



L'anneau : Objet transgénérationnel... Porteur d'histoire du groupe et du sujet

Laurence Barrer

DANS **REVUE DE PSYCHOTHÉRAPIE PSYCHANALYTIQUE DE GROUPE** 2016/1 n° 66 , PAGES 95 À 108
ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 0297-1194

ISBN 9782749251318

DOI 10.3917/rppg.066.0095

Date de mise en ligne : 17/05/2016

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-de-psychotherapie-psychanalytique-de-groupe-2016-1-page-95?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour érès.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

L'ANNEAU : OBJET TRANSGÉNÉRATIONNEL PORTEUR D'HISTOIRE DU GROUPE ET DU SUJET

LAURENCE BARRER

Le contexte de notre société occidentale nous amène à réfléchir sur la transmission transgénérationnelle des idéaux et des valeurs du groupe chez certains adolescents et jeunes adultes en rupture avec la culture traditionnelle de leur groupe d'appartenance et sa conséquence, l'émergence d'une néoculture qui se répand dans notre quotidien. Mon hypothèse, sous-tendue par ma pratique clinique, suppose la nécessité de construire de nouveaux repères identitaires hors du groupe familial dans le tronc commun mythologique de nos civilisations ancestrales, créant de la sorte leur propre groupe de référence. Ainsi de nouvelles formes de jeux basés sur le jeu de rôle et le théâtre de la spontanéité (Moreno, 1924) apparaissent là où les idéaux faisaient défaut. L'impact de la mise en groupe et ses effets sur les joueurs dans ces jeux sont l'objectif de notre étude. La population étudiée ici est difficile à circonscrire. Il semblerait que ce processus créatif soit apparu chez les jeunes adultes puis, de nos jours, chez les adolescents. Mais, selon nos observations, ce phénomène touche une population plus large de 10 à 60 ans, et semble correspondre à un processus psychique activé par une rupture du Sujet d'avec les idéaux véhiculés par la société dans laquelle il ne se retrouve plus. La question serait d'une résurgence de mécanismes adolescents d'identification à l'âge adulte qui réorganiseraient les identifications du Sujet et donc son groupe de référence. J'ai d'ailleurs constaté dans ces jeux la présence de familles entières et des adultes venant de catégories socioprofessionnelles diverses (chômeurs, chercheurs, chefs d'entreprise, aides-soignants, etc.). Pour analyser ce phénomène néoculturel je vais remonter dans le temps jusqu'au ^ve siècle et dérouler mon hypothèse en suivant un fil rouge, un Anneau, figuration du lien, de l'alliance depuis l'Antiquité mais aussi symbole du point de départ de cette néoculture.

RUPTURE SYMBOLIQUE : LE PASSAGE DU PAGANISME AU CHRISTIANISME

En 436, un important groupe de Huns à la solde de Rome parvient sur le Rhin dans le royaume Burgonde qu'ils anéantissent d'une seule bataille. Le roi burgonde Gundahar y trouve la mort avec 20 000 guerriers. En 451, la bataille des champs Catalauniques marque le début de l'impact des Huns et de leur confédération de peuples, coalition de Francs, de Wisigoths, de Burgondes et de troupes romaines sur la culture de l'époque.

Des légendes basées sur des faits réels

Ces événements donneront naissance à deux textes importants de la littérature épique d'Europe : le chant des *Nibelungen*, le *Nibelungenlied* et la *Völsunga Saga*. Les faits, transmis oralement seront écrits vers 1230 en Islande et deviendront la *Völsunga Saga*. L'auteur du lied écrit dans une Allemagne christianisée pour un public aristocratique vivant dans un univers profondément chrétien et féodalisé où les actes de bravoures chevaleresques et les liens de vassalité sont à l'honneur. Le texte allemand conservera des traces de paganisme, l'utilisation d'un manteau magique par Siegfried, comme le fait Odin le dieu scandinave, et son invulnérabilité grâce au sang du dragon. La version est expurgée des éléments païens (Walkyries, runes, devins, magiciens, etc.). Dans les deux versions, un anneau malfaisant y joue un rôle majeur. Les personnages historiques de l'an 451 y subsistent avec une transformation de leurs noms (Attila devient Atli, etc.). Ces textes montrent l'évolution de cultures humaines par le passage d'une idéologie païenne (la *Volsunga Saga*) à une idéologie chrétienne (le chant des *Nibelungen*).

