnets de note, je reporte mes attentes et surprises. J'y utilise l'outil de Kemper (2018) pour préparer mon personnage et me préparer au sentiment d'isolation qu'il va accentuer, j'écris d'abord en français puis l'anglais prend naturellement le pas.

À partir de décembre, le groupe *Facebook* s'active, et des publications invitent à se présenter et à partager sa « road to *Legion* », c'est-à-dire sa préparation physique, morale, historique, ou de jeu d'acteur·trice. Les réponses sont variées : entraînement physique intensif en équipement, apprentissage du *leadership*, lecture des documents fournis...

I have booked my flights and read the documents and not much more, and thought "ah well, it'll work itself out" which it usually does. But it's evident that some people take it way more seriously 😊 (*Legionnaire* 6, groupe Facebook, préparation)

This weekend I plan [to] go watch 1917 and go to Sabaton's "Great War tour" concert⁵⁷. Also I did read the war conventions that existed during WW1 and will probably give them a quick second read some time before the run, but I don't plan on memorizing it since it could be annoying if I start accidentally quoting articles during the game. (*Legionnaire 7*, groupe Facebook, préparation)

En janvier, Victor lance une conversation de groupe pour les francophones qui vont à la même session de *Legion* (Margot, Victor, les français Julien et Erwan, des suisses et moi). Nous discutons surtout de la logistique du voyage, du logement (que nous prenons ensemble) et de la marche. Nous échangeons le nom de nos personnages, mais ne parlons pas du jeu. Une semaine avant le départ, je ressens le besoin d'être prêt pour *Legion*, et je le partage sur la conversation : « BON. Confession : je commence à réaliser et me dire que je vais faire un peu de sport avant jeudi... Vous en êtes où vous ? 😊 » (Michael, conversation Messenger).

Mercredi. Par hasard, nous avons pris le même avion avec Victor et Erwan, nous en profitons pour nous rencontrer pour la première fois dans l'aéroport à Paris. Sur le Groupe Facebook, des joueur·euses ont proposé de se retrouver dans un restaurant et bar de Prague, nous les y rejoignons une fois arrivés et faisons connaissance. Avec Julien, nous rentrons à notre appartement de location où nous accueillons Margot dont l'avion est arrivé tard.

Jeudi. Même chose, nous déjeunons avec d'autres joueur·euses avant le départ du bus. Sur la place où l'on attend le bus, un organisateur fait discrètement l'appel, puis on embarque vers la « base », une large salle de spectacle avec une scène surélevée. L'après-midi est dédiée à récupérer son matériel : le costume, les répliques d'armes à feu ou d'armes blanches et le « Journal intime » de son personnage. En tant que prisonnier de guerre, je porte un uniforme différent de celui des légionnaires et je ne reçois aucune arme. Le soir commencent les briefings. Le costume n'est pas obligatoire mais la plupart des joueur·euses portent déjà le leur ou une partie du leur, malgré la chaleur de la salle. Quelques rappels sont faits : des règles, consignes de sécurité physique et émotionnelle, droit à l'image. Puis des ateliers mettent en pratique la fiction historique. D'abord un atelier « haine » sur le racisme des Tchèques envers les Slovaques (comme Victor) et les Russes (comme Margot) où il s'agit de trouver des insultes d'époque, puis de se regrouper autour des joueur·euses qui incarnent ces personnages pour s'entraîner aux insultes, puis au passage à tabac dans les règles prévues par la simulation. C'est suivi par une répétition chorale d'une chanson qui est considérée comme celle des légionnaires, *Ach Synku Synku*, que l'on nous encourage à chanter ensemble quand il faudra

⁵⁷ Groupe de power metal suédois dont les chansons portent souvent sur des guerres historiques.

faire esprit de corps. Plusieurs répétitions de la chanson entière ne sont pas de trop pour un public exclusivement international qui peut avoir des difficultés à prononcer le tchèque. Wagner donne ensuite un cours sur le contexte historique pour compléter les informations des documents. Cela se finit pour la majorité des participant-es par un atelier théâtral où chaque joueur-euse va jouer son personnage dans une scène pré-scriptée avec d'autres... Les interstices de ces ateliers donnent l'occasion de méta-jouer en provoquant avec humour nos futurs antagonistes pour valoriser notre opposition et rassurer sur le fait que cela fera partie du jeu. C'est ce que je fais naturellement avec le personnage de Frej qui est supposé me harceler durant tout le larp. Finalement, les joueur-euses peuvent aller se coucher sur le sol de la salle, sauf les officiers qui ont deux derniers ateliers : une conversation sur la responsabilité, et un entraînement à l'escrime.



Entraînement au chant de la chanson des légionnaires (TC) et cours sur le contexte historique (TC)



Atelier théâtral avec des scènes pré-scriptées (TC)

Vendredi. Les derniers ateliers ont lieu de 7h à 13h environ. Ceux du matin sont divisés par le genre des personnages, à quelques exceptions près (Margot joue une femme russe et rejoint l'atelier hommes). L'atelier « homme » nous apprend à nous comporter comme des soldats (à se mettre en ligne, obéir aux officiers) et comme des hommes (confronter ses problèmes par l'action héroïque plutôt que la discussion ou l'émotion), à ne pas avoir peur de la neige, à avoir froid.



Début de l'atelier « hommes » (TC)

Le déjeuner est rapide, en costume, en utilisant nos cantines en métal. Une dernière formalité : chacun·e de nous écrit une « dernière lettre », adressée au personnage de son choix, et la confie à un personnage de confiance qui sera chargé de la remettre si l'on meurt. Avant de partir en bus vers le lieu de départ du jeu, chaque joueur·euse présente son personnage en une phrase qui révèle ses espoirs ou ses convictions. Le trajet du bus se fait en silence et nous arrivons devant une petite colline enneigée. Tout le monde se bande les yeux, et se place en files indiennes dirigées par les officiers (et la cheffe infirmière). Ils suivent les Guides (organisateur·trices qui accompagneront discrètement les groupes tout le long de la marche), puis au bout d'une dizaine de minutes, nous sommes attaqués par des groupes bolcheviks et devons battre en retraite. C'est le moment où *Legion* démarre. Dans la fiction, la légion est presque arrivée à la gare du train supposé les amener à Vladivostok où elle prendra un bateau pour retourner dans son pays nouvellement créé. Mais nous savons qu'avant d'arriver, la légion se fait attaquer, et que nous incarnons un petit groupe qui s'est trop éloigné et devra se presser de rejoindre le reste de la légion. C'est cette scène que nous avons jouée, qui fait office d'introduction.



Introduction de *Legion* (JV)

L'essentiel de *Legion* consiste ensuite en une marche à pied, avec des pauses et des étapes établies à l'avance où on trouve du thé noir chaud et de quoi manger. Ce parcours doit être interprété à partir d'une carte par les joueur·euses comme Margot qui jouent les guides sibérien·nes et se mettent d'accord avec les officiers qui dirigent la légion. Entre chaque étape, les joueur·euses discutent, réfléchissent, se concentrent sur la marche, ou lisent leurs Journaux intimes qui leur donnent des informations et indications de jeu optionnelles ou obligatoires. On nous a incité à être sur le qui-vive en marchant, parce que nous risquons à tout moment d'être attaqué·es, ce qui n'arrivera pas.

Étape 1 : *Trade station*. Notre groupe est parvenu à se regrouper et marche jusqu'à un lieu d'échange commercial, où il recrute des guides sibérien·nes. En tant que prisonnier de guerre, et par brimade, Kopecký reçoit des charges à porter, notamment une civière d'infirmerie d'au moins 10 kilos. Je décide de la porter sans me plaindre jusqu'à la prochaine étape pour montrer la rectitude et la bravoure de mon personnage au travers de ma propre mise à l'épreuve, alors que la marche vient tout juste de commencer. En raison d'un manque d'organisation de la part des joueur·euses commandant la légion, nous restons longtemps à la Trade station et la nuit tombe, au grand dam de la plupart des joueur·euses et de Anna, le personnage de Margot qui va le reprocher aux officiers.

Victor : Et on arrêtait pas de voir... Je sais pas qui, des gens qui couraient dans les bois. On sait pas si c'était des PNJ ou des gens des locaux qui faisaient leur footing (rires). Et résultat – ah si j'ai croisé un moldu⁵⁸ à ce moment-là – et on n'arrêtait pas de lancer des expéditions, quoi. C'était "suivez les traces !" [...]

⁵⁸ Personne extérieure au larp, qui n'y participe pas (inspiré des « moldus », personnes ignorant l'existence de la magie, dans la saga Harry Potter).

Margot : Et ça a duré une heure et demi quoi. [...] Et après, quand ils sont revenus et que j'ai pourri (engueulé) un des mecs parce qu'on allait partir et qu'il faisait déjà nuit... J'ai pourri je sais plus lequel, un des sergents, je sais plus lequel, et il nous regarde avec morgue et nous dit : "mais enfin, tu comprends pas, c'est des militaires, on va quand même faire un peu de reconnaissance sur le terrain sur lequel on va marcher". Je fais "ouais sauf que on va tous partir par là (dans l'autre sens)". (entretien joueur·euses)



Kopecký, de corvée de civière (TC) et des soldats s'entraînant à passer un ruisseau (JV)

Étape 2 : *Telegraph station*. En tant que prisonnier de guerre, j'ignore pourquoi nous allons là. Avant d'arriver près du sommet de cette colline, j'entends que c'est une forteresse lourdement gardée par des bandits de la pire espèce, et le Journal de Kopecký le confirme : ils le répugnent tant qu'il serait même prêt à se battre aux côtés de la légion. Les escouades forment un plan qui prend du temps, le combat lui-même est long d'au moins dix minutes. Les prisonniers et les civiles sont restés en arrière, nous n'entendons que les coups de feu et leur réverbération impressionnante à travers toute la vallée. Sur place, le prisonnier que Kopecký considère comme un fils, Petr Kalvodà, est blessé. Le père de celui-ci est dans la légion et cette frayeur l'amène à sympathiser avec Kopecký lors d'une conversation sur la responsabilité de la paternité. Par ordre du Journal, Kopecký confie secrètement un objet à une infirmière honorable et loyale, la preuve d'un secret qui pourrait signifier son déshonneur.

La forteresse, justement. C'est... Le poste télégraphique. Il y avait une pauvre tente accrochée à des poteaux. En fait on était dans la... Dans une zone où ils coupent les arbres pour laisser passer le fil électrique. C'est pour ça que c'était entièrement dégagé. (Victor, entretien joueur·euses)

Michael : Du coup moi je me souviens du combat du téléphérique, et vu que moi j'étais dehors, enfin en dehors, j'étais en bas, j'entendais les échos dans toute la vallée ! [...]

Victor : Toi t'étais à cinq mètres plus loin, mais oui... Et puis t'as vu les flash qu'il y avait ! [...] Et on entendait les coups [de feu], ça claquait au loin... Kfouuu... Kfouuu... C'est la machine de guerre, la mitrailleuse qu'ils [les orgas] ont construite, quand elle commençait à tirer, elle fait vraiment vraiment beaucoup de bruit. (entretien joueur·euses)

Étape 3 : *Friday night shelter*. Nous arrivons devant notre lieu de repos, il doit être plus de minuit mais j'ai perdu la notion du temps depuis la tombée de la nuit à la *Trade station*. C'est une salle de 80 m² où l'organisation a amené les affaires de couchage des 55 joueur·euses. Le Journal de Kopecký m'incite à organiser une vengeance contre les soldats qui maltraitent les prisonniers, mais il est trop tard, je suis fatigué, et la salle est maintenant remplie de personnes qui se préparent à dormir. J'apprendrais que les soldats en question auraient aussi dû nous attaquer mais ne l'ont pas fait. Victor, bien qu'il n'ait pas pu faire la partie de carte qui lui était ordonnée dans son Journal, est parti durant la nuit en mission et dormira très peu. J'installe mon couchage près de celui de Margot et nous discutons un peu du larp et d'autres choses avant de dormir. Durant la nuit, certaines de mes affaires installées contre un mur sont trempées par la condensation.

[...] quand on est arrivés à l'auberge, on aurait dû faire une partie de carte, sauf que vu la place, c'était impossible de dire « attendez, on va s'asseoir ici à la table et on va faire une partie de cartes ». Les gens galéraient pour s'installer pour dormir. Bref. (Victor, entretien joueur·euses)

Étape 4 : *Depot / Simferovno*. Le matin commence par une nouvelle terrible pour Kopecký. Il avait développé une amitié avec le commandant de la légion, le lieutenant Topol, et celui-ci s'est fait abattre par un Commissar bolshevik le matin. Cela met Kopecký en situation de vulnérabilité, et je décide de l'isoler davantage en libérant symboliquement mes deux hommes de leur service à l'armée Austro-Hongroise. Je prépare une scène intense pour Petr, que Kopecký veut éloigner de lui pour son propre bien : je demande à un Guide de lui suggérer d'être de mauvais poil avec moi, j'attends d'être dans un beau paysage pour le lui annoncer et le moment venu j'initie même un combat à mains nues. Je l'ignore encore, mais cela signera la mort de Kopecký à la prochaine étape. Cette scène a lieu au sommet d'une colline enneigée qu'il a fallu gravir, mais une fois passée, le paysage coupe tout autant le souffle.



La montée sur la colline où Kopecký a rejeté Petr (JV)

Étape 5 : *Colonel's camp*. La marche pour arriver a été la plus longue et inconfortable que j'ai faite durant *Legion*. Le temps s'est radouci, ce qui signifie que la neige est plus humide, et que je sue davantage sous mon costume, mes affaires sont mouillées ou humides. Le Journal de Kopecký indique une phrase énigmatique : « *I am still confident with a sabre. Very confident. The question is: do I want to do this? This will be a risky fight for me too* » (Journal Kopecký) et la réaction d'un Guide quand je lui en parle lors d'un bref échange m'indique que c'est un moment crucial pour mon personnage. Le Colonel interdit l'accès à son camp à moins que quelqu'un affronte son champion dans un duel mortel au sabre. Comme Kopecký n'a plus rien à perdre, je décide de prendre le risque. Dans le pire des cas, cela signifiera que je retournerai à la base, dans un endroit chaud et qui pourrait enrichir mon étude du jeu. J'ignorais que le duel était décidé par un facteur externe : un personnage non-joueur demande à Petr s'il me fait confiance, et sa réponse condamne ou sauve Kopecký. C'est ainsi que mon premier personnage de *Legion* meurt. Tomas, à qui il avait confié une lettre à livrer à titre posthume à Petr, oubliera de la lui remettre. Et je ne verrai même pas l'intérieur du camp.



Kopecký dans le duel menant à sa mort (JV)

Retour à la base pour moi. Après avoir recouvert Kopecký d'une couverture, on le porte sur une civière et le déplace à l'écart. J'attends dix minutes sans bouger avant qu'un personnage non-joueur vienne me chercher. Je prends mes affaires, je me fais discret en passant devant les autres joueur·euses, et nous remontons un chemin jusqu'à une voiture dont le chauffeur m'emmène à la base. J'y retrouve le joueur de Topol avec qui nous échangeons des bouts d'histoire, et alors qu'il retourne en jeu avec un nouveau personnage, je rends le costume de Kopecký et je fais sécher le reste (gants, chaussettes, chaussures). On m'offre de revenir en jeu en tant que Sergey Tarasovich Bilakov, un natif de Trubino en Sibérie, soldat bolchevik convaincu et fils de Taras, un soldat de la légion, et ami d'enfance de Nadheza, une civile qui se prostitue dans la légion (si j'ai bien compris). Pour les rejoindre, je dois attendre que la légion passe l'étape 6 (*Dacha*) et arrive à l'étape 7 (*White Garden*). Il se passe deux ou trois heures, j'en profite pour raser ma moustache avec les moyens du bord, afin d'accentuer la différence physique entre les deux personnages, et j'aide des orgas à placer des chaises face à la scène pour passer le temps. Je croise la joueuse de la cheffe infirmière, venue faire une pause pour son dos et Margot venue sécher ses affaires.

Michael : Tu disais en pointillés, tu inclues qu'il y a des débriefings pendant le GN ou c'est en pointillés après le GN ?

Margot : Ça peut arriver pendant le GN, par exemple j'ai été me changer parce que j'avais froid et que j'étais humide. Et quand je suis arrivée dans la base, il y avait des PNJ avec qui j'ai un peu rigolé, et il y avait des gens – bah il y avait toi, qui avais perdu ton personnage et qui changeait de perso – et il y avait des gens qui pour une raison ou pour une autre étaient à la base pour faire une pause, il y en a qui avaient mal au dos, qui voulaient changer de chaussure et tout, et en fait on a déjà un peu débriefé le samedi, c'était déjà fait. Et c'était le milieu du GN. (entretien joueur·euses)

Étape 7 : *White Garden*. Je me suis changé pour incarner Sergey, et j'accompagne deux personnages non-joueurs jouant des soldats bolcheviks. Je me demande comment je me retrouverai à rejoindre la légion, mais ce questionnement sera de courte durée : Sergey est trahi par les autres soldats, qui l'abandonnent à la légion pour avoir trop questionné les méthodes de l'armée rouge, c'est le début de sa descente dans l'horreur de la guerre. À nouveau, je suis dans le rôle d'un personnage isolé et désarmé, mais cette fois c'est pire pour le joueur : la majorité de la légion se désintéresse de ce nouveau personnage qui arrive de nuit en fin de parcours. Sergey et moi nous accrochons chacun pour nos raisons aux joueur·euses et personnages qui nous prêtent de l'attention : Nadezha, sa tante Olga, et Taras, son père qu'il rejette.

Étape 8 : *Checkpoint*. Sergey parvient tant bien que mal à se faire donner un fusil et des balles pour se défendre. Je ne parviendrai pas à le faire marcher correctement, n'ayant pas touché de fusil depuis l'atelier de vendredi matin, ou peut-être parce qu'il était défectueux. Je l'ignorais alors mais cette étape consistait à passer par un camp soit de l'armée rouge, soit de l'armée blanche, sachant que chacun demandera le sacrifice d'un personnage qui a suivi la légion depuis le début (espion-ne bolchevik ou tsariste). Cette décision revenait au commandement de la légion.

Étape 9 : *Trubino*, la ville d'enfance de Sergey. « *I can not recognize this place. Where houses used to stand I can only see ruins and graves* » (Journal Sergey). Alors que je peine encore à trouver la place de Sergey dans la légion et ma nouvelle place dans le larp, une Guide m'indique que Sergey devrait avoir été appelé par Olga. Je ne comprends pas bien, mais le Journal de Sergey me donne l'ordre de faire confiance à Olga, je pars donc à sa recherche pour la suivre. Celle-ci a attiré Sergey dans un piège : des criminels l'utilisent pour se venger de Taras. Je joue du mieux que je peux et la scène est belle mais il me semble participer à des histoires qui ne sont pas les miennes. Taras meurt par ma faute, Sergey se retrouve encore plus isolé, sonné par l'enchaînement des malheurs sur lesquels il n'a aucun contrôle.

Étape 10 : *Brothers*. Le départ de Trubino se fait avec hâte. On nous dit que l'on n'est plus très loin du train qui pourra nous emmener à Vladivostok, mais ça fait deux jours que les officiers nous le répètent, on n'y croit plus. Un joueur qui a quitté la légion à *White Garden* la hèle depuis les bois, je vois des ombres se faufiler dans les arbres, je les vise de mon fusil, Sergey attend les ordres. Soudain, des coups de feu, mais pas seulement : des détonations plus fortes, des éclats de lumière, et la légion est obligée de fuir en avant, dans le désordre le plus complet. Mon fusil ne marche toujours pas malgré mes tentatives. Puis le calme. Nous avons perdu quelques hommes, mais nous sommes arrivés au train.

Étape 11 : *Crossroads*. C'est le début d'un épilogue. L'un des officiers révèle une vérité sinistre : tout le monde ne pourra pas rentrer maintenant. Après cette annonce, il y a au moins trois, peut-être même cinq, suicides de légionnaires, dont un qui avait été choisi pour rentrer. Les personnages non-joueurs emmènent ceux qui l'ont été au bus, en leur demandant de s'y asseoir en silence. Le second groupe, dont Sergey fait partie, est amené à l'écart, et une guide entame une chanson triste, que certains reprennent. Puis, le groupe rejoint le bus. C'est la fin de l'histoire. Nous sommes à la fois dans la phase Événement et dans la phase Après.

Le personnage, en fait, au moment où il monte dans le bus, bah en fait, il est déjà parti, le personnage, parce que lui il monte dans le bateau [le train], toi tu montes dans le bus. Même si en fait ça te choque, ce que t'as vécu, c'est quand même intense la fin. Le personnage, lui, il a fini. (Victor, entretien joueur·euses)

De retour à la base, toujours dans le silence, on s'assoit sur des rangées de chaises face à la scène. Un à un, les noms des joueur·euses sont appelés, avec un accent Tchèque maladroit, pour venir présenter leur personnage en une phrase comme juste avant le départ en bus. Puis un écran de cinéma se déroule automatiquement sur la scène, et le générique de fin est projeté en vidéo, qui reprend les faits historiques que nous avons incarné brièvement. Après ça, nous nous divisons en groupes libres pour un atelier de débriefing animé par l'organisation, puis nous sommes libres d'aller nous coucher ou de continuer de discuter. L'ambiance est enthousiaste, malgré l'heure tardive et la fatigue, la majorité des joueur·euses discute, sort une bouteille, ou en achète à la buvette associative.

Dimanche. Les gens véhiculés partent progressivement pendant que ceux qui prennent le bus se réveillent, font leurs sacs, rendent les dernières affaires empruntées, et discutent. Erwan est en larmes dans un coin, je vais le rejoindre, et nous sommes rejoints encore par d'autres, il nous explique que cette expérience était très intense pour lui et qu'il reste puissamment affecté. Nous prenons le bus vers Prague, où nous déjeunons avec les joueur·euses qui le veulent. Nous sommes résolument dans la phase Après.

Victor : Je sais pas si t'as vu l'ambiance dans le bus quand on est partis ce matin... Quasiment personne ne parlait. Au départ. Les cinq premières minutes du bus... étaient extrêmement silencieuses, tout le monde était un peu dans ses pensées... Une fois qu'on a passé les 5 minutes, tout le monde s'est mis à parler, à raconter ce qu'il a vécu pendant le week-end.

Margot : Moi ça m'a un peu... Ça m'a fait un effet plus bizarre que quand on reste tous ou quand on s'en va tous dans nos voitures. Parce qu'il y a des gens qu'on n'a pas vu. Il y a les deux personnes avec qui j'ai le plus joué qui sont parties ce matin en caisse sans que je les vois... (entretien joueur·euses)

Nous rejoignons notre logement de location avec Margot, Victor et Erwan, qui va se coucher, épuisé et malade. Je propose aux deux autres de faire l'entretien sans lui. Le lendemain, nous visiterons Prague, y croiserons un groupe de joueur·euses roumains, puis je rejoindrai l'aéroport pendant que les trois autres restent jusqu'à mercredi.

1.4. Avant-jeu : accueil et ateliers

Le début du dispositif, à la fois dans la phase Avant et dans la phase Événement, se fait en deux parties : l'accueil du jeudi, puis une série d'ateliers jusqu'au début du larp. Ces deux parties ayant des implications importantes sur la participation, puisqu'elles amènent à mieux comprendre la posture à adopter et à apprendre comment jouer, qui plus est en tant que groupe.

L'accueil durant le jeudi après-midi consiste principalement à récupérer et se familiariser avec le matériel : costume, répliques d'armes à feu, sabres en mousse expansée, Journaux (et autres documents selon le personnage), matériel. En principe, le costume est fourni selon le rôle et les mensurations envoyées, mais Margot et moi, dont les costumes sont particuliers puisque ni soldat, ni civil, avons eu des problèmes avec nos costumes et pas de remplacement possible. Avant que l'organisation demande notre attention, certain·es en profitent pour relire leurs fiches de personnage.

Il y a une première prise de recul sur la façon d'incarner un personnage dans un collectif lors des discussions en groupe préétablis (par exemple, un groupe constitué des officiers et des personnages qui les fréquentent, épouses, cheffe infirmière, aide de camp, médecin). Ces

discussions nous amènent à échanger sur nos interprétations de ce en quoi consistera le jeu : que signifie être officier d'un groupe aussi divers, que fait-on durant la marche, comment se passe la romance entre hommes et femmes, etc. Après une pause, un cours magistral est donné sur le contexte historique par David František Wagner, l'un des auteurs de *Legion* et le responsable de l'équipe histoire. L'attitude est professorale, avec quelques questions posées à la classe, et un peu d'humour noir.

Nous revenons à nos personnages avec les derniers ateliers de jeudi soir. On nous confie une scène de tranches de vie de la légion, à mettre en scène en groupe avec des dialogues à retenir et une dose d'improvisation. Chaque groupe passera sur la scène surélevée de la salle, devant tous les autres. La majorité des joueur·euses peuvent aller se coucher, pendant que les guides, artificiers et officiers ont des ateliers spécifiques à leurs rôles.

Le lendemain matin à l'aube, les derniers ateliers se divisent entre rôles d'hommes et de femmes, dans une compréhension large. Par exemple, le joueur du personnage âgé et alcoolique du Dr Weber est assigné à l'atelier femme, tandis que la guide sibérienne interprétée de Margot va à l'atelier homme. Ce dernier se fait tout équipé, sur une colline à côté de la « base », et consistera tout d'abord à se confronter aux activités de soldats en conditions réelles : marcher dans la neige, ramper, se jeter à terre à la moindre détonation, se mettre en rang, former une tactique de combat, faire un feu de camp... Il donne également des consignes d'interprétation sur la masculinité : ne montrer aucune émotion, parler de faits informatifs plutôt que personnels, regarder profondément le feu. Une façon de se figurer l'atelier « femmes », auquel je n'ai pas assisté, est le résumé d'une session ancienne :

We started our morning by talking about women's status in 1918 Russia and our duties while traveling with the soldiers. [...] Other themes we talked were extremely helpful, like using manipulating for making men do what we want. Just cry a little and they'll do whatever you want. I was like yeeeeaaaah riiight when we talked about it but during the larp it actually worked and I was like ...what... just... happened. So thanks for tips! :D. (Suovanen, 2016)

Les joueur·euses de l'atelier femme rejoignent l'atelier homme sur la colline enneigée pour apporter le petit déjeuner et le dresser. C'est également l'occasion d'apprendre à tout le monde à se servir des répliques d'armes à feu, puisque n'importe qui peut les utiliser. Après des consignes de sécurité, chaque personne aura droit à une balle de fusil et une balle de pistolet pour les charger et les tirer dans le froid du matin. Tout le monde retourne à la base pour des dernières préparations et un dernier atelier qui consiste à présenter son personnage face à tout le monde, en une phrase.

1.5. En-jeu : mécaniques de simulation d'authenticité et de jeu dramatique

L'esthétique globale de *Legion* vise à une authenticité de l'expérience historique, qui implique l'incarnation physique et visuelle de cette expérience, ainsi qu'une narration exagérément dramatique mais plausible historiquement. Les mécaniques de simulation, comme il peut y en avoir dans les reconstitutions historiques, ne sont pas forcément des moteurs ludiques. Dans le cadre de *Legion*, ces mécaniques font partie du dispositif global d'engagement dans la fiction historique, ce qui en fait des mécaniques contextuellement ludiques, donc à prendre en considération. Pour reprendre les catégories du site web, nous pouvons identifier les mécaniques de simulation physique (« *physical play* ») et de réalisme subjectif et politique (« *visual accuracy* » et « *sexism, xenophobia* »), ainsi qu'une mécanique dramatique du jeu prédestiné (« *transparency and fateplay* »), et quelques mécaniques spécifiques que j'ai pu observer.

La mécanique de simulation physique de la fiction historique est au cœur de *Legion*. Le larp se passe principalement en extérieur, il est organisé en hiver et amène les joueur·euses à marcher et grimper sur des collines battues par les vents, tout en transportant du matériel lourd, et surtout à rester la majeure partie du temps en extérieur.

Le parcours lui-même n'est pas extrême, il serait probablement qualifié de « difficile » en tant que randonnée : dénivelés faibles, 25 kilomètres sur deux jours, jamais plus de 4 kilomètres entre deux étapes, pas d'effort d'orientation (pour la majorité des joueur·euses). Durant notre entretien, Vávrová indique que c'est même un exercice relativement aisé pour les Tchèques, qui sont « *more outdoorsy* », ce qui a d'ailleurs amené l'organisation à arrêter les sessions « *Relentless* » pour le public international. Suivre les recommandations du *Player handbook* sur son équipement et la façon de se comporter lors d'une marche dans le froid devrait réduire l'inconfort de manière consistante, même par -10°C. Ce qui peut permettre de faire passer la marche de difficile à extrême, ce n'est pas seulement le parcours, les conditions météorologiques, ou le matériel (tenues inhabituelles, fusils, civières, lampes à pétrole...). Mais aussi le facteur ludique qui s'ajoute à l'épreuve : c'est un larp sur des sujets sombres, avec des moments de jeu physiquement et émotionnellement difficiles. La rudesse physique du larp existe surtout au travers du contexte dans lequel la marche se passe : le peu de temps de sommeil, les moments d'activité forte comme les combats, l'effort de continuer à jouer son rôle dans une situation d'inconfort, qui plus est avec des rôles incitant à la politesse, et

l'incarnation des émotions du personnage qui se retrouve dans des situations particulièrement dramatiques... Le concept de « *bleed* » issu du larp souligne un phénomène de porosité à double sens entre les émotions du personnage et celles de la personne qui le joue. Cela implique des situations évidentes dans l'incarnation, par exemple de jouer la fatigue du personnage alors que c'est le joueur ou la joueuse qui est fatiguée, mais aussi des situations plus étonnantes comme le développement de sentiments amoureux envers une autre personne, après avoir joué la romance. L'existence de cette porosité amène à souligner l'importance de l'histoire qui est jouée, quand on parle de simulation physique, d'impact sur le corps. L'absence de café durant le jeu est également rude.

L'inconfort du jeu provoque également des problèmes très intéressants dans le jeu lui-même: la capacité différente à supporter l'inconfort et le stress exacerbe la situation et en combinaison avec la courtoisie des personnages et l'histoire du jeu est probablement la cause des *bleed* très courants après la session. Cela nous amène à un point important. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Sur le jeu de rôle de violence, *Legion* proposait la notion de « *circle of hate* », un cycle continu de violences psychologiques racistes, sexistes et interpersonnelles. Le dispositif a été conçu pour ça. Les personnages de *Legion* ont des groupes ethniques (tchèque, russe, slovaque), militaires (escouades), familiaux, politiques (pro-bolchevik, pro armée blanche) ou encore de valeurs (loyauté, honneur, etc.) qui s'opposent les uns aux autres, ainsi que des intrigues et des secrets qui les incitent à faire jaillir ces conflits et en créer de nouveaux. Le dispositif de jeu amène à la conduite de scènes dramatiques de conflits qui renforcent la tension et le stress. La simulation de la violence impliquant que des participant-es soient jeté-es au sol, souvent neigeux ou rocailleux, donne à ces conflits une réalité physique supplémentaire, bien que ça puisse aussi motiver à les éviter.

La simulation physique entre également dans la simulation historique qui, par ses libertés, vise davantage une authenticité ressentie qu'une récréation à l'identique. La difficulté de la survie historique des légionnaires dans le froid sibérien est représentée par l'itinérance du larp. Cela donne une authenticité à la fiction historique, à la fois dans les attentes et représentations que cela amène avant le jeu, une condition importante pour pouvoir participer, et dans le ressenti physique de la pression par les joueur-euses durant le jeu :

Très vite, nous avons également décidé que *Legion* se déroulerait en itinérance, au travers de plusieurs lieux, avec une demande physique et une difficulté plus importante que les autres jeux (accessible à un individu moyen, mais même si ce n'est pas un jeu pour tout le monde). Cela signifiait également plus de travail pour l'équipe de mise en œuvre et pour l'organisation du jeu

elle-même, mais nous ne regrettons pas cette décision - elle s'est avérée cruciale pour l'authenticité du jeu. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

L'authenticité de la fiction historique de la difficile marche sibérienne d'une légion est voulue également au niveau visuel, malgré quelques compromis logistique concernant le décor extérieur, comme le montre le texte du site web :

Legion: Une Histoire Sibérienne vise un assez haut niveau d'immersion visuelle : nous vous demandons de n'avoir aucun objet moderne (téléphone mobile, bouteilles en plastique) visibles durant le jeu. Cependant notre objectif n'est pas une reconstitution complètement historique ou une simulation militaire : les aspects historique et militaire sont un moyen, pas une fin en soi. Les costumes et les accessoires ne seront pas historiquement exactes. [...] il est possible que vous voyez des maisons modernes, ou que vous aperceviez des voitures, etc. Nous aurons aussi un ou deux photographes équipés qui vous accompagneront ; merci de les ignorer.⁵⁹ (site web Legion international, ma traduction)

Parmi les aspects marquants de cette mécanique d'authenticité visuelle, il y a le panorama. Des collines de forêts enneigées aux arbres droits et longs faisaient un décor majestueux pour un larp et un paysage naturel pour une marche. *Legion* promet donc un décor non pas réaliste mais réel, dans son aspect ordinaire de la neige plutôt blanche et à moitié fondue, de la boue pas trop profonde, et de ce que ça implique de concentration sur la marche à pied et de contemplation du paysage. La météo agit sur le panorama, au point que l'on souhaite et redoute le froid pour ce qu'il implique de neige. Chaque personnage costumé fait donc partie de ce décor, en harmonie avec l'esthétique globale, ce qui explique le prêt des uniformes. Les groupes d'officiers et de soldats de la légion, soldats prisonniers de guerre, infirmières, guides russes, et civil-es, sont clairement identifiables visuellement par leur style vestimentaire. Les soldats ennemis (bolcheviks ou tsaristes) sont identifiables par un brassard rouge ou blanc. Les armes à feu, pistolets pour les officiers, fusils pour les soldats, sont réalistes en apparence et en pratique : en bois et en métal, lourds, à charger avec des balles à blanc qui produisent un son important. Les sabres des officiers étaient en bois lors des premières sessions de *Legion*, et ont laissé place à des sabres en mousse expansée trop propres pour être totalement réalistes, mais qui le sont suffisamment.

⁵⁹ « *Legion: Siberian Story strives for a fairly high level of visual immersion: we will ask you not to have any modern objects (mobile phones, plastic bottles) visible during the game etc. However, our goal is not a full historical reenactment or military simulation: both history and the military feel are means to an end for us. Costumes and props will not be historically accurate. [...] it will be possible to see some modern houses, maybe glimpse cars, etc. We will also have one or two photographers with modern cameras going with the unit; please ignore them* ».



