

Rôle play et Jeux de rôle : Quand la jeunesse se construit à travers un avatar

L'adolescence est cette frontière floue où l'on cherche à devenir soi-même. Les questions fusent, les certitudes vacillent, et l'identité se construit morceau par morceau. Certains la cherchent dans les livres, d'autres dans les regards... et quelques-uns derrière le masque d'un personnage.

Il est minuit moins une quand je referme mon ordinateur avec en moi un mélange entre dépit et frustration. C'est la cinquième soirée d'affilée que je passe à essayer de répondre à ma partenaire de RP sans trouver la moindre inspiration. Si d'habitude tout est fluide et les idées me viennent rapidement, là je suis coincé. Mon avatar, Soka, une humaine d'une petite trentaine d'années est tiraillée entre l'amour et la haine et se retrouve dans la situation fatidique : jouer les anges gardiens ou se transformer en ange de la mort. Deux possibilités qui la marqueront à jamais dans son histoire.

Le problème pour moi ici n'est pas tant la réponse à donner à ma partenaire, mais quel avenir j'ai envie de donner à cet avatar qui m'accompagne depuis maintenant deux ans et que j'ai créé sur la base de mes sensations, de mon histoire et de ce que j'étais à ce moment là. En fermant les yeux dans mon lit, j'imagine les scénarios qui découleraient de mon choix futur mais une question me trotte dans la tête. Pourquoi ce choix me paraît si compliqué ? Quand j'ai commencé le roleplay, c'était simple. J'étais Soka, Soka était moi. Les décisions dans le jeu étaient celles que j'aurais pris dans la vie si j'avais été confronté aux mêmes situations.

Mais depuis quelque temps, j'ai l'impression qu'un fossé s'est créé entre nous. Comme si la personne que j'étais il y a deux ans était très différente de celle que je suis actuellement. Et pourtant. Durant ces deux années écoulées, je n'ai presque pas quitté mon bureau et mon ordinateur, la COVID ayant poussé tout le monde à se retrancher chez soi. Les seuls contacts sociaux que j'ai eus étant ceux à travers un écran et à travers différents avatars de rôle play. Cela voudrait dire que le RP m'a changé. Ou en d'autres termes que la personne que je suis actuellement a été influencée et s'est construite à travers des avatars. Et si c'est vrai, je ne dois pas être le seul à l'avoir vécu...et donc je ne suis pas le seul à avoir ce problème de décalage avec mon personnage. Le lendemain je serai fixé en demandant à d'autres joueurs.

“Dans mon personnage, je me représente toujours un peu”

Là où j'ai de la chance, c'est que la majorité de mes partenaires de RP font partie de ma tranche d'âge (18/24 ans) et ont tous une expérience suffisante (entre 6 mois et 5 ans) pour avoir un recul nécessaire pour m'aider dans mes recherches. Tous sont rompus au RP/JDR (Jeu de rôle) au point de jouer plusieurs fois par semaine et donc d'y consacrer une part importante de leur emploi du temps.

Et dans un espace où l'on peut être soi et n'importe qui d'autres, il est clair que les personnages créés sont les reflets des personnalités de ceux qui les jouent, et que la part de création, aussi importante soit-elle, est clairement sujette à l'influence des personnalités de chacun. Sur un échantillon de 15 joueurs interrogés, tous venus d'horizons différents, 14 affirment que leur personnage est un peu une part d'eux-même.

Un mélange entre un reset de soi-même, où l'on s'autorise la perfection qu'on souhaite, et la continuité de ce que l'on est, ce que l'on ressent et ce que l'on connaît, comme l'explique Mister, jeune rôle playeur : *“Je me représente toujours un peu, une partie de moi, un trauma,*

mon physique, mon mental... Ou comment je rêve d'être et ça me plaît". Une autre rôle playeuse, qui souhaite rester anonyme partage le même point de vue : " J'aime créer quelque chose de plus ou moins nouveau, à laquelle je peux soit m'identifier ou soit me perdre un peu comme si je créais un monde et que je pouvais recommencer ma vie à 0 comme je la souhaite, avec une autre histoire une autre personnalité etc.."

De par ce côté personnel que chaque joueur met dans son personnage, la relation joueur-avatar est très forte. A tel point que certains rôle playeurs font passer à travers leurs avatars des problèmes de la vie quotidienne : *" Un de mes personnages était démon qui tirait sa force dans le fait de ressentir des choses, m'explique la rôleplayeuse. C'est un personnage que j'ai créé à une époque où j'avais du mal à accepter de parfois ressentir fortement les choses. Le fait de le jouer à travers un regard qui ne porte pas de jugement comme celui que je porte sur le mien m'a permis de moins visualiser ça comme une faiblesse/ un problème".*

Un avatar comme miroir

Je ne suis donc pas seul. D'autres vivent ou ont vécu ce qui m'a poussé à me lancer corps et âme dans le RP, le fait de pouvoir parler de ce qui ne va pas sans avoir peur du regard des autres . Et puisque deux tiers des personnes qui m'ont répondues déclarent que leur personnage les a aidé à comprendre quelque chose sur eux, c'est que je suis sur la bonne voie.