Anneau, quelle fonction phorique ?

Les deux légendes racontent l'histoire d'un trésor convoité et d'un anneau de pouvoir, Andvarinaut, rendu maléfique par le nain Albérich. Les événements du ^ve siècle sont ainsi conservés dans les mémoires jusqu'aux portes du ^{xix}e siècle où Wagner les fera revivre au travers de son opéra *Der Ring des Nibelungen* (1848-1874). L'anneau volé à son propriétaire passe de père en fils, de vols en meurtres et devient porteur de la soif de pouvoir des hommes, reflet des pulsions destructrices et haineuses du sujet. Il détruira tous ses propriétaires. Avoir l'anneau, c'est perdre son âme, et le pouvoir sans âme ne peut amener qu'à la faillite de l'Être. L'anneau, symbole d'un attachement païen dans ces légendes, marque le passage d'une culture à une autre, fonction phorique de transmission de l'une vers l'autre.

L'IMPACT DE L'IDÉOLOGIE DE TOLKIEN DANS NOTRE SOCIÉTÉ

Au début du xx^e siècle, un anneau va venir bouleverser notre culture moderne et être à l'origine d'une autre, propulsée par l'arrivée massive de l'informatique et du multimédia, créant un champ littéraire – la *fantasy* –, catastrophant les uns, réjouissant les autres. John Ronald Reuel Tolkien avec son Anneau va ouvrir, à son insu, une voie possible vers le rêve et le fantasme, vers une transmission transgénérationnelle de valeurs humaines communes qui repositionne l'humain au centre de la société. Il fait ressurgir des traces de paganisme et de l'avant-« conquête » romaine du peuple celte. Peut-être est-ce un traumatisme transculturel non intégré, l'absorption de la culture celte par les romains ou le fantasme qu'à l'époque leur société proposait plus de valeurs humaines. L'anneau est-il l'expression d'un objet brut issu d'un héritage transgénérationnel, au sens d'Evelyn Granjon (1988) où ce qui nous est *transmis* « *nous est inaccessible, restant inintégrable psychiquement, hors sujet, car n'ayant pu être mis en forme psychiquement représentable par les générations précédentes* » ? Pour René Kaës, *ce qui se transmet* « *c'est ce qui reste en souffrance dans la transmission même [...] : un message inconscient transmis sans transformation d'une génération à l'autre et déposé dans tel enfant sous la forme du traumatisme cumulatif*¹ ». Est-il le symbole de la continuité de la transmission transculturelle ?

L'anneau de Tolkien

En septembre 1937, un livre intitulé *The Hobbit or There and Back Again* est publié en Angleterre. Il a été écrit par J.R.R. Tolkien professeur d'anglo-saxon d'Oxford, spécialiste en philologie, littérature anglaise, langues anciennes (le norrois, le gothique, l'anglo-saxon, le gallois, le latin, le grec) et modernes (anglais, français, allemand²). Au vu de l'engouement du public, le livre doit être réimprimé d'urgence à Noël. En dix ans, il sera plusieurs fois réédité, réimprimé et traduit en vingt-deux langues. Dès sa sortie, des groupuscules commencent à vivre comme les Hobbits et demandent des précisions sur ce mode de vie à Tolkien³ qui, particulièrement excédé, se cloître chez lui.

En 1954, paraît *Le Seigneur des anneaux* et, six semaines plus tard, le livre est réimprimé, puis quatorze fois en douze ans. Manquant d'être piraté en 1968, Tolkien est alors forcé d'accepter sa parution en Poche. Aujourd'hui plus de 150 millions de livres ont été vendus à

1. R. Kaës, « Objets et processus de la transmission », dans J. Guyotat, P. Fédida, *Généalogie et transmission*, Paris, Écho-Centurion, 1986, p. 22.