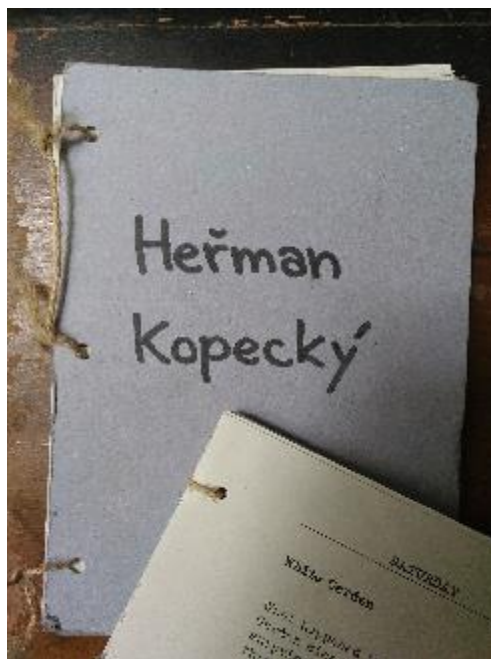
La mort prédestinée d'un personnage (JV)

Adressé à un public international, notamment de pays nordiques, le site web donne une précision sur le genre des personnages : « aucun des personnages n'est non-binaire (même si certains ne se conforment pas aux normes du genre) » (site web *Legion* international), ce qui signifie qu'ils sont tous des hommes ou femmes cisgenres. Pour les sessions internationales « standard », le dispositif permet de demander de jouer un personnage du genre différent du sien, mais un effort est requis. Les joueuses qui jouaient des hommes à ma session portaient des postiches réalistes et se maquillaient pour accentuer certains de leurs traits. Pour les sessions « *Relentless* », jouer hors de son expression de genre n'est pas permis, parce qu'elles « visent un haut niveau d'authenticité ». C'est également le cas pour les sessions tchèques, qui n'ont simplement pas ajouté cette possibilité au larp original.

Cela montre aussi une volonté de construire une impression d'authenticité dans la fiction historique au niveau du comportement et des mœurs. Si le contexte physique rude et la fiction amènent à un comportement réaliste ou réel de froid, de fatigue, de vigilance, et de lassitude, il a fallu intégrer de nombreux comportements lors des ateliers. Se comporter en femmes, en hommes, en militaires, avec les valeurs nationalistes, racistes et sexistes de l'époque, semble important à l'organisation pour que le dispositif d'authenticité fonctionne. Parmi les mécaniques de simulation visant l'authenticité, il est intéressant de noter que certains rôles ont eu droit à des ateliers spécifiques : les guides et les artificiers. Pour les premiers, il s'agissait d'apprendre à lire une carte partielle, pour les second à allumer un feu d'artifice.

J'ai pas du tout un sens de l'orientation légendaire, mais comme du coup j'osais un peu plus aller faire chier les PNJ pour comparer avec leur carte, on s'est moins paumées quand c'est moi qui l'ai fait. (Margot, entretien joueur·euses)

La mécanique de « jeu prédestiné » est une façon pour l'organisation de contrôler le cours de l'histoire pour s'assurer que certains secrets et conflits éclatent au bon moment. Il s'agit de donner à un·e joueur·euse une information ou une consigne dramatique à suivre impérativement à un moment donné. Dans *Legion*, à l'image des légionnaires tchécoslovaques, les joueur·euses ont des Journaux intimes qui leur donneront ces indications sans intervention de l'organisation. Il contient un rappel synthétique de l'histoire et des motivations du personnage, des informations supplémentaires dépendant du rôle (les officiers ont la durée de chaque étape), et surtout des pages scellées par des gommettes : une page par étape. À chaque étape de la marche, les joueur·euses doivent déchirer la gomme suivante, et lire la page correspondant à l'étape. Chacune de ces pages contient le nom de l'étape, des suggestions de jeu qui peuvent être considérées comme la suite de la fiche de personnage (« *I can not recognize this place. Where houses used to stand I can only see ruins and graves* », Journal de Sergey), des « ordres » à suivre absolument (« *Order: Olga game to me and asked me for help. I trust her completely and I will go with her* », Journal de Sergey), et finalement un chiffre indique le niveau de danger que court le personnage en allant au combat, à interpréter au *fair play*. Ces suggestions influencent l'incarnation du rôle, et ces consignes permettent de fluidifier la mise en place de situations dramatiques, voire d'en provoquer qui n'auraient pas eu lieu autrement.



Journaux intimes de Kopecký et Sergey (MF)

L'une des dernières préparations avant de prendre le bus est à mi-chemin entre l'atelier et la mécanique. Il s'agit d'écrire une ou plusieurs « dernières lettres » de son personnage. Elles sont écrites librement, ce qui amène la personne qui joue à s'interroger une dernière fois sur ce qui importe le plus à son personnage au début du larp. Elles doivent être confiées à un personnage proche du sien, pour qu'il les livre à titre posthume au personnage auquel elles sont adressées. Il est possible d'en écrire de nouvelles durant le larp. Ainsi, la mort d'un personnage a pour effet secondaire de générer une interaction entre deux personnages survivants qui lui étaient proches, et de livrer dans sa lettre des secrets ou des pensées qui n'auraient pas été résolues, ce qui contribue à nouveau à faciliter des situations dramatiques.

Dans sa fiche d'identité, parmi les mécaniques ludiques de *Legion* indiquées il y a « règles simples ». Cela représente des règles assez communes en larp pour représenter théâtralement un combat à mains nues entre deux personnes (se saisir au col pour s'accorder tacitement sur une chorégraphie et un niveau de physicalité), un combat à l'épée (un coup avec l'épée en mousse et vous êtes blessé-e, favoriser la beauté du combat à son efficacité), et un passage à tabac (la personne visée se met au sol et les autres l'entourent en cercle, l'insultent, et lui donnent des coups de pied au sol). Les règles de sécurité basiques sont également en vigueur.

La découverte progressive des étapes peut être comparée aux niveaux d'un jeu vidéo, ou aux salles d'un *escape game* : une architecture qui détermine quand certaines informations et certaines possibilités d'actions sont permises pour les personnes qui jouent. À chaque étape, des opportunités d'actions s'ouvrent : un espace physique (par exemple : une caisse de munition cachée derrière un arbre à la *Trading station*), des personnages non joueurs (un trappeur qui informe qu'il y a une caisse de munition dans cette zone), et les Journaux (une suggestion à explorer la zone).

Chaque personnage a un arc dramatique clairement défini et des intrigues sont préparées pour chaque personnage du jeu, ce qui à chaque arrêt donne des opportunités et aide les personnages de l'histoire à se développer. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Finalement, il existe de nombreuses mécaniques en arborescences de choix simples, comme pour la mort de mon personnage : un personnage non-joueur va demander à Petr s'il lui fait confiance. Si oui, Kopecký gagne le combat, sinon, il meurt. L'existence de cette mécanique m'a été révélée au détour d'une conversation avec la personne qui incarnait le personnage non-joueur, parce que j'ai posé la question. Cela m'a été confirmé en entretien avec Vávrová et avec les documents internes qui récapitulent le travail des guides : il y a des décisions de

chemins à prendre pour la personne qui dirige la légion, des duels comme celui de Kopecký et de nombreux dilemmes de loyauté (famille, légion, cause, serment, morale...).

1.6. Après-jeu : Générique, débriefing et *after party*

Le dispositif prend fin peu après le retour à la base en bus et silencieux. Il est constitué d'un épilogue, d'un atelier de débriefing, et d'un temps libre informel. Pour l'épilogue, les joueur·euses présentent leur personnage comme avant le départ en bus mais avec le recul d'avoir joué le larp. Puis un générique de fin en vidéo reprend les faits historiques : nombre de soldats de la Légion Tchèque, les conditions de leur épopée sibérienne dans la faim et le froid, le nombre de morts et le nombre qui a pu retourner chez soi, vers un pays nouveau pour lequel ils se sont battus mais qui leur était encore inconnu.

Margot : Un gros moment d'émotion que j'ai eue c'est quand ils passaient la petite vidéo qui... pour des trucs. Et en fait, t'avais un moment où t'avais 5 ou 6 phrases dessus, et c'était... « il y a tous ceux qui ont été laissés derrière » et là j'ai vraiment vu la gueule des gens qu'on a laissés quand on s'est barrés.

Victor : Et qui sont montés sans un bruit dans le bus...

Margot : Tous ceux qui se sont suicidés. Et là j'ai vu les mecs qui se sont suicidés. Tous ceux qui sont morts pour des trucs comme ça. Et là tous les exemples qu'ils ont donnés j'ai vu des exemples pendant le jeu. Et ça c'était très très fort parce que ça dépend des Runs tu vois, mais de trucs qui s'étaient passés pendant le jeu... Ça illustre... En fait, cette petite vidéo qui était un semi cours d'histoire documentaire genre « ohlala sur les 5000 légionnaires, certains se sont suicidés, certains sont partis en Amérique, machin ». Sauf qu'en fait, sur chacune de ces phrases, et c'est là le GN générateur d'empathie et de vécu émotionnel sur un truc qui est abstrait. Ben en fait j'ai vu les personnages, les histoires... Et ça c'était très très fort ce qu'on a... (entretien joueur·euses)

Des ateliers de débriefing sont organisés en groupes libres, animés par des orgas, pour raconter ses bons et mauvais souvenirs du larp, ce que l'on pense que notre personnage a appris, ce que l'on garde de lui ou d'elle et ce que l'on rejette. On nous incite à écrire sur le Journal, à la fin dans la partie vierge « *for the future to remember* ». Après les ateliers, on rend les costumes et matériels prêtés par l'organisation, on peut aller manger et boire dans la buvette associative installée en sous-sol.

Vávrová indique dans son entretien qu'elle avait fait en sorte que les sessions internationales de *Legion* soient irréprochables en matière de sécurité émotionnelle et pour ça, il fallait correspondre à des standards issus des traditions *Nordic larp*, à savoir de mettre en place des ateliers de débriefing. Elle confirme leur utilité pour le public des larp internationaux, plusieurs participant·es ayant eu des difficultés à la suite des premières sessions internationales sans

débriefing. Ces difficultés sont connues de la communauté internationale (Bowman, Torner, 2014) et prises en considération de plus en plus souvent.

1.7. Usage des réseaux sociaux autour de *Legion*

La communication entre joueur·euses que j'ai pu observer s'est faite principalement sur les réseaux sociaux dans des conversations Messenger ou sur le groupe Facebook dédié à la session créé par l'organisation. Il se nommait donc « *Legion Players group 27.02.-01.03.2020* » et à la suite du larp nous avons été invité·es à rejoindre « *Legion: Siberian Story - past players* »⁶⁰.

En amont du larp, il était relativement peu actif et la majorité des publications portaient sur la logistique du voyage (comment venir, proposition de guide touristique) ou sur l'équipement (choisir ses chaussures, ses montures de lunettes). Quelques-unes sont sociales, pour inciter chacun·e à se présenter, prendre contact avec d'autres joueur·euses, proposer implicitement un rassemblement (partager l'hôtel ou la date d'arrivée choisie), ou de l'humour référentiel posté par des participant·es qui ont déjà fait *Legion*. L'organisation publie de rares messages informatifs ou d'encouragement. En parallèle, le message privé groupé des francophones nous permet de faire connaissance, partager ses noms de personnage, partager des conseils similaires à ceux du groupe (logistique et équipement), voire demander des précisions sur certains points un peu flous de la communication de l'organisation, souvent sur des aspects pratiques plutôt que ludiques (ce qui est fourni, le genre d'accessoires à amener). C'est là que j'ai décidé de la paire de chaussures à acheter pour *Legion* et que plusieurs ont décidé de prendre un logement commun pour avant le larp et après le larp, pour qui restait un peu plus longtemps. La conversation en privé est plus conviviale bien qu'elle reste relativement peu active.

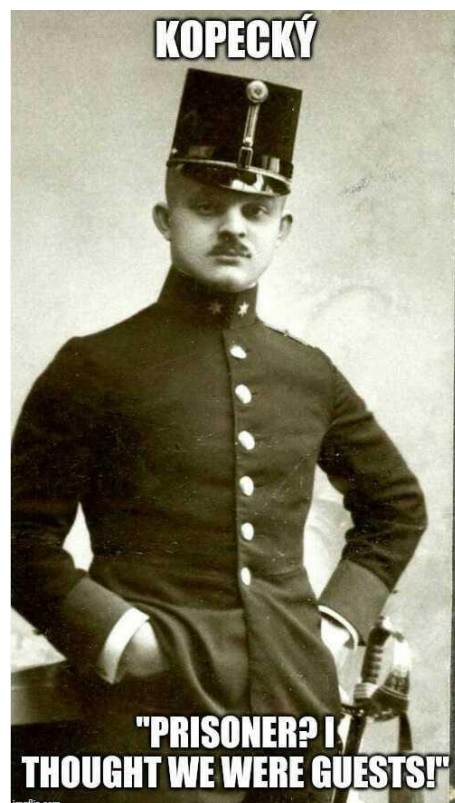
Plus près du larp, le groupe s'active un peu plus : prêts de dernière minute (gants, sac de couchage) et surtout proposition de rassemblement plus explicites, notamment la proposition de se rejoindre dans un restaurant le mercredi soir, un rendez-vous qui a finalement rassemblé une quinzaine de convives. Une publication propose de se présenter librement, la plupart des participant·es choisissant de donner le nom de leur personnage, leur profession, leurs attentes pour *Legion* et leur culture de larp. Sur la conversation Messenger, quelques inquiétudes sont partagées sur l'apprentissage des documents fournis, ou sur la difficulté de la marche : « Bien vu, j'avais même pas pensé à ça. Pour le coup je suis en mode Homer Simpson depuis bien un

⁶⁰ Ce groupe Facebook ne fait pas partie du corpus étudié. Notre travail se concentre sur la 26^e session de *Legion* et obtenir le consentement de tous les membres du groupe pour pouvoir l'observer paraît techniquement difficile en raison des systèmes de notification de Facebook.

an. » (Freudenthal, conversation Messenger). Des personnes avec un bagage en soute se proposent d’emmener des couteaux, puisqu’il faut en amener et que la sécurité des avions le confisquera dans un bagage à main, ou à prêter des accessoires pratiques comme des mouchoirs en tissu. La conversation permet de se retrouver avec Victor et Erwan à l’aéroport de Paris, puis avec Julien dans notre logement commun.

Au lendemain du larp, c’est le moment où le groupe s’active le plus. Les participant·es partagent des publications visant à continuer de débriefer (vos meilleurs moments, meilleures citations, mêmes sur vos histoires...), un nombre significatif de publications sont des liens vers des musiques qui évoquent le larp pour la personne qui le publie, et une nouvelle publication pour se présenter et faire davantage connaissance. Le groupe sert à célébrer le temps passé ensemble, à prendre plaisir à notre connivence par de l’humour référentiel ou qui ne pourrait être fait que dans le cadre du groupe, par exemple des blagues à caractère raciste qui, par leur présence dans le groupe suite au larp, sont comprises comme de l’humour noir, et situées dans un cadre historique plutôt que contemporain. La conversation Messenger est également amicale, on y partage plutôt les récits des difficultés suite au larp (maladie, bleus) ou pour rentrer chez soi.

You said we were leaving immediately! I said "imminently"



Exemples de mèmes parmi les cinq ayant reçu le plus de « J’aime »

Un mois plus tard, sur la conversation Messenger, alors que nous avons été happé·es par la crise sanitaire du COVID-19, l'e-mail de l'organisation disant qu'il y a un cas suspecté parmi les participant·es nous amène à reprendre des nouvelles. Puis c'est la diffusion des photos qui nous rassemble. Nous en profitons pour faire les comptes financiers, ayant fait des avances pour les logements ou pour éviter de retirer des couronnes tchèques. En mai, soit trois mois plus tard, quelques messages sont échangés pour envoyer juste une pensée : quelqu'un fait une randonnée qui lui a fait penser à *Legion*, quelqu'un d'autre a acheté la BD *Svoboda* (Futuropolis) et quelqu'un demande un avis au groupe sur un larp français.

1.8. Quelle table de mixage pour *Legion* ?

Quelle meilleure façon de clore cette partie « Descriptif du dispositif », donnant une nouvelle « illusion d'objectivité » par mon interprétation de la table de mixage de *Legion* en tant que participant joueur à la 26^e session.

a) Accès à l'information : Transparence ☉ ☉ ☉ ● ☉ Secret

Bien que l'on ait accès aux résumés de quelques personnages au moment de l'attribution des rôles, il y a une aura de mystère qui entoure leurs histoires personnelles. L'une des conditions pour mener ma recherche a été d'éviter au maximum de révéler des secrets du larp, à la fois dans les histoires personnelles et dans la forme générale que prend l'événement. Au début du larp, en tant que participant, ces secrets sont toutefois limités aux histoires et intrigues personnelles, puisque presque tout le monde a eu des ateliers similaires.

b) Mécaniques de jeu : Intrusives ☉ ☉ ☉ ☉ ● Discrètes

Legion vise une expérience de fort engagement dans la fiction historique au travers de la diégèse et l'intrigue. Pour cela, le larp utilise des mécaniques de simulation invisibles qui ne perturbent pas le cours du larp et qui ressemblent suffisamment à l'action qu'elles représentent. Si ouvrir son Journal intime avant chaque étape est un peu artificiel, c'est toutefois intégré dans la routine militaire des pauses régulières. Margot, ayant été guide, aura peut-être une vision différente de cette caractéristique.

c) Environnement : Illusion à 360° ☉ ● ☉ ☉ ☉ Indépendant du matériel

L'expérience de *Legion* est fondamentalement liée à son parcours de marche, qui est choisi pour l'environnement visuel qu'il offre. La présence de routes, villages habités et de personnes non-participantes crée des frictions entre l'environnement perçu et celui fictionnel de la Sibérie en cours de révolution bolchevik. Les incohérences entre la décoration de certaines étapes avec la manière dont elles sont décrites dans les Journaux ajoutent une friction supplémentaire.

d) Création de personnage : Organisation ● ◎ ◎ ◎ ◎ Joueur·euses

L'organisation a créé les personnages avec leur histoire, leurs objectifs, la nature de leurs relations avec les autres. Un grand soin a été apporté à ne pas leur attribuer de personnalité, ce qui permet une interprétation de la part des joueur·euses, qui contribuent à créer le personnage, mais dans la marge relativement étroite qui leur est offerte. Durant l'incarnation du rôle, les joueur·euses vont lui apporter leur propre couleur, ce qui n'est pas vraiment de la création d'un rôle, plutôt de l'improvisation encadrée. Le caractère interpersonnel de cette improvisation au sein d'un groupe amène également une complexité dans l'évolution du personnage, tout en étant toujours guidé et encadré par son Journal.

e) Création de l'univers fictionnel : Organisation ● ◎ ◎ ◎ ◎ Joueur·euses

La diégèse et les intrigues sont une interprétation et simplification historique entièrement créés par l'organisation. Tout comme pour le rôle du personnage, il y a une marge d'interprétation et d'improvisation, dans un cadre qui est renforcé en cours du jeu par les interactions avec les personnages non-joueur·euses. Il y a toutefois une part d'inertie qui peut amener certains aspects de l'univers à être particulièrement utilisés ou délaissés, en fonction des dynamiques du groupe.

f) Influence de l'organisation durant le jeu : Active ◎ ◎ ● ◎ ◎ Passive

Une fois en marche, le groupe est presque en autonomie, accompagné de Guides qui n'interviendront qu'en cas de danger. Seuls les historiques personnels et les Journaux, déjà fournis, influencent les conversations et la résolution des conflits. Cependant, les étapes de la marche sont principalement constituées d'un groupe de personnages non-joueur·euses qui donnera des informations, proposera des actions à effectuer, ou se battra contre la légion. Ainsi le jeu est sur des rails, cadré par des éléments donnés en amont, mais aussi par la présence de personnages non-joueurs à chaque étape.

g) Loyauté au monde réel : Plausible ● ◎ ◎ ◎ ◎ Jouable

Tout comme la scénographie cherche une illusion à 360°, les mécaniques de simulation cherchent à s'approcher le plus possible d'un réalisme historique. Tout est justifié par la mise en situation historique, avec des simplifications mais peu d'anachronismes ou de torsions de la réalité.

h) Pression sur les joueur·euses : Hardcore ◎ ● ◎ ◎ ◎ Simulée

Si un·e participant·e d'une tradition de larps exclusivement en intérieur pourra trouver celui-ci « *hardcore* » dans sa forme et dans son intensité, ma propre culture ludique, comme celle de Margot (ci-dessous) m'a déjà amené à jouer dans un inconfort relatif. L'intention de ce larp est d'être « *hardcore* », à n'en pas douter, mais l'intensité de la pression physique m'amène à ne pas mettre cet aspect au maximum. Le lieu chaud pour dormir le vendredi soir, et la possibilité de retourner à la base pour sécher, bien qu'elle ne soit pas encouragée, permet de mitiger l'inconfort plutôt que de le subir avec le plaisir d'un sport extrême.

i) Motivation des joueur·euses : Victoire ◎ ◎ ◎ ◎ ● Exploration

Legion peut être qualifié d'un larp particulièrement narratif. Ce qui compte le plus est le récit collectif et intercréatif qui sera produit et vécu par les joueur·euses. Les objectifs donnés pour le personnage, ainsi que les suggestions et ordres du Journal ont comme vocation de créer des dynamiques d'entraide ou de haine qui créent davantage de situations dramatiques. Comme nous l'avons vu, certains de ces éléments sont toutefois ignorés pour des raisons logistiques, mais pas pour obtenir un succès ou réussir une action difficile. Il est possible que cette caractéristique varie, par exemple pour quelqu'un qui joue le larp une seconde fois.

j) Le masque du personnage : Différentiation ◎ ● ◎ ◎ ◎ Rapprochement

Alors qu'un public tchèque pourrait peut-être sentir une proximité avec leurs personnages, cela n'a pas été mon cas puisque j'ignorais tout de l'histoire et de la culture tchèque. Les personnages sont décrits en sept pages avec leur propre personnalité et dilemmes qui peuvent rappeler des situations très humaines : amitié, honneur, idéaux... Dans la source historique de ce larp, il y a également un lien d'héritage avec le présent, qui confronte à la réalité que des personnes ont vécu ce que l'on a joué.

k) Communication : Verbale ☉ ☉ ● ☉ ☉ Physique

Cette caractéristique est relativement peu pertinente pour *Legion*. Si lors des ateliers, on apprend à rester silencieux·ses, et parfois la marche empêche de discuter, il n'y a pas de différence particulièrement notable avec un comportement en temps normal.

l) Représentation des thématiques : Histoires ☉ ● ☉ ☉ ☉ Actions

Le sujet de *Legion* est « *war, homeland, heroism, and people in a time of crisis* » (site web international). Le récit étant sur des rails, c'est l'histoire que l'organisation a prévu et qu'elle cadre durant le larp qui prédomine pour faire vivre ces thématiques. Cependant, l'incarnation forte qu'amène *Legion* au travers de la marche, bien que tout le monde marche sans s'arrêter, me semble une action qui a une signification forte et symbolique qui illustre ces thématiques. Il me paraît simplifier *Legion* que de mettre le curseur au maximum sur les aspects narratifs.

Finalement, la sécurité émotionnelle est présentée comme importante dans la communication de *Legion*, en particulier pour les sessions internationales qui bénéficient d'informations explicites supplémentaires sur le larp. Ces informations ont permis aux joueur·euses de se préparer et de réfléchir à leurs limites, ce qui semble avoir réussi puisque durant le jeu plusieurs ont demandé à passer par la base.

2. Un larp international en République Tchèque

2.1. Les associations tchèques des larps internationaux

Selon le site LarповаDatabase, l'association Rolling qui organise *Legion* est celle qui aurait conçu le plus de larps différents. Les quatre co-directeur·trices sont crédité·es dans la conception de *Legion*, ce qui indique une certaine importance qu'a pu représenter ce larp au sein de l'association. Wagner, le directeur général, est doctorant en histoire à l'université Charles de Prague. Sur les 23 larps référencés pour Rolling, il n'y en a que 4 pour lesquels Wagner, le directeur général actuel, n'est pas crédité, ce qui peut indiquer l'importance également informelle de sa place dans l'association.

Rolling, une association pour le développement de jeux éducatifs expérientiels, a été fondée en novembre 2013. Depuis, nous créons et promouvons des jeux de rôle, le plus souvent appelés larp (de *live action role playing game*). Nous organisons également des jeux éducatifs dans les écoles et essayons de soutenir d'autres auteurs et groupes, par exemple en prêtant notre matériel ou en en faisant la promotion sur les réseaux sociaux. (site web Rolling, ma traduction)

La place de l'éducation dans la définition de l'association est importante, elle se décrit même ailleurs comme « association pour le développement du jeu de rôle et de jeux éducatifs » (site web Legion international, ma traduction). Les larps internationaux organisés, *Legion* et *De La Bête*, proposent un univers historique, bien qu'il ne soit nulle part fait mention d'intentions éducatives, seulement d'intérêt potentiel pour la période historique.

Legion n'est pas le premier larp international tchèque. Il semble que cet honneur revient à *Skoro Rassvet*, dont la version internationale, traduite par Vávrovà a été organisée au Danemark en février 2015. Il a été suivi de près par *Hell on Wheels* en mai 2015, dont la première session a fait scandale dans la communauté internationale par son utilisation de *blackfaces*⁶¹ pour incarner des personnages noirs, mais qui s'est ensuite rattrapée en indiquant les personnages noirs par des foulards de couleur (Holkar, 2016). Ces deux larps portent sur une période historique. Parmi les auteur·trices de ces deux larps, on retrouve des signataires du *Content larp manifesto*, ce qui permet de penser que bien qu'adaptés pour un public international, ceux-ci restent des exemples de larps typiquement tchèques. Techniquement, le premier larp conçu par l'association Rolling comme international a été *De La Bête*, qui s'inspire davantage de la littérature française que de faits historiques, conçu en 2015 bien qu'il n'ait pu être joué qu'en 2017 faute de participants. La version internationale de *Legion*, démarrée en 2016 a donc été le second larp international de Rolling.

2.2. La conception puis l'internationalisation de *Legion*

L'origine de *Legion* est difficile à trouver. Wagner indique dans une interview récente pour l'université Charles de Prague où il étudiait en histoire, que le larp a commencé dans une perspective universitaire, pour un mémoire de master (Velinger, 2019). Toutefois, il indique lors de notre entretien que la réalité est plus simple que cela : en 2013 un petit groupe de six membres de *Rolling* se sont rassemblés, après avoir écrit *De La Bête*, pour chercher un sujet qui conviendrait à un *content larp*, qui jouerait beaucoup plus sur la fatigue physique et qui aurait plus de succès que leur premier larp. Wagner revient sur ce choix en entretien :

OK, le centenaire de la Première Guerre mondiale va arriver, et il y a cette partie très intéressante de l'histoire tchèque qui est rarement abordée depuis 30 ans. Bien sûr, avec le

⁶¹ Pratique pour des personnes à la couleur de peau claire de se noircir le visage pour ressembler à une personne noire. Cette pratique de considérer l'identité de personne noire comme un déguisement acceptable peut être considérée comme raciste, d'autant plus qu'elle est historiquement et actuellement utilisée dans des performances caricaturales racistes.

centenaire, de nombreuses activités et médias se sont intéressés aux légionnaires et c'est redevenu à la mode, curieusement.⁶² (Wagner, entretien concepteur·trices, ma traduction)

Il ajoute que le centenaire de la Première Guerre mondiale était une bonne occasion de relater l'implication de la légion tchécoslovaque dans les événements internationaux. Cela semblait un sujet intéressant, d'autant plus que l'histoire aurait été gardée sous silence par le régime communiste de la République Socialiste Tchécoslovaque (1945-1992).

Wagner était déjà impliqué dans la création de jeux pédagogiques qui sont toujours utilisés aujourd'hui et il n'était pas le seul historien dans le groupe, ce qui a fortement influencé la conception du larp. Selon son interview, il y avait une volonté que les actions, et pas seulement l'histoire du larp, représentent les dilemmes et les réflexions de l'époque. Celles-ci étaient notamment politiques, puisque les légions tchécoslovaques de Russie étaient constituées d'une grande diversité d'individus d'origine tchèque ou slovaque dont les opinions sur leur pays en construction étaient variées. L'intérêt de *Legion*, dit-il dans l'interview, est de faire prendre du recul sur l'histoire de la création de l'actuelle République Tchèque : prendre en considération les questions d'alors pour mieux comprendre celles d'aujourd'hui.

Un article de Wagner, « *Confrontation of national historical memory and role* » (2017), porte justement sur l'influence que peut avoir *Legion* sur la perception de l'histoire par des participant·es Tchèques, qu'il observe au travers d'un questionnaire : selon lui, il y a pour de nombreux Tchèques une difficulté voire une impossibilité à jouer sur la cause bolshevik, que ce soit en la favorisant ou en la promouvant en jeu, de crainte que l'on interprète cela comme les opinions réelles de la personne qui joue. Wagner est aujourd'hui conseiller politique auprès de deux député·es du Parti Pirate tchèque, ce qui peut témoigner d'une perspective politique dans le traitement des thématiques politiques de *Legion*, que l'on retrouve aussi dans ses jeux ludoéducatifs animés en école primaire sous forme d'ateliers avec des ingrédients de larp. Sa position sur l'utilisation du jeu en pédagogie semble être celle d'une modalité à explorer, ni intrinsèquement éducative, ni une ruse pour faire apprendre, mais porteuse de possibilités :

At the same time it can be used for training or for empathy, communication, negotiation and teamwork exercises. But there I am sure there are other forms that are perhaps more useful –

⁶² « OK, the centenary of the first World War is coming up, and there is this really interesting part of the czech history that is not really talked about in the last 30 year. Of course, with the centenary, many activities and media were interested in the legionnaires, so suddenly it came back in fashion somehow ».

games without roles for example – that are better for team building. (Interview de Wagner par Charles University)

Legion a évolué au fil des sessions. L'écriture des personnages a été affinée après les retours des joueur·euses des premières sessions mais le changement le plus important est celui du terrain de jeu, puisque *Legion* n'a pas toujours eu lieu au même endroit. Ainsi, les paysages vus sur les photos ou le trailer des premières sessions et les paysages que j'ai admirés sont différents : il y a notamment une petite église en ruines qui ne fait plus partie du larp depuis 2017. Ces changements, dans un larp fondé sur l'itinérance et la découverte de nouveaux espaces de jeu, semblent majeurs, ce que Vávrovà confirme en regrettant le terrain de 2015-2017 dont les panorama (« *sights* ») étaient plus beaux que dans le terrain actuel.

La réception du larp semble avoir été très positive localement, à en croire LarpovaDatabase où il compte 214 évaluations pour une moyenne de 9.5/10, et 77 commentaires.

2.3. Internationalisation de *Legion*

Lorsque nous avons présenté *Legion* comme notre premier événement international en 2016, nous nous demandions un peu si un jeu sur les héros tchécoslovaques plaira aux joueurs internationaux, dont la plupart n'avaient aucune idée de l'histoire de Masaryk, ni des légions. Eh bien, il s'est avéré que c'était le cas. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Nous pouvons dire que des dizaines de personnes en dehors de la République tchèque savent déjà qui était Masaryk et peuvent chanter *Ach Synku, Synku*. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Courant 2015, le travail de traduction dirigé par Vávrovà a commencé, en même temps que la création du site web international avec plus de détails que celui en tchèque. Celle-ci, interprète traductrice professionnelle Tchèque-Anglais, est payée pour cette traduction à un tarif moindre que celui qu'elle pratique habituellement. Elle passe près de 6 mois à traduire les 600 à 700 pages de texte, avec une fidélité au style d'écriture qui est d'une grande importance dans les content larps. Encore aujourd'hui, la traduction justifie en partie le tarif des sessions internationales, de 250 € au lieu des 100 € des sessions tchèques, selon Vávrovà. Elle complète en indiquant que ce coût reflète des frais liés à des aménagements spécifiques aux sessions internationales (restrictions alimentaires, retours à la base en voiture, etc.).

L'organisation, poussée par Vávrovà, a la volonté de rendre *Legion* accessible à un public international dont les propres pratiques de larp seraient différentes. Il s'agit pour elle de montrer à la communauté internationale un larp purement issu de traditions tchèques, notamment les *content larps*, et peu influencé par le *Nordic Larp*. La globalisation du *Nordic Larp* comme

référence internationale et son influence aux États-Unis ou au Royaume Uni amène, selon elle, à une certaine hégémonie dans la perception de la qualité d'un larp, au détriment de nombreuses autres traditions existantes. De plus, elle craint qu'il y ait eu un regard méprisant sur les larps parce qu'ils sont slaves, ce qui peut venir de l'incident raciste de *Hells on Wheels*, mais qu'elle tient peut-être également de son parcours professionnel international. À cette fin, elle défend l'idée que les sessions internationales de *Legion* doivent se montrer plus progressistes en laissant la possibilité aux femmes cisgenres et personnes non-binaires d'incarner des rôles d'hommes, en intégrant des mécaniques de sécurité émotionnelle plus importantes et surtout en étant beaucoup plus explicites sur comment participer au larp. Sur le site web, la partie qui décrit le jeu dans la version tchèque comporte deux parties pour décrire le jeu, tandis que le site international en comporte neuf, avec quatre fois plus de texte. Il propose aussi de prendre contact avec l'organisation pour s'assurer de bien comprendre comment se joue *Legion* :

We are aware that there can be many differences between larp cultures and traditions in Europe. In the following tabs we will try to describe the playing style of our game to bring everyone on the same page. (site web Legion international)

Ces parties supplémentaires consistent en une description explicite des objectifs esthétiques d'authenticité de *Legion*, du degré de physicalité et donc d'inaccessibilité du jeu, de la mécanique de jeu prédestiné impliquant du secret (ce qui peut représenter une surprise pour des participant·es venant de traditions de transparence, où toutes les informations sont disponibles), ainsi que de la sécurité émotionnelle (sujets abordés, présence d'organisateur·trices à qui parler durant la phase En-Jeu). La mécanique de jeu prédestiné est présentée en utilisant le terme « *fateplay* » qui vient des théories nordiques (Fatland, 1998), bien que la technique semble couramment utilisée dans les larps tchèques, dans une version locale spécifique. L'un des éléments les plus développés porte sur les attentes physiques du larp, l'organisation ayant constaté que le public international qui vient à *Legion* n'est souvent pas vraiment prêt à la marche dans les conditions de froid, de neige et d'humidité sur les terrains forestiers et rocailleux de la Tchéquie.