Pour beaucoup, le jeu leur a permis de comprendre leurs émotions, de les interpréter et de prendre du recul. Sacha, joueuse de JDR, me raconte son expérience à travers la campagne de jeu : *"Plus la campagne dure et plus on s'imprègne de nos personnages, plus on laisse une trace de soi dans les personnages et plus les personnages laissent une trace d'eux en nous. J'ai souvent compris des choses sur les problèmes que j'avais en les voyant transpirer dans mes personnages. Le personnage permet une prise de distance sur soi-même."*

Une distance qui s'évapore dans certains cas, créant une symbiose dans la relation entre le joueur et son avatar. 73% des personnes avec qui j'ai abordé le sujet m'ont fait comprendre qu'ils se sont déjà retrouvés dans une situation où ils se reconnaissent plus dans leur personnage que dans la personne qu'ils étaient au quotidien. Le personnage devient un miroir pour la personne qui l'a créé.

Et ce miroir renvoie aux joueurs les grandes émotions que vivent leurs avatars. Si la majorité du temps c'est de la joie ressentie pendant les moments importants et les victoires, d'autres émotions comme la fierté, le stress et même l'amour peuvent être ressenties. Un rôleplayeur m'a expliqué avec un peu d'émotion son ressenti : *" Ça va faire un peu cliché mais les scènes d'amour c'est assez prenant. Quand tu es un jeune ado de 16 ans un peu "fleur bleu" qui n'a encore jamais connu le véritable amour et que tu crées une relation avec un autre personnage qui paraît si réel car joué par une autre personne. Et bien il m'est déjà arrivé de ressentir des papillons dans le ventre comme si j'étais vraiment à la place de mon personnage."* Un autre rôleplayeur admet lui un point de vue assez généraliste, mais qui au fond résumé la majorité des avis : *"Il est vrai que lorsque l'on joue on est complètement immergé dans notre personnage et on est plus sensible à certaines choses. Par exemple des révélations choquantes sur un personnage que l'on croyait connaître ou encore la mort d'un personnage qui nous suivait depuis super longtemps ou encore la joie que l'on ressent lorsque l'on parvient à vaincre un boss extrêmement compliqué"*

Apprendre socialement et personnellement

Toutes ces expériences m'amènent au même point : le RP est un endroit où l'on peut faire transparaître qui l'on est, ce que l'on ressent et qui, grâce au voile de l'écran et de l'histoire, nous accorde une certaine confidentialité. Mais est-ce qu'il nous change vraiment ? Ou au contraire révèle-t-il ce que nous n'aurions pas osé montrer ?

Sur ce point là, mes interlocuteurs sont unanimes : 13 des 15 interrogés se disent changés depuis le début de la pratique. Mais changé en quoi ? Parce que chez une personne, le changement est assez vaste. Deux axes sont alors beaucoup revenus.

Le premier, ce sont les interactions sociales. Vivre dans le corps de nombreux avatars et faire de nombreuses rencontres a pour bénéfice de multiplier les interactions sociales, avec des gens très différents. La communauté formée par les avatars étant souvent codifiée de la même manière que celle où nous vivons, c'est une simulation des rencontres réelles en accéléré qui permet de casser les a priori, apprendre à moins juger, augmenter sa confiance en soi...au final une certaine maturité sociale.

Le second axe est celui des "skills" personnels. La rencontre avec d'autres personnes avec la même passion augmente les chances de s'améliorer dans tous les domaines que le rôleplay mobilise : imagination, orthographe, organisation, analyse... Ces "skills" personnels font aussi partie du développement de chacun. Si j'aime aujourd'hui écrire et que ma plume est ce qu'elle est, c'est que pendant deux ans je n'ai pas arrêté de côtoyer des gens qui manient le français mieux que moi et dont je me suis inspiré.

Ce que j'ai découvert en discutant avec mes partenaires de jeu, c'est que le rôleplay est un mode de catharsis. Un lieu sans jugement où l'on peut faire passer ses émotions à travers le voile irréel du jeu et où des personnes introverties peuvent évoluer à leur rythme. Les personnages basés en partie sur les émotions et les personnalités des rôleplayeurs évoluent dans des mondes qui inconsciemment font un parallèle avec notre société. Les codes de la communauté ainsi que du respect des joueurs sont ceux qui s'appliquent au quotidien (fair play, respect, compréhension). Les évolutions de ces dits personnages influencent assez régulièrement ceux qui les jouent dans leur rapport aux autres ou à soi. Mais le RP n'est pas qu'une exploration intérieure. C'est aussi un espace partagé. J'ai connu certaines de mes plus longues conversations avec des personnes que je n'ai jamais vues en face. Des discussions à deux heures du matin, des rires nerveux après une scène trop intense, des messages pour vérifier que "ça va" après un RP un peu dur. Et là encore, je ne suis pas une exception. Sur les quinze personnes interrogées, quatorze affirment avoir créé des amitiés grâce au RP. Ce ne sont pas des relations accessoires : pour beaucoup, elles comptent autant que celles nouées "dans la vraie vie".

A un âge où la construction de soi est un axe essentiel mais également un des plus compliqué, l'idée de trouver un espace où l'on peut apprendre sur soi sans le regard des autres est, pour beaucoup de joueurs, un indispensable.

Antonin Patarin