2. Tolkien créera deux langues elfiques (le *Quenya* et le *Sindarin*) à partir d'anciennes langues qu'il utilisera pour écrire son journal intime de 1926 à 1933. Il est possible de les apprendre avec les dictionnaires et les forums de « tchat ».

3. H. Carpenter, *J.R.R. Tolkien. Une biographie* (1977), Paris, Presse Pocket, 1980, p. 257.

travers le monde. À la sortie de la trilogie cinématographique en 2001, 2002 et 2003, les recettes mondiales des entrées atteignent 2,9 milliards de dollars pour 950 millions d'entrées, 12 000 copies du film ont été diffusées en même temps, ce qui témoigne de l'engouement d'une partie importante de la population mondiale pour cet univers nouveau et ancien à la fois.

Pour écrire sa cosmogonie de la Terre du Milieu, Tolkien se base sur les deux grandes sagas décrites ci-dessus. Il crée un monde patriarcal et manichéiste où la place du père est de nouveau le pilier de la dynamique familiale, où le bien et le mal sont clairement identifiés permettant de faire l'économie de la réflexion et de l'analyse. Le cadre de la vie quotidienne reflète à nouveau l'importance de la symbolique et du rituel. On y retrouve les ingrédients d'un monde idéal et parfait, où les codes sociaux sont organisateurs et régulateurs au service de l'économie psychique. La rencontre avec l'autre est cadrée, régulant l'angoisse avec un effet pare-exciteur pour la construction des liens dans ce monde simplifié. Les ancêtres dont Tolkien nous parle sont hors sexualité et conflictualité amoureuse. Dans sa mythologie, les personnages féminins ne sont pas développés, sauf la reine elfique Galadriel et le personnage d'une princesse elfique Arwen uniquement dans les annexes du *Seigneur des anneaux*. La figure du féminin y est représentée très inaccessible et idéalisée. La création des personnages féminins des films est une invention du réalisateur. Tolkien nous parle plutôt d'un monde d'hommes, d'amitiés fraternelles et de batailles glorieuses où chacun est à sa place et la revendique. L'idéologie qu'il développe vient combler la quête identitaire en créant un lien entre l'ancestral de nos cultures celtiques et nos temps modernes en quête de sens. En 1966, il apparut des badges avec des slogans comme « Frodo est vivant », « Gandalf président » ou « Venez sur la terre du Milieu⁴ », comme s'ils étaient réels. Tolkien remet au goût du jour d'anciennes valeurs idéalisées, « les clubs organisaient des pique-niques de Hobbits où ils mangeaient des champignons et buvaient du cidre, habillés comme des personnages sortis du conte⁵ ». L'univers Tolkien est aussi projeté dans des séries télévisées qui se multiplient (*Ma Sorcière Bien-aimée*, *Charmed*, *Sabrina*, *Buffy contre les vampires*, etc.) et des millions de personnes en sont passionnées. Le fantasme de compétences magiques et artistiques de la culture celtique amène à une renaissance du druidisme et à la création de la *Wicca*⁶, religion néopaganiste basée

4. *Ibid.*, p. 257.

5. *Ibid.*

6. Forme anglaise du verbe saxon « *wicca* », signifiant « se plier » ou « fléchir » tandis que « *druid* » (druide) était lui-même un mot celtique pour « *witch* » (sorcière). La *Wicca* est un mouvement religieux créé en 1970 qui fait renaître le druidisme et les anciennes cultures celtes, salves et nordiques.

sur cette culture qui comptait entre trois et cinq millions⁷ d'adeptes dans le monde dans les années 1970.