L'organisation, qui avait déjà adapté son dispositif au public international en matière de logistique (transport sur le lieu du jeu, prêt de matériel de couchage, choix d'organisateur·trices bilingues), a ainsi adapté également sa communication. Ces précisions sont apparemment nécessaires pour le public international, qui aurait apporté des problématiques nouvelles face aux mécaniques de *Legion* : « certains joueurs avaient peur de faire quoi que ce soit en dehors de ce qui était écrit dans le Journal, de peur de gâcher le jeu » (Rapport d'activité Rolling 2018,

ma traduction). Ces adaptations ont également porté sur le contenu historique de *Legion*, puisque le public international n'avait pas la culture générale tchèque qui permettait de plus facilement se mettre dans l'histoire. Les documents que j'ai reçus ont été, pour certains, conçus pour que le public international puisse acquérir cette culture.

There are plenty of tragedies as well, which have taught the nation important lessons. That means that a historical introduction to the game for non-Czechs cannot start with the political and cultural events that took place only shortly before the game. (documents du jeu, *Being Czech, Czechoslovak, Slovak*)

Le générique de fin de jeu a été conçu également dans cette perspective. Celui-ci replace ce qu'il s'est passé durant le larp dans un contexte historique qui est déjà connu par le public tchèque, mais inconnu par le public international.

Un documentaire spécial sur l'histoire tchèque a été créé pour la session internationale, qui a finalement commencé à être utilisé également pour les sessions tchèques. (Rapport d'activité Rolling 2018, ma traduction)

Le dispositif dans son ensemble évolue en fonction des problématiques rencontrées. L'un des objectifs des organisateur·trices qui le suivent depuis le début, comme Wagner et Vávrovà, est également de le rendre organisable par d'autres, comme ça a été le cas de la session à laquelle j'ai participé.

Bien que ça ne soit pas directement corrélé à *Legion*, une étape supplémentaire d'internationalisation aurait pu être franchie en 2017, avec la campagne de financement participatif du jeu vidéo *Legion 1917: Rise of the bolsheviks* (Sornyak Arts, 2017) par un petit studio indépendant dont Wagner fait partie. Ce jeu de stratégie et de survie en itinérance avec une forte composante narrative aurait ainsi été un prequel de *Legion* s'il avait réussi à obtenir un financement. Point notable, sa présentation souligne l'authenticité historique visuelle et narrative, et aurait comporté une « encyclopédie » avec de la lecture au sujet des événements historiques qu'il relate.

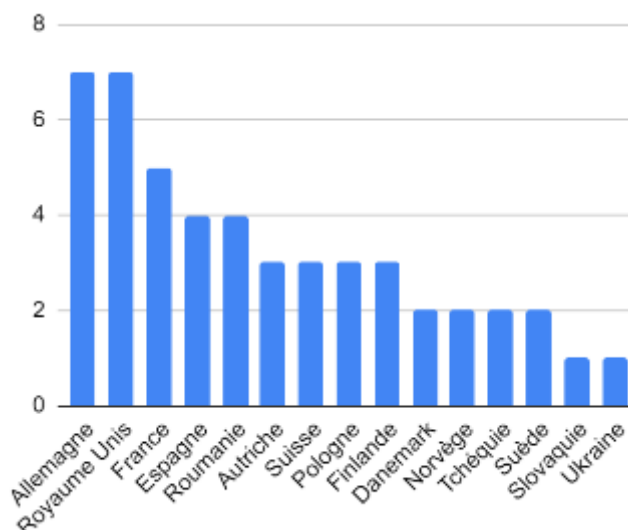
Chapitre 4 : Participant·es de *Legion* et leurs attentes

1. Qui participe à *Legion* et pourquoi ?

1.1. Profil général des joueur·euses de ma session

Lors de ma session, d'après les données récoltées sur le groupe Facebook privé, complétées par mes propres observations, je peux brosser un portrait général du groupe de 54 joueur·euses dont j'ai fait partie.

Sur 51 joueur·euses dont j'ai pu lire ou supposer l'âge, la grande majorité (82%) avait moins de 35 ans, une poignée (14%) avait entre 35 et 45 ans et une petite minorité (4%) avait entre 45 et 55 ans, ce qui confirme la tranche d'âge majoritaire de 25-35 ans selon Vávrová. Dans l'interview donné à son université, Wagner indiquait qu'il n'y avait pas d'âge moyen parmi les participant·es, qui avaient entre 18 à 69 ans. Sur 53 joueur·euses dont j'ai pu lire ou supposer le genre, les joueurs étaient légèrement plus nombreux (76%) que les joueuses (18%), et il y avait une petite minorité (5%) de personnes non-binaires. Trois femmes cisgenres ont joué des rôles masculins et aucun homme cisgenre n'a joué de rôle féminin. Sur les 36 personnes ayant indiqué leur profession, la moitié (51%) est de professions intellectuelles supérieures et un tiers (29%) est de professions intermédiaires, ce qui n'est pas étonnant avec le prix d'entrée du larp et les dépenses de voyage. Un quart (25%) étaient ingénieurs, majoritairement en informatique. Il y avait également une représentation moindre (11-14%) d'enseignant·es, de chercheur·euses, de métiers liés au jeu, ainsi que de la santé. Sur les 49 joueur·euses qui ont indiqué leur pays d'origine, il y a 15 pays d'Europe représentés sur les 40 qui ont participé à *Legion* depuis le début des sessions internationales selon Vávrová. S'il y a des groupes de personnes qui se sont inscrites ensemble, ils restent de taille modeste (les Roumain·es sont venu·es à quatre, des Allemand·es à trois, un couple du Royaume Uni...) :

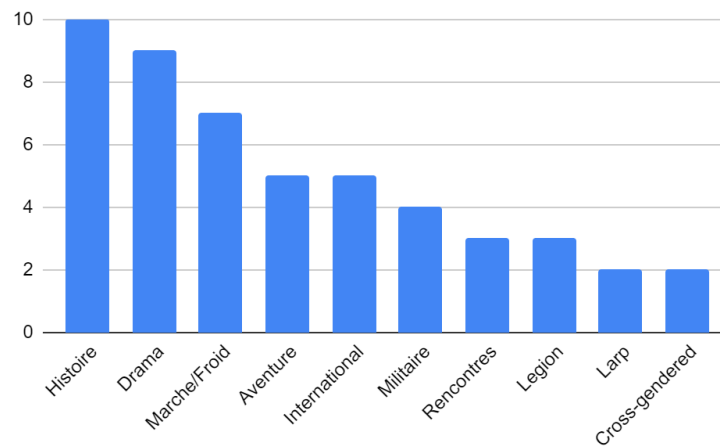


Répartition par pays de 49 joueur·euses de ma session de *Legion*

C'était le tout premier larp pour une partie partie (17%) du groupe. Les autres, ayant déjà participé à des larps, avaient 10 ans d'expérience en moyenne, et plus de la moitié (59%) avaient déjà fait des larps internationaux, ce qui contribue même à leur motivation à participer. Un quart (26%) participaient pour la deuxième ou troisième fois à *Legion*. Parmi les joueur·euses qui ont indiqué d'autres loisirs, un nombre important (11) ont indiqué être passionné·es de reconstitution historique, principalement Première Guerre Mondiale, médiévale, ou les deux ; quelques autres (7) ont indiqué des pratiques de jeu de rôle sur table, et une minorité (3) a indiqué un intérêt particulier pour l'univers de *Warhammer 40 000*. Lors des présentations, l'enthousiasme de participer était évoqué à travers la thématique historique, de vivre une histoire dramatique ou d'aventure, dans un contexte militaire, et en itinérance dans le froid. La présence de reconstituteur·trices et passionné·es d'histoire militaire était moins importante sur les sept premières sessions internationales, selon Vávrová, mais le compte-rendu vidéo sur YouTube de la chaîne *Lindybeige* les a attiré en nombre sur les deux sessions internationales de 2020.

Tout le groupe n'a pas déclaré ses motivations, mais il y a des idées récurrentes qui se retrouvent dans les commentaires d'avant jeu. Bien qu'elles se soient probablement influencées entre elles, ces idées se retrouvent dans le thème et l'esthétique globale du larp tel qu'il est présenté. L'intérêt pour l'histoire et la thématique militaire se retrouve souvent chez les reconstituteur·trices, qui l'ont précisé en même temps que leur type de reconstitution, mais pas seulement. La présence du thème de l'endurance (« Marche / Froid ») est compréhensible avec la présentation du larp, tout comme les thèmes plus génériques « Aventure » et larp

« International ». La présentation du larp, ou la lecture des fiches de personnage, amène également une présence forte du terme « *drama* » dans son sens amusant moderne (comme dans « *drama queen* »), de vivre des scènes dramatiques, conflictuelles et exagérées, donc intenses.



Récurrance de thématiques dans les motivations des joueur·euses

1.2. Nos parcours et motivations d'inscription

Margot, Victor et moi correspondons aux grands traits de ce portrait global : entre 30 et 35 ans, ayant environ dix ans d'expérience en larps, ayant déjà fait des larps internationaux, et s'étant inscrits à *Legion* seul·es. Elle est enseignante, lui est employé, ce qui est moins commun parmi les joueur·euses, mais il fait de la reconstitution historique médiévale, ce qui le rapproche de certain·es.

Bien que nos profils correspondent globalement à ceux des autres joueur·euses et qu'il soit attendu une « quasi reconstitution historique » (Margot, entretien joueur·euses), nous avons été étonné·es de la présence du public attiré par la reconstitution militaire. Si j'ai pu noter 11 passionné·es de reconstitutions et 4 mentions d'un intérêt pour la thématique « militaire », il y a également 6 personnes qui sont des policiers, civils travaillant pour l'armée ou ayant mentionné avoir fait leur service militaire. Margot m'a fait part avant l'événement de son impression d'une recrudescence de personnes liées à la thématique militaire. Durant l'événement, j'ai cherché à confirmer ou infirmer cette impression sans succès. La teneur de l'échange à ce sujet lors de l'entretien m'a désarçonné et j'ai discuté cette impression :

Margot : Non, mais c'était aussi son premier GN celui-là. Il y avait un certain nombre de premiers joueurs. Il y avait des tarés de militaire...

Michael : Est-ce que tu as parlé à des « tarés de militaire » ? Parce que j'ai parlé avec des militaires ou des policiers... Euh... Mais ils m'ont pas servi d'argument « expérience militariste »...

Margot : Non non. Moi non plus mais tu sais qu'ils ont été attirés là par ça, quand même.

Victor : C'est ça.

Michael : Voilà. Moi en tout cas, je ne l'ai pas constaté dans nos discussions.

Margot : Au moins par ses réseaux, ou tu vois ce que je veux dire ? C'est pas forcément cette raison qui les a fait venir.

Michael : Franchement, j'ai essayé de les interroger, je vais continuer, et... je pense que... il y a une manière de dire... qui n'est pas « ils ont été attirés là par ça », à mon avis. Mais je ne suis pas certain, c'est vraiment quelque chose que j'explore.

Victor : C'est un cadre, qu'ils cherchent. Et là le cadre de l'armée est juste parfait pour un ancien militaire, il est juste projeté dans quelque chose qu'il a déjà vécu. Donc pour lui, c'est une expérience semi-nouvelle. Il a déjà été dans l'armée, il sait ce que c'est la discipline, là il a juste le rôle de quelqu'un qui est en 1917. 1918. Et on lui donne certains des codes qu'il a déjà.

Ce sentiment que certain·es participant·es aient rejoint *Legion* avec une posture de reconstitution historique plutôt que de jeu de rôle a perturbé Margot. Cela a aussi été remarqué par Vávrová, en particulier suite à la vidéo de *LindyBeige*.

Nos trois parcours d'inscription et motivations sont proches. Margot a repéré *Legion* depuis le lancement des sessions internationales en 2016, sans pouvoir y participer puisque les dates concordent rarement avec les vacances scolaires. Dans nos milieux associatifs liés au larp, nous connaissons de nombreuses personnes qui ont déjà « fait » *Legion*, qui « sont légionnaires » et qui ont déjà affiché une photo de profil *Facebook* en costume. Notre première rencontre avec *Legion* est une confrontation avec son esthétique globale au travers d'échanges sociaux de photos des sessions précédentes. C'est une promesse visuelle d'authenticité, qui passe par des costumes, un paysage naturel enneigé et la promesse d'une épreuve physique, tout en jouant le rôle de soldat·es loin de leur patrie.

Victor : En fait c'est de fil en aiguille, c'est « ”tiens, t'as vu ce GN-là, mais c'est des grands malades mentaux » », « “ah non non, mais moi j'ai encore mieux sous le bras, regarde” ». Et on m'a montré *Legion*. Je fais “mais c'est pas possible... Légion mais c'est pas un GN...”, “Si si c'est un GN que, tu verras, si tu le fais c'est vraiment une expérience à vivre”. [...]

Michael : On t'a montré quoi... ?

Victor : Les photos. Les photos et on m'a aussi raconté... l'expérience. C'est euh... C'est des termes très crus, “c'est... violent, c'est dur, c'est... tu vas en chier”. Voilà. C'est... On te prépare déjà psychologiquement, en même temps tu te dis... “Nan, c'est pas si terrible que ça...” (rires partagés) “j'ai déjà fait des GN... j'ai déjà porté une armure de 15 kilos sur un champ de bataille et j'en suis pas mort”. (entretien joueur·euses)



Type de photos partagées sur les réseaux sociaux & première photo du diaporama du site web Legion international

La surprise provoquée par cette esthétique globale peut s'expliquer par la nouveauté d'un larp itinérant et « *hardcore* », qui met la pression sur les joueur·euses. Le bouche à oreille qui amène à présenter ce larp contribue à valider qu'il s'agit bien d'un jeu, d'un jeu de rôle, et qu'il mérite d'être vécu. On peut supposer que Margot et Victor ont comme moi regardé la partie informations pratiques du site web pour vérifier rapidement que le prix et la date leur étaient accessibles. Cela implique que les détails de l'histoire fictionnelle passent au second plan, bien que les images donnent une idée générale de l'époque. Comme le reste du groupe, l'aspect physiquement difficile du larp est l'un des éléments qui les séduisent le plus : « Parce que t'en as peu en France. En tout cas pas énormément des GN Hardcore, enfin comment dire dans la palette... T'as *BCB*, *Canal Historique*, c'est au mois de février, j'ai toujours cru que ces gens-là étaient fous mais maintenant je me dis... » (Victor, entretien joueur·euses). Il y a un aller-retour entre le rejet d'un jeu qui pourrait consister en une épreuve d'endurance, telle qu'elle est décrite sur le site et en bouche à oreille, et l'envie de se tester à l'aune de cette épreuve, tout en étant rassuré·es par le fait que c'est qualifié de jeu, que ce sera avec un certain nombre d'autres larpers non entraîné·es, et que d'autres l'ont déjà vécu.

Et donc il y a des super belles photos comme ce qu'on a vu, quoi. Et [...] j'avais juste lu : c'est une armée bloquée quelque part qui sont coupés du reste de leur armée, tu vois, j'avais pas du tout lu le côté historique avec l'histoire de la Légion Tchèque qui était intéressante. "Et vous allez jouer 2 jours à faire de la marche dans la neige et essayer de rejoindre vos compagnons / camarades et c'est la merde, il y a de l'action et tout..." J'ai vu ça, j'ai fait, putain, déjà j'ai trop envie de faire du GN international, et celui-là il a l'air bien Hardcore comme j'aime et donc j'ai fait un statut Facebook en disant... en partageant la publication sur la page de Rolling en disant "putain c'est trop ouf, il y a pas des gens qui veulent venir ?". Je fais un gros bide. Parce que j'ai 3 commentaires de merde de personnes, ça intéresse personne et voilà. Je me dis "j'en ai rien à carrer" (Margot, entretien joueur·euses)

Les images et le texte promettent des intrigues très « *drama* ». C'est confirmé lorsque l'on reçoit les fiches de personnages dont les intrigues comportent des émotions d'amour, d'amitié, de loyauté, et donc de cœurs brisés, de trahisons, de dilemmes. Une personne ayant déjà participé à des larps a appris à les identifier, à imaginer plus ou moins la charge cognitive que cela représente de maintenir la posture de jeu de rôle dans ces conditions. L'idée de se mettre en posture de *jouer* dans les conditions perçues pour *Legion*, semble être interprétée comme extrême. La recherche d'une épreuve extrême ou intense, une expérience qui ne soit pas « fun » est cependant commune dans les larps. Montola (2010) compare ces expériences négatives, vécues comme positives, aux sports extrêmes ou aux films dramatiques comme *La Liste de Schindler*.

Les images comportent l'autre ingrédient majeur d'attractivité du larp, le panorama et sa météo. Le paysage réel, vaste, et changeant au fil de l'itinérance est un atout puisqu'il existe peu de larps de ce genre, notamment parce que cela nécessite une organisation complexe. Margot ramène cet élément à la promesse d'authenticité visuelle vis-à-vis de la situation de fiction historique, qui implique également le prêt des costumes :

Moi je sais pourquoi [j'ai eu envie de faire *Legion*], c'était un GN itinérant, GN marche voilà, et je suis hyper branchée immersion visuelle donc aller jouer dans la nature avec des costumes fournis, mais tu vois avoir un vrai truc qualité visuelle ça me branche. (Margot, entretien joueur·euses)

L'épreuve physique et émotionnelle ainsi que l'immersion visuelle sont les premières caractéristiques perçues pour *Legion*, mais le larp est une activité sociale, ce qui conditionne une partie des motivations à s'inscrire. Bien que Victor se soit inscrit d'abord et a proposé ensuite à d'autres lors d'un pot mensuel autour des larps, il semble important pour Margot comme pour lui de se lancer dans l'expérience avec des personnes connues ou venant de la même culture de jeu. Celle-ci souligne son soulagement quand la conversation *Messenger* a été créée : « j'étais contente qu'il y ait quand même des gens avec qui le faire... Je pense que c'est cool de partager l'expérience, aussi, d'être plusieurs français ou plusieurs... pour pouvoir se revoir après » (Margot, entretien joueur·euses). Un aspect positif pour elle est de pouvoir discuter après le larp avec des personnes ayant des références communes, faisant partie d'une communauté déjà existante et connue.

Et je me suis inscrit, *tout seul*. Au départ, j'en ai parlé à personne, et vas-y, j'y vais, je le tente. Et quand j'ai été pris en sélection, j'ai annoncé... il y a eu une réunion des GNistes sur Rennes, je l'ai annoncé : « ah, je fais un GN qui s'appelle *Légion* et tout » et là [Erwan] en entend parler,

et ça l'intéressait, il s'est inscrit sur le site internet et il a été sélectionné. (Victor, entretien joueur·euses)

[Des amis] y sont allés et ils sont revenus en mode « ah c'était trop cool, c'était un truc de ouf ». Je les ai détestés parce qu'ils m'avaient foutu un gros vent au moment de l'inscription. J'y vais toute seule. [Et quand] je dois me désister, ils y vont. (Margot, entretien joueur·euses)

La volonté de faire un larp international, au-delà de l'envie d'appartenance au groupe des personnes ayant « fait » *Legion*, peut impliquer une motivation implicite de production de capital social. Notre session étant la 9^e internationale, le facteur de nouveauté a été minime, mais il y a tout de même un accomplissement supplémentaire à avoir participé, qui plus est à un larp original, dramatique et excluant par l'épreuve physique qu'il représente. Ces motivations peuvent être expliquées par les engagements de Caïra (2018) : un engagement ludologique hors-partie, celui de découvrir une nouvelle forme de leur loisir, ainsi qu'un engagement social envers les participant·es passé·es ou présent·es.

Pour Margot, qui s'est déjà rendue à *Knutepunkt* et devait s'y rendre en 2020, l'attraction de *Legion* vient justement de la nouveauté pour elle que représente la participation à un larp international, comme c'est le cas pour une partie des autres participant·es et moi-même :

L'épreuve d'endurance de *Legion* me repoussait un peu en 2016. Au fur et à mesure des photos de profil Facebook typiques des portraits de *Legion*, le larp est devenu une destination « incontournable », et j'ai voulu voir de quoi il en retournait, à quoi ressemblait un larp international rôdé, et comment se jouait la tradition tchèque. (Michael, notes *a posteriori*)

Et c'est aussi l'attrait de la nouveauté, je pense, tu vois. C'est un GN historique. Moi j'ai plus l'habitude de faire des Med-fan. Ça ou du Post-apo. Et euh... Et là c'est un GN historique et tu regardes, je fais beaucoup de GN historiques en ce moment, j'ai fait le GN *Pour la France*, j'explore ma palette de thèmes et de... variations sur le GN. (Victor, entretien joueur·euses)

La diégèse de *Legion* séduit naturellement ce diplômé d'histoire qui fait de la reconstitution médiévale. Mais cela va aussi dans le sens d'un engagement ludologique (Caïra, 2018), celui d'expérimenter de nouvelles formes de larps, lui qui est habitué des larps traditionnels (« Med-fan » ou « Post-apo »), et qui a commencé récemment à pratiquer des larps *Romanesques* (« *Pour la France* »). C'est une exploration similaire pour moi, qui apprécie de découvrir la variété des larps, avec un intérêt continu pour les spécificités régionales et les traditions spécifiques.

Il y a également eu des freins. Plus contraignant que la crainte de l'épreuve physique, il y a les facteurs logistiques. Pour Margot, ce sont les dates qui ne concordent pas avec les vacances scolaires et le prix qui l'ont amenée à annuler la seule session à laquelle elle pouvait participer

il y a quelques années. Le coût que représente la participation au larp a été un frein pour nous trois. Ces investissements se font en deux temps : au moment de l'inscription, généralement bien en amont du larp, puis juste avant le larp dans le cadre de la préparation. L'inscription est de 250€, et s'ajoute aux frais de voyage, logement, matériel de randonnée dans le froid, accessoires pour le costume, etc. qui ont coûté à chacun·e en moyenne 225€ de plus. Soit un coût total de près de 500€ pour un événement de quatre jours à l'étranger, avec certains coûts comme le logement qui ont pu être mutualisés.

Ça m'a déjà foutu à découvert [l'inscription] des GN, et de vraiment me dire « c'est chaud et tout », mais c'est passé : [l'inscription] était il y a un an, en moyenne [...]. Je suis plus dans la merde pour les GN que je suis en train de payer maintenant, tu vois. Du coup souvent c'est un peu oublié. Mais ce qui est pas oublié c'est les frais que tu fais au dernier moment pour le jeu. C'est t'acheter un accessoire, aller payer, tu vas là et puis... Pareil le billet d'avion, je l'ai payé il y a longtemps, il y a des trucs à payer en plus. Donc oui clairement ce jeu il est... À la fois je fais un week-end à Prague en même temps, tu vois, je reste 3 jours derrière donc... (Margot, entretien joueur·euses)

La préparation à un larp non-minimaliste implique la lecture des documents de jeu. Nous développerons ce que ça implique d'apprentissage plus loin, mais cela constitue un frein. Au niveau linguistique, l'idée de lire des documents détaillant une histoire étrangère dans une langue étrangère peut bloquer des participations avant même de considérer jouer dans cette langue. Au niveau historique, j'étais ignorant de cette partie de l'histoire d'Europe centrale, comme d'autres joueur·euses français·es : « Tu vois, la plupart des français qui viennent à Légion, avant d'aller à Légion, la fuite de la Légion Tchèque vers Vladivostok, ils ont jamais entendu parler... » (Victor, entretien joueur·euses). Cette ignorance a été mise en exergue lors des questions historiques dans le questionnaire d'inscription et a ajouté à mon anxiété de n'être pas prêt, à plusieurs niveaux :

En plein milieu de mes études et projets en indépendant, la centaine de pages de documents à lire pour se préparer au GN m'intimide et, sans me décourager, me détourne de ma préparation et joue sur mon anxiété de ne pas avoir le temps d'être prêt, à la fois pour participer et pour observer le jeu⁶³. (Freudenthal, carnet de notes)

Cette lecture fait partie de la communication entre participant·es avant le larp. Si l'organisation envoie des informations et répond aux questions, la communication entre joueur·euses peut constituer une motivation sociale pour le larp. La conversation Messenger démarrée par Victor a permis d'échanger des informations logistiques et de mutualiser certains

⁶³ Les documents de jeu font en réalité 73 pages au total, incluant des images et des listes.

coûts. Le groupe Facebook a permis de se présenter, de se faire une idée des personnes avec qui nous allions marcher et de partager sa préparation.

Cette partie a montré nos motivations explicites pour participer à *Legion*. Certaines sont spécifiques à ce larp, influencées par sa communication et le bouche à oreille, d'autres plus génériques à n'importe quel larp. Il y a toutefois dans l'entretien avec Margot et Victor une analyse pointue et globale qui révèle des attentes plus implicites, qui affectent tout autant l'expérience du larp.

2. Réponses à nos attentes et critiques de *Legion*

2.1. Intérêt d'interroger les attentes et leur perception

Bien que Margot et Victor s'accordent à dire avoir passé un excellent moment et ont apprécié *Legion* au sens large, une discussion comme l'entretien est aussi l'occasion d'échanger des critiques et des comparaisons. Nous avons toutes les trois une pratique du GN français en répertoire commun, avec même des références GN que nous avons fait séparément ou ensemble, des connaissances en commun dans le milieu, voire une appartenance à des communautés de pratiques locales. Cela permet une prise de parole plus critique que celle qui a pu être faite avec les autres joueur·euses, d'origines variées et dont nous ne connaissons pas toujours les traditions et références.

Koljonen, dans son diagramme (2020) et ses interventions auprès de concepteur·trices d'expériences « immersives », insiste fortement sur l'intégration au dispositif de la gestion en amont des « attentes » et en aval de celle des « souvenirs et héritages ». Elle indique que le lien entre les deux est fort et que les attentes influencent la façon dont l'expérience est vécue ainsi que ce dont on se souvient. Ces attentes sont produites par la communication de l'organisation, mais également par ce que les participant·es apportent comme culture : normes, humour référentiel, traditions, habitudes, etc., liées ou non à leur pratique du larp. Par exemple, les attentes de Margot et Victor vis-à-vis d'un jeu, ou d'un larp, et de ce que l'on peut y apprendre ou non, vont affecter profondément l'interprétation que l'on peut avoir de leurs paroles durant l'entretien.

La participation à un larp et les processus d'apprentissages autour du larp seront influencés par ces attentes et cultures. Outre ce que nous avons vu des motivations des participant·es à s'inscrire à *Legion*, il paraît nécessaire d'analyser comment le larp a répondu à leurs attentes et comment la participation a été vécue.

Michael : Et toi qu'est-ce que tu étais venu chercher ?

Victor : Un GN en itinérance déjà. Ultra immersif. Et ce qu'on appelle les GN romantiques ou *feel good* où il y a beaucoup de sentiments, qui va mettre en avant les sentiments. En tout cas... J'ai été servi ! Ouais c'était un GN en itinérance en costume. (sourire) [...]

Margot : Moi je me suis gavée au niveau visuel, quoi. Sensoriel de manière générale. J'ai eu vraiment des énormes moments de kiffe à me dire « ça y est j'entends le bruit de la neige sous mes pas, j'ai froid » et il y avait tout qui était... (entretien joueur·euses)

Le répertoire commun que nous partageons rend l'analyse faisable, certaines allusions ou certaines références pourraient être complexes à différencier pour une culture de jeu que je ne connais pas aussi bien. Par exemple, lorsque Victor mentionne les « GN romantique », je suis capable de considérer que sa description fait référence à la tradition *Romanesque* française et pas seulement à des larps qui seraient romantiques. Margot, qui semble avoir le plus d'expérience en termes d'organisation, va avoir un regard particulier sur Legion qui alterne entre celui de participant·e et celui d'organisatrice qui aurait fait les choses différemment : « Tu vois c'est comme quand tu es tailleur et tu vois un ourlet qui est mal fait » (Margot, entretien joueur·euses).

Le larp étant une pratique de loisir, le coût du larp a un effet important sur les attentes. Pour Margot, Victor et moi, ce coût est en partie mutualisé avec les autres joueur·euses français·es et rentabilisé par quelques jours supplémentaires à Prague pour faire du tourisme. Le prix payé pour participer au larp, toutefois, nous amènera à questionner certains choix de l'organisation. Le prix élevé demandé pour la participation à une session internationale de *Legion* et nos critiques entrent dans la tendance de la « commodification du larp » critiquée par Seregina (2019), l'intégration d'une culture de consommation dans un loisir qui n'était pas commercial.

Victor : Alors voilà, on peut ptet aborder la question de : « est-ce que ça valait bien 250€ ? ».

Margot : Je me suis posé la question aujourd'hui à un moment, j'étais là « je vois où ils sont partis, je pense pas qu'ils soient en train de se faire des couilles en or sur notre dos, mais euh... » [...] mais honnêtement, on est habitués en France à avoir des prestations... [...] Des attentes plus grandes pour ça. Et de déco aussi. Enfin pour moi, quand t'es au 25^e Run, tu vas décorer ta Dasha ou ton truc, beaucoup plus... (entretien joueur·euses)

Cette critique et les suivantes révèle aussi certaines attentes vis-à-vis du larp, qui auraient été différentes si le prix avait été plus bas ou si la communication donnait moins l'impression d'une recherche de professionnalisme (« une communication extrêmement léchée », Margot, entretien joueur·euses).

2.2. Aspect visuel de la participation et des attentes

La forteresse, justement. C'est... Le poste télégraphique. Il y avait une pauvre tente accrochée à des poteaux. En fait on était dans la... Dans une zone où ils coupent les arbres pour laisser

passer le fil électrique. C'est pour ça que c'était entièrement dégagé. Là où il y a eu une grosse attaque, en pente. Là où le camp était en pente et tout le monde se cassait la gueule. (Victor, entretien joueur·euses)

Notre déception à propos de la scénographie du larp porte non seulement sur les campements aménagés (principalement des tentes, des feux de camp, des bancs et tables) mais aussi sur les lieux visités et le parcours. On nous avait parlé de l'église en ruine, moi j'avais en tête le petit village abandonné de la bande annonce et le panorama était moins impressionnant que sur certaines photos, ce que Vávrová confirme : le lieu actuel est moins beau que les précédents. Au niveau du parcours, il y a une déception d'être passé·es par des routes goudronnées et d'avoir croisé des personnes qui ne faisaient pas partie du larp.

Passé dans le village [habité], tu te dis : « c'est dommage », c'est pas *énervant*, tu te dis « c'est dommage ». La première fois que j'ai croisé une voiture, on venait juste de rejoindre l'escouade Novak [au début du larp]. On s'est suivies parce qu'on avait les cartes, et à un moment on arrive sur la route. Sauf que par exemple, moi j'ai fait *BCB* [le GN *Berry Champs de Bataille*]. C'est... 700 hectares mis à disposition du GN. Si tu arrives sur une route, c'est qu'il y a un problème, c'est que t'es sorti·e des limites. Généralement la route, elle marque la délimitation entre, tu vois, le monde des moldus et le monde du GN, quoi. Et j'ai eu ce réflexe en fait, je me suis dit : « ah ! c'est pas la bonne route en fait, on a pris un mauvais embranchement. » Et quand je les ai vus dire « faites une seule ligne et on marche bien à gauche », je fais « ah *merde* ». (Victor, entretien joueur·euses)

Il y a un sentiment de rupture des frontières de l'activité ludique, notamment « l'arène », limite spatio-temporelle selon Stenros (2014). Elle a un effet sur le sentiment de sécurité et de frivolité prévu dans le contrat social du jeu, par la déception des attentes et la présence d'observateur·trices ne faisant pas partie de l'accord initial : « On sait pas si c'était des PNJ ou des gens des locaux qui faisaient leur footing (rires) » (Victor, entretien joueur·euses). Il précise ensuite :

Victor : Après, les Tchèques, les moldus tchèques sont plutôt réservés. On n'a pas eu d'appels de phares comme j'ai eu à *BCB* ou de voiture qui s'arrête et qui demande carrément ce qu'on est en train de faire, si on n'est pas en... On fait pas un tournage de film. Bon, là ça détruit un peu l'immersion. Là ils nous ont regardés avec des petits sourires en coin, ou carrément ils nous regardaient pas.

Margot : Ils me regardaient les gens dans les maisons...

Victor : Oui oui. Moi je les regardais aussi.

Margot : Et ça me faisait marrer de voir leur réaction. Quitte à ce qu'à ce moment-là, toi tu sois sorti de ton truc [l'immersion], autant te marrer un peu... Mais nan il y a plein des défauts mais en même temps le contrat il est rempli. (entretien joueur·euses)

Une immersion visuelle était promise explicitement mais en plus du regard extérieur, il y a des voitures et villages modernes. Une expérience privée dans la nature était implicite au travers du récit photographique et parce que c'est commun en France, mais *Legion* par son

itinérance met en place des situations où des personnes extérieures peuvent observer le larp. La rupture est critiquée, mais toujours avec une perspective de production, le recul de personnes qui ont déjà organisé :

Victor : Ouais. Je pense qu'ils ont un énorme potentiel qu'ils exploitent pas à fond, mais vraiment pas. C'est... C'est dommage. On est passés 2 ou 3 fois dans un village, ça c'est dommage.

Margot : Alors que moi, pour avoir eu la carte sous les yeux, et il y a pas beaucoup plus de forêt, il était pas optimisé leur parcours. (entretien joueur·euses)

[Le GN itinérant] *Transhumance*, pour l'avoir organisé à plein de mois différents, c'est des critères qui n'ont rien à voir. Mais une fois à chaque prod, il faut que j'établisse un parcours. Idéalement, on veut partir du lieu où on dort... *directement*. Et sans croiser d'habitation ou le moins possible, c'est quasiment impossible, parce que le GN il a été écrit pour un lieu qu'on a plus eu après. Mais à part si t'as un chalet dans montagne c'est pas possible. Il a souvent été détourné en *murder*... (Margot, entretien joueur·euses)

Pourtant, d'autres parties du parcours avaient des éléments modernes. Le vendredi soir tard dans la vallée encaissée, le parcours était difficile, des roches pointues et humides saillaient au milieu d'un chemin exigü et nos lanternes ne suffisaient pas toujours à chasser l'ombre qui les cachaient⁶⁴. Ce chemin était bordé de barrières en bois lisse et moderne, pourtant la faible lumière et l'intensité du décor naturel rendaient facile de les ignorer. Cela n'empêchait pas les métaréflexions sans qu'elles soient des ruptures, plutôt des pensées fugaces dues à une posture contemplative :

Moi j'ai beaucoup aimé la vallée encaissée. Quand on a marché le soir et qu'il y avait les lanternes, avec l'eau, t'avais tout le temps le bruit de l'eau, tout le temps tout le temps tout le temps. Alors... J'ai eu une pensée totalement hors GN, je me suis dis : « si mon assureur sait ce que je fais, à 30cm d'un précipice, je pense qu'il résilie mon assurance dans les 3 mois ». (Victor, entretien joueur·euses)

Le parcours au travers de paysages enneigés est donc annoncé comme la scénographie du larp. On s'imagine un *décor total*, sans coulisses, auquel on confronte notre corps, qui fatigue et prend froid, et duquel on ne sort pas non plus. Cette attente se fonde sur une pratique existante dans les larps, parfois qualifiée d'illusion à 360° ou de larp en haute résolution (Stenros, MacDonald, 2020). S'il est admis que l'on peut prendre la décision de sortir du jeu (ce que Margot a fait), il est décevant que le dispositif contraigne à faire un effort pour suspendre son

⁶⁴ J'ai été amené, dans le cadre de mon travail de participation-observation, à éclairer un tournant avec une lanterne. J'ai glissé et me suis réceptionné douloureusement sur une roche saillante au niveau de la cuisse droite, me faisant ainsi un très gros bleu de travail.

incrédulité quand le décor naturel cède place à un décor moderne, et maintenir une posture de jeu de rôle quand des personnes extérieures peuvent observer.

Les compromis du larp en matière de parcours sont comparés à sa recherche de réalisme dans le matériel : costumes, répliques d'armes à feu faites maison, et balles à blanc. Le matériel constitue un costume à l'échelle individuelle, mais à l'échelle collective il fait partie de la scénographie, puisqu'il habille les corps qui serviront de décor à l'audience à la première personne des joueur·euses. Margot indique qu'elle aurait préféré des armes à feu moins réalistes, mais un parcours en pleine nature, que la scénographie est plus importante que le matériel. La cohérence de l'esthétique globale est critiquée, encore d'un point de vue de production.

Ouais... Tu vois quand on est arrivés, je me suis dis... T'as un peu l'impression que parce qu'ils ont des vieux uniformes et des belles armes et que le reste du temps t'es dans la neige dans une très belle nature, tout ce qu'il y a autour peut être merdique. (Margot, entretien joueur·euses)

Michael : [...] ils ont une salle immense avec... Ils utilisent de la sono dedans. Ils ont un stock de costumes qui est... très très gros, ils ont énormément de matelas, de machins, de trucs, d'accessoires...

Margot : Ça c'est pas des trucs qui leur ont coûté chers, hein.

Michael : ... des fusils et pistolets...

Margot : Je pense que le plus cher pour eux ça a été les uniformes et les fusils. (entretien joueur·euses)

La gestion des costumes a été perçue comme contraignante, dans un objectif d'authenticité au niveau visuel, bien qu'aussi comme un refus de la part de l'organisation de s'éloigner des costumes prévus. Le costume de fourrures proposé à Margot le jeudi s'est avéré trop froid le vendredi et il a fallu qu'elle persuade la responsable des costumes de lui en donner un autre qui fasse toujours « trappeuse sibérienne ». De mon côté, j'ai dû accepter une casquette inconfortable et froide parce que c'était celle attribuée à mon personnage, avec un insigne militaire cousu dessus.

Ainsi la question qui est posée par les participant·es est : pourquoi la production privilégie-t-elle l'échelle du corps (costume, répliques d'armes à feu) à celle du décor (parcours, décor installé) ?

2.3. Aspect physique de la participation et des attentes

La dimension particulièrement physique de ce larp itinérant amène, nous l'avons vu, à un questionnement de la part des participant·es sur leurs capacités d'endurance à la marche et au

froid. La préparation vise à anticiper un inconfort relatif et peut amener par exemple à entreprendre une activité similaire pour s'entraîner, comme de la randonnée. Cela implique, comme pour la participation à une randonnée, de se renseigner sur les meilleures bottes ou les accessoires permettant de tenir chaud, mais aussi de se préparer des « petites douceurs » (Margot, entretien joueur·euses) comme du chocolat ou des fruits secs, pour tenir bon. L'une des différences de *Legion* avec une randonnée est que la marche est secondaire, tout en faisant partie intégrante du dispositif. Il s'agit de se prévoir un confort relatif de façon à pouvoir participer dans de bonnes conditions à ce qui sera au centre de l'expérience même durant la marche : l'activité de jeu de rôle, le larp. L'organisation du voyage vers la République Tchèque implique ce que toute préparation de voyage requiert : faire ses bagages, se renseigner sur l'itinéraire ou des points logistiques, chercher plus ou moins des informations sur la vie courante comme la monnaie, le coût des choses, ou même la culture. C'est la même recherche qui se fait pour une destination touristique, au travers d'un apprentissage autodirigé qui permet de prévoir les contraintes afin de se concentrer sur le loisir une fois sur place. Ainsi, ma propre préparation physique est limitée mais me permet de prévoir le larp avec moins d'anxiété :

Je me sens prêt à marcher lors du Legion, voire j'en suis excité, notamment parce que dans le mois qui précède ma lecture, il y a eu une grève des transports et un froid hivernal (8°C) à Paris, ce qui m'a amené à marcher régulièrement 1 ou 2 km d'affilée sans être trop fatigué. Bien que Legion sera plutôt joué à 0°C ou moins, avec des marches de 4 km pour faire le total de 25 km, cela me rassure sur mes capacités physiques. (Freudenthal, carnet de notes)

Pour *Legion*, l'aspect « hardcore » de la marche est l'un des aspects séduisants de l'expérience, c'est une recherche d'expériences négatives positives (Montola, 2010). Du point de vue des concepteur·trices, il s'agit d'offrir une expérience « authentique » dans la fiction historique proposée, donc nécessairement rude physiquement et avec peu de compromis contemporains. Il y a toutefois une limite au réalisme. Si les participant·es apprennent à construire un feu et une cabane, seul le feu leur apportera une utilité réelle par son confort tout relatif. Le reste est pris en charge par l'organisation : thé noir et repas ou en-cas chauds à chaque étape, parfois des tentes ou des bancs, dans des lieux qui sont, pour la plupart, naturellement protégés du vent. Si c'est une expérience intense que les participant·es cherchent, il leur serait possible de le faire « pour de vrai » l'expérience de la simulation de survie dans les bois : camper dans la nature plutôt que dans le lieu couvert du vendredi, se risquer dans les bois hors des chemins, quitte à se mettre en danger. L'anecdote de l'accident, durant une session internationale, est présentée par Margot et Victor comme une démonstration de cette volonté de difficulté physique :

Margot : Et il y a un Run l'année dernière ou il y a 2 ans, celui où [mon compagnon] était, où ils ont dû au dernier moment pour une galère, tout changer le site. C'est là où ils ont eu des accidents puisque des gens sont tombés dans les trous de six mètres de haut dans la neige, alors qu'il y avait énormément de neige et très très froid par rapport à nous. Et ils ont dû appeler les pompiers pour en sortir. Alors les gens, ils ont pu continuer après, ils se sont pas fait mal, mais...
Victor : J'ai entendu parler de cette histoire, il y a un mec qui était en train de crier « *we want to...* (rires) *continue Legion, we want to continue Legion* ». Et le pompier en revenait pas, il disait « c'est bon, on va vous emmener à l'hôpital », « non non, on continue avec les gars » (rires) « vous êtes sérieux ? » et ils ont reparticipé... Il y a ptet une optimisation à faire sur...

Il est probable que s'il y avait eu une réelle blessure, le message de l'anecdote aurait pu être le même : les personnes qui font *Legion* viennent aussi pour la difficulté physique. Dans la plupart des cas, il semble que les participant·es respectent le cadre fixé par l'organisation, qu'il s'agisse des chemins validés avec les guides ou le confort d'une pièce chauffée pour la nuit. Ce cadre peut toutefois frustrer légèrement les participant·es qui aurait aimé un défi physique plus important :

Et moi je m'étais inscrite pour une *Relentless* à la base. Rétrospectivement je pense pas que... porter plus... Moi j'ai regretté de pas avoir... [porté plus]. En plus mon perso, il y avait vraiment un ressort narratif à ce qu'elle ait ses affaires avec elle. Il y avait une intrigue avec mes frères sur le fait que c'était pas un hasard si j'étais dehors dans la forêt quand ils m'ont trouvée. Et j'aurais préféré prendre un sac à dos et prendre au moins une couverture et quelques trucs en plus. (Margot, entretien joueur·euses)

Tu vois porter par exemple... Il y a eu une contrainte physique c'était porter des objets lourds, ben pour moi c'est pas une contrainte, quoi. Certes je vais passer ptet la moitié de mon temps à regarder où je mets les pieds, mais l'autre moitié où je peux, tu sais j'en profite, tu vois. Même si j'ai un truc très lourd sur les épaules, je fais « pff (satisfait) moi je me souviens pourquoi je suis venu ». (Victor, entretien joueur·euses)

La marche de notre session s'est déroulée de façon fluide et rapide, selon Vávrová. Son point de vue sur les capacités physiques du public qui participe aux sessions internationales vient de son expérience d'organisatrice et de sa présence à 8 des 9 sessions internationales. La décision de rendre le larp plus facile physiquement, au point d'arrêter d'organiser des sessions *Relentless* internationales, vient de là.

On peut ainsi considérer que l'envie de Margot et Victor, avec laquelle je suis d'accord, représente une partie, minoritaire, des personnes qui viennent participer à *Legion* avec l'attente d'une marche plus difficile. La raison peut être aussi dans le peu de scènes dramatiquement intenses ou violentes de notre session. Plusieurs membres de l'organisation m'ont avoué avoir été surpris·es par le manque de ce type de scènes à l'intérieur de la légion.

Après le débriefing formel, j'ai été voir les trois soldats de trois escouades différentes qui auraient dû me harceler et me violenter durant le larp, d'autant plus que je les y provoquais. « Où étiez-vous ? », avais-je envie de leur demander sur un ton complice, parce que je ne me suis fait attaquer que deux fois. Ils m'ont tout de même ravi d'une partie de mon drama. (Freudenthal, *a posteriori*)

À ma connaissance, il y a eu très peu d'incidents ouverts liés au « *circle of hate* », mécanique de jeu incitant à la violence entre les participant-es. Bien que les micro-agressions aient été constantes, les prisonniers de guerre, dont mon personnage fait partie, n'ont pas été agressés et il me semble que les minorités slovaques et russes non plus. Peut-être que ce manque de tension, qui peut amener à une scène de bagarre dans la neige ou la rocaille, a contribué à rendre le larp physiquement plus accessible.

Michael : Tu as dit qu'il correspondait aux GN que tu aimais bien parce que c'était un GN Hardcore, tu as d'autres exemples ?

Margot : Nexus 6.

Michael : Parce que c'est toute la nuit ?

Margot : Parce que c'est toute la nuit. Alors non, Nexus 6 était plus dur que celui-là. Moins de sommeil et plus d'exercices physiques, alors il y avait pas de neige etc. mais il y avait de la pluie ininterrompue et notre camp était sur une colline et on est montés et descendus environ 80 fois... Et tu te prends des [attaques]... En plus, en jeu c'est très dur. Tu te fais engueuler toute la journée, c'est comme si t'étais toujours Slovaque (rires de Victor).

Victor : C'est le côté... psychologique aussi qui joue, plus que physique. (entretien joueur-euses)

Cette pression physique, liée à la pression cognitive et émotionnelle de *Legion*, fait partie de la difficulté de maintenir le processus de jouer un rôle, qui plus est de façon incorporée (« *embodied* »). Cette charge mentale est, à notre connaissance, étudiée seulement de façon annexe et nécessiterait davantage de travaux afin de mieux contextualiser les formes de participation et les apprentissages qui peuvent avoir lieu dans un larp. La question que nous pouvons nous poser ici serait sur le rôle de l'organisation dans la gestion de cette question de sécurité émotionnelle.

2.4. L'aspect touristique de la participation

Les attentes d'échanges interculturels, le voyage vers la République Tchèque pour découvrir un patrimoine national, ainsi que les jours supplémentaires sur place pour Margot, Victor et Erwan font de leur participation à *Legion* un voyage touristique. Si la participation au larp n'est pas qualifiée de touristique par les participant-es, il paraît intéressant d'interroger les points communs de l'expérience du larp avec celle d'un tourisme plus traditionnel.

Le voyage qui est nécessaire pour participer à une session internationale, donc prévue pour des personnes qui viennent d'autres pays, est un premier pas dans l'expérience touristique. Au-delà du voyage pour aller en République Tchèque jouer *Legion*, il y a la préparation de *Legion* qui peut être comparable à celle d'une expérience touristique : se renseigner, faire ses bagages, prévoir des choses à faire ou à voir.

Dans le larp, comme dans les œuvres de fiction, il y a également le sentiment de surprise et de découverte lié à l'exploration, c'est-à-dire « promener son corps » (Brougère, 2014) pour découvrir un espace. L'espace physique, dans *Legion*, est celui de la campagne tchèque et il suscite à Margot, Victor et moi l'émerveillement contemplatif que l'on peut avoir en randonnée.

C'est aussi ptet, comme il est vachement itinérant, mais vraiment porté sur l'itinérance, en fait tu sors. Tu sors parce que tu profites. Et t'es là, tu regardes, tu fais « putain, c'est quand même beau la République Tchèque ». Tu profites bien et tout. Et là tu sais que ça peut pas être ton personnage qui se dit ça. Parce que lui il est en train de souffrir, il est là « j'en peux plus, je veux sortir d'ici » et tout. Et donc ton personnage il souffre, et le joueur, non il profite, il est là « ouais, un bon moment, on profite, on s'aère ». (Victor, entretien joueur·euses)

Moi je me suis gavée au niveau visuel, quoi. Sensoriel de manière générale. J'ai eu vraiment des énormes moments de kiffe à me dire « ça y est j'entends le bruit de la neige sous mes pas, j'ai froid » et il y avait tout qui était.. (Margot, entretien joueur·euses)

Cet émerveillement permet une déconnexion, ponctuelle, du jeu de rôle, qui permet d'y revenir. Levin (2020) mentionnée plus haut soutient que les moments de distanciation métaréflexive, qui sont communs dans un larp, peuvent permettre de revenir d'autant plus fort dans l'engagement.

L'itinérance de *Legion* décrite par Victor favorise ces moments. De plus, l'aspect physique de la marche empêche ou retarde le retour à l'engagement dans le jeu de rôle. Cela peut permettre ce que Brougère décrit pour le tourisme (2014), « la disponibilité, la possibilité d'errance, ce qui met à distance la participation et l'engagement qui lui est corrélatif ». Pendant un moment, la personne qui joue peut être en errance, dans une disposition touristique vis-à-vis de son environnement, avant de compléter l'aller-retour métaréflexif et revenir au larp.

L'exemple spécifique de *Legion*, aller à un larp itinérant dans l'espace naturel d'un pays étranger, peut justifier cette disposition touristique. Il y a toutefois la façon de parler des larps, qui se rapproche également de la façon de parler des lieux touristiques visités. Comme on a « fait la Toscane », on a « fait *Legion* » : on a confronté notre corps à nos attentes. En ceci, il y

aurait du sens à faire avancer les réflexions qui pensent le jeu de rôle comme une posture, en l'imaginant plutôt comme un lieu, un espace subjectif qui disparaît à la fin du jeu.

Cinquième partie : Qu'apprend-t-on de participer à *Legion* ?

1. Le débriefing comme part intégrante du dispositif de larp

1.1. Une tradition de débriefing à la temporalité « en pointillés »

L'entretien semi-directif qui était prévu avec Margot, Victor et Julien qui n'a pas pu participer, a pris une forme plus souple. Le dialogue coulait naturellement entre Margot et Victor au moment où j'ai pu activer mon micro. Que ce soit en raison de la fatigue, de mon inexpérience, ou au contraire d'un raisonnement de terrain cherchant à observer une conversation d'après larp, j'ai choisi d'orienter la conversation plus discrètement, au point finalement de participer plus activement en partageant ma propre expérience à certains moments. Il en a résulté un entretien de plus de deux heures, difficile à retranscrire tant la conversation sautait d'un sujet à l'autre et faisait souvent référence à d'autres larps. En ceci, il n'est ni complètement entretien, ni complètement observation d'un débriefing, bien que Margot ait noté à la fin la ressemblance avec un débriefing plus classique : « J'ai surtout l'impression qu'on a débriefé le GN... » (Margot, entretien joueur·euses). L'analyse de cet entretien peut donc livrer des pistes intéressantes sur les débriefings sans la présence ou la participation explicite d'un·e chercheur·euse et également sur la tenue d'entretiens semi-directifs faisant suite à des larps comparables à *Legion*.

Pour préciser le terme « débriefing », je distingue les ateliers de débriefing formels, animés ou encouragés par l'organisation, des discussions de débriefing informelles qui sont déclenchées par l'envie des participant·es d'échanger à propos de leur expérience, que ce soit pendant ou après le larp. Margot a plus de dix ans de pratique du larp en tant que joueuse ou organisatrice et témoigne avec précision de la temporalité « en pointillés » de l'action de débriefing :

Margot : Pour moi, c'est en pointillés, en fait. C'est comme les répliques d'un film : en gros, tu filmes le GN, t'as ce moment – que bon, là, les orgas ont un peu freiné et c'est normal – les ateliers, qui sont un peu le truc institutionnalisé. Et après t'as le moment où – et d'ailleurs ça se voit en volume [sonore] – c'est le moment on était dans la salle après l'atelier, ça parle super fort : « OUAIS j'ai tiré dans le tas et j'ai fait ça machin ». Et tu papillonnes un peu de groupe en groupe et ça parle fort et c'est très intense, tu te tapes dans les bras, tu te tapes dans le dos.

Après t'as le lendemain, ou quelques heures plus tard, où c'est des discussions qui peuvent aller un peu plus loin que juste l'expérience de jeu, se rappeler des souvenirs ou se révéler des choses. Pour moi, ça équivaudrait à ce qu'on a eu ce matin ou ce qu'on a eu dans le bus. Tu fais des liens avec d'autres GN, tu euh... tu parles un peu plus de toi, tu parles d'autres expériences d'ailleurs, tu vas ramener à un autre GN en disant : « ah à la fin j'ai fait tel truc », tu peux raconter une histoire plus longue sur un autre GN. Et puis après tu vas avoir le côté... Tu vas rentrer chez toi et répéter ça à d'autres gens, soit qui ont fait d'autres Runs, soit [qui] ne font pas de GN, soit [qui] n'ont pas fait celui-là. Puis à un moment tu vas écrire un statut Facebook...

Michael : Sur ton profil ou sur le groupe [Facebook] ?

Margot : Après, sur le groupe tu vas écrire des trucs genre « oh bisous à tout le monde de la Druzhina, on a bien bu tout votre whisky », les grosses vanes de jeu, ou « ils sont où les anciens joueurs de bidule et truc ». Et après selon les personnes, tu fais un très long debrief que tu peux poster et puis... t'as tout ce qui se passe dans ta tête aussi, je parlais vraiment en terme de communication. (entretien joueur·euses)

Débriefing peut se faire aussi au cours du larp s'il comporte des moments propices, par exemple des moments de sortie ponctuelle du jeu ou des moments perçus comme hors-jeu. Par exemple avec Margot, nous avons déjà échangé longuement de façon critique sur le larp au moment de se coucher le vendredi soir, nos couchages étant côte à côte, puis quelques mots lorsqu'elle est passée à la base pour sécher ses chaussures, tandis que j'y étais à cause de la mort de mon personnage. Nous nous sentions les deux fois dans une situation de hors-jeu légitime : le contexte s'éloignait de la fiction (la base étant hors-jeu et le couchage étant constitué de tapis de sols et de sacs de couchage modernes) et nous n'étions pas les seul·es participant·es à sortir de nos rôles de personnages. Il nous semblait donc que notre conversation hors-jeu ne nuirait pas à l'engagement ludique d'autrui dans ces circonstances.

Les ateliers de débriefing formels sont qualifiés « d'institutionnels » par Margot. Ils sont effectivement présentés comme obligatoires et animés par l'organisation pour accompagner une sortie de l'attitude ludique, par une prise de recul qui se partage de façon explicite et sociale. Ils vont provoquer des échanges posés, parfois entre personnes dont les personnages n'ont pas eu d'interaction, ou seulement de loin. Le temps limité annoncé par l'organisation, ainsi que l'envie de prendre soin de soi, ou de passer au moment social informel qui suit, fait qu'il y a une recherche de synthèse dans la manière de répondre en débriefing formel. Cette synthèse peut amener à rendre explicite, à la fois pour soi et pour les autres, des arcs narratifs, des façons de jouer, ou des thématiques personnelles de la personne qui joue qui se sont transférées au personnage (le phénomène de « *bleed* »).

Le débriefing informel « en pointillés » comprend tout ce qui va suivre sans être cadré par l'organisation. Cela peut être social et à l'oral comme pour le temps d'échange libre qui a suivi les ateliers formels de *Legion* ou par texte sous la forme d'échanges en ligne sur le groupe

Facebook de la session, ou plus personnels comme avec l'outil de débriefing auto-ethnographique proposé par Kemper (2018, 2020) qui encourage l'écriture et la photographie comme formes d'expression après le larp. L'action de débriefing peut amener à une création, à la manière des *fanart* et *fanfiction*, comme des dessins, des mèmes, ou des récits écrits sur l'épilogue d'un personnage.

Si le débriefing continue à distance, il y a tout de même une dissolution progressive de la communauté de pratiques (Lave, Wenger, 1991 ; Wenger, 2005 ; Berry, 2008) qui a existé autour de la session du larp, de façon éphémère. L'objectif commun de se préparer au larp n'a pas rassemblé, mais à mesure que la date de l'événement se rapprochait, le groupe Facebook s'est activé, jusqu'à organiser un premier rendez-vous la veille du larp. À partir du rassemblement du bus, l'objectif commun de bientôt s'engager collectivement dans l'intercréativité du jeu de rôle se fait sentir. C'est ce qu'il se passe quand je me rapproche du joueur incarnant le personnage de Frej, supposé me harceler durant le larp, nous faisons connaissance autour du futur récit vécu en commun. Le répertoire commun, qui au départ est seulement constitué de la pratique du larp, débutante ou expérimentée, est développé par ce que l'organisation de *Legion* partage pour se préparer. Lorsque l'événement commence, il va évoluer pour intégrer les ateliers qui servent de ressource principale commune pour cadrer la participation. Puis lorsque le larp commence, le répertoire commun intègre les grands événements marquants et le vécu interpersonnel : la scène du duel où Kopecký meurt devient une référence commune qui servira de contexte et de marqueur temporel durant l'entretien.

L'étape finale avant que cette communauté se dissolve consiste ainsi à débriefer, c'est-à-dire célébrer le temps passé ensemble et renforcer ce que l'on retient individuellement du larp. À mesure que l'on se rapproche du larp une cohésion se forme, puis elle disparaît progressivement, les ateliers de débriefing interviennent juste avant. Cette étape a été vécue difficilement par Margot et Victor :

Je me suis réveillée, d'un coup j'ai vu qu'ils étaient plus là. Donc il y a des gens qu'on a perdus comme ça puis on est monté-es dans le bus. [...] et même au restaurant quand la fille, Anastasia, elle s'est levée et qu'elle est partie, elle nous a dit au revoir, mais t'as l'impression de pas faire assez de « cas » du fait qu'on se sépare et que le groupe il se morcelle petit à petit. (Margot, entretien joueur·euses)

La phase de dissolution de la communauté formée autour de la participation au larp semble nécessiter un rituel de passage selon Margot, ce qui est l'utilité des débriefings formels mais qui n'a pas suffi ici. La conversation continue au travers de l'analyse de Victor qui fait un

parallèle avec l'expérience du récit fictionnel : « Oui. Peut-être aussi que c'est en rapport, aussi, en lien avec l'expérience telle qu'on l'a vécue. C'est on perd des membres au fur et à mesure. Bon là ils sont pas morts, heureusement (rires). Mais le fait est que le groupe s'est fragmenté... » (Victor, entretien joueur·euses). La « perte » progressive des membres du groupe fait écho à celle, diégétique, de personnages durant le larp, et le retour « chez soi » à la marche fictionnelle jusqu'à Vladivostok. Ainsi *Legion* offre une expérience de la perte qui ressemble, pour Margot et Victor, à celle de la dissolution d'une communauté formée autour d'une session de larp. Le débriefing qui se déroule physiquement après les ateliers de débriefing formels a un objectif social implicite de faciliter le passage d'un sentiment de communauté fort à un retour progressif à son expérience individuelle.

Cette dissolution d'une communauté éphémère de pratiques se déroule, pour certain·es, en parallèle du retour à d'autres communautés de pratiques déjà existantes et ancrées dans le temps. Des personnes qui ne se connaissaient pas partagent maintenant une expérience commune, ont pris contact, et ont la possibilité d'échanger au sujet de leurs prochains larps, voire de prévoir de participer ensemble à un larp. Pour Margot, Victor et moi, cela peut être la communauté du larp international, qui se retrouve en ligne, en larps internationaux ou lors de Knutepunkt. Ce sont aussi et surtout les communautés locales du larp, nos villes respectives ayant également des espaces sociaux virtuels et des rendez-vous physiques réguliers avant la crise sanitaire. Margot espérait au retour de *Legion* rejoindre ces rendez-vous pour continuer son débriefing, comme vu dans une citation précédente.

Nous devenons des personnes qui ont joué *Legion*, caractéristiques qui nous rapproche des autres joueur·euses, des sessions tchèques ou internationales. Mais cette caractéristique ne forme pas nécessairement une communauté de pratique. Le groupe des personnes ayant joué *Legion* en session internationale, « *Legion: Siberian Story - past players* » est constitué de plusieurs centaines de membres, mais reste inactif. Se souvenir de *Legion* n'est pas devenu un projet commun sur ce groupe. Malgré tout, le sentiment d'appartenance à un groupe est présent et amène les participant·es de la dernière session à vouloir se rapprocher des ancien·nes et réciproquement :

Moi ce sera bizarre parce que je vais rentrer, je vais retrouver... un autre légionnaire [son compagnon] d'un autre *Run* de Légion (sourire amusé) avec qui... Et là ça va recommencer, on va recréer un groupe et en même temps, je me sens pas groupe légionnaire, eux ils étaient tous légionnaires... (Margot, entretien joueur·euses)

Ainsi pour Margot, il y a différentes formes d'appartenance au groupe d'ancien·es participant·es de *Legion*. Les rôles de légionnaires comme Victor, de civiles comme Margot ou de prisonniers comme moi ne représentent pas exactement la même expérience et donc pas exactement le même groupe d'appartenance. C'est l'une des motivations de certain·es participant·es à rejouer *Legion* dans un autre rôle, comme me l'a indiqué le joueur de Novak : il a souhaité jouer le rôle du chef d'escouade chargé des prisonniers de guerre parce que lui-même avait joué le prisonnier de guerre Kopecký et voulait voir l'envers de l'intrigue.

Dans le cas de *Legion*, l'organisation a également envoyé une semaine après le larp un formulaire de retour d'expérience, qui a pu permettre à certain·es de continuer un débriefing plus formel, par écrit cette fois. Certains champs sont toutefois laissés ouverts, permettant aux participant·es de décider de la forme de leur débriefing, cette liberté pouvant peut-être finalement s'intégrer à la temporalité en « pointillés » de la tradition du débriefing.

1.2. Comment parle-t-on lors d'un débriefing informel oral ?

Le débriefing se fait à partir du répertoire commun de la communauté éphémère de pratiques du larp. D'une part, celui de l'expérience de préparation vécue en parallèle et de celle de jeu au sein d'un collectif commun. D'autre part, celui de la culture ludique qui peut être partagée. Dans notre cas, et c'est l'une des raisons qui ont mené au choix de Margot et Victor, nous partageons des références en commun. Durant l'entretien nous ferons allusion à des GN français pour exprimer nos ressentis et analyses. Margot utilisera comme références neuf larps français récurrents, dont quatre auxquels j'ai joué à d'autres sessions qu'elle, et un autre joué par Victor mais pas par moi. Cela nous permet de nous situer les un·es par rapport aux autres et également de justifier de notre appartenance à des communautés de pratiques communes ou au moins liées.

Durant l'entretien, il m'est arrivé plusieurs fois de prendre la parole suite à une référence à un larp que je connaissais ou auquel j'avais participé. Lors de la retranscription, ces prises de parole me sont apparues comme l'abandon du rôle de chercheur afin de me situer auprès de Margot et Victor dans les dynamiques sociales des communautés de larp françaises. (Freudenthal, *a posteriori*)

Les motivations à débriefer varient selon l'individu mais l'essentiel semble être la curiosité suscitée par une œuvre de fiction, qui plus est quand elle est l'expérience d'un « public à la première personne » (Stenros, Montola, 2011) : savoir ce qu'il s'est « vraiment » passé, c'est-

à-dire en hors-champs de la participation vécue et dans l'esprit des autres participant·es. Cela fait écho la manière dont on peut apprécier de discuter avec d'autres personnes d'un film ou d'une série pour comparer les interprétations, les vécus et les analyses de chacun·e peuvent intéresser le collectif. Par exemple, j'avais à cœur de savoir ce qui s'était passé après la mort de mon personnage dans les intrigues où il était impliqué, d'échanger avec les participant·es avec lequel·les j'avais joué un conflit et de comprendre globalement comment s'étaient construites les intrigues. Certaines de ces motivations sont partagées par Victor, qui cherche encore à comprendre comment certaines informations sur son personnage ont circulées :

Victor : Et Béatrice s'est foutu de ma gueule, foutu de ma gueule... Parce qu'elle a su, en fait, une partie de mon intrigue, je sais pas comment.

Margot : Moi j'en ai parlé avec elle.

Victor : Ah ouais ? Okay. [...] Moi j'ai pas... J'ai jamais balancé ton nom. (entretien joueur·euses)

Durant la conversation, les participant·es utilisent alternativement les pronoms « je » et « il » ou « elle » pour parler de leur personnage ou de leurs actions durant l'incarnation du personnage. Cette façon de s'exprimer fait sens lorsque l'on pense le corps comme partagé entre la personne qui joue et le personnage qu'elle joue, les deux communiquant au travers d'opérations métaréflexives. Par exemple, Victor parle au nom de Jakub : « j'ai eu *beaucoup* d'histoires avec les femmes ». Mais quand Margot dit à Victor : « Moi je me suis demandée si j'allais venir te parler de ça... », alors « je » semble correspondre à Margot mais il est possible, durant le jeu, qu'elle ait joué ce questionnement comme celui de son personnage, Anna, tandis que « tu » correspond au personnage de Victor, Jakub. Cette double adresse peut aussi être une réaction due au *bleed*, à la porosité des émotions entre le personnage et la personne qui joue, comme dans la réaction exclamative de Margot dans cet échange :

Victor : J'ai couché avec Marika Gombovara...

Margot : Quelle pute, elle, aussi ! (entretien joueur·euses)

Finalement, quand Victor parle de mon personnage, Kopecký, au travers à la fois d'éléments qui dépendent de ma performance théâtrale et de l'uniforme qui m'a été fourni, le personnage est décontextualisé de mon corps ou de mon identité, il (re)devient un être fictionnel : « Un peu ouais ! Donc que Kopecký était autrichien, parce que son uniforme, son maintien et son attitude. Et on était persuadés qu'il était autrichien. Et les 2 autres, que... qu'il était tchèque... » (Victor, entretien joueur·euses). Cela donne de l'emphase et une signification particulière à cette phrase, qui pourrait être interprétée comme le compliment d'avoir joué un rôle de manière si convaincante qu'il faut insister sur son caractère fictionnel.

Cette observation m'a amené à m'interroger sur la mise en forme de certaines parties de la retranscription et de l'écriture du mémoire⁶⁵, comme le « nous » de cette phrase de Victor : « En fait, c'est tous les combattants de 1^{ère} et 2^{nde} guerre mondiale, ils ont ce point de vue quoi, "l'enfer il est pas chaud, il est froid, il est glacial, il nous vrille, il nous martèle", quoi ». Cette réflexion lui vient de sa connaissance historique préalable, à laquelle il a fait appel durant le larp. Il est donc légitime de s'interroger : cite-t-il ici les participant-es du larp ou les combattants historiques ? et à qui le « nous » se réfère exactement ?

Cette frontière floue entre l'identité de la personne qui joue et son personnage est commun au débriefing, qui sert souvent au « *derolling* », rétablissement des comportements et cadres sociaux hors jeu, avec la complicité de s'en être affranchi·es ensemble pendant le jeu. Il s'agit quelque part de refaire connaissance, enrichi·es de l'expérience d'un vécu commun. Durant l'entretien, les allusions à d'autres larps, parfois connus par les autres, permettent implicitement de se situer au sein des communautés francophones et vis-à-vis des autres. Le débriefing des intrigues permet aussi de vérifier et établir les cadres sociaux : Margot et Victor parlent de l'histoire d'amour d'Anna et Jakub avec connivence, scellant ainsi une forme d'accord amical pour montrer l'un·e à l'autre le respect du contrat social, basé sur le « pour de faux » et le fait d'avoir passé un bon moment. La révélation de leurs opérations métaréflexives durant le jeu au sujet de la romance de leurs personnages facilite cette prise de recul :

Victor : Et il y a une phrase, un mot [sur le Journal], c'est marqué : « tu cherches à obtenir son attention ». C'est pour ça que je me la pète, jusqu'à ce moment-là, avec le livre....

Margot : Ah pour moi c'est le petit déjeuner où on a rigolé...

Victor : Le petit déj, ah ouais ?

Margot : Tu m'as demandé un truc et on est partis très clairement dans une conversation de rien au-dessus d'une tartine, à parler pendant un quart d'heure de [tout] et de *Notre Dame de Paris*, quoi... (entretien joueur·euses)

C'est là l'effet secondaire des débriefings, formels ou informels : la création de souvenirs individuels et collectifs. Margot et Victor partagent le moment qui a été vécu comme pivot pour le récit intercréatif de romance entre Anna et Jakub, ainsi que ce qui a pu l'influencer. Dans le cas de Victor, une suggestion du Journal, dans celui de Margot, la conversation anodine qui finit par aborder le roman préféré d'Anna qui appelle Jakub « mon cher Phébus ».

⁶⁵ La troisième version de la partie du mémoire qui résume ma participation à *Legion* comporte d'ailleurs toujours des alternances de pronoms qui ont surpris l'une de mes relectrices.