Tolkien a réveillé un sentiment profondément enfoui dans l'inconscient humain, et ce en usant du langage universel d'images mythiques tirées de l'ère primaire de l'humanité. Il nous parle du clivage bien/mal, de la dualité psychique que l'humanité a du mal à élaborer. L'anneau maléfique sera détruit par le héros ressemblant à tout un chacun sans compétence particulière, libérant les peuples, ramenant la vie sur « les Terres du Milieu ». Une vie transformée où seuls les hommes occuperont la terre, symboles du monde adulte, sans l'aide d'autres peuples qui disparaîtront et la magie avec eux à la fin du livre, comme les elfes évolués et magiques, les nains riches et tenaces ou les « Ents » porteurs de la mémoire. L'œuvre de Tolkien parle au lecteur parce qu'il y est question de prendre sa vie en main sans une aide magique. Il parle de l'Homme dans sa pensée magique en tant qu'enfant, puis dans sa capacité à changer le cours des choses en tant qu'adulte, même si on est l'un des êtres les plus insignifiants. Le jeune devient adulte et responsable hors de la magie du monde de l'enfance. La cosmogonie tolkienienne établit un pont transgénérationnel et apporte une vision positive aux nouvelles générations au travers du rêve épique. Il réintroduit la magie à sa place dans le rêve et les valeurs humaines de fraternité dans nos sociétés modernes en quête de repères qui s'orientent malheureusement vers des idéologies plus sectaires et extrémistes comme repères identitaires. L'anneau de Tolkien est un passeur, amenant tout un groupe de personnes à créer une culture faisant lien avec l'ancestral et palliant un manque d'idéal humaniste. Ainsi l'univers de Tolkien vient combler un besoin d'identification pour la population étudiée ici qui ne se retrouve pas dans les idéaux véhiculés par nos sociétés occidentales. Je vais décrire maintenant le contenu et comment cette culture est apparue.

Émergence d'une néoculture : la *fantasy*

Tolkien, très catholique, aurait détesté être à l'origine du développement et de la création de la *fantasy*, de jeux de rôles plateaux, de jeux vidéo d'aventure, de semi-réels, de fêtes médiévales remises au goût du jour qui se multiplient en France, en Europe et même aux États-Unis. Cette néoculture fait exploser une nouvelle économie centrée sur le médiéval : marchés, boutiques, restaurants...

La *fantasy* est un genre littéraire présentant dans son récit un élément rationnel gouverné généralement par un aspect mythique et le monde de la magie. Par extension, elle est devenue un genre cinématographique, musical et un style artistique. Elle se subdivise

7. Avec 1,2 million d'adeptes en 2008 difficilement répertoriables, il semblerait que ce chiffre soit approximatif.

en sous-groupes ayant une toile de fond commune. La *dark fantasy* où l'on trouve des restes du culte des anciens et des sorciers qui se cachent derrière d'apparents bourgeois dans les pays industrialisés avec H.P. Lovecraft. L'univers y est plutôt sordide et proche de l'horreur. L'*heroic fantasy* renoue avec les récits médiévaux de batailles dans un monde violent. Les leaders du mouvement sont J.R.R. Tolkien, R.E. Howard avec *Conan le Cimmérien* (*Conan le barbare*) et aujourd'hui G.R.R. Martin avec la série télévisée *Le trône de fer...* La *fantasy mythique*, représentée par Lord Dunsany, Tarquin & Arleston avec *Lanfeust de Troy* ou le scénariste A. Jodorowski pour la bande dessinée, se base sur les codes des mythes. La *romantic fantasy* avec M.Z. Bradley et *Les dames du Lac* est la moins développée. La *space fantasy* avec *Le cycle de Dune* de F. Herbert et l'épopée *Star Wars* de G. Lucas impacte notre culture. Pour finir avec la *fantasy urbaine* où ce monde imaginaire se mêle étroitement à notre monde réel (*Artemis Fowl* d'E. Colfer, *Harry Potter* de J.K. Rowling, les films de *La Belle et la Bête*, *Highlander*, ou *Big Fish* de Tim Burton et nombre de séries télévisées).