1.3. Que provoquent les débriefings de larps ?

Koljonen insiste sur ce point de son diagramme (2020) lors de ses conférences : les échanges qui suivent immédiatement le larp vont influencer ce que les participant·es emportent avec elles (« *memories & legacies* »). Comme indiqué dans la description du débriefing par Margot, cette période peut également faciliter la création d'une communauté d'échange d'après-jeu autour de l'expérience de cette session du larp, de l'expérience du larp en général avec des participant·es d'autres sessions, ou même sur des sujets connexes au larp.

Pour certains larps français, voire franciliens, il existe des groupes Facebook « Ceux qui ont joué... » suivi du nom du larp. La plupart ne redeviennent actifs que lors d'une nouvelle session, avec l'arrivée de nouvelles personnes pour raconter leur vécu, échanger avec les personnes qui ont joué le même rôle, ou juste avec celles avec qui elles ont partagé un bon moment. Le groupe « Ceux qui ont joué *Nous n'irons plus danser* » est également utilisé parfois pour partager des histoires familiales bien réelles concernant la période de l'Occupation, formant ainsi un groupe ayant un sujet qui dépasse le larp, celui de la mémoire. (Freudenthal, *a posteriori*)

Même un *content larp* avec une structure narrative forte est différent du théâtre classique non participatif⁶⁶ en ceci que les participant·es perçoivent leur marge de manœuvre pour influencer l'œuvre collective. La liberté d'interprétation du personnage va plus loin que celle du théâtre en ceci que le texte n'est pas prévu d'avance, c'est la personne qui joue qui va improviser en y mettant sa propre sensibilité et une certaine vulnérabilité due à l'incertitude de ce qui vient. S'ajoutent à cela des décisions ponctuelles qui sont prévues dans l'arborescence de choix proposés par *Legion*, ou la possibilité de ne pas respecter les Ordres du Journal, didascalies qui peuvent être ignorées comme nous l'avons vu.

Ce *content larp* comporte une arborescence des choix majeurs, soutenue par un Journal de didascalies ou d'ordre ainsi que par une équipe d'organisation qui veille à ce que le récit suive le cours prévu. Cela peut amener à croire la marge de manoeuvre des participant·es limitée, comme ça serait le cas dans un jeu vidéo à multiples embranchements. Pourtant, même si les grandes lignes du récit sont fixées d'avance, les expériences varient significativement d'une session à l'autre. Cela amène les participant·es à se renseigner auprès de l'organisation sur la façon dont leur personnage a été incarné lors de précédentes sessions du larp, afin d'explorer l'horizon des possibilités dans lequel ils ont navigué par leur interprétation. D'ancien·nes

⁶⁶ La tradition *content larp* peut toutefois être rapprochée de certaines formes de théâtre immersif, ou des formes plus anciennes de théâtre, « interactif », « participatif », « environnemental » ou encore du *Théâtre de l'Opprimé* (Boal, 1983 [1974]).

participant·es continuent également leur débriefing « en pointillés » des mois ou des années plus tard, par la comparaison avec la façon de jouer un même personnage :

La soirée après. Après la fin du dernier atelier, une des PNJ est venue me voir et m'a posé plein de questions sur mon jeu. Et elle m'a dit : « ah mais en fait sur ma 1ère ou ma 2^e session je jouais Anna, j'adore ce personnage et tout ». Et au moment où j'allais me coucher, le mec allemand qui était entre [Michael et moi], il me dit : « ah je peux te demander, quand est-ce que Zorenko, il t'a approché ? » Je lui dis « ah tu connais cette intrigue, il t'en a parlé ? », il me fait « non moi j'ai joué son perso et je voulais savoir comment ça s'est passé pour vous ». Ça c'était assez marrant. (Margot, entretien joueur·euses)

La comparaison entre la tenue de chaque session est une pratique commune aux larps qui comportent des rôles fixés par l'organisation. La limitation des parcours possibles permet ainsi une pratique réflexive de comparaison qui fait continuer le débriefing. Cela peut se faire pendant ou même avant le larp sans divulguer l'intrigue, influençant tout de même la manière dont la personne jouera ensuite son personnage, comme lorsqu'un membre de l'organisation m'a indiqué de prêter une attention particulière au personnage qu'elle avait joué. À la manière d'un jeu vidéo à multiples embranchements où il faut faire une suite de choix pour obtenir ce qui est considéré comme « meilleure fin », la performance du larp amène parfois à une recherche de « la bonne façon de jouer » un personnage. Cela peut être d'accomplir des objectifs narratifs contenus ou sous-entendus dans la fiche de personnage, ou des objectifs davantage liés à la personne qui joue, par exemple une recherche de reconnaissance sociale. Des membres de l'organisation partagent parfois, de façon informelle, les statistiques : « Sur toutes les sessions internationales, Kopecký est mort en duel une fois sur deux » (Freudenthal, *a posteriori*). Ainsi l'organisation et les participant·es ayant déjà joué renforcent ces comparaisons et peuvent inciter à débattre de quel récit est le plus intéressant :

Margot : Je sais qu'il y a au moins une session où c'est le prêtre qui l'a pécho, et je crois que ton perso avait eu un truc genre le joueur qui a arrêté en cours de route... Ou alors est-ce qu'il y a une session où ils étaient ensemble dans le jeu, ou pas très loin, parce qu'on m'a raconté des histoires comme ça.

Victor : Alors, le joueur allemand qui jouait Borak, le chef de la Druzhina, il a joué Jakub l'année dernière.

Margot : Oui ! C'est ça, c'est ce dont on a parlé ensemble.

Victor : Et bah il m'a dit « c'est bizarre en fait, je comprenais pas comment tu jouais Jakub, pourquoi t'as pas quitté la légion ? ». « Pourquoi j'aurais quitté la légion ? [...] »

Margot : Oui lui il est venu me parler hier, il m'a demandé comment tu m'a approché et tout. Et je lui ai raconté l'histoire, le moment et les trucs. Il a pas du tout la même expérience...

Ces différents échanges permettent ainsi de former ou déformer l'expérience vécue par les participant·es grâce à un temps libre social. Les responsabilités des participant·es à un débriefing sont simplement de se souvenir de leur expérience et parfois de leurs

documentations, parfois sur des informations subjectives comme un ressenti ou une intention, parfois sur des informations objectives, comme lorsque Victor demande « Après quand on te dit que tu marches maximum quatre heures... Enfin on n'a jamais marché aussi longtemps, si ? », Margot répond simplement en faisant appel au vécu commun : « Entre le Téléphérique et l'Auberge ».

Ainsi, les groupes échangent des informations objectives et sensibles, ce qui mène à une vision de l'expérience vécue avec plus de complexité et qui encourage également les futures conversations avec le groupe plus grand des personnes ayant joué le même larp. Par exemple, les critiques sont partie intégrante de notre débriefing de *Legion*. Celles-ci ont déjà été abordées, mais il semble important de noter un retour régulier de Margot à son expérience d'organisatrice pour critiquer la production, la communication, les ateliers d'avant-jeu. Il pouvait s'agir pour elle, intéressée par la théorie autour de la conception de larps, de formaliser ses pensées afin de pouvoir les garder en mémoire. En ceci, le débriefing en groupe lui permet de tester ses réflexions auprès de personnes ayant vécu une expérience proche de la sienne, mais aussi de les ancrer davantage dans sa mémoire afin de pouvoir les partager avec d'autres ancien·nes *legionnaires*, voire avec de potentielles « recrues ».

2. Dispositions à l'apprentissage autodirigé pour *Legion*

2.1. Une intention de diffusion plutôt que d'éducation

Legion a été créé par une équipe qui comporte des personnes liées à l'enseignement, à l'exemple de Wagner. Elle avait pour objectif de faire (re)découvrir un sujet de l'histoire nationale qui était d'actualité (1), puis *Legion* a été traduit par Vávrová dans le second objectif de faire découvrir et valoriser la tradition locale des *content larps* à un public du larp international (2). *Legion* a été conçu pour amener un public varié à découvrir ces deux sujets, plutôt que dans une volonté de les enseigner. Le cours d'histoire donné par Wagner le jeudi soir est plus frontal que le reste mais semble avoir pour objectif principal la compréhension des enjeux narratifs du jeu avant la compréhension de l'histoire tchèque qu'ils abordent. En ceci, il peut rappeler la notion de situation « d'éducation informelle ou diffuse » (Brougère, 2016), l'organisation se mettant dans une posture « [d']éducateur qui propose une diffusion éducative à travers des situations qui ne s'inscrivent pas dans une mise en forme éducative ». Ici, ce que l'organisation cherche à diffuser dans les sessions internationales de *Legion*, ce sont l'histoire des légions tchèques et la forme de la tradition *content larp*.

Brougère (2016), qui prend appui sur la comparaison de formes pédagogiques, mentionne également le divertissement et le tourisme comme potentielles situations d'éducation informelle. Le fait que *Legion* soit ouvertement inspiré de faits et basé sur une documentation historique peut laisser considérer que leur transformation en larp correspond également à ce que Brougère (2014) dit de la « mise en tourisme [qui], tout en étant mise en loisir, consiste en grande partie à développer des potentialités éducatives, même si le projet n'est pas nécessairement de cet ordre ». Le recours à une documentation extensive du parcours de la Légion Tchèque afin de le transformer en larp semble correspondre à cette description. Ainsi il y a mise en tourisme d'un événement historique Tchèque, d'autant plus lorsque le larp est internationalisé, et comme nous l'avons vu cette adaptation se fait en créant des situations potentiellement éducatives.

Il paraît intéressant d'étudier la préparation à *Legion* parmi ces potentialités éducatives, en s'interrogeant : à quel point la situation d'apprentissage peut-elle être informelle dans une mise en tourisme par une organisation ? Pour les participant·es, il s'agit de préparer son voyage, ses habits chauds, ses accessoires de costume, mais aussi de se préparer à incarner un personnage de l'époque, impliqué dans un contexte géopolitique, avec sa propre histoire et ses propres intrigues, dans un dispositif ludique dont il faut comprendre le fonctionnement pour en respecter le cadre. Cela requiert de lire et comprendre plus de 70 pages de documentation dense fournie par l'organisation, et parfois de se renseigner de son côté par une recherche ou auprès d'ancien·nes *legionnaires*. Cet effort, coût d'entrée à *Legion*, se fait pourtant de façon autodirigée, chaque participant·e de son côté, et il n'est pas évalué ou validé par l'organisation. Il reste entrepris avec la motivation de participer à un loisir, ce qui se rapproche davantage d'une situation d'apprentissage informelle . Une fois sur place, les ateliers et cours prennent une forme plus frontale et scolaire mais font toujours partie du loisir : il s'agit d'apprendre comment jouer.

Ainsi, du point de vue des dispositions d'apprentissage au sein du dispositif, *Legion* reste un loisir mais comparable à une situation d'éducation informelle. L'intention éducative de l'organisation sur le récit historique abordé prend la forme de potentialités éducatives (Brougère, 2014) plutôt que d'une recherche explicite d'enseignement. Ces potentialités peuvent toutefois être perçues par les participant·es. Schugurensky (2007) parle par exemple de *curriculum* caché, tel celui qui concerne ce que l'on apprend quand on va à l'école mais en dehors des cours, comme l'autoritarisme ou la discrimination. Cela pose la question de la

posture d'apprentissage des participant·es vis-à-vis de l'organisation et d'un potentiel apprentissage.

2.5. Relation à l'organisation et besoin de sécurité émotionnelle

Durant l'entretien, Margot, Victor et moi sommes critiques envers le dispositif et l'organisation et cela fait partie du débriefing. *Legion* en est à sa 26^e session et nos attentes sont influencées par nos cultures de jeu qui nous ont habituées à certains choix logistiques et narratifs. Les critiques révèlent une attente envers l'organisation, formulée indirectement mais présente dans nos discours : celle d'un accompagnement, avec ses limites. Il paraît intéressant, avant d'étudier les dispositions pour l'apprentissage, de se pencher sur la relation particulière qui peut exister entre des participant·es à un larp et son équipe d'organisation, et ce que ça peut impliquer pour l'apprentissage.

D'après ma compréhension, c'était la première session où Vávrová n'était pas présente en tant que guide ou coordinatrice. Pour ce qui semble être la première fois, les coordinateurs principaux de notre session, « les jumeaux », organisaient sans l'aide des organisateur·trices aguerris·es. Leurs discours étaient parfois un peu maladroits, trop rapides ou difficiles à comprendre car nous ne sommes pas habitués·es à l'accent tchèque. Ce qui amène par exemple la remarque de Margot en fin d'entretien, alors qu'une de mes explications est confuse : « Là t'expliques aussi bien que les Jumeaux ! (rires partagés) » (Margot, entretien joueur·euses). Wagner, qui a coordonné de nombreuses sessions de *Legion*, était présent avant le larp, mais seulement pour les ateliers du jeudi soir au vendredi matin. Cette situation a été remarquée par Margot :

C'était très bizarre parce qu'on avait à la fois ce mec qui est venu pour faire son... qui est venu pour [l'atelier d']histoire et qui s'est barré après. Et t'avais l'impression qu'on était que la 25^e session donc qu'on n'étaient pas assez biens pour lui et les jumeaux et 2-3 autres. T'avais l'impression que c'étaient des petits jeunes qui avaient fait PNJ pendant 10 ans et on leur a autorisé pour la première fois de Runner le GN tout seul et ils sont super fiers d'eux quoi. C'est très très bizarre cette ambiance. (Margot, entretien joueur·euses)

Margot a également été surprise par certains « ordres » de son Journal, en particulier le premier qui consiste à forcer les joueur·euses du groupe de guides sibérien·nes à accepter d'accompagner la légion. Cela lui donne l'impression que l'organisation a une piètre opinion des personnes qui jouent parce que c'est présenté comme une évidence : « Franchement pour moi c'est un manque de confiance, hein » (Margot, entretien joueur·euses). Victor note plus tard l'absence, au contraire, de conséquences à ne pas suivre les ordres :

Dans les BG il y avait des « *Orders* ». « Tu es obligé de faire ça ». Il y a pas eu de sanctions du fait que on ne fasse pas certaines actions, par exemple quand on est arrivés à l'auberge, on aurait du faire une partie de carte, sauf que vu la place, c'était impossible de dire « attendez, on va s'asseoir ici à la table et on va faire une partie de cartes ». Les gens galéraient pour s'installer pour dormir. Bref. (Victor, entretien joueur·euses)

Durant notre session, il y a eu plusieurs moments où des ordres n'ont pas été suivis. La conséquence a parfois été un déséquilibre narratif parce que les secrets ne se révélaient pas ou les conflits n'éclataient pas. Vendredi soir, le groupe de prisonniers de guerre dont je faisais partie avait l'ordre de trouver un moyen de se venger de leurs agresseurs, et ceux-ci avaient également l'ordre de chercher à nous nuire, mais cela n'a pas eu lieu, ce qui a probablement diminué la tension dramatique du larp pour d'autres. De son côté, le personnage de Victor faisait partie d'un groupe qui pratiquait le « Jeu », un jeu de cartes où les personnages misaient des défis avec parfois des conséquences dramatiques. Le groupe n'a pas obéi à l'ordre de jouer au « Jeu » le vendredi soir et Margot souligne durant l'entretien l'effet que ça a sur sa propre intrigue :

Margot : Du coup ça m'est pas revenu aux oreilles parce que le Jeu, les gens en parlaient moins que si vous aviez joué devant des gens et tout

Victor : C'est ça ! Et que tu vois on aurait pu quand même avancer, refaire une partie... » (entretien joueur·euses).

Les documents de gestion interne de *Legion* incluent, non pas des sanctions, mais la nécessité que certaines scènes se passent. C'est le rôle des guides de s'assurer que la partie de cartes ait lieu, que Sergey suive Olga, etc. Vávrová insiste sur l'importance de ce rôle et sur la nécessité d'accompagner les participant·es pour prendre des décisions qui correspondent au dispositif. Elle dit aussi accepter les compromis puisque l'essentiel pour elle est que « les joueur·euses soient content·es » (Vávrová, entretien concepteur·trices). Margot a ressenti ce décalage entre la communication en amont du larp, effectuée par Vávrová ou l'une des organisatrices habituelles, et la situation durant le larp avec des coordinateurs débutants :

J'ai trouvé que ce qu'ils marketaient et ce qu'on avait comme expérience était... Tout était pareil, quoi, tout ce qui est GN. Mais pour ce qui est approche du GN, j'ai trouvé qu'ils ne communiquaient pas sur leur GN de la manière [dont ils l'organisaient]... Ils ont une communication extrêmement léchée qui ressemble à des GN un peu à la... à la Jean-Charles quoi (sourire), tu vois, tu vas avoir toutes les infos. Et en fait si tu regardes de plus près chez Rolling, en fait tu les as pas. Mais ça a l'air. (Margot, entretien joueur·euses)

Elle ajoute plus tard que cette situation a « nuit à [s]on expérience » (Margot, entretien joueur·euses) mais l'a aussi amenée à mieux comprendre ses propres besoins vis-à-vis d'une organisation en tant que joueuse. L'accompagnement de l'organisation semble donc, au moins

dans l'avant-jeu, créer une relation de confiance avec les participant·es. C'est le propos de Bowman (à paraître), qui fait appel à la notion de Winnicott de « conteneur » pour parler d'un larp comme d'un dispositif qui permet l'apprentissage et la transformation psychologique dans un sentiment de sécurité. Ce sentiment de sécurité semble nécessaire pour l'attitude ludique, puisqu'il fait écho à la « frivolité » de Brougère (2012) ou la « bulle psychologique » de Stenros (2014). Bowman (à paraître) y ajoute toutefois la notion de Winnicott de « se sentir tenu·e »⁶⁷, qui implique qu'il y a un travail d'accompagnement à faire par l'organisation, d'une part pour guider les participant·es dans leur création d'un sentiment de sécurité et d'autre part dans un processus d'apprentissage ou de transformation quand c'est leur objectif.

Comme pour un jeu de rôle sans Maître·sse de jeu, il est possible d'imaginer que les rôles de l'organisation puissent être répartis et partagés avec les participant·es. Cela soulève deux questions intéressantes pour notre problématique. D'une part, est-ce que le sentiment de sécurité favorise l'apprentissage ou seulement l'attitude ludique ? D'autre part, quelle est la responsabilité de l'organisation pour parvenir à produire ce sentiment de sécurité ? Sans pouvoir répondre à ces questions de façon exhaustive, nous y contribuerons en analysant les postures d'apprentissage qui existent dans *Legion*.

2.2. L'apprentissage autodirigé grâce ou malgré la documentation fournie

Legion portant sur un fait historique, il est légitime de s'interroger sur l'intention des participant·es d'apprendre. Retrouve-t-on les deux sujets d'éducation diffuse, à savoir le *content larp* et l'histoire de la Légion Tchèque, dans les situations d'apprentissage proposées par le dispositif ? Quelle posture les participant·es adoptent face à la documentation fournie pour mieux comprendre ces sujets ?

Ma propre posture, en tant que chercheur, est un peu particulière : ma motivation à participer à ce larp était ludique avant d'être académique, je me suis inscrite à *Legion* avant de décider de l'étudier. Les deux sujets proposés par l'organisation peuvent se lire explicitement dans ma propre volonté d'apprentissage alors que je me prépare à étudier *Legion* :

Pour quelle raison vient-on jouer à *Legion* ? Y a-t-il des intentions d'apprentissage dans leur venue ? Il y en a dans la mienne (jeu international, jeu tchèque, endurance, recherche, jeu recommandé par les pair·es, découverte d'un sujet spécifique à une région complètement inconnue pour moi et une époque peu connue). Quelles sont les

⁶⁷ En anglais : « *the feeling of being held* » (Bowman, à paraître).

différences d'expérience entre les personnes de différentes cultures de jeu jouant à Legion (de culture tchèque) ? (Freudenthal, carnet de notes)

Dans le cadre d'un jeu de rôle, toutes les informations transmises sont orientées pour permettre aux participant·es d'incarner leurs personnages dans un contexte diégétique partagé en collectif. Une situation proche est décrite par Brougère (2016), pour le loisir touristique :

Relèveraient d'une telle éducation diffuse certaines formes de tourisme où le voyageur peut être en situation d'auto-formation dans une exploration guidée où il est attentif aux signes, aux informations qui n'éclairent ce qu'il voit que du point de vue de ce qui est offert.

Les participant·es d'un larp se préparent en apprenant à jouer, ce qui correspond à la description ci-dessus : leur apprentissage autodirigé s'oriente pleinement vers leur future participation et tout ce qu'elle inclut. Dans le cadre d'une fiction intercréative comme un larp, les informations viennent de la communication qui a amené à s'inscrire et à préparer son voyage (site web, formulaires, e-mails...), de la documentation envoyée et des ateliers avant le début du jeu. Toutes ces actions de transmission peuvent se comparer au livre de règles en jeu de rôle et à la « bible » en production audiovisuelle : des informations explicites servant à comprendre les intentions esthétiques, narratives voire éducatives des auteur·trices et visant à faciliter la création collective d'une fiction. Toutefois, il y a dans le cadre d'un larp une part d'implicite non négligeable, notamment par la communication inter-personnelle de l'équipe d'organisation, par les échanges et ouïe-dire dans les communautés de pratiques, par les traditions...

La lecture des documents envoyés par l'organisation implique pour les participant·es de les comprendre de façon à pouvoir les restituer d'une manière théâtrale improvisée et d'utiliser ces connaissances pour analyser le discours des autres personnes qui jouent. Ainsi, quand Jakub, le personnage de Victor, parle à Kopecký, mon personnage, de son admiration pour Milan Rastislav Štefánik, je dois faire une boucle métaréflexive : reconnaître le nom de ce militaire slovaque, le placer dans le contexte géopolitique comme l'un des fondateurs de la République de Tchécoslovaquie, puis faire le chemin inverse et interpréter ce que ces informations indiqueront à mon personnage. Cet exercice, aisé dans un univers diégétique partiel qui est co-créé tout au long de la partie, devient complexe quand il s'agit d'un univers historique et d'informations objectives, et nécessite un apprentissage préalable, ce qui explique mon anxiété à la lecture des documents :

Les documents historiques sont à la fois extrêmement riches, pour quelqu'un comme moi qui n'a pas eu ou retenu beaucoup d'informations sur la géopolitique d'Europe Centrale autour de 1918, et à la fois très partiels puisque ce sont des résumés réalisés par les orgas. La diversité des cultures, ethnies, langues et mouvements donne le vertige bien qu'elle ne soit là que pour donner une ambiance générale et des points d'appuis pour les conversations historiques. (Freudenthal, carnet de notes)

La documentation comprend notamment une annexe avec des ressources supplémentaires sur la période ou sur les sujets abordés. Victor, qui a une licence d'histoire, désigne le fichier annexe comme « un fichier que personne n'a regardé », où il a pu compléter ses connaissances :

Ils ont fait une annexe de document, il y a des films à voir, il y a des livres. Donc je vais piocher, je vais pas tout regarder, je vais piocher. Il y a les événements que j'ai pas besoin de regarder parce que je sais déjà suffisamment de choses dessus, qui touchent à des thèmes qui sont plus ou moins graves, qui sont 1^{ère}, 2^{nde} guerre mondiale, tout ce qui est épuration ethnique... Il y a des films, ouais... C'est compliqué de les voir (gêne). (Victor, entretien joueur·euses)

Il est possible de s'arrêter aux connaissances absolument nécessaires pour jouer, c'est-à-dire celles fournies par l'organisation en documentation, fiche de personnage, avec ou sans l'annexe. Quand cela ne suffit pas, le manque de connaissances « nécessaires » peut aussi pousser des participant·es à partir à la recherche d'informations supplémentaires, utilisables pour alimenter leur jeu de rôle. Cela a été le cas pour Margot et Victor, incarnant respectivement des minorités russe et slovaque, sur lesquelles il existe peu ou pas d'information dans la documentation :

Margot : Moi je m'attendais pas à autant de Russes. Comme tous [les documents] avaient l'air axés sur les Tchèques, je m'étais dis [qu']on devrait être les seul·es russes à part un ou deux autres persos ramassés un peu sur le chemin. Voilà. Et du coup j'avais commencé à faire des recherches sur le fait d'être Russe à l'époque, pour trouver une chanson, des trucs comme ça, pour un peu défendre notre... notre russité pour apporter un peu un élément d'échange culturel. Et en fait on était gavé de Russes dans cette histoire-là !

Victor : Juste une page de document en plus pour donner quelques éléments à nos différentes nationalités, aux différents [groupes]... (entretien joueur·euses)

Et du coup les ateliers étaient sur le fait d'être dans la Légion et d'être Tchèque. Du coup on se sent cons un peu face à la Druzhina [escouade purement tchèque]... (Margot, entretien joueur·euses)

Il est nécessaire que les connaissances livrées par l'organisation demeurent digestes, pour en permettre la lecture, mais aussi qu'elles soient suffisamment synthétiques pour être utiles dans le jeu. Trop peut poser le même problème que pas assez :

Margot : Après, on racontait l'histoire de personnages, donc t'es pas en train de faire un cours d'histoire mais parfois t'as besoin d'être un peu étayé.

Victor : Ouais. Un peu. Faut pas trop non plus parce que si tu surcharges trop les BG, ça devient indigeste et...

La motivation à aller plus loin que la documentation peut varier. Elle peut, comme pour l'exemple de la culture russe ou slovaque, combler un manque perçu, mais aussi être liée à un intérêt personnel pour le sujet. Cela peut aussi résulter de dynamiques sociales autour du larp comme le fait de chercher une reconnaissance sociale (Algayres, 2019 ; Koljonen, 2020), ou encore de viser à s'appropriier davantage le personnage (Kemper, 2018, 2020). Par exemple, Margot a fait une recherche documentaire afin de se créer un accessoire de jeu qui donnerait de la couleur à son personnage :

Moi j'ai fait un pendentif avec des photos de ma famille et tout, et j'en ai un peu chié, ça m'a pris une demi-heure et tout, j'en ai un peu chié pour aller chercher des bonnes photos qui correspondait à l'époque et au style pour... J'étais un peu dans les paysans russes, normalement j'ai 3 enfants... Ils étaient en âge et tout. (Margot, entretien joueur·euses)

Le travail de préparation par l'apprentissage de connaissances, ici culturelles, géographiques et historiques, constitue une responsabilité pour les participant·es selon Margot : « Bon il y a aussi notre taf à faire... » (Margot, entretien joueur·euses). Cet effort est lié à la participation au larp, même s'il a lieu de façon implicite, et peut donc être plus ou moins partagée par l'organisation et les joueur·euses. Peu après dans l'entretien, je demande si manquer de ces informations peut constituer une gêne pour jouer, par exemple sur la géographie slovaque : « Quand on a joué entre Slovaques au cimetière, personne n'était capable de dire d'où il vient. "Moi je viens de Slovaquie", "moi aussi" (rires). On habite peut-être à 150 km l'un de l'autre mais on n'a pas de nom » (Victor, entretien joueur·euses). Le manque de connaissances peut ainsi créer un sentiment d'insécurité et gêner l'incarnation d'un personnage, d'autant plus dans un contexte historique : comme un spectacle dont on entrevoit les *coulisses*, on entrevoit les connaissances de la personne qui joue, ce qui peut faire perdre la tension du second degré fictionnel d'une façon imprévue. Un exemple intéressant peut être trouvé dans le travail de Cazeneuve (2019 : 70) qui relate la gêne extrême vécue par une joueuse lorsque ses propres compétences ne lui suffisaient pas à jouer son rôle d'experte, face à une joueuse dont c'était le métier réel.

Si le manque de connaissance d'un sujet peut ainsi bloquer le jeu, pour d'autres, il peut ouvrir des opportunités d'improvisation, par exemple en créant des éléments factuels mineurs qui n'ont pas été écrits par l'organisation.

Michael : Quel genre d'avantages [cela procure aux personnes d'être de culture tchèque] ? Est-ce qu'elles jouent mieux ?

Margot : L'aisance. L'aisance à Freeplayer... [...] C'est presque du Freeplay, d'ajouter des petits détails... En fait, à partir du moment où tu dis des trucs qui sont pas dans ton Back, tu Freeplay. C'est normal il faut du Freeplay en GN. [...] Mais tu vois si tu veux parler de ton petit village dans la campagne Tchèque, ben si t'es Tchèque, c'est plus facile.

Victor : Voilà. Je pense que c'est aussi... C'est un défaut de la conception. Qui n'en est pas un à la base...

Margot : Ils ont juste traduit le GN.

Victor : Ce GN-là il a été fait pour des Tchèques. À la base.

Margot : Oui c'est comme si nous on traduisait *Nous n'irons plus danser* sans créer un document de culture française, tu vois. *Pour la France*, encore pire...⁶⁸ (entretien joueur·euses)

Margot et Victor comparent ainsi les connaissances culturelles qui peuvent servir dans le cadre d'un larp international et historique. Le manque de connaissances culturelles peut se ressentir comme une injustice lorsqu'il y a une asymétrie dans les connaissances préalables des différents participant·es, d'autant plus quand cet écart n'est pas comblé par les mécanismes de simulation proposés par l'organisation.

En plus du contexte, la préparation porte sur le personnage. Si les fiches de personnage, d'environ sept pages, laissent place à une interprétation quant à leur personnalité, il s'agit de malgré tout de bien connaître son histoire. Mercredi soir, avant d'aller dormir, mes colocataires et moi avons relu nos fiches de personnage, le document qu'il faudra connaître au mieux à partir du début de la période de jeu. Ce moment de relecture, qui m'est familier et me semble commun à tous les larps avec une fiche de personnage, est également un moment social et de méta-jeu :

Margot et Julien ont « révisé » ce qu'il y avait à lire. Iels avaient lu les documents il y a des mois. Margot avait déjà relu son background. Julien discute avec moi au lieu de réviser. Puis quand il révisé, il continue d'interagir avec moi au travers [du partage amusé de certaines informations qui le surprennent]. De mon côté, je réponds avec quelques informations que je connais également malgré l'asymétrie de nos [connaissances], ce qui en fait une séance de création implicite collective de savoir : il me dit quelque chose qu'il sait (qui est coloré par la façon dont il le sait) et je réponds avec quelque chose que je sais sur le sujet (coloré également). Ça permet de commencer à jouer sur les secrets. (Freudenthal, carnet de notes)

À l'approche du larp, c'est la fiche de personnage qui nécessite le plus d'attention, qui permettra de mieux participer et de faciliter l'improvisation. Nous sommes dans le « méta-jeu » (Koljonen, 2020), c'est-à-dire le jeu avant que le jeu ait vraiment commencé. Dans un larp où

⁶⁸ Deux jeux de rôle grandeur nature français portant sur la France occupée durant la 2nde Guerre mondiale. *Nous n'irons plus danser* (2017) traite d'un petit village occupé par la Wehrmacht en 1944, *Pour la France* (2016) du parcours politique de certains collaborateurs.

la surprise joue un rôle important, « jouer sur les secrets » donne un sentiment d'appropriation du larp au travers d'allusions qui contribuent à créer des attentes pour des scènes futures.

Il y a donc des priorités et des phases dans la préparation du larp et l'apprentissage qui s'y déroule. La préparation peut être source d'anxiété à l'idée d'une performance inadéquate lors du larp et la documentation ainsi que la communication de l'organisation contribuent à apaiser cette gêne. On apprend de façon autodirigée le contexte en amont, lors de la préparation de son rôle et de son costume, on prépare ce qu'on emmène dans ses bagages à la fois littéralement et symboliquement. Tout sert à la participation du larp et reste dans une situation de loisir.

2.3. La conversation en itinérance : métaréflexion des connaissances

Dans *Legion*, une part importante est laissée à l'improvisation de conversations légères durant la marche. La disposition des marcheur·euses, en file indienne dans la neige, ainsi que l'effort que la marche représente, découragent l'improvisation de scènes plus dramatiques ou la tenue de conversations plus importantes pour l'intrigue. On réserve ainsi les grandes scènes pour les étapes d'arrêt de la légion où un public plus important peut participer, intervenir, jouer. Le paysage n'est pas toujours resplendissant et la majorité des participant·es au larp est venue pour incarner un personnage, ce qui place les conversations sur des sujets bénins comme un passe-temps incontournable entre les sujets plus dramatiques.

Cela peut être rapproché du sentiment du « pour de vrai » remarqué par Brougère (2014, p. 174) dans l'apprentissage par le corps en situation touristique, quand on découvre une connaissance médiatisée en y « promenant son corps », sans passer par la médiation. Ici, après une phase de préparation où l'histoire de la Légion Tchèque est médiatisée, on découvre surtout des émotions par le corps : la difficulté de la marche, le désespoir d'être loin de chez soi et de s'en éloigner pour pouvoir y revenir. Si le récit est fictionnel et les émotions sont simulées ou au moins plus faibles que celles des légionnaires historiques, la conversation avec des personnages de l'histoire au sujet d'événements marquants peut se rapprocher de l'incorporation décrite par Brougère.

L'organisation l'a prévu et facilite la préparation à cette improvisation par la communication, la documentation et les ateliers. Les sujets de conversation sont abordés de façon indirecte dans la documentation historique, mais de façon plus directe dans la fiche de personnage. Les sujets qui lui tiennent à cœur y sont décrits et sont souvent des sujets sur lesquels d'autres personnages seront en parfait désaccord, facilitant ainsi les conversations sous

forme de débats sur des sujets d'époque. Ces sujets sont généralement liés aux thèmes idéologiques de *Legion* : égalité entre les peuples, les genres ou les classes sociales, tradition contre progrès, royauté contre communisme... L'un des ateliers du jeudi portait explicitement sur les sujets de conversation durant la marche et consistait en une discussion co-créative guidée et animée par l'organisation pour trouver des sujets de conversation potentiels. L'atelier hommes/femmes du vendredi matin aidait à se figurer l'attitude masculine et féminine stéréotypée voulue par l'organisation, incitant les personnages féminins à échanger des rumeurs à mi-voix entre elles et les personnages masculins à éviter tout sujet émotionnel pour favoriser les sujets concrets et objectifs.

La conversation, l'art du bavardage, est un élément important du dispositif de *Legion* puisque la marche constitue une grande partie du temps de jeu. L'improvisation de ces conversations sur des sujets d'époque est une motivation à développer des connaissances spécifiquement pour les utiliser durant le jeu. « Capitaliser », comme le raconte Margot en faisant le lien avec un autre larp :

Margot : Moi j'avais lu un truc sur mon perso. Dans notre famille on a donné un nom à notre fusil, qui est un nom issu d'un conte russe. Et genre dans l'avion avant-hier j'ai dû lire le conte russe. Et du coup j'ai vachement capitalisé mon truc, je veux dire il y a 4 personnes [concernées par ce conte], quoi... Ah c'est pareil, je me souviens d'un GN *pourri*, où je jouais une aviatrice et il y avait... Richard, qui faisait un aviateur aussi, et sur la route pour aller au GN, comme on s'était préparé·es comme des merdes, on se regarde genre : « putain on est des aviateurs dans les années 20 » et on a été voir vite... sur *Wikipedia* dans la *voiture*, « aviation dans les années 20 » et on a retenu *un* truc : c'est l'arrivée dans les années 20 d'un nouveau modèle d'avion, c'est genre une hélice sinusoïdale, vraiment un nom à la con, qui était un... C'est vraiment une phrase hein, « l'arrivée de l'hélice à double pistons » qui est une avancée sur l'autre « parce qu'elle permet une meilleure tenue du frottement de l'air sur l'aile ». Une phrase. On a fait tout notre GN sur cette phrase.