Dans la *fantasy*, la linéarité temporelle (les ancêtres, le présent, l'avenir au travers des enfants) est à nouveau valorisée. Le vieux, le moche, la mémoire ont leur place, *a contrario* des valeurs actuelles sociétales véhiculées (l'immédiateté, la jeunesse...). Chez les sujets liés à cette culture et à ces jeux, le pacte narcissique paraît primer, être ensemble dans le même état d'esprit et partager une culture commune. Ils s'ancrent dans celle-ci faisant lien avec leur quête de repères et de sens. Pour cette population en quête identitaire, le groupe familial et/ou la société semblent ne pas avoir pu remplir leur fonction de transmission de valeurs, bien que « le projet du groupe familial est de transmettre l'héritage psychique acquis et fondateur de chacun » (André-Fustier, Aubertel, 1994). Ce manque d'héritage génère un vide à remplir, un espace transitionnel qui incite à la création d'un objet culturel nouveau. Cette néoculture vient symboliser une « illusion efficace de compréhension » (Gimenez, 2002) à l'origine d'une enveloppe contenant pare-excitative d'une réalité actuelle trop angoissante et hors sens. Le recours aux jeux de rôle et aux Grandeur Nature (rassemblement de personnes dans un lieu réel propice à la création d'un univers imaginaire où les joueurs vont incarner physiquement un personnage et l'interpréter avec des interactions et des actions physiques à partir de règles de jeu et d'arbitrage des organisateurs sous forme de jeu de rôle) serait alors une tentative de fonder de nouvelles identifications grâce au groupe, ayant fonction d'intermédiaire et de faisant lien entre le groupe culturel, le groupe familial et le sujet. Quel contrat narcissique secondaire transgénérationnel et intergénérationnel se réinscrit-il pour qu'un sujet rejette la culture familiale et sociale ?

Historique des jeux de rôle et des Grandeur Nature

La partie suivante va traiter du développement des jeux de société inhérents à la *fantasy*, appelés les jeux de rôle sur table ou de plateau. Ils trouvent leur origine en 1974 avec *Donjons & Dragons* de G. Gygax et D. Arneson dans un univers médiéval-fantastique inspiré des œuvres de J.R.R. Tolkien, créé à partir d'une règle de *wargame* (jeu de stratégie de guerre créé en 1971 réalisé avec des soldats de plomb qui prend corps dans la guerre et la planification des batailles) avec figurines (« *Chaimail* » de G. Gygax et J. Perren, 1971). Pour le jeu, le joueur crée son personnage avec son histoire, sa personnalité, sa psychologie, ses compétences et faiblesses. Lors d'une soirée de jeu, chacun vient vêtu comme son personnage et il est ce personnage qui joue. Les parties peuvent durer plusieurs jours et nuits. Le jeu de rôle se diversifie avec l'arrivée de « *Magic* » de R. Garfield en 1993, jeu de cartes qui sera la base sur laquelle S. Tajiri en 1993 imaginera son jeu carte *Pokémon*, créé après le jeu vidéo avec la série télévisée. Très prisés chez les enfants, les adolescents et les jeunes adultes, ces jeux ont inauguré les règles des Grandeur Nature. On voit combien cette forme de faire semblant grâce à un médiateur est de plus en plus attrayante dans nos sociétés occidentales.

En 1983 en Angleterre a lieu la première mise en scène dans la réalité d'un jeu de plateau. Certains voulaient expérimenter « pour de vrai » les histoires créées. Les premiers semi-réels ou Grandeur Nature (GN) voient le jour. Le joueur, comme pour le jeu de plateau, crée son personnage et doit le jouer en « *role-play* » comme s'il était un acteur de théâtre de la spontanéité. Le « *live action role-playing game* » ou LARP est né. En 1979, au Massachussetts Institute of Technology (MIT), le premier club « Le jeu des assassins » est créé sur le campus. En 1982, les premiers GN font leur apparition en Angleterre avec « *Treasure Trap* » et, en France en 1984 deux clubs de jeux de rôle sur table, l'un à Paris (L'AJT) et l'autre en Bretagne (Stratèges & Maléfices) mettent en place presque simultanément leur premier GN⁸.

Au début des années 1990, le GN prend son essor et quitte le milieu confidentiel des rôlistes (nom donné aux joueurs). Les premières sociétés professionnelles voient le jour sous la forme de « *murder party* » (résoudre l'énigme d'un meurtre durant une soirée et une nuit), des agences d'événementiels et les municipalités s'emparent du concept en intégrant des parties dans leurs fêtes médiévales. En 1992, l'entreprise Multisim Éditions fondée par Lamidey et Weil crée le premier jeu de rôle vidéo « *Nephilim* » qui développera ce style grâce à son succès. Suivront une multitude de ces jeux appelés « jeux d'aventure » qui sont aujourd'hui en réseau, ce sont les MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) tels que *wow* (*World Of Warcraft*) et *Dofus* en 2004.

8. Cf.: https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature.

La fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature (FédéGN) est fondée en 1995 et la fédération française de jeu de rôle (FFJDR) en 1996. Les GN peuvent réunir jusqu'à 2 500 personnes (Bicolline, AVATAR). La diversité des joueurs au niveau des générations et des catégories socio-professionnelles participe à la diffusion de ce jeu dans notre société. Par exemple, au Danemark, ce jeu peut être une prescription médicale, ce qui nous renvoie à notre hypothèse de départ, après ce long détour historique, sur le processus en jeu dans les Grandeur Nature qui serait un espace intermédiaire, transitionnel créé à partir d'une nouvelle application des jeux de rôle de Moreno, un espace de re-liaison du sujet au groupe et à son propre fonctionnement psychique identificatoire. L'anneau nous apporte une culture nouvelle et une nouvelle forme de jeu en groupe basé sur un cadre nouveau que nous allons maintenant explorer.

LE GRANDEUR NATURE : UN ESPACE À ÊTRE

Les exemples utilisés ici concernent un Grandeur Nature d'*heroic fantasy* de trois jours avec 450 joueurs auquel j'ai pu participer en tant que joueur, puis élaborer avec les joueurs dans l'après-coup les situations vécues.

Le cadre du Grandeur Nature

Le jeu dure entre trois et cinq jours. Deux espaces sont distincts et non interpénétrables, le jeu et le hors-jeu. J'associe l'espace de jeu à l'espace primaire et l'espace hors-jeu à l'espace secondaire où l'élaboration des scénarios s'effectue. Dans cet espace secondaire, les organisateurs et des PNJ⁹ respectent le scénario élaboré bien en amont, mais il évoluera sans cesse en fonction des actions des joueurs menées sur le terrain. Il y a ici une interrelation entre les deux espaces, le primaire modifie le secondaire. Dans l'après-coup à la fin du jeu, il y a un grand rassemblement où chacun va partager ses ressentis et le pourquoi de ses actions. Les dires durant ce temps ne pourront pas être repris pour le GN suivant car ils se trouvent dans le hors-jeu, ils ne serviront pas à élaborer le scénario. L'espace hors-jeu correspond au terrain où les joueurs qui ne participent pas aux actions de nuit ou qui font un « break » dans la journée, peuvent planter leur tente et/ou se restaurer, se reposer. Il est éloigné de l'espace primaire, mais situé sur le même terrain.

Dans l'espace primaire du jeu, le sujet se drapait du personnage qu'il a créé en amont durant des mois, en apprenant presque par cœur le livre des règles (cinq cents pages) et du monde dans lequel il vient jouer pour que le personnage soit accordé au scénario. En plus des caractéristiques citées précédemment, le personnage aura un costume, une langue, des

9. PNJ : Personnage non-joueur, il est déguisé mais n'a pas créé de personnage, il exécute les ordres des organisateurs dans l'aire de jeu.

accessoires, une appartenance à un clan du livre du monde. Le joueur veille donc sur son personnage dans le jeu comme sur lui-même afin qu'il survive car l'investissement narcissique et monétaire est considérable. Le personnage est validé par les organisateurs qui vont étoffer ses compétences. Le joueur l'animera en *role-play* comme un acteur en scène et il ne reviendra pas à sa personnalité tant qu'il sera dans l'espace primaire. Le personnage créé artificiellement autorise alors le sujet à mettre en scène et à explorer des facettes de sa personnalité qui, en se développant tout au long de la scène et du jeu, le porteront à la frontière d'un monde intérieur jusque-là étranger et inconscient.