Victor : C'est pas mal justement, les GN qui te donnent un peu de Back historique pour que tu puisses parler. Et que ton Back est en fait, il est via ton personnage, c'est ce que lui sait de tout ça. (entretien joueur·euses)

Margot se souvient avec une précision notable de cet élément historique qu'elle a utilisé lors d'un autre larp. Elle insiste sur l'aspect utilitaire des connaissances apprises de façon autodirigée. L'effort pour les chercher et les apprendre doit selon elle être équilibré à leur utilisation durant le larp : plus l'information permet d'incarner le personnage, plus elle lui semble importante, plus elle pourra l'utiliser auprès d'autres participant·es, plus elle sera utile. La réponse de Victor montre la nécessité que représentent les connaissances à utiliser en conversations (son emphase : « pour que tu *puisses* parler ») et l'importance que l'organisation les fournisse.

C'est également l'occasion d'utiliser des connaissances préalables, celles de la personne qui joue pour improviser des ajouts mineurs pour étoffer le personnage ou pour nourrir le collectif. Victor utilise ses connaissances préalables, ce qui lui épargne un certain effort. Il le fait toutefois avec une certaine retenue pour éviter l'anachronisme et rester crédible dans l'interprétation du rôle, c'est-à-dire dans le cadre fixé par le larp. C'est le même aller-retour métaréflexif qui vient faire appel à des connaissances de joueur·euse pour les livrer en tant que personnage, comme expliqué par cet échange :

Margot : Ça c'est vrai que c'est un truc, connaissances historiques ou pas, tout ce qu'on a tous tendance à faire et parfois tu te dis « merde... est-ce que mon perso il savait ça ? »

Michael : Ça t'est arrivé toi aussi (Victor) ?

Victor : Ouais. Faut pas trop extrapoler aussi sur ce que tu *sais* de ce qu'il va se passer...

Margot : Non mais si c'est juste des trucs pour alimenter la conversation. Tu te dis est-ce que c'est réaliste que ma débilos de Sibérienne... Débilos mais genre elle est jamais sortie de son trou de la Sibérie, donc...

Les participant·es deviennent les complices d'échanges de connaissances qui sont à la limite d'une partie implicite du contrat social du larp : la documentation est censée comporter tous les éléments nécessaires pour jouer, mais on les dépasse juste assez pour rester dans le cadre. Il y a là une compétence métaréflexive de perception des limites du personnage et de « jeu » pour expérimenter ces limites. Cette compétence semble venir de la situation et être accessible aux débutant·es à comme le joueur du personnage « Dr Weber », dont c'était le tout premier jeu de rôle ou larp et qui a résumé « Guerre et Paix » de Tolstoï durant une conversation. Elle ne se substitue toutefois pas aux connaissances comme celles auxquelles nous faisons appel dans la conversation, ce qui peut rapidement rendre l'activité inaccessible ou excluante à certaines catégories de personnes.

Cet aller-retour permet de jouer avec le cadre fixé par le larp et d'outrepasser les limites des connaissances du personnage. Si ajouter des contradictions à un personnage est un ressort narratif commun chez les auteur·trices de fiction, dans le cadre d'une fiction intercréative, cela peut poser un risque de friction avec les frontières du jeu (Stenros, 2014). Une façon de maintenir l'attitude ludique malgré ces frictions est de trouver une justification *a priori* ou *a posteriori*. Par exemple, j'ai « rationalisé » (Michael, entretien joueur·euses) la prière en français par le parcours militaire de mon personnage : celui-ci ayant été un brillant escrimeur à l'Académie de Vienne, il peut avoir appris une langue diplomatique comme le français. Mais il y a également un certain degré de tolérance, comme lorsque le personnage de Margot a chanté « Douce Nuit » en trois langues différentes, puis échangé des contes et légendes avec celui de

Victor, alors qu'il y a peu de chances que son personnage sache faire l'un ou l'autre. Il n'y a aucune justification crédible offerte, mais il ne semble pas que quelqu'un l'ait remarqué ou que ça ait affecté négativement le jeu collectif. Au contraire, la scène d'échange entre leurs personnages a été l'un des moments préférés de Margot.

Une rupture d'attitude ludique en raison d'un manque de connaissances à utiliser en jeu aurait donc été possible dans *Legion*, mais à ma connaissance, il n'y en a pas eu de majeure. L'effort effectué par le collectif pour masquer les défauts ou erreurs de jeu permet de se sortir de beaucoup de situations. On parle de suspension consentie de l'incrédulité⁶⁹ pour les œuvres de fiction, pour indiquer l'engagement dans la fiction, mais dans le cas du jeu de rôle c'est un effort collectif de collaboration pour s'assurer que le jeu continue malgré un élément extérieur. Il y a tout de même eu un effet des manques de connaissances sur les intrigues. Le joueur du prêtre catholique Doubrava connaissait très mal la religion catholique, menant à une scène de messe improvisée et approximative : « Tellement dans l'urgence, on était 5 et on était en cercle [pour faire la messe catholique], et on se passait la fiole de vodka, et il nous faisait sanctifier le chocolat, le chocolat était sanctifié... Intérieurement, j'étais mort de rire, j'étais mort de rire ». (Victor, entretien joueur·euses). En parallèle, Margot connaissait peu la religion orthodoxe et croyait qu'un autre prêtre, orthodoxe, ne pouvait pas se marier, ce qui a affecté le triangle amoureux dans lequel son personnage et celui de Victor étaient impliqués. Pourtant dans les deux cas, les participant·es semblent avoir tenu leurs rôles et avoir apprécié la scène.

L'opération mentale de boucle métaréflexive qui consiste à faire filtrer à un personnage des connaissances préalables ou acquises pour l'occasion semble être propre au larp. L'éducation informelle ou « diffuse » de *Legion* consiste en une exploration corporelle d'une fiction basée sur des faits historiques et dont le dispositif illustre la tradition du *content larp*. Ainsi, les deux sujets que l'organisation de *Legion* voulait aborder le sont avec un certain degré de liberté qui permet l'appropriation de connaissances autour de ces sujets et un certain degré de modification intercréative de la fiction.

2.6. Spécificité du récit historique dans la participation

Michael : J'essaie de voir ce qui fait un peu la spécificité de Légion par rapport à d'autres trucs que vous auriez pu faire.

Victor : C'est, je pense, une espèce de reproduction qui se veut le plus près historiquement d'un événement. Un moment national. Tu vois, la plupart des français qui viennent à Légion, avant d'aller à Légion, la fuite de la Légion Tchèque vers Vladivostok, ils ont jamais entendu parler...

⁶⁹ Expression attribuée à Coleridge, S. (2007 [1817]).

Margot : C'est marrant, là ils ont fait un [GN] avec leur moment national, quoi.

Victor : Voilà, c'est ça. C'est quelque chose qu'ils en sont très fiers, quoi.

Michael : Ah oui ?

Victor : Ah ouais ! Ah si si si ! Légion, c'est... Tu l'a pas senti à travers les documents ? (entretien joueur·euses)

On retrouve ici le recours à l'idée de simulation réaliste par l'authenticité historique subjective de *Legion*, de proposer une version fictionnelle d'une réalité historique, suffisamment réaliste pour être comparée aux faits réels. Le larp ayant été joué par des tchèques avant les premières sessions internationales, il est possible que son historicité ait déjà été critiquée et améliorée. Comme le souligne Margot, ces événements peuvent toutefois être méconnus par les participant·es d'une session internationale, qui ne pourraient pas nécessairement distinguer ce qui relève de la fiction et ce qui relève de faits historiques.

Margot et Victor ressentent aussi une volonté de partage de la part de l'organisation. Le larp a été d'abord pensé pour des tchèques et dans une volonté déclarée par Wagner de permettre une prise de recul sur la constitution de la première République Tchèque. Lors de son internationalisation, les documents historiques adressés à un public international ont été rédigés afin que les participant·es se représentent « ce que c'est d'être tchèque », un document porte même ce nom. L'histoire que raconte le larp et son dispositif entier est centré autour de la constitution, pour la première fois, d'une nation tchèque et slovaque. Il n'est pas étonnant, dans ce contexte, que l'interprétation de français·es lisant la documentation soit celle d'un sentiment de fierté nationale.

Cela peut aussi venir d'une attente de la part des participant·es autour de la promesse de *Legion*, le larp se passant en République Tchèque et portant sur un événement historique traitant de l'identité tchèque. Les participant·es peuvent légitimement s'attendre à un échange interculturel sur le sujet de l'identité tchèque, bien que la volonté déclarée de Vávrová pour l'internationalisation est surtout celle du partage de la tradition du *content larp*.

Victor : Je pense que c'est vachement bien de jouer un GN Tchèque sur l'histoire Tchèque.

Margot : Oui !

Victor : Tu vois leur propre perception.

Ces attentes, notamment de partage interculturel, amènent les participant·es à percevoir certains choix de l'organisation à travers cette perspective, à attendre de leur part une forme de pédagogie au niveau historique, géographique, politique et culturel de l'époque et du lieu où se déroule la fiction. Les ressources documentaires portant surtout sur les Tchèques, Margot et

Victor critiquent d'ailleurs l'organisation pour le manque d'information concernant leurs personnages russe et slovaque, ce qui les gêne dans leur capacité d'improvisation en jeu de rôle. Margot souligne que ce qu'elle a perçu comme promesse narrative pour le larp allait au-delà de la seule identité nationale tchèque :

Margot : Nan le point commun c'est d'être des gens avec ou des convictions fortes, par rapport à leurs allégeances ou alors des histoires familiales et personnelles, ou ballotées par la guerre dans un cadre instable émotionnellement, pas d'être Tchèque !

L'aspect historique a également un effet fort sur l'engagement dans l'intrigue et la diégèse (Caïra, 2018). Il y a un sentiment de devoir de mémoire qui se dégage lorsqu'est évoquée la connexion entre le récit qui a été joué et les événements tragiques qui ont eu lieu seulement une centaine d'années auparavant. La comparaison est intéressante avec un larp qui, situé dans un univers totalitaire fictionnel, propose une métaphore diégétique plutôt que de rechercher une authenticité historique :

Margot : Et tu vois ça va être une différence avec le *Nexus 6*. *Nexus 6* c'est un univers totalitaire qui n'existe pas. Certes, tu peux faire des comparaisons [avec des choses existantes]...

Michael : C'est pas un moment national ? (rires partagés)

Margot : Non mais tu peux faire des comparaisons avec des trucs ayant existé et existants. Mais ça n'existe pas et il n'y a pas de côté historique.

Victor : Ouais, ça nous touche moins. Ça peut nous toucher mais ça nous touche moins. (entretien joueur·euses)

Si dans *Légion* t'avais une... Les éléments d'une République complètement fantaisiste... Par exemple, tu prends les royaumes créés par Hergé, la Syldavie et la Bordurie. T'imagines un régiment de Syldavie qui est en pleine retraite en Bordurie. Bah ouais mais... Tu sais d'où ça vient. Tu sais que c'est pas réel. Que peut-être que tu vas vivre quelque chose de fort, mais pas aussi fort. (Victor, entretien joueur·euses)

Margot et Victor proposent que *Legion* a un impact émotionnel plus fort, ou au moins différent, en raison du caractère historique du récit fictionnel. La question est intéressante : comment serait vécu un dispositif similaire en tous points sauf le contexte historique et son lien avec le présent ? Développer cette comparaison et étudier ce lien permettrait d'alimenter les discussions existantes sur la capacité de larps d'aborder des sujets de société contemporains ou historiques au travers de métaphores (Mochocki, 2013 ; Bowman, Standiford, 2015 ; Westbord, 2018 ; Kemper, 2018, 2020 ; Cazeneuve, 2019). Afin d'explorer ici la nature du lien entre historicité et participation, nous pouvons prendre comme exemple deux des éléments qui matérialisent le lien à l'histoire de *Legion* : les Journaux des légionnaires et le générique de fin.

Les Journaux sont des artefacts incontournables de *Legion*. En plus de leur rôle de *fate play* dans le dispositif ludique, cet objet au nom du personnage qui doit être conservé au sec et que l'on doit sortir à chaque étape a joué un rôle dans le sentiment d'authenticité historique du larp. Comme l'indiquent Margot et Victor, le fait qu'ils représentent trace physique d'un lien documentaire à l'histoire des légionnaires contribue au sentiment de participation au devoir de mémoire :

Margot : Et... En fait c'est... Très... Une grande partie de ce qu'ils savent de ce qui est arrivé à la Légion Tchèque, vient du fait qu'il y ait les journaux des légionnaires. Ils étaient très nombreux à tenir leurs journaux. Ils ont été publiés, disséqués, etc. Et qu'il y a vraiment eu un... On a compris ce qu'il se passait à ce moment-là à travers l'étude de ces documents-là. Et eux ils les ont... Ils en ont lus énormément pour faire le GN, ça a inspiré l'histoire, il y a des extraits qui sont dans le GN et tout. Et ça c'était assez beau, le fait que cet objet se retrouve en jeu dans nos mains et... Moi quand j'ai su qu'en fait tout ça, ça venait du truc historique, ça m'a beaucoup touchée (voix légèrement émue). Ça me fait penser à tous les gens, genre Joseph, Marie et Anatole qui utilisent des lettres pour concevoir leurs GN. C'est vrai que puiser l'inspiration pour des personnages dans des documents écrits par les protagonistes de l'histoire...

Michael : Ça change quoi par rapport à une pure fiction ?

Margot : C'est émouvant.

Est-ce que quand tu t'identifies à quelqu'un qui existe vraiment, qui a vraiment existé, qui existe vraiment. C'est pas juste de la fiction, c'est pas un personnage. (Victor, entretien joueur-euses)

La question de la conscience ou non que les faits sont véridiques semble importante. Le dispositif entier de *Legion* veille à s'assurer qu'il n'y a pas d'incompréhension sur le fait que ces événements ont eu lieu. Des extraits des journaux des légionnaires sont présents à travers le premier document envoyé en amont, le *Legion Players' Handbook*, comme la citation au début de ce mémoire qui illustre le travail auto-ethnographique d'un légionnaire.

Le lien émotionnel entre la personne qui joue et son personnage ne consiste pourtant pas forcément en un attachement au rôle comme ça peut être le cas dans d'autres larps. Le fait de jouer, dans une fiction historique, des personnages qui ne sont pas historiques contribue à provoquer une distanciation chez Victor et moi.

Michael : Vous mettez vraiment le doigt sur un truc qui me touche aussi. J'ai l'impression personnelle que c'est une sorte... On avait parlé, au tout début, de l'émotion suscitée par le fait d'avoir vécu quelque chose d'historique. J'ai l'impression que aussi ça anonymise ces personnages, c'est pas quelque chose de négatif, c'est...

Victor : Tu te les appropries jamais vraiment en fait.

Michael : Ouais, ils sont pas à toi et du coup c'est les anonymes de l'histoire. Et là on a de plus en plus du mal à utiliser des noms [de personnages] avec des gens qu'on a rencontrés, quoi.

Margot, de son côté, fait la comparaison avec un larp où elle jouait une figure historique. Ce larp était une uchronie pulp et pourtant le fait que son personnage soit inspiré d'une figure réelle l'a amenée à se renseigner abondamment sur elle avant le larp, lisant à son sujet et regardant des films sur elle, l'humanisant bien plus que son personnage de trappeuse sibérienne à *Legion*. Cependant, elle précise : « Mais c'est pareil, pendant le GN ça n'a pas changé mon expérience ». Cette humanisation peut toutefois être due à la réalité des personnages, mais il est aussi possible que ce soit un effet du choix de *Legion* de proposer des personnages dont la personnalité n'est pas fixée par avance, qu'il faut créer soi-même.



Journal de Jakub, mise en scène de Victor lors d'une randonnée l'été 2020, à ma demande

Second artefact qui illustre bien le lien de *Legion* à l'historicité de la fiction présentée, le générique de fin créé à l'origine spécifiquement pour le public international. Il est vidéo-projeté alors que les participant-es sont revenu-es dans le silence en bus, sans se changer de leurs affaires trempées, et se sont assis-es toujours silencieusement sur des chaises pliantes face à un écran où un générique mettra en mot et en musique leur vécu.

Margot : Si ! Un gros moment d'émotion que j'ai eue c'est quand ils passaient la petite vidéo qui... pour des trucs. Et en fait, t'avais un moment où t'avais 5 ou 6 phrases dessus, et c'était... « il y a tous ceux qui ont été laissés derrière » et là j'ai vraiment vu la gueule des gens qu'on a laissés quand on s'est barrés.

Victor : Et qui sont montés sans un bruit dans le bus...

Margot : [...] En fait cette petite vidéo qui était un semi cours d'histoire documentaire genre « ohlala sur les 5000 légionnaires, certains se sont suicidés, certains sont partis en Amérique,

machin ». Sauf qu'en fait, sur chacune de ces phrases, et c'est là le GN générateur d'empathie et de vécu émotionnel sur un truc qui est abstrait. Ben en fait j'ai vu les personnages, les histoires... Et ça c'était très très fort ce qu'on a...

Victor : Mais autour d'un GN historique, tu fais ça sur un GN historique.

Ce rappel des faits historiques sur fond de musique héroïque montre tout particulièrement cette intention claire de retour à la réalité des faits documentaires mais pas à n'importe laquelle : à la fiction historique proposée par l'organisation, car il faut se rappeler que cela reste une version de l'histoire que mes connaissances historiques ne m'ont pas permis d'analyser de façon critique.

Le générique de fin n'est pas une spécificité de *Legion* puisque plusieurs autres larps historiques semblent l'avoir utilisé, au moins en France :

Mais *a posteriori* quand on te sort le générique avec les images d'époque, que ce soit sur le *Pour la France*, ou sur celui-là, ou le jeu de Marie sur Frida Kahlo [*Lo Que El Agua Me Dio*] ou un truc comme ça, c'est très fort de jouer des personnages qui ont vraiment existés parce que tu... Je sais pas quoi en dire du tout. Je n'ai pas le... Je sais pas pourquoi... (Margot, entretien joueur·euses)

Si l'utilisation d'un générique dans un larp historique semble avoir un fort impact émotionnel, il est également un artifice utilisé dans quelques autres larps non-historiques auxquels Margot a participé, au point de dire : « Et plus ça va plus j'aime le générique de fin dans des GN » (Margot, entretien joueur·euses). Il y a également un lien émotionnel qui se crée entre le vécu d'une fiction historique et l'intérêt pour le sujet de façon plus documentaire. *Legion*, comme certains films hollywoodiens basés sur des faits réels, se termine avec un générique qui favorise ce lien, et incite à chercher les limites de l'adaptation :

Margot : Moi j'aime bien découvrir un pan d'Histoire par le biais du GN et après aller le titiller. Parce que je suis motivée par ce que j'ai vécu qui était très forte comme expérience immersive, je peux aller voir beaucoup plus d'infos que je n'irais pas en chercher avant. Et lire beaucoup plus de trucs, voir des films et tout, parce que je suis encore dans le *bleed* de mon GN, et que j'ai envie de trier le faux du vrai et de me dire « putain mais ça c'était vrai, ils ont vraiment fait ça et tout ».

Ce sont des artefacts qui lient la personne qui joue au personnage, acteur ou actrice anonyme du récit fictionnel et historique de *Legion*, ainsi qu'à l'événement plus globalement. C'est un lien personnel et subjectif qui semble encourager un sentiment d'héritage, comme pourrait le faire un travail de généalogie. Ici, dans les sessions internationales de *Legion*, l'héritage qui est ressenti est toutefois celui d'un peuple et d'une histoire qui n'est pas toujours celle des

participant·es, et le devoir de mémoire qui s'y associe est celui d'un événement qui ne les a concerné·es que de loin.

Ce paradoxe est relevé par Vávrová du point de vue de la conception et de l'intention artistique de *Legion*. Il y a un échange culturel, mais elle a conscience des limites de cet échange entre certaines cultures. Par exemple, l'autrice et traductrice de la version internationale de *Legion* remarque, au travers de son expérience sur les sessions internationales, une différence notable entre les pays ayant eu une histoire coloniale et les autres :

En fait, ce n'est pas tant à propos du récit. Parce que je crois qu'on a cette réaction de la part des Britanniques, en fait. Pas nécessairement des Britanniques mais des personnes qui viennent de grandes cultures coloniales qui sont restées importantes jusqu'à maintenant. [...] Les britanniques ont tendance à arriver et « Oh, c'est une histoire fictionnelle qui ne ressemble à rien du tout parce que c'est tellement différent de l'histoire militaire britannique, n'est-ce pas ? ». Nous avons été obligés de quitter notre pays pour nous battre contre, tu sais, une sorte d'occupation par une autre nation, complètement étrangère. Les Britanniques ont vraiment souvent des difficultés à s'identifier au récit, vraiment. Pas tous mais certains. On a même eu un compte-rendu britannique... Et bien c'était plutôt proche de *Game of Thrones*⁷⁰. (Vávrová, entretien concepteur·trices, ma traduction)

Ainsi, parler du lien émotionnel qui relie les personnes qui ont joué *Legion* à la fiction historique qui est présenté ne peut pas se faire sans un regard critique et situé sur leurs identités. Il est notamment intéressant d'observer que Margot et Victor, qui ont au moins l'identité d'être français·es se sentent lié·es à cette fiction malgré le passé colonial de leur pays, alors que des britanniques semblent (ou sembleraient) difficiles.

Ce sentiment d'appropriation d'un héritage permet une disposition particulière dans la participation à *Legion* ou un larp historique. Cette disposition peut toutefois se mettre en place avant le larp ou après le larp comme dans le témoignage de Margot, qui a appris l'historicité des journaux lors du débriefing informel.

⁷⁰ « It was actually not that much about the narrative, yeah. Because I think you also get that from British people, actually. Or not necessary British but from people who come from big colonizer cultures that have remained big until now. [...] The Brits tend to come and: « Oh this is a fictional story that has no bearing on anything, because it is so different from all British war history, right? ». We had to go away from our home to fight against, you know, a sort of occupation from a different nation, completely foreign. So Brits tend to really have trouble connecting to the narrative, very often. Not all of them but some of them do. And we actually had a previous British player review going... Well it was really similar to *Game of Thrones* ».

3. Recherche d'apprentissages fortuits et tacites

3.1. Des compétences sociales et émotionnelles implicitement requises pour participer

Si des connaissances sont apportées par l'organisation afin de permettre l'improvisation, celle-ci est également enseignée lors des ateliers précédant le larp. Nous avons mentionné des ateliers qui, par la discussion de groupe, permettaient de co-créeer des sujets de discussions dont les personnages pourraient parler durant la marche. Ces ateliers ne se contentent pas d'un échange d'information, ils mettent également les participant·es dans une démarche co-créative, ce qui les amène à s'entraîner à créer des sujets de bavardage. Ainsi, une personne qui n'aurait aucune expérience signifiante en improvisation théâtrale mais qui aurait observé ou participé à ces ateliers aura eu l'opportunité de comprendre davantage ce qui est attendu d'elle. Une fois en jeu, le Journal sert de boussole pour se rappeler de tenir un rôle et quel rôle tenir, bien que des joueur·euses de larp expérimenté·es puissent trouver son guidage redondant : « je pense que, en fait, si tu as compris ton perso comme ils l'ont écrit, potentiellement en fait tes ordres sont les ordres [logiques à suivre pour ton personnage] » (Michael, entretien joueur·euses).

Les ateliers de discussion ne sont pas les seuls à préparer au larp. Les ateliers sur la simulation de la violence physique, raciste et sexiste ont aussi permis de s'y préparer. Ils avaient lieu dans un environnement hors-jeu, la base, et précédés de rappel sur la possibilité de ne pas participer ou d'arrêter une scène. Cette sécurité émotionnelle dans la façon de se préparer à certains aspects du larp permet une progression.

Lors des ateliers du vendredi matin en costume, dans le froid et la neige, les participant·es pouvaient se rappeler des sujets de bavardage et des violences oppressives à simuler lors du larp. Cela leur a permis, en filigrane des nouveaux exercices, d'utiliser ce qui a été vu la veille pour jouer leurs personnages lorsque l'exercice le permettant. Par exemple, lors de l'atelier de combat à l'épée qui a pris la forme d'un tournoi, les participant·es ont pu jouer « en partie », pour acclamer les personnages que leurs personnages apprécient, et huer ceux qu'ils détestent.

Cela permet également aux participant·es qui savent que leur rôle va impliquer de recevoir certaines formes de violence de préparer leurs attentes. Les ateliers sont un espace qui leur permet d'arrêter plus facilement le jeu qu'après le départ officiel du jeu, afin par exemple de négocier l'intensité de la violence avec d'autres participant·es et ainsi « calibrer » leur expérience (Koljonen, 2020).

Cette calibration émotionnelle est toutefois de la responsabilité des participant·es plutôt que de l'organisation, ce qui peut poser des problèmes de sécurité émotionnelle. Par exemple, concernant les oppressions simulées, Holkar (2016) fait remarquer qu'il y a de nombreux moyens de représenter les oppressions avec un regard critique et une certaine sécurité émotionnelle. Il avertit notamment sur la possibilité que des personnes subissant le même genre d'oppression puissent vivre une expérience involontairement éprouvante. Holkar décrit différentes approches qui peuvent être adoptées, avec des avantages et désavantages. Celle de *Legion* est de représenter les oppressions de façon réaliste. Elle a notamment comme avantage pour l'organisation ou pour les participant·es qu'il existe des ressources pour se renseigner avant ou après le larp. Elle comporte aussi le risque que ces oppressions, pour être réalistes, prennent le pas sur les autres thématiques abordées par le jeu, ou au contraire soient minorisées ce qui peut amener à des erreurs d'interprétation à leur sujet. Lors de la 26^e session de *Legion*, les oppressions semblent justement avoir été assez peu jouées.

La question de la responsabilité des participant·es dans le larp amène avec elle celle de l'accessibilité de ce loisir de niche. En effet, si *Legion* propose des entraînements au jeu de rôle spécifiques à certains des sujets abordés dans le récit, il ne semble pas y avoir de ressources permettant de se préparer à l'improvisation théâtrale. Pourtant, ce larp accueillait des participant·es qui n'avaient jamais eu aucune pratique de jeu de rôle :

On parle des difficultés, on est la veille du GN, de genre, qu'est-ce qu'on pense qui va être difficile et tout – et il dit : « ah non non, moi mon inquiétude c'est de si je vais réussir à... faire semblant d'être quelqu'un que je ne suis pas ». Et tu sais, je bloque un peu, [il ajoute] « ah c'est mon premier GN ». « Okay ». (Margot, entretien joueur·euses)

Ainsi pour les participant·es dont c'est le premier larp (17% lors de ma session, selon mon compte), l'apprentissage de l'activité de larp se fait durant l'événement : dans la discussion avec d'autres participant·es comme dans la citation ci-dessus, durant les ateliers ou durant le larp lui-même.

De leur côté, les participant·es plus expérimenté·es peuvent être dans l'idée d'essayer une nouvelle version de leur loisir. Ma motivation initiale de participer à *Legion* venait de ma curiosité à découvrir les *content larps*, une disposition déjà tournée vers l'apprentissage. La posture de Victor est proche, puisqu'il essaie des formes de larps ou de situations en jeu de rôle qui sont nouvelles pour lui :

Je voulais un perso religieux tiraillé par ses actions à la guerre. Bon j'ai le héros slovaque, séducteur, je sens que je vais galérer... (Victor, message privé de groupe, 3 mois avant le larp)

Déjà, moi je suis content, je me suis fait quelque chose de nouveau. Je me suis toujours débrouillé pour ne jamais jouer de romance, jamais. (Victor, entretien joueur·euses)

Ouais. C'était un peu un défi parce que à chaque fois c'est une demande que j'ai de ne pas avoir ce genre de rôle, parce que je ne me sens pas à l'aise dedans. Et là clairement c'était le rôle type quoi. Celui de la légion... Le mec amoureux qui drague... Voilà ils me l'ont donné, quoi. (Victor, entretien joueur·euses)

Les joueur·euses expérimenté·es de larps peuvent donc se fixer des objectifs de découverte qui impliquent une volonté de se confronter à une situation de jeu, pour apprendre à y répondre.

3.2. Apprentissages conscients et auto-rapportés

Schugurensky (2007) souligne la complexité d'analyser des processus d'apprentissage informels, d'autant plus dans un entretien où ceux-ci sont auto-rapportés. Outre la problématique évidente qu'il s'agit de la perception des personnes interrogées et non d'un apprentissage évalué ou observé, Schugurensky note deux restrictions sur le fait d'extérioriser ses expériences : il est possible que les personnes interrogées masquent certains apprentissages dont l'acquisition pourrait les obliger à se justifier⁷¹, par exemple une évolution dans leurs valeurs de tolérance ou de solidarité, ou la pratique du vote ou du recyclage ; il est également possible qu'elles attribuent à l'expérience étudiée des apprentissages qui résultent de multiples facteurs. Ces deux effets auraient pu être amoindris par l'utilisation complète de la méthode de Schugurensky, plutôt qu'une version simplifiée comme je l'ai fait par manque de préparation.

La méthode simplifiée utilisée, alliée à la liste exploratoire de Bowman et Hugaas (2019) a permis toutefois de révéler ce qui semble être des *a priori* sur l'apprentissage en larp. Ces idées ne sont pas éloignées des associations anciennes qui sont faites entre jeu et éducation (Brougère, 1995, 2012), comme le fait que le jeu soit intrinsèquement éducatif. Margot, enseignante qui a utilisé le jeu en classe, semble voir les larps comme ayant des aspects intrinsèquement éducatifs. Elle indique par exemple que l'apprentissage de la persuasion ou de la communication est quelque chose de commun dans les larps :

Michael : Persuasion/Rhétorique.

Margot : Oui. Ça c'est quelque chose... de permanent. (entretien joueur·euses)

Michael : Augmenter l'empathie ?

⁷¹ D'autant plus dans le cadre de l'entretien de Schugurensky (2007), qui portait sur leur apprentissage liés à l'étude du budget participatif de Porto Alegre (Brésil).

Margot : Le GN augmente l'empathie.
Victor : Ouais. (entretien joueur·euses)

L'idée que l'on développe de l'empathie en se mettant « dans la peau » d'un vécu existant, éloigné de la personne qui l'expérimente, se rapproche de la rhétorique que Ruberg (2020) critique pour les jeux vidéo portant sur une oppression. Elle rapproche l'expérience de ce que Nakamura (2002 : 40-44) appelle « tourisme d'identité » dans le contexte de jeux vidéo massivement multijoueurs. Selon ces chercheur·euses, lorsque le vécu imité porte sur un genre ou une race sociologique, cela relève d'un phénomène d'appropriation par le divertissement, qui amène plutôt à partager et consolider des préjugés et comportements sexistes et raciste. Cet *a priori* pouvant être commun au sein des communautés de larps, il paraît important de le préciser ici, en lien avec la notion d'appropriation d'héritage abordée dans la partie précédente. Il est toutefois difficile de déterminer si la situation de français·es jouant le rôle de russe et slovaque dans un larp tchèque constitue plus ou moins un tourisme d'identité.

L'idée que les larps favorisent la communication et l'empathie peut ainsi faire partie d'un répertoire partagé au sein de certaines communautés. Ces *a priori* peuvent affecter les apprentissages auto-rapportés, au-delà des attentes spécifiques à un larp donné. Il semble donc nécessaire pour les recherches sur l'apprentissage lors de larps de prendre en considération de potentielles attentes communes à tous les larps, un sujet qui pourrait faire l'objet de travaux futurs. Notre liste d'apprentissages potentiels portent le risque de renforcer ces *a priori*, ce qui rend la conversation autour des réponses des participant·es d'autant plus importante.

Comme prévu lors du choix de ce larp pour une recherche sur l'apprentissage, le contexte historique constitue une part importante des apprentissages déclarés en entretien. L'incarnation du racisme anti-slovaque qui a été appris par des ateliers et joué durant le larp a transmis ce message simple à Margot :

Michael : Et pour toi c'est quoi remettre en question des choses qui paraissent évidentes [*challenging default assumptions*] ?

Margot : La perception des Slovaques par les Tchèques. Je pensais qu'il y avait de l'animosité éventuelle, mais pas de mépris.

L'aspect itinérant du larp étant l'une de ses originalités, il n'est pas étonnant non plus que les apprentissages qui lui sont liés soient déclarés :

Michael : Est-ce qu'il y a des choses qui vous font ressentir, euh... « Perceived competence »... Réaliser pendant que vous les faisiez que vous vous étiez amélioré·es [*Self-efficacy/Perceived competence*] ?

Margot : Moi le côté guide à fond. [...] On s'est moins paumé·es quand c'est moi qui l'ai fait. Sans me vanter, c'est juste un fait et du coup j'ai fait... j'ai perçu ma compétence s'améliorer autour de ce qui était correct à ce moment-là.