Pour renforcer l'effet d'être dans un « ailleurs et autrefois », opposé au *hic et nunc* de l'espace secondaire, tout objet ou matériau de notre époque sont proscrits. L'immersion dans le monde imaginaire doit être totale, comme un voyage dans l'espace et le temps. Dans ce GN médiéval, il n'y a ni toilettes, ni douches, ni électricité, sauf dans les tavernes où des repas médiévaux sont préparés. La nourriture et les boissons sont aussi apportées par chaque joueur dans son clan, à partager autour d'un feu de camp avec d'autres clans (atout de prédilection pour sceller une alliance ou empoisonner un gêneur). Chaque clan a un territoire défini sur le terrain de plusieurs hectares toujours très éloigné des habitations urbaines.

Le premier jour, à l'inscription, le joueur est informé pour la première fois d'un élément du scénario général (la quête générale) au travers de la quête personnelle (une énigme à résoudre) qu'il doit réaliser. Le but du jeu est d'élucider la quête générale et de tenter de la terminer sur trois jours. Ainsi le joueur devra donc interagir avec un maximum d'autres joueurs, créer des alliances, éliminer les opportuns, faire des guerres, ne pas mourir, flairer les informations, faire parler l'autre, être attentif et opportuniste en un minimum de temps. Les actions créées sur le terrain (par exemple tuer quelqu'un) sont validées par les PNJ en fonction du respect des règles du jeu élaborées en amont par la fédération (le méta-cadre), les organisateurs de ce GN particulier, et de la pertinence de l'action. Les organisateurs peuvent se mettre en scène pour faire avancer la découverte de la quête générale, mais leur intervention ne doit pas être déterminante. La fonction des organisateurs est de contenir les débordements et ne se borne qu'à tenter de faire comprendre quelque chose aux joueurs en intervenant ponctuellement dans l'espace primaire sous les traits d'un personnage.

Le jeu et les effets de groupe

L'impact du groupe sur les participants dans cette nouvelle forme de jeu de rôle est fascinant, en tout cas de ce que j'ai pu en observer dans ce GN. L'effet cathartique avec sa « purgation des affects pathogènes » (Laplanche, Pontalis, 1967), peut-être dû à l'improvisation dramatique, m'a questionnée. Par ailleurs, un autre des effets du groupe

des plus déroutants est la capacité à faire croire qu'il n'y a pas de frontière entre la réalité et l'imaginaire. C'est un monde d'illusion qui se crée auquel chaque joueur participe volontiers et en connaissance de cause. Il semblerait que ce soit un lieu pour rêver à être ensemble, à partager tous les mêmes valeurs, et l'illusion groupale est efficace.

Ce GN est basé sur un scénario d'*heroic fantasy* où la magie et les monstres provenant de dimensions différentes surgissent sans crier gare. Les joueurs ont donc, potentiellement, des pouvoirs magiques et peuvent jeter des sorts. Lorsque cela se produit, la personne touchée par le sort doit faire semblant d'en subir les effets pendant un laps de temps déterminé. Tous les joueurs ont obligation de se plier à cette règle au risque d'être exclus petit à petit des GN de ce type. Pour illustrer la « magie », je vais exposer trois vignettes cliniques.

Ma collègue était mon guerrier lourdement armé, garde du corps impitoyable et sanguinaire sans pouvoir magique. Elle était donc toujours derrière moi, silencieuse, habillée de noir avec un chèche ne laissant entrevoir que les yeux. Nous nous sommes retrouvées dans une taverne où la lumière était vive et je me suis assise à côté de marchands pour leur imposer des accords. Elle, resta debout devant la table, bras croisés. Un des marchands, ne supportant plus mon insistance, me dit : « Mais où est ton garde du corps ?... C'est très imprudent d'être seule ainsi. » Bizarrement, elle était en face de lui, mais il ne la voyait pas, ses collègues non plus. Abasourdie, je me suis rendue compte qu'ils avaient effacé son image de leur perception de la réalité et lui répondit : « Il est toujours là à côté de moi, ne t'avise pas de tenter quoique ce soit. » Il se met à rire et répondit : « Mais je ne le vois pas. » J'ai été obligée de lui dire : « Regarde bien en face de toi. » Et à ce moment-là, il a pu la percevoir. Il y eut un effet de sidération dans ce petit groupe – dans l'après-coup, nous en avons reparlé et il s'est révélé que tous ne la percevaient pas.