Victor : Moi c'est tout con. C'est juste que je me suis rendu compte que je suis méga endurant. Tu regardes Karas qui a fait le même nombre de pas que moi, dans quel état il était dans le bus ? Et moi j'en voulais encore, quoi ! J'ai même demandé à garder la mitrailleuse et il me dit : « non non, là où tu vas tu vas pas en avoir besoin, et tu vous allez marcher beaucoup » et je disais « mais c'est bon, je peux la prendre, gars ». (entretien joueur·euses)

L'itinérance du larp leur a apporté un sentiment d'accomplissement que Margot et Victor associent à la perception d'un apprentissage. L'orientation, pour Margot dont le rôle l'amenait à jouer sur cet aspect du dispositif, et l'endurance pour Victor. L'apprentissage en relation avec le corps est pris en considération dans la marche, mais également dans la routine et l'aspect social que cela peut avoir de partager le quotidien d'un groupe de façon régulée. Victor parle de « réminiscence » après un larp, ce qui se rapproche de ce que Hugaas (2019) appelle le *bleed* procédural :

Quelque chose que tu fais, et ça te manque. Par exemple, sur certains GN du style... 7 jours. Quand tu prends ton petit déjeuner 7 jours avec les mêmes personnes et que tu te fais tout le temps le même rituel, quand tu casses la routine, tout de suite après, ça te manque, t'as une sensation en moins... (Victor, entretien joueur·euses)

Parmi les apprentissages attendus, il y a également ceux, plus personnels, qui relèvent de la sensibilité des personnes qui jouent. Par exemple, Victor s'est mis au défi de jouer son personnage de séducteur, ce qu'il n'avait jamais fait auparavant et qui peut s'avérer difficile. Par exemple, la séduction dans un larp peut laisser un flou gênant quant aux intentions des personnes impliquées, en particulier quand la romance n'est pas préalablement annoncée comme thématique, ou discutée explicitement par les participant·es dans le cadre d'une intrigue impliquant de la séduction. Maintenir la séduction au « second degré » fictionnel (Brougère, 2005, 2012) peut relever d'un certain défi d'empathie et dépendre entièrement du vécu des participant·es. Comme le montrent les citations concernant la romance entre les personnages de Margot et Victor, ce dernier a pu expérimenter pour la première fois cette posture sociale et émotionnelle de façon concluante, sans malentendu. Margot de son côté est attentive aux apprentissages introspectifs, ce qu'elle peut apprendre sur elle-même au travers du larp.

Michael : « *Exploring aspects of self/selves* » ? Vous avez exploré des aspects de vous-mêmes dans ce GN ?

Margot : Oui mais très loin. C'était pas mon perso qui était seulement... euh... *trigger-isant* pour moi, c'était pas mon perso qui beaucoup, qui avait des trucs ou machins. C'était très confort pour moi à jouer d'un point de vue psychologique. Mais il y a quand même un nouveau aspect qui est la culpabilité, qui est le fait de laisser les autres s'occuper de toi, et je l'ai pris dans la gueule au débrief en fait, à réaliser quand j'ai dû faire une phrase pour dire ça. Et que je... « Ah ouais en fait il y avait quand même un gros trigger dedans ». (entretien joueur·euses)

En tant qu'organisatrice et joueuse avec une longue expérience de larps variés en France, Margot a eu un regard critique sur la production qui peut se voir au travers de nombre de ses propos cités dans cette recherche. Pourtant l'un des apprentissages dont elle est consciente et qui lié aux imperfections qu'elle a critiquées concerne ses propres besoins, c'est-à-dire ses habitudes culturelles de larp. Son discours est émaillé d'exemples de la confrontation de ce larp avec ses attentes personnelles : « il y a pas de café. (rires partagés) C'est scandaleux, voilà ce que c'est » (Margot, entretien joueur·euses). Certains choix ont d'ailleurs été perçus un instant comme des différences culturelles, avant d'être compris comme pertinents en terme de conception :

D'ailleurs je parlais aussi de quand on est tous venus sur scène... Au tout début, je me suis dis : « ptain on va tous passer, ça va être incroyablement long », et des GN français ne feraient jamais ça parce que c'est trop long et après je me suis dis : « mais là c'est extrêmement important parce que c'est exactement le propos du jeu ». (Margot, entretien joueur·euses)

Ces apprentissages sont partagés avec une certaine assurance, parce qu'ils répondent aux attentes qu'avaient les participant·es avant le larp. Il y a une conscience que ces déclarations sont partielles, dites au lendemain du larp et dans la fatigue, comme Margot le dit : Ouais on referait cette même interview dans trois semaines, il y aurait des trucs qui changeraient ».

Les apprentissages auto-rapportés face à la liste d'apprentissages potentiels sont majoritairement liés à des processus internes, émotionnels, plutôt qu'à des connaissances, puisque l'apprentissage de connaissance ne consiste qu'en une seule question. La catégorie où il y a le plus d'apprentissages auto-rapportés est « *social cohesion* » et comprend des compétences interpersonnelles comme le travail en équipe, le leadership, occuper l'espace, l'empathie émotionnelle et cognitive, mais aussi l'exploration des dynamiques d'une communauté et de l'intimité avec d'autres personnes.

Margot et Victor ont indiqué avoir appris sur soi, à travers la confrontation à des sujets qui sont liés à leur identité ou à leurs peurs. Les sentiments d'appartenance à un groupe et de fierté

sont présents dans leurs réponses. Ainsi que l'impression d'avoir appris des nouvelles connaissances (comme la construction de la Tchécoslovaquie), remis en question des connaissances existantes (comme la discrimination envers les Slovaques), compris des systèmes (comme la politique tchécoslovaque de l'époque), et d'avoir amélioré des compétences existantes (lire des cartes, marcher dans la neige, être endurant·e).

On peut lire entre les lignes de ce mémoire la possibilité d'apprendre des connaissances erronées. La date erronée, « 1938 », que je donne en réponse à la question de la séparation de la Tchécoslovaquie (voir citation plus bas) montre la possibilité de mélanger les informations apprises de façon autodirigée, bien que ça ne soit en rien une spécificité du larp ou des situations d'apprentissage informel. Ce mélange peut se faire aussi entre les informations diégétiques et non-diégétiques, comme je le fais en ayant mélangé, y compris dans mon discours durant le larp, l'histoire de Tomas Masaryk et celle de mon personnage :

Michael : Oui c'est vraiment une élite. Et en fait il est Tchèque. Et il devait être genre forgeron, mais il s'est battu toute sa vie, et c'est l'exemple de la potentielle réussite. Et du coup c'est vraiment le transfuge, le converti, quoi.

Victor : Ouais... Sauf que toi t'es l'exact inverse de Masaryk. Qui lui aussi devait devenir forgeron, qui est devenu professeur d'université...

Michael : (réalisant) ouais c'est vrai ça...

Victor : Il était son exact opposé.

Michael : Attends, est-ce que forgeron j'ai pas mélangé, pris le truc de Masaryk et intégré la même histoire... peut-être...

Victor : Peut-être (rires)

Cette confusion, avec la même assurance que j'avais pour la date, montre à quel point des idées fausses peuvent se former et être déclarées. On peut présumer que ce serait le cas dans n'importe quelle situation d'apprentissage autodirigé, mais le contexte de la préparation à un larp peut amener à des différences notables qu'il faudrait étudier.

3.3. Apprentissage non conscients et non auto-rapportés

L'apprentissage historique sur la Légion Tchécoslovaque était nécessaire au jeu, mais l'usage d'une liste d'apprentissages potentiels a montré qu'il permettait des connexions avec des connaissances géopolitiques liées à des expériences passées :

Michael : « *Raising awareness* », donc faire connaître un sujet ?

Victor : Oui.

Margot : Ouais... La construction de la Tchécoslovaquie. En fait, je savais que... Je me souvenais d'avoir demandé à une période pourquoi... Parce qu'en fait quand je suis venue à Prague... C'est en quelle année qu'ils se sont reséparés ?

Victor : La Tchécoslovaquie et la Slovaquie ?

Michael : 1938...⁷²

Margot : Oui c'est ça. Moi quand je suis venue à Prague j'étais toute petite et ça devait être en 1993 ou 1994, c'était assez récent et on avait des ami·es qui vivaient ici en République Tchèque. Et en fait je me souviens que... À l'époque les gens se trompaient tout le temps, ils disaient tout le temps « on va en Tchécoslovaquie », mais parce que c'était hyper récent en fait ! Et je me souviens que ma mère m'a expliqué : « ben en fait c'était un seul pays, et ils se sont rendu compte que ben il y avait deux peuples... » donc moi je suis restée sur une explication très simpliste donnée à une petite fille de huit, dix ans sur ce que c'était, pourquoi ils s'étaient séparés, mais c'est vrai que quand tu réfléchis, tu te dis « pourquoi ils se sont mis ensemble ? » et c'est ça qui est intéressant, c'est de se dire « bah ouais mais par rapport à la situation géopolitique, pourquoi tu choisis de prendre deux nations et de faire un pays quoi, enfin deux peuples et de faire une nation ».

La connexion à d'autres connaissances se fait naturellement dans la conversation, comme nous l'avons vu avec l'utilisation d'exemples tirés d'autres larps, ou de sujets annexes à *Legion*. Ici, la façon dont Margot lie un souvenir personnel à son expérience de *Legion* est d'autant plus intéressante qu'elle montre une compréhension de la problématique abordée intentionnellement par le larp : celle de la complexité d'une constitution d'un état commun aux tchèques et slovaques. Margot et Victor montrent une capacité de contextualisation et reformulation des connaissances géopolitiques et apprises autour du larp. Margot, dont le personnage russe ne lui donne pas de raison particulière d'en apprendre plus sur la politique tchèque de l'époque, montre d'ailleurs une capacité à faire le lien avec un donné par Victor, que le personnage slovaque devait absolument retenir :

Victor : Et résultat [Jakub] rejoint vraiment la Légion Tchèque par dépit et parce qu'il y a Stefanik qui appelle les Slovaques à coopérer.

Margot : Stefanik c'est le Masaryk Slovaque, c'est ça ?

Victor : Ouais c'est le bras droit. Et d'ailleurs à chaque fois que je parlait de Stefanik, à chaque fois on me le disait bien : « ah ouais, le suiveur »⁷³. (entretien joueur·euses)

Victor a déjà eu à se défendre de ces attaques liées aux préjugés anti-Slovaques à propos du rôle historique de Milan Rastislav Štefánik. Cette capacité à contextualiser peut s'observer aussi lorsque Margot compare *Legion* au larp *Nexus 6* : « Moi je jouais l'équivalent Slovaque, enfin j'étais de la minorité opprimée » (Margot, entretien joueur·euses), montrant sa compréhension de la place des slovaques durant *Legion*. Sur le même sujet mais moins explicite, la contextualisation a pu se faire par l'action du jeu de rôle de Victor. Celui-ci a fait suivre à son personnage un arc narratif qui partait du racisme appris en ateliers pour se

⁷² Cette date est erronée, elle correspond en fait à la dissolution de la première République Tchécoslovaque. La date recherchée par Margot est bien 1993. Ma confusion vient d'une première séparation en 1939, dans le contexte de la 2nde Guerre Mondiale.

⁷³ L'orthographe de Štefánik choisi pour la retranscription note la prononciation francisée du nom.

rapprocher progressivement d'opinions politiques un peu plus égalitaires, en raison de sa romance avec le personnage russe de Margot :

Donc au départ, je me foutais de la gueule des soldats tchèques qui sortaient avec des Russes. Je fais genre « aucun goût, les gars, aucun goût ». Et à la fin c'était « ah ouais... les femmes russes... c'est quand même bien... elles sont jolies ». (Victor, entretien joueur·euses)

Victor retient ainsi certaines opinions de son personnage au travers de leur évolution durant le larp. La plupart des connaissances proposées par le larp restent simplifiées, décontextualisées du présent et partielles puisque orientées vers l'objectif de jouer au larp. Ainsi, mon utilisation d'une date erronée dans une citation précédente, vient d'un sentiment de familiarité plutôt que de la connaissance que j'avais cherché à apprendre lorsque j'ai retenu cette date. Ce sentiment peut avoir une influence sur l'idée du larp comme intrinsèquement éducatif ou favorisant l'empathie. Brougère (2014, p. 174) en parle pour la confrontation des connaissances autodirigées apprises pour un voyage avec le voyage lui-même :

Mais en approfondissant ce sentiment de familiarité à la fin du voyage, je mets en évidence dans le Journal « le fait d'avoir vu, d'avoir senti et ressenti, d'être venu. Il y a quelque chose de charnel, d'incorporé dans cette connaissance qui associe des images, des sentiments aux éléments plus objectifs, aux informations ». Il en résulte l'importance du corps dans cet apprentissage, un regard situé, incorporé et sans doute la mobilisation d'autres sens que la vue. (Brougère, 2014, p.174)

Le corps d'une personne qui joue un larp se promène dans un espace physique qu'il peut observer et toucher mais qui ne correspond pas nécessairement aux connaissances qu'elle a apprises pour s'y préparer. La promenade du corps s'effectue au travers de l'interaction sociale avec les autres personnes qui jouent, mais elle n'explique pas seule cette similarité entre la situation touristique et ludique du larp. Le déplacement lors d'un larp est celui des participant·es, qui utilisent leurs corps pour incarner leurs personnages, qui représentent des nœuds de connaissances nécessaires et optionnelles. On peut considérer aussi qu'il y a un déplacement mental durant un larp, celui de la boucle métaréflexive que l'on a vu aller de joueur·euse à personnage et inversement, parfois en prenant des détours. Cette posture rappelle celle du chercheur ou de la chercheuse en immersion sur son terrain.

4. Posture de recherche en larp et apprentissage

4.1. La métaréflexion comme processus de distanciation propice à l'apprentissage

Le processus métaréflexif décrit par Levin (2020 ; voir aussi Saitta, Koljonen, Nielsen, 2020) et abondamment utilisé ici joue un rôle important dans le processus de jeu de rôle dans un larp. Les exemples abordés montrent qu'il permet une distanciation, une parenthèse qui n'empêche pas le retour à une attitude ludique. C'est ce à quoi se réfère Margot lorsqu'elle annonce « J'ai joué à joué » (entretien joueur·euses) pour indiquer qu'elle a vécu cette expérience avec distance.

Cette distanciation, que Levin tire de l'exemple du théâtre Brechtien, peut se rapprocher de celle d'un·e chercheur·euse qui observe un larp. Les rapprochements que nous avons déjà faits précédemment montrent des similarités avec la posture de recherche en participation observante. Cazeneuve (à paraître) trouve des points communs entre « l'immersion » de l'anthropologue et celle de la personne qui joue un larp, proposant que l'une est une méthode et l'autre une posture. Kemper (2018, 2020) indique que cette prise de distance par le personnage peut être auto-ethnographique et utilisée également pour intentionnellement apprendre, se transformer et s'émanciper, à la fois pendant le larp mais aussi en amont et en aval.

Durant l'entretien, Margot témoigne de trois postures ludiques chez elle qui dépendent de sa relation personnage qu'elle interprète. Son discours se rapproche de la dimension « Masque du personnage » de la table de mixage des larps (Stenros, Andresen, Nielsen, 2016), qui varie entre la « Différenciation » et le « Rapprochement » à un personnage.

Dans les trois exemples que je t'ai donné il y a :

- jouer avec moi-même, quand je fais un roleplay qui est très léger parce que le personnage est pas très fouillé,
- jouer avec mes émotions quand le personnage est très fouillé et très émotionnel et que je me colle au personnage et du coup je suis dans l'émotion pure,
- ou jouer avec mon cerveau, mais ça c'est quand je fais du très Nordique conceptuel et que du coup j'ai de la Transparence et du coup je vais réfléchir en méta à si je vais chercher telle merde et créer telle scène, ça va être marrant et tout.

En fait t'as vraiment ces 3 trucs-là, et là j'étais plus entre le 1er et le 3^e et très peu sur le 2^e. À part quelques rares scènes très émouvantes, c'est vrai que j'étais plus en train de jouer comme une joueuse, et de jouer comme moi. Même si je viens de réfléchir à ça en parlant !

Victor : Je pense que chaque joueur c'est une combinaison des trois, et qu'il y a une grosse dominante généralement en fonction des GN et en fonction comment tu vois ton personnage... (entretien joueur·euses)

Tous les larps ne favorisent pas forcément le développement de la capacité à entrer dans un processus métaréflexif. Margot associe sa première posture aux larps « med-fan » auxquels elle a participé, plutôt centrés sur l'action et avec « peu de roleplay » ; sa seconde posture aux larps de tradition *Romanesque* avec un personnage développé par l'organisation ; sa troisième posture plutôt à la tradition *Nordic larps* quand le larp permet de connaître l'intrigue à l'avance. Dans son expérience, c'est ce dernier type de larp qui lui permet le processus le plus métaréflexif, et dont la métaréflexion porte sur l'engagement dans l'intrigue (Caïra, 2018).

Margot a vécu *Legion* dans sa troisième posture. Le dispositif la permet voire l'encourage par son intention dramatique et théâtrale, par le grand nombre de secrets à révéler au moment voulu et les temps libres pour le faire. La mécanique du Journal, par exemple, d'obligation de prendre un moment pour lire les pensées de son personnage, écrites par quelqu'un d'autre, peut faciliter cette distanciation simplement par l'action physique de s'isoler pour lire.

Le phénomène de conscientisation de ce processus est une autre facette de la compétence à la métaréflexion, qui permettrait de la guider davantage ou de mieux se souvenir des moments de métaréflexion. Certaines traditions de larp, comme le *Nordic larp*, semblent encourager à la métaréflexion. Apprendre les spécificités de cet aller-retour en situation ludique peut être utile dans le cadre de l'apprentissage de la recherche sur terrain.

4.2. Mes apprentissages en tant que chercheur

« Il faut donc accepter la diversité des configurations qui définissent des potentialités d'apprentissage » dit Brougère (2014, p.179) au moment de préciser que chaque expérience d'apprentissage est propre à la personne qui l'a vécue. Dans mon cas, j'étais également chercheur lorsque je me suis préparé pour *Legion* et cela a affecté ma participation.

Certains apprentissages peuvent être considérés comme formels puisque reliés à mon cursus académique et puisque je bénéficiais d'un suivi relatif de la part de chercheurs. Les erreurs que j'ai faites m'ont tout particulièrement apporté des exemples forts qui m'ont marqués, sur la méthodologie et l'enregistrement d'un entretien notamment, ainsi que sur ce qui est intéressant de prendre en note durant une participation observante.

Il y a toutefois des apprentissages qui me paraissent intéressants sur la situation d'être à la fois participant et observateur durant un larp. J'ai appris à ménager mon temps sur place et à me ménager afin d'avoir l'esprit libre pour observer avec attention. Mon expérience en

dispositifs de sécurité émotionnelle dans des larps ou des événements apparentés m'a incité à me préparer à une expérience particulièrement intense cognitivement, à devoir naviguer entre mon personnage, ma participation au jeu de rôle et mon observation de moi-même avec les autres.

Dans son cas, il est chez l'adversaire et choisit de ne pas réagir, vit correctement l'idée que leurs croyances et ses croyances sont opposées mais qu'ils se rejoignent sur un point commun : l'héroïsme. Cette réunion de valeur peut m'être utile au travers du jeu : nous sommes toutes là pour jouer. Je suis là pour jouer et je souhaite explorer ce personnage, effectuer des actions risquées, changer d'avis avant la fin du jeu, penser à moi en premier. (Freudenthal, carnet de notes, outil auto-ethnographique de Kemper)

C'est ainsi que j'ai pu prendre la décision de risquer la vie de mon personnage, avec la conviction que cela servira soit mon plaisir de jeu, soit ma recherche, bien que la vérité soit les deux. Après cette expérience, il me semble qu'une participation-observation d'un larp ne peut se séparer de cette prise de risque duelle, entre la posture d'observation distante et celle de complète participation.

Le chercheur ou la chercheuse devrait ainsi ménager son sentiment de sécurité, peut-être en faisant appel à ce que Bowman (à paraître) décrit comme la vision d'un larp comme « conteneur » permettant l'apprentissage et la transformation. Risquer une fatigue physique, cognitive ou émotionnelle, faute d'autre instrument de mesure (caméra ou micro caché), risque de rendre son travail d'observation bien plus inextricablement lié à son expérience de participation.

Conclusion

Parmi les jeux de société, le jeu de rôle tient une place particulière au regard de la liberté intercréative que ses règles et son contenu rendent possible à travers l'interaction créative des personnes qui jouent. Sa version grandeur nature, le larp, constitue un terrain de recherche particulièrement intéressant pour l'engagement physique qu'il requiert en plus de l'engagement cognitif, social et émotionnel.

Pour observer un dispositif d'engagement corporel en fiction, il paraît ainsi nécessaire de prendre tout d'abord un recul analytique sur le dispositif et sur les mécanismes qui permettent de créer une situation ludique et théâtrale. Dans la recherche d'une certaine objectivité, des instruments théoriques issus de la littérature écrite par des pratiquant·es de larp permettront d'explorer le *game design* du larp (Stenros, Andresen, Nielsen, 2016 ; Kemper, 2018, 2020 ; Koljonen, 2020 ; Levin, 2020). Cette exploration peut être complétée par le discours recueilli auprès des concepteur·trices du dispositif, qui clarifie certaines décisions et intentions, conscientes ou non, pour ces mécanismes ludiques. Le dispositif pourra ainsi être comparé à l'expérience de participation totale d'un·e pratiquant·e, qui peut devenir observante si elle se fait dans un cadre auto-ethnographique (Soulé, 2007 ; Wacquant, 2020). Dans un cadre d'engagement potentiellement fort, il paraît essentiel d'avoir su situer son identité pour en suivre l'évolution au contact du terrain (Harraway, 1985 ; Berliner, 2013).

Afin de compléter l'expérience vécue, un entretien avec des participant·es aux cultures ludiques proches a permis davantage de recul, en particulier pour saisir les processus d'apprentissage quand ils sont non intentionnels ou non conscients. Ces entretiens peuvent faire écho à la tradition du débriefing entre participant·es à la suite du larp et ainsi permettre également d'observer le récit de celui-ci, notamment au travers de leurs prises de recul métaréflexives pendant le larp pour critiquer son organisation, ce qui a permis d'explicitier davantage leurs attentes et de mieux comprendre leurs formes de participation. Dans notre recherche sur les processus d'apprentissage, nous avons eu recours à une liste d'apprentissages potentiels existante (Bowman, Hugaas, 2019) en utilisant partiellement la méthodologie de Schugurensky (2007), ce qui nous a permis de révéler l'existence d'associations entre jeu et éducation. Certaines associations sont anciennes (Brougère, 2012) et d'autres qui peuvent être spécifiques au jeu de rôle, notamment l'idée que le larp augmente l'empathie ou la capacité à communiquer. Nous avons pris en considération ces conceptions dans l'analyse des apprentissages auto-rapportés. Nous avons pu observer des apprentissages non seulement

cognitifs, comme nous en avons fait l'hypothèse pour un larp à la thématique historique, mais aussi sociaux et émotionnels, qui étaient peu conscients voire tacites.

Cette démarche méthodologique a permis d'observer les attentes qui se font en amont du larp et vont influencer les formes de participation à celui-ci. La déception des participant·es concernant la forte implication corporelle attendue pour ce larp a permis de préciser les limites entre l'effort physique réel attendu avec plaisir et le besoin de simulation de certaines parties du larp. Dans le cas de *Legion*, l'effort attendu dépassait celui d'une randonnée facile pour être plus proche d'une « expérience positive négative » (Montola, 2010), comparable aux sports extrêmes ou aux films dramatiques. L'expérience était intense non seulement par sa dimension physique mais également par les sujets abordés par *Legion* et par le dispositif ludique et théâtral qui impliquait une tension permanente au travers de conflits, surprises, scènes dramatiques et par un effet qui pourrait être dit « d'héritage » de vivre une expérience inspirée de faits historiques. Le récit historique et local proposé par *Legion* a provoqué une forte implication émotionnelle. Cet effet poignant peut être expliqué par la situation touristique du voyage des participant·es vers la République Tchèque pour jouer un larp écrit avec une intention expressive par des Tchèques, ainsi que par les deux artefacts les plus visibles qui illustrent l'historicité du larp, le Journal et le générique de fin qui récapitule les faits historiques. Dans les attentes des participant·es, l'équipe d'organisation et le larp sont fortement liées, ce qui a permis de questionner le rôle de celle-ci pour les participant·es. Elles attendent de la part de l'équipe d'organisation de guider et accompagner dans le dispositif, ce qui s'associe à un besoin de sentiment de sécurité nécessaire à l'attitude ludique. L'absence ou la diminution de ce sentiment peut amener à une frustration ou une sortie de jeu (Brougère, 2012 ; Stenros, 2014) mais il semble que dans un larp il soit intimement lié à des attentes humaines vis-à-vis de l'équipe d'organisation (Bowman, à paraître). Plus généralement, la friction entre ces attentes diverses et la réalité du dispositif amène à des critiques qui révèlent des postures métaréflexives de la part des participant·es qui reprennent, par moment, leur posture d'organisateur·trices.

L'analyse des attentes et de leur réception permet de mieux comprendre les formes de participation qui existent durant le larp, et ainsi les dispositions dans lesquelles les participant·es se mettent à participer au larp, ce qui a permis d'étudier leurs préconceptions par rapport à un potentiel apprentissage durant *Legion*. Les participant·es sont conscient·es d'avoir préparé le larp par des situations d'apprentissage autodirigé leur permettant d'approfondir leur participation dans l'incarnation de leur personnage, de ses identités et de sa capacité à avoir

des conversations propres à son contexte spécifique. L'aspect intercréatif du larp amène les participant·es à improviser par des allers et retours métaréflexifs et à l'aide de ces connaissances spécifiques, mais aussi de connaissances préalables. Certains de ces apprentissages portent toutefois sur des connaissances erronées, ce qui n'est toutefois pas le propre de la situation étudiée.

Nous avons finalement observé que cette posture métaréflexive fait partie de la pratique du larp et qu'elle peut être comparée à la posture de recherche en participation-observante. Cette posture est présente chez les participant·es, qui ont témoigné également d'une forme d'engagement ludologique, c'est-à-dire d'un intérêt de pratiquant·es pour la forme du jeu elle-même (Caïra, 2018). Nous avons conclu sur l'intérêt, pour la recherche, de s'inspirer de certaines pratiques du larp pour développer des outils méthodologiques de participation-observante, en particulier les pratiques liées à la sécurité émotionnelle.

Ce mémoire a permis de constituer une revue de littérature qui n'existait pas dans ces perspectives et en français. Il a permis également d'expérimenter un ensemble méthodologique pour observer les larps qui, bien qu'améliorable, a permis d'accéder à des résultats significatifs. Nous avons ainsi pu interroger les processus de participation et d'apprentissage au sein d'un loisir d'engagement corporel en fiction guidé par l'organisation. Cela nous a permis de mieux comprendre que ces dispositifs de loisirs incitent à un apprentissage autodirigé lors de la phase de préparation, dans le but performatif de « mieux » participer aux mécanismes ludiques et théâtraux proposés. Des apprentissages sociaux ont lieu sous la forme d'échanges de ces connaissances et de connaissances préalables, en particulier durant les conversations entre personnages, alors que les participant·es sont incité·es par le dispositif à rester historiquement authentiques. Ces apprentissages autodirigés et sociaux sont assez aisément auto-rapportés en entretien-débriefing, bien qu'avec la possibilité qu'ils représentent des connaissances erronées. Les apprentissages plus tacites ont pu être observés au travers de l'observation de l'utilisation de connaissances historiques durant l'entretien-débriefing et grâce aux conversations provoquées par une liste d'apprentissages potentiels dont c'était la première utilisation.

Au-delà de l'exemple de *Legion*, les pistes ouvertes par ce mémoire peuvent croiser celles d'autres pratiques et pourraient donner lieu à une thèse pour les développer. Cela requiert d'abord de questionner ce qu'il y a de spécifique à *Legion* au travers d'un travail similaire d'étude de cas sur deux autres dispositifs comparables mais différents. Cette mise en contraste pourra permettre d'appliquer certains points de ce mémoire aux larps en général voire à d'autres

pratiques comme les jeux de société traditionnels, les dispositifs comme le théâtre immersif, voire les jeux vidéo.

Bibliographie

- Algayres, M. (2017). Character-based Design and Narrative Tools in the French Style Romanesque Larp. In : M. Svanevik, L.C. Andreassen, S. Brind, E. Nilsen, G.S. Bulterud Strand (eds.), *Once Upon a Nordic Larp... Twenty Years of Playing Stories*, pp. 255-261.
- Algayres, M. (2018). *L'impact de la narration de jeu de rôle éducatif sur la motivation des apprenants*. Mémoire de Master MEEF, Pratiques et ingénierie de formation. Cergy-Pontoise : ESPE de l'académie de Versailles.
- Algayres, M. (2019). *The Impact of Social Capital on Larp Safety*. NordicLarp.org.
URL : <https://nordiclarp.org/2019/10/29/the-impact-of-social-capital-on-larp-safety/>
(consulté le 28 octobre 2020).
- Algayres, M., Cailloux, M. (2018). *La lettre d'intention*. ElectroGN.
URL : <https://www.electro-gn.com/12127-la-lettre-dintention> (consulté le 28 octobre 2020).
- Andresen, M.E. (ed.) (2012). *Playing the learning game*. Oslo : Fantasiforbundet & Education Centre "POST".
- Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wiggersteinian Approach. *Game Studies*, vol. 14, n°1.
URL : <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.
- Bejl, j. (2013). *Deník legionáře*. Prague : Plot.
- Berliner, D. (2013). Le désir de participation ou Comment jouer à être un autre. *L'Homme*, n°206.
- Berry, V. (2008). Les communautés de pratiques : note de synthèse. *Pratiques de formation : Analyses*, n°54, pp. 12-47.
- Berry, V., Coavoux, S., Ter Minassian, H. (à paraître). Les Français et les jeux. Un état des lieux. In : E. Duwez et P. Mercklé (dirs.), *Un panel français. L'Étude longitudinale par internet pour les sciences sociales*. Paris : INED Éditions.
- Boal, A. (1993 [1974]). *Theater of the Oppressed*. New York, NY Theatre Communications Group.
- Bonvoisin, D., Bartholeyns, G. (2011). La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôle grandeur nature. In : C. Bortolotto (ed.), *Le Patrimoine culturel immatériel. Enjeux d'une nouvelle catégorie*. Paris : Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, p. 187-202.
- Bowman, S.L. (2015). *Bleed: The Spillover Between Player and Character*. Nordiclarp.org.
URL : <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>
(consulté le 28 octobre 2020).
- Bowman, S.L. (2017). Immersion into Larp: Theories of Embodied Narrative Experience. *First Person Scholar*.
URL : <http://www.firstpersonscholar.com/immersion-into-larp/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Bowman, S.L. (à paraître). Magic is Real. In : *Where the magic happens*. Knutebook de Knutepunkt 2021.
- Bowman, S.L., Torner, E. (2014). Post-Larp Depression. *Analog Game Studies*, vol. I, issue I.
URL : <http://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>.
- Bowman, S.L., Hugaas, K.H. (2019). *Transformative Role-Play: Design, Implementation, and Integration*. NordicLarp.org.
URL : <https://nordiclarp.org/2019/12/10/transformative-role-play-design-implementation-and-integration/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Bowman, S.L., Standiford, A. (2015). Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study. *International Journal of Role-Playing*, issue 5, pp. 4-25.

- URL : <http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2016/12/IJRP-5-Bowman-and-Standiford.pdf>.
- Brind, S., Brind, J., Laird, E.L., Shockley, J., Svanevik, M. (eds.) (2017). *The Peckferton Papers*. Londres : Wychwood Chase.
- Branc, B. (2018). *Imagine This. The Transformative Power of Edu-Larp in Corporate Training and Assessment*. Copenhague : Rollespilsakademiet.
- Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.
- Brougère, G., Ulmann, A-L. (dir.) (2009). *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris : PUF.
- Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer / Apprendre en temps de serious game. *Australian Journal of French Studies*, vol. XLIX, n°2, pp. 117-129.
- Brougère, G. (2014). Soi-même comme touriste apprenant – Essai d'autoethnographie. In : G. Brougère et G. Fabbiano (dir.), *Apprentissages en situation touristique*. Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion, pp. 155-180.
- Brougère, G. (2016). De l'apprentissage diffus ou informel à l'éducation diffuse ou informelle. *Le Télémaque*, n°49, pp. 51-64.
URL : <https://www.cairn.info/journal-le-telemaque-2016-1-page-51.htm>.
- Caillou, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS éditions.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, n°10.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1149>.
- Calleja, G. (2011). *In-Game*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Cantwell, T. (2009). Ten comparisons between UK LRP and French GN. In : M. Holter, E. Fatland, E. Tømte (eds.), *Larp, the Universe and Everything*, pp. 43-54.
- Cazeneuve, A. (2019). *Éthique et politique du jeu : jeu de rôle grandeur nature et engagement politique en Finlande*. Mémoire de Master Anthropologie sociale et historique. Toulouse : Université Toulouse II - Jean Jaurès.
- Cazeneuve, A. (à paraître). Immersion as a Method and a Mindset. *Analog Game Studies*.
- Cazes, Teteau-Surel (2012). *La table de mixage du jeu de rôle Grandeur Nature*. Electro-GN.com.
URL : <https://www.electro-gn.com/248-latabledemixagedujeuderolegrandeurnature> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Chabran, E. (2018). *Le Jeu de rôle Grandeur Nature : développement personnel et territorial*. Mémoire de master Développement Culturel Territorial. Champs-sur-Marne : Université Paris-Est Marne-la-Vallée.
- Choupaut, L. (2010). *Le Jeu de Rôle Grandeur Nature en manifestes : querelles d'Écoles*. Mémoire de Master Critique-Essais. Strasbourg : Université de Strasbourg.
- Chaos League (2016). *The Southern Way / New Italian Larp*. ChaosLeague.org.
URL : <https://chaosleague.org/site/southern-way-new-italian-larp/> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Chaos League (2018). *Inclusiveness and Safety - Time to take action*. Facebook.com.
URL : <https://www.facebook.com/ChaosLeagueLarp/posts/2012459798789883> (consulté le 28 octobre 2020).
- Coleridge, S. (2007 [1817]). Autobiographie littéraire, chap. XIV. In : J. Darras (ed. trad.), *La Ballade du vieux marin et autres textes*. Paris : Gallimard.
- Csikszentmihályi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Game*. San Francisco, CA : Jossey-Bass.
- David, C. (2015). *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*. Thèse en Littérature générale et comparée. Paris : Université Sorbonne Paris Cité.

- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ?. *Sciences du jeu*, n°6.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/682>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In : Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (Tampere, Finlande, septembre 2011). New-York : ACM, pp. 9-15.
- Deterding, S., Zagal, J.P. (eds.) (2018). The many faces of role-playing game studies. In : S. Deterding, J.P. Zagal (eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. New York, NY : Routledge, pp. 1-16.
- Deutsch, S. (2015). There is no nordic larp. In : Nielsen, C.B., Raasted, C. (eds.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*. Copenhagen : Rollespilsakademiet, pp. 142-147.
- Devriendt, J. (2019). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'Enssib.
- Dzervite, A. (2009). A bilingual history of Latvian larp ; 33 ways to have fun at a Latvian larp. In : M. Holter, E. Fatland, E. Tømte (eds.), *Larp, the Universe and Everything*, pp. 9-13, 15-22.
- Fatland, E. (1998). *The Play of Fates (or : how to make rail-roading legal)*. Site du larp Amor Fati.
URL : http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm (consulté le 28 octobre 2020).
- Fatland, E. (2005). Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: A crash course. In : P. Bøckman et R. Hutchison (eds.), *Dissecting larp*, pp. 11-23.
- Fine, G.A. (2002 [1983]). *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, MI : University of Chicago Press.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Mémoire, School of Literature, communication, and culture. Atlanta, GA : Georgia Institute of Technology.
- Freudenthal, Victor (2017). *Comment trouve-t-on un GN : 5 leçons à tirer du sondage CoCoLarp*. Electro-GN.com.
URL : <https://www.electro-gn.com/11607-comment-trouve-t-on-un-gn-5-lecons-a-tirer-du-sondage-cocolarp> (consulté le 1^{er} août 2020).
- Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, n°1.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/251>.
- Harder, S. (2018). *Larp Crush: The What, When and How*. NordicLarp.org.
URL : <https://nordiclarp.org/2018/03/28/larp-crush-the-what-when-and-how/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Harviainen, J.T. (2012). *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Thèse, School of Information Sciences. Tampere : University of Tampere.
- Harviainen, J.T. et al. (2018). Live-Action Role-Playing Games. In : S. Deterding, J.P. Zagal (eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. New York, NY : Routledge, pp. 87-106.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique*. Paris : José Corti.
- Holkar, M. (2016). Larp and Prejudice: Expressing, Erasing, Exploring, and the Fun Tax. In : J. Särkijärvi, M. Lopenen, K. Kangas (eds.), *Larp Realia – Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp*, pp. 95-102.
- Hugaas, K.H. (2019). *Investigating Types of Bleed in Larp: Emotional, Procedural, and Memetic*. NordicLarp.org.
URL : <https://nordiclarp.org/2019/01/25/investigating-types-of-bleed-in-larp-emotional-procedural-and-memetic/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Kamm B-O. A Short History of Table-Talk and Live-Action Role-Playing in Japan: Replays and the Horror Genre as Drivers of Popularity. *Simulation & Gaming*, vol. 50, issue 5, pp. 621-644.
- Kapp, S. (2013). *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*. Thèse. Paris : EHESS. Bruxelles : ULB.
- Kemper, J. (2018). *Playing to Create Ourselves: Exploring Larp and Visual Autoethnographic Practice as a Tool for Self Liberation for Marginalized Identities*. Mémoire, Master of Arts. New York, NY : New York University Gallatin School of Individualized Study.
- Kemper, J. (2020). Wyrding the Self. In : E. Saitta, J. Koljonen, J. Särkijärvi, A. Serup Grove, P. Männistö, & M. Makkonen (eds.), *What Do We Do When We Play?*, pp. 210-225.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- Koljonen, J. (2020). Larp Safety Design Fundamentals. *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, n°1.
URL : <https://jarps.net/journal/issue/view/2>.
- Lave, J., Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge, MA : Cambridge University Press.
- Levet, O. (à paraître). *Théâtre immersif et jeu vidéo : éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative*. Appareil, n°22.
- Levin, H. (2020). Metareflexion. In : E. Saitta, J. Koljonen, J. Särkijärvi, A. Serup Grove, P. Männistö, & M. Makkonen (eds.), *What Do We Do When We Play?*, pp. 62-74.
- Lombardo, P., Wolff, L. (2020). Cinquante ans de pratiques culturelles en France. Paris : Ministère de la Culture.
- Machon, J. (2013). *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke : Palgrave.
- McMullan, T. (2014). *The immersed audience: how theatre is taking its cue from video games*. The Guardian. URL : <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/how-theatre-is-taking-its-cue-from-video-games> (consulté le 28 octobre 2020).
- Mochocki, M. (2013). Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge. *International Journal of Role-Playing*, issue 4, pp.55-75.
- Montola, M. (2008). The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, vol. 1, issue 1, pp. 22-36.
URL : http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf.
- Montola, M., Stenros, J., Waern, A. (2009). *Pervasive games: Theory and design*. Amsterdam : Morgan Kaufmann.
- Montola, M. (2010). *The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing*. In : Nordic DiGRA 2010 conference : Experiencing Games: Games, Play, and Players (Stockholm, Suède, 16-17 août 2010).
URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf> (consulté le 28 octobre 2020).
- Montola, M., Stenros, J., Saitta, E. (2015). The Art of Steering. In : Nielsen, C.B., Raasted, C. (eds.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*. Copenhagen : Rollespilsakademiet, pp. 106-117.
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. New York, NY : Routledge.
- Nielsen, C.B., Raasted, C. (eds.) (2015). *The Nordic Larp Yearbook 2014*. Copenhagen : Rollespilsakademiet.

- Niskanen, N. (2017). *Safer larping*. A. Joensuu (trad.). Turvallisempaa. URL : https://turvallisempaa.files.wordpress.com/2017/06/safer_larping_package_v1.pdf (consulté le 28 octobre 2020).
- Niskanen, N. (2017). *Safer larping*. A. Cazeneuve et al. (trad.). Un GN Sécurisant. URL : <https://ungnsecurisant.files.wordpress.com/2018/12/Pour-un-GN-plus-%C3%A9curisant.pdf> (consulté le 28 octobre 2020).
- Petterson, J. (2012). Introduction. In : J. Petterson (ed.), *States of Play: Nordic Larp Around the World*. Finland : Pohjoismaisen roolipelaamisen seura, pp. 7-9.
- Rancière J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris : La Fabrique.
- Ruberg, B. (2020). Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. *Communication, Culture and Critique*, vol. 13, issue 1, pp. 54-71. URL : <https://academic.oup.com/ccc/article-abstract/13/1/54/5753844>.
- Saitta, E., Koljonen, J., Nielsen, M. (2020). Maps, Loops and Larp. In : E. Saitta, J. Koljonen, J. Särkijärvi, A. Serup Grove, P. Männistö, et M. Makkonen (eds.), *What Do We Do When We Play?*, pp. 16-32.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Sandberg, C. (2004). Genesi: Larp Art, Basic Theories. In : M. Montola et J. Stenros (eds.). *Beyond Role and Play*, pp. 265-286.
- Schmit, W.L., Martins, J.B., Ferreira, T. (2009). Role-playing games and education in Brazil: how we do it. In : M. Holter, E. Fatland, E. Tømte (eds.), *Larp, the Universe and Everything*, pp. 75-96.
- Schugurensky, D. (2007). Vingt mille lieues sous les mers : les quatre défis de l'apprentissage informel. *Revue française de pédagogie*, n°160, p.12-27.
- Semenov, A. (2010). Russian Larp History. In : E. Larsson (ed.), *Playing Reality*, pp. 17-27.
- Seregina, U. (2019). *On the Commodification of Larp*. NordicLarp.org. URL : <https://nordiclarp.org/2019/12/17/on-the-commodification-of-larp/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Soulé, B. (2007). Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales. *Recherches qualitatives*, n°27(1), pp. 127-140.
- Stenros (2013). *What does Nordic Larp mean?*. In : Nordic Larp Talks 2013 (Oslo, Norvège, 17 avril 2013). URL : https://www.youtube.com/watch?v=mL_qvBaxV5k (consulté le 1^{er} août 2020).
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play. *Transactions of Digital Games Research Association*, vol.1 n°2, pp. 147-185. URL : <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/10/26>.
- Stenros, J. (2015). *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Thèse, School of Information Sciences. Tampere : University of Tampere.
- Stenros, J. (2016). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, vol. 12, issue 6, 2017. URL : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016655679>.
- Stenros, J., Montola, M. (eds.) (2010). *Nordic larp*. Stockholm : Fëa Livia, pp. 10-11.
- Stenros, J., Montola, M. (2011). *The Making of Nordic Larp: Documenting a Tradition of Ephemeral Co-Creative Play*. In : DiGRA 2011 conference : Think, Design, Play (Utrecht, Pays-Bas, 14-17 septembre 2011). URL : <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-making-of-nordic-larp-documenting-a-tradition-of-ephemeral-co-creative-play/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Stenros, J., Andresen, M.E., Nielsen, M. (2016). The Mixing Desk of Larp: History and Current State of a Design Theory. *Analog Game Studies*, vol. 3, n°6.

- URL : <http://analoggamestudies.org/2016/11/the-mixing-desk-of-larp-history-and-current-state-of-a-design-theory/>.
- Suovanen, M. (2016). *Pre- larp workshops in Legion - Guns, kicking people and learning to sing in Czech*. CR4YB0RG.
URL : <http://crayborg.blogspot.com/2016/02/pre-larp-workshops-in-legion-guns.html> (consulté le 28 octobre 2020).
- Stenros, J., MacDonald, J.L. (2020). Beauty in Larp. In : E. Saitta, J. Koljonen, J. Särkijärvi, A. Serup Grove, P. Männistö, & M. Makkonen (eds.), *What Do We Do When We Play?*, pp. 296-307.
- Teteau Surel, L. (2013). *Les spécificités du jeu de rôle grandeur nature comme mode d'engagement avec la fiction*. Mémoire, Master EFIS. Université Paris 13.
- Tolvanen, A., MacDonald J.L. (2020). Ensemble Play. In : E. Saitta, J. Koljonen, J. Särkijärvi, A. Serup Grove, P. Männistö, & M. Makkonen (eds.), *What Do We Do When We Play?*, pp. 156-165.
- Vanek, A. (2015). *Behind the Larp Census*. NordicLarp.org. URL : <https://nordiclarp.org/2015/02/04/behind-the-larp-census/> (consulté le 28 octobre 2020).
- Velinger, J. (2009). *The World According to LARP. David František Wagner on the popularity of the live action hobby and (occasional) art form*. Site de l'université Charles de Prague. URL : <https://cuni.cz/UKEN-988.html> (consulté le 28 octobre 2020).
- Wacquart, L. (2010). L'habitus comme objet et méthode d'investigation. *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°184, pp. 108-121.
- Wagner, D. (2017). Konfrontace národní historické paměti a role. *Antropowebzin*, n°3-4, pp. 99-112.
- Wenger, E. (2005). *La théorie des communautés de pratiques. Apprentissages, sens et identité*. Québec : Presses de l'Université Laval.
- Westborg, J. (2018). *Who Sees What? Perceived learning areas after participating in an edularp*. Bachelor student essay. Gothenburg : University of Gothenburg.
- Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard.
- Wittgenstein, L. (1961 [1953]). *Les Investigations philo-sophiques*. Paris : Gallimard.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, n°173-174, pp. 137-176.

Ludographie

Recueils de larps

- Bushyager, M., Stark, L., Westerling, A. (eds.) (2016). *#Feminism. A Nano-Game Anthology*. Tallinn : Tallina Raamatutrukikojaõü.
- Havelka, M., Kotryová, L., Kuběnský, P. (eds.) (2020). *Check Larps*. Brno : Check Larp Team.
- Milewski, P., Wicher, M. (eds.) (2017). *PRISM. Larp Scenarios Anthology. Volume 1. Queer*. Gdynia : FUNREAL.
- Nilsen, E., Stark, L., Lindahl, T.L. (eds.) (2013). *Larps from the factory*. Copenhague : Rollespilsakademiet.

Larps

- Conquest for Mythodea* (Live Adventure, 2003)
- Luminescence* (Pettersson, Pohjola, 2004)
- Berry Champs de Bataille* ou BCB (Association Berry Champs de Bataille, 2004)
- Skoro Rassvet* (Haladová, Platil, Buchtík, Komarová, Vybíhal, Hampejs, 2012)
- Nexus 6* (Association eXperience, 2015)
- Hell on Wheels* (auteur·trices nombreux·ses, 2015)

De la Bête (Association Rolling, 2015)
Legion: Siberian Story (Association Rolling, 2016)
Pour la France (Thanasack A. et P., Artaud A. et O., Bellanger, Marenco, Beauzamy, Leger, Guerrand ; Association Rôle, 2016)
Harem Son Saat (Algayres ; Association Rôle, 2016)
Nous n'irons plus danser (2017)
Mission Together (Association Not Only Larp, 2020)

Jeux vidéo

Passage (Jason Rohrer, 2007)
Gone Home (Steve Gaynor ; The Fullbright Company, 2013)
Legion 1917: Rise of the bolsheviks (Sornyak Arts, 2017)

Jeux de société traditionnels ou hybrides

T.I.M.E. Stories Revolution (Rozoy ; Space Cowboys, 2015)
World of Yo-Ho (Editions Volumiques, 2016)
Oniri Islands (Tourmaline Studio, 2018)

Autres dispositifs

Mission Evolvis (Immersia Escape, 2017)
The Lost Generation (Mélanie Dorey, Michael Freudenthal ; Madame Lupin, 2019)
Madeleines (Mélanie Dorey, Michael Freudenthal ; Madame Lupin, 2020)

Glossaire

Vocabulaire lié au larp

Limité aux mots utilisés durant l'entretien. Des définitions différentes et complémentaires peuvent être trouvés sur [Dico-GN](#) et [NordicLarp Wiki](#).

Back, Background ou BG : Document fourni par les Orgas décrivant une partie de la diégèse. Le terme est communément utilisé pour parler des documents décrivant le personnage mais par extension, cela peut être le BG de l'univers fictionnel (« c'est marqué dans mon BG »).

Bleed : Phénomène émotionnel de porosité entre les émotions interprétées en tant que personnage et les émotions ressenties par la personne qui joue (« j'étais encore dans le Bleed de mon GN »).

Debrief ou débriefing : Pratique commune aux jeux Romanesques et Nordiques, permettant d'échanger sur les expériences de chacun·e et de s'éloigner du personnage que l'on a incarné (deroling), par extension c'est également les temps d'échange informels entre participant·es qui visent à clarifier et valoriser leurs expériences respectives et communes.

Freeplay : Jouer en s'autorisant à dépasser le cadre implicite ou explicite du jeu donné par les Orgas, ce qui aller d'une pratique encouragée, à un détournement du jeu (« à partir du moment où tu dis des trucs qui sont pas dans ton Back, tu Freeplay »).

GN ou larp : Jeu de rôle grandeur nature.

Hardcore : Est dit d'un GN qui met une pression sur la personne qui joue et pas seulement une pression diégétique (« celui-là il a l'air bien Hardcore comme j'aime »).

Med-fan, Nordique, Post-apo... : Se réfère à des genres de GNs dont la signification s'étend au-delà du mot qualifiant le genre (on dit Med-Fan pour les GNs à univers médiéval fantastique qui durent un week-end et impliquent du combat, on dit Nordique pour les GNs qui impliquent une certaine Transparence des information, etc.)

Moldus : Les personnes qui ne font pas partie d'un GN et par extension parfois les personnes qui ne pratiquent pas le GN (terme issu de l'univers Harry Potter version française).

L'Orga ou les Orgas : Membres de l'organisation du jeu, ce qui peut être étendu aux PNJ.

PJ : Acronyme de Personnage Joueur, par extension synonyme de personne qui joue, en opposition avec le personnage qu'elle joue.

PNJ : Acronyme de Personnage Non Joueur, mais étendu à tout membre de l'Orga qui durant le GN jouerait un rôle qui a des objectifs d'organisation ou pour guider les PJ.

Romanesque : Genre de GN typiquement français mettant l'accent sur les relations interpersonnelles et l'émotion ([définition plus longue ici](#)).

Run : Session de jeu (« ils avaient déjà fait plusieurs runs Tchèques »).

Solmukohta ou Knutpunkt ou Knudepunkt ou Knutepunkt : Conférence organisée tour à tour dans 4 pays scandinaves (Finlande, Norvège, Suède, Danemark), rassemblant un public international intéressé par les théories sur le GN et centrée surtout autour du Nordic larp.

Transparence : Absence ou limitation des secrets dans les documents fournis par l'Orga, ce qui permet de se préparer à certaines révélations ou scènes difficiles (« ça c'est quand je fais du très Nordique conceptuel et que du coup j'ai de la Transparence »).

Trigger : Terme issu des cultures militantes (déclencheur d'une émotion forte et généralement négative) utilisé couramment en GN.

Vocabulaire lié à Légion

Marche : La première mécanique de base de Légion est de marcher d'un lieu à un autre, se repérer grâce à des cartes partielles, à chaque lieu il y a du thé, de la nourriture, des PNJ et de l'aventure.

Dasha, Trading post, Auberge : Lieux.

Guide : Membres de l'Orga qui accompagnent la marche et s'assurent de la sécurité globale du jeu.

Journal : Seconde mécanique principale, un peu avant chaque lieu où l'on s'arrête, il faut ouvrir le journal de son personnage et couper la gommette qui scelle la page concernant le lieu en question, pour lire un court paragraphe avec des suggestions de jeu (questionnements, réflexions du personnage...), un score de danger à interpréter librement entre 1 (sauf) et 4 (ton personnage doit mourir à cette scène), et parfois des ordres soulignés (faire confiance à Untel si elle demande quelque chose).

Relentless : Des sessions de Légion annoncées comme volontairement plus dures physiquement, impliquant une date plus tôt dans le début d'année et la contrainte de devoir porter tout le matériel pendant le jeu, en plus des brancards et des lanternes, c'est-à-dire les couvertures, nourriture, et autre.

Rolling : Nom de l'association qui organise Legion.

Topol, Doubrova, Karas, Marika... : Noms de personnages.

Annexes

Annexe 1 : Guide d'observation participant·es

Observations « joueuse » avant dispositif :

- Dispositions avant le runtime :
 - Intention d'apprendre ?
 - Conscience d'apprendre ?
- Posture ludique : Jeu / Expérience de... / Transformation
- Apprentissage avant le runtime :
 - Quelles sont les affordances qui encouragent à apprendre ?
 - Pour (mieux) participer au dispositif ?
 - Pour (mieux) s'intégrer socialement ?
 - Pour (mieux) s'adapter / apprendre ?
- Participation avant le runtime :
 - Quelles sont les affordances qui encouragent à participer ?
 - Pour (mieux) participer au dispositif ?
 - Pour (mieux) s'intégrer socialement ?
 - Pour (mieux) s'adapter / apprendre ?

Observations « joueuse » après dispositif :

- Dispositions après le runtime :
 - Changement dans l'intention d'apprendre durant la participation ?
 - Conscience d'avoir appris ?
- Posture ludique : Jeu / Expérience de... / Transformation
- Apprentissage durant le runtime :
 - Quelles sont les affordances qui encouragent à apprendre ?
 - Pour (mieux) participer au dispositif ?
 - Pour (mieux) s'intégrer socialement ?
 - Pour (mieux) s'adapter / apprendre ?
- Participation durant le runtime :
 - Quelles sont les affordances qui encouragent à participer ?
 - Pour (mieux) participer au dispositif ?
 - Pour (mieux) s'intégrer socialement ?
 - Pour (mieux) s'adapter / apprendre ?
- Apprentissage après le dispositif :
 - Quoi ? Pour qui / quoi ?

Annexe 2 : Guide d'entretien joueur·euses

Question d'entrée

- Est-ce que vous pouvez me raconter comment ça se passe ? Ce que c'est ? Comme si je connaissais absolument rien au sujet.
- Qu'est-ce qui vous enthousiasme ou effraie ? Voyez-vous des points positifs, ou négatifs ?

Cultures ludiques

(récurrence ou non de ce genre de pratique, quelle place a le jeu dans leur vie)

- Est-ce que c'est la première fois que vous participez à ce genre de dispositif ?
 - 1ère fois :
 - Est-ce qu'il est proche ou comparable d'autres dispositifs ou activité que vous connaissez déjà ?

- En quoi ce dispositif est différent de ce que vous avez déjà fait ?
 - Déjà connu similaire :
 - Quels autres dispositifs du même genre ou comparables avez-vous déjà faits ?
 - A quelle fréquence vous participez à ce genre de dispositifs ? Souvent, occasionnellement, rarement ?
- Est-ce que vous jouez régulièrement ? A des jeux ou autre chose.
 - A quoi jouez-vous ? Par exemple, quel est votre dernier jeu joué ?
 - Est-ce que vous estimez être fort·e à un type d'activité ludique ?

Motivations

- Comment avez-vous connu ce dispositif ?
 - Qu'est-ce qui vous a attiré, ou repoussé dans la manière dont il se présentait ?
- Quel est le moment ou l'argument qui vous a décidé à participer à ce dispositif ?
 - Raisons extérieures :
 - Sociabilité (invité par les Orgas, recommandation communautaire, entraîné par quelqu'un, entre ami·e·s, en couple...)
 - Événement régulier (anniversaire, temps en famille, activité entre amis...)
 - Travail ou obligation
 - Raisons intérieures :
 - Envie de visiter / découvrir un lieu / la culture (lien avec tourisme)
 - Envie de participer à / refaire ce dispositif pour certaines de ses spécificités
 - Intention d'apprentissage (consciente avant, conscience après...)
 - Défi personnel (physique, mental, social...)
 - Pour des valeurs (pour l'intérêt collectif, pour une cause, faire connaître, soutenir...)
- Quelle était votre disposition quand vous vous êtes inscrit·e ? Qu'est-ce que vous vous êtes dit ?
 - Est-ce qu'il y a un moment ou une indication qui vous a donnée envie de vous engager davantage ?

Forme de participation

- Qu'est-ce que vous vous attendiez à vivre ?
 - Qu'est-ce que vous n'aviez pas du tout prévu et qui s'est passé ?
 - Que pensez-vous de la manière dont on vous a permis de vous préparer à participer ?
- Comment vous êtes-vous préparé·e à participer à ce dispositif ?
 - Avez-vous changé certaines habitudes ?
 - Est-ce qu'on vous a demandé de faire quelque chose, même habituel ou minime, pour vous préparer à participer ? Des lectures, visionnages, recherches personnelles ?
- Est-ce que ça a été facile de participer au dispositif, de s'intégrer dedans ?
 - Pourquoi c'était facile / difficile ?
 - Est-ce qu'il y a des moments où vous vous en êtes aperçu·e ?

- Est-ce qu'il y a des choses qui ont été faites qui ont rendu ça plus facile ou difficile ? Par l'organisation ? Par les autres participant·e·s ? Par quelqu'un d'extérieur ?
- Est-ce qu'il y a un moment ou un argument, qui vous a motivé à vous engager davantage, à aller plus loin ?
 - Avez-vous lu, vu ou entendu quelque chose qui vous a donné envie de participer ou au contraire de le faire moins ?
- A quel point vous êtes-vous engagé·e dans tout ça ?
 - Vous êtes-vous senti·e accepté·e dès le départ ? Intégré·e ?
 - Étiez-vous constamment dedans ou vous rappelez-vous de moments où vous ne l'étiez pas ?

Apprentissage

- Auriez-vous eu besoin de mieux vous préparer pour participer ?
 - Pourquoi ?
 - Comment ?
- Comment avez-vous appris à participer au dispositif (suivre les règles, ou connaître l'histoire, ou la culture de jeu présente sur place) ?
 - Était-ce facilité par l'organisation ou les autres participant·e·s ?
- Avez-vous appris autre chose ? Sur quel(s) sujet(s) (sur un sujet, sur vous, sur les autres...) ? Comment ?
 - Oui : Quel moment d'apprentissage a été le plus mémorable pour vous ? En quoi ? Était-ce le moment d'apprentissage le plus important ?
 - Oui : Pensez-vous que tout le monde a appris quelque chose ?
 - (Si vous pouvez donner une note sur 5 au sujet d'apprentissage évoqué : avant le dispositif, puis après, ce serait quoi ?)
- Est-ce que vous avez utilisé ou comptez utiliser ce que vous avez appris ?
 - Vous avez des exemples ou une anecdote ? Ou une histoire du même genre ?
 - Est-ce que vous diriez utiliser des compétences [de GN] dans la vie quotidienne ?

Conclusion et ouverture

- Ce que vous avez vécu correspondait à vos attentes ?
- Qu'avez-vous pensé du dispositif, finalement ?
 - Qu'est-ce qui vous a plu ou déplu ?
 - Le conseillerez-vous à des ami.e.s ?
- Avez-vous quelque chose à ajouter, que vous voudriez dire sur ce dispositif et qu'on n'a pas abordé ?

Données socio-démographiques

Annexe 3 : Guide d'entretien concepteur·trices

Czech larps

- How does Legion is similar or separate from the Czech larps scene? Historical / International / Different larp cultures?
- Are gender and safety common worries in Czech larps?

Conception

- What was the origin of the project?
- Is Legion a pedagogical game? Or rather an historical testimony?
- In your opinion, is it an artistic creation? If so, in what ways? / What is the author's influence? / What is the participant's influence? / Can Legion be qualified as something else than a larp?

Translation (focus)

- What was the origin of the translation / internationalisation project? Intentions / Relationship to international larps / Difference from De La Bête internationalisation in 2015 ?
- What did you want to share by translating Legion?
- What were the challenges of translation? / How do you translate this kind of project? Game culture / History culture?
- Did the translation change the larp?
- I have noticed a lot of efforts in sharing explicitly your way of playing, what is the goal of that?

Runs

- How are Czech runs similar or different from international runs?
- How did my run go compared to others? Anything specific about it?
- Are there some runs that do not go according to the authors' vision? If so, how do you feel and what do you do about it? / As a player, I personally feel empowered by fateplay. Does "empowerment" is a word you would use for Legion?
- Special game mechanics? / Kopecky's death depends on the choice of another player. Are there any more examples of that?

Documents

- Are there data on the runs that you are willing to share? / Stats on the players, on their choices, opinions. / Or general: who are your players in terms of age, motivation to play, larp culture, or other things you might have noticed?
- What kind of internal documents exist?

Socio-demographic profiles

Annexe 4 : Liste des apprentissages potentiels (guide)

La liste vient de Bowman & Hugaas (2019). Elle est divisée en deux tableaux, le premier est celui des éléments auxquels Margot ou Victor ont répondu positivement, avec la formulation exacte utilisée dans l'entretien. Le second reprend tous les éléments qui ont été annoncés mais n'ont pas eu de réponse positive.

<i>Emotional processing</i>
Exploring aspects of self/selves
Building confidence
Practicing mindfulness or Meta-awareness
Having fears or desires recognized
Sentiment d'appartenance
<i>Social cohesion</i>
Augmenter l'empathie
Travailler en équipe
Leadership
Occuper l'espace
Prise de point de vue différent du sien
Collaboration / Co-création / Coopération
Explorer l'intimité ou les relations avec des gens
Explorer les dynamiques de communautés
<i>Educational goals</i>
Motivation intrinsèque, c'est à dire tu t'auto-motive sur quelque chose, et le faire t'apporte plus de motivation
Est-ce que vous avez été exposé·es à du contenu d'information ou de connaissance (content exposure / mastery)
Est-ce qu'il y a des choses qui vous font ressentir, euh... « Perceived competence »... Réaliser pendant que vous les faisiez que vous vous étiez amélioré·es ?
Résolution de problèmes, c'est à dire de trouver des solutions créatives à des soucis
Entraînement de compétences existantes
Comprendre des systèmes ou écosystèmes, genre la politique de Tchèqueoslovaquie
<i>Political goals</i>
Raising awareness, donc faire connaître un sujet
Remettre en question des croyances qu'on avait (challenging default assumptions)
Savoir manipuler, Social engineering
Persuasion / Rhétorique

Le second tableau, avec les éléments qui n'ont pas été relevés :

<ul style="list-style-type: none">● Exploring aspects of personal experience● Exploring your Shadow● Trauma or <u>Grief processing</u>● Practicing emotional regulation● Catharsis● Transforming the ego● Reframing past experiences● Being seen or Witnessed● Expression de soi	<ul style="list-style-type: none">● Résoudre des conflits● Communication prosociale● Promoting active engagement● Pensée critique● Multitasking● Paradigme shifting● Promouvoir l'activisme● Critical ethical reasoning● Savoir débattre● Global citizenship
--	---

Annexe 5 : Mon formulaire d'inscription

Mes réponses sont en *italique* ou [résumées ou retirées].

Signup form for Legion: Siberian Story

Dear player,

this form is divided into several parts. In the first one we will sort out all the formalities. So let's go ahead!

This is a signup form for the INTERNATIONAL run. There will only be one, Standard run this year, on the 27th February to 1st March 2020.

Please, when filling out the form, do not use Enter to start a new paragraph; it will make processing the forms much easier for us. You will also meet questions marked as optional: if you fill them out, it will be easier for us to set your experience to fit your needs, but you do not have to.

Overall, the questionnaire will take about 30 minutes at most to fill out thoroughly; if you take your time with the optional questions, it can be an hour and a half at most.

In this form, we won't ask you for your measurements, dietary needs, health or potential trigger topics. If you get into the game, we will send you two follow-up questionnaires that will focus on that and only be accessible to the team members who need to work with them directly - but we don't need that information now.

Please note!

- The game is only accessible to participants over 18, without exception. We would also recommend you to read the section on physical demands before signing up. Furthermore, Legion is not suitable for pregnant people.

- All of the game is played in English, so you need sufficient communication skills in the language to participate. We're of course not going to test your language level, but please note that the ability to communicate and understand in English is crucial for all participants. Being able to read and fill out this questionnaire without problems is a good sign for that.

- Because of the casting format, it will in general not be possible for us to guarantee that anybody gets a specific role or that certain people play together.

The following questionnaire will be asking you about your personal data. In order to be able to make the game in a manner we deem most appropriate, we will need to process this data (game preferences, contact details, other personal information) for the purposes of the game, as specified in §5 of Act No. 101/2000 Coll., on the Protection of Personal Data.

<http://legion.rolling.cz/>

Adresse e-mail *

[...]

First part - formalities

First name *

Michael

Surname *

Freudenthal

Date of birth *

[...]

Telephone number (including the country code) *

[...]

What country are you from? *

France

Which gender do you identify with? *

In this international (Standard) run you can play male or female regardless of your gender and you will choose in the next question, but we still need to know it because of costume modifications. We are very aware that many people can identify outside of this binary. In this game, all the characters are either male or female so if this is your case and you want to play the game, you will need to choose one gender of character. Please click "Other" in this question and proceed to the next question where you will choose the gender you want to play.

- Male
- Female
- Other

Which gender would you like to play?

If you identify as (or look) female and you want to play a male character, we will ask you to wear fake facial hair, as distinguishing between women in uniforms played by women and men in uniforms played by women is important. If you don't really care whether you play a male or female character, pick Either and we'll assign you a character gender based on your other preferences. For more about gender in this game, see: <http://legion.rolling.cz/practical.php>

- Female
- Male
- Either; it does not matter

Price options *

The basic package is 250 E. You can choose to pay more, to sponsor Rolling's games and our ability to grant discounted tickets. It is up to you how much you choose to donate.

Basic package - 250 E

I will choose to pay more than 250 E

If you already played the game, which character/s did you play?

Second part - your game preferences

In this part we will ask you what you would like to experience in the game. There will also be a series of questions where we will ask you to evaluate various elements of the game from one to five. One means that you don't really want to meet with these. Five means that it is very important for you to have them included in your game.

Comfort *

One means that you want to have the lowest possible level of physical comfort; five means as much comfort as possible.

[Échelle de 1 à 5]

Action *

Not just shooting, but also brawls, duels etc., as well as running, tracking and so on.

[Échelle de 1 à 5]

Psychological pressure, passive *

How much is it okay for you when others pressure you psychologically?

[Échelle de 1 à 5]

Psychological pressure, active *

How much do you want to pressure others?

[Échelle de 1 à 5]

Romance *

Passionate affairs, but also failing relationships

[Échelle de 1 à 5]

Leadership *

Someone has to give orders; be it in battle or outside of it

[Échelle de 1 à 5]

Do you want to play a moral character? *

One is "I am willing to play a morally problematic character; five means "I want to play a character with clear morals".

[Échelle de 1 à 5]

Some characters may have a scripted death or another way of leaving during the game. Would you mind playing a character like that during the game and then starting a new one? *

One means "I definitely don't want to change my character during the game"; five means "I'll happily change my character during the game".

[Échelle de 1 à 5]

Is it important for you to play a character whose views are similar to yours? *

One means "on the contrary; I want to play a character whose views differ from mine as much as possible"; five means "it is very important for me to play a character whose views are similar to mine".

[Échelle de 1 à 5]

Third part - Me and the era

In this part of the form we will look at what you already know about the period in which the game is set. We don't want to test your history knowledge; we are much more interested in how you interpret the era. However, "I don't know this" is also a completely acceptable answer.

Optional: Choose any real person from the period between 1914-1920 whom you like. Write why and introduce them shortly.

Nelly Bly was one of the first investigative journalists, who went and got admitted in a women's asylum to write a report on the conditions women were treated there. She also travelled around the world in 72 days, so that's badass. Well, that was a bit before 1914. Around 1920, there is also Celestin Freinet, who was a major influence in education, as he and his wife were part of one of the first movements defending active learning.

Optional: Choose any real person from the period between 1914-1920 whom you dislike. Write why and introduce them shortly.

Everyone else. Obviously, world leaders who wanted to try out their shiny new weapons and made it world war one (and eventually the second). Old schoolers who could not cope with the industrial advances without thinking about how to get even more things.

Optional: Please write what each of these symbols mean for you in context of this period and what you associate with it.

● **Optional: Lion**

The Czech republic? Still with a crown, red and gold and lionny.

● **Optional: Star**

Communism? As it was after Lenin's revolution. Russia joining the ranks of the countries who deposed their royalty.

● **Optional: Eagle**

Russia's Tsar symbol? Pompous and badass but meaning autocracy.

Fourth part - comments

This is the last part of the signup form. If you get into the game, we will send you two more follow-up questionnaires. One will deal with practical issues, such as costume measurements

and dietary requirements. Another one will ask you about health limitations or potential trigger topics to take into account when casting you. At that point, you will have the space to tell us about any such issues in a confidential form, only available to two members of our core team responsible for the casting, so please, do not fill this type of information into this form.

Which character still life did you like? (Optional)

Each character has a still life photo that characterizes something about them. For a full overview of the character still lifes, click here: <https://drive.google.com/drive/folders/1kKGVkPd7sso-iM7dwOjJQiFMzwsp9at?usp=sharing> Did any really catch your eye? If yes, why? This does not serve as a pre-order for casting and it is not the most important thing we look to, but it can give us a better idea.

Karas seems dark and crude. Golovin has a poetic and sad tone. Kalvoda seems simple. Havrda seems organized and introverted. Karpov has a photo of the Eiffel tower and as a French I must say something about it. But no, I don't like it.

Which character still life did you not like? (Optional)

<https://drive.google.com/drive/folders/1kKGVkPd7sso-iM7dwOjJQiFMzwsp9at?usp=sharing>

Kalvoda has abundance. Frej only lives for a piece of paper. Vávra only lives for blood.

Would you like to add anything? (Optional)

Just to remind you - we will send follow-up questionnaires to the players who get in, to ask about measurements, dietary requirements and any problematic topics or health issues, so please, do not write that here. Please note the casting format does not make it possible to ensure anybody gets a specific character or that people play together with their friends or partners.

Keep up the good work :)