Dans la deuxième vignette, il y avait une petite réunion secrète que je voulais écouter, mais des gardes empêchaient d'approcher de la tente où elle se déroulait. J'ai donc envoyé ma collègue espionner. Elle est entrée dans la tente et en a écouté une bonne partie jusqu'à ce qu'une personne présente se cogne à elle et lui demande qui elle était. Avant que les gardes ne soient alertés, elle s'est éclipcée. Là encore la perception de la réalité s'est trouvée modifiée, comme si elle pouvait apparaître et disparaître. Dans la troisième vignette, j'ai moi-même expérimenté une disparition. J'étais poursuivie, la nuit, par un guerrier et je me suis rapidement dissimulée contre un tronc d'arbre rabattant la capuche de ma cape sur mon visage. La personne m'a longuement cherchée sans me trouver. La rumeur a couru dans le GN que nous étions « vraiment magiques ».

L'illusion groupale¹⁰, au-delà du fait d'être « bien ensemble ; nous constituons un bon groupe ; notre chef ou notre moniteur est un bon

10. D. Anzieu, « L'illusion groupale », *Nouvelle revue de psychanalyse*, n° 4, 1971, p. 76.

chef, un bon moniteur », semble atteindre dans ces jeux une dimension de croyance groupale. L'imaginaire se mélange avec la réalité. La pression du groupe, les conditions de jeu amènent les participants à vivre des expériences « magiques » grâce au « faire semblant » de tous, au cadre très rigoureux, et au partage de la même néoculture. Dans les trois éléments rapportés, il n'y a rien de magique. Il s'agit simplement de la capacité de l'œil à ne percevoir que ce qui bouge ; sans mouvement, il s'habitue à l'environnement créant notre « disparition ».

Un autre effet de groupe est la possibilité de tester des facettes de sa propre personnalité, d'élaborer ses propres traumatismes ou de se débarrasser d'attitudes pathologiques grâce aux interprétations des autres membres le composant. Ici les interprétations ne sont pas dans le dire psychanalytique, elles sont dans l'agir. Elles sont soit adressées au personnage (ce n'est pas frontal), donc le sujet ne se sent pas attaqué, soit posées par un acte sur le personnage. Un joueur trichait sur les règles du jeu. Il avait choisi un personnage sadique et tenait en laisse un autre personnage. Le premier jour, il a été assassiné quatre fois et trois fois le suivant, impliquant pour lui de recréer un nouveau personnage à chaque fois. Il était en position de devenir le bouc émissaire du groupe. Le dernier jour, il a compris ce qui n'allait pas chez lui et pourquoi il jouait des personnages intolérables. Il n'a plus été assassiné. Le groupe lui a ouvert une potentielle réflexion qu'il a acceptée. Dans un autre exemple, nous sommes allées rencontrer un clan pour faire une alliance. Après les pourparlers et les accords passés, l'alliance fut scellée avec une bonne rasade de vin. Les langues se déliant, la discussion dérivait en « hors-jeu » sur « ce que nous apportaient les GN ». Un des jeunes guerriers nous avoua qu'il était d'une timidité maladive avant de commencer cette forme de jeu quelques années auparavant et le fait d'être obligé de se mettre en scène, de parler avec les autres avait changé sa vie, grâce à son personnage, enveloppe pare-excitative (Barner, 2010), palliant la méconstruction de sa personnalité. Il pouvait se confronter à la réalité de la relation et du social dans le jeu sans risque puisqu'il avait une enveloppe filtrante figurée par le personnage. Après quelques GN, il avait transposé son mode de fonctionnement du jeu à la vie réelle, résolvant ainsi une souffrance omniprésente dans sa vie quotidienne. « Ça m'a sauvé la vie », conclua-t-il.

Moreno, avec le théâtre de la spontanéité, a montré le mouvement psychique ayant à voir avec la catharsis. La catharsis au sens d'Aristote permet l'élaboration de la pulsion agressive en la projetant sur un ennemi désigné ici de manière manichéiste. Les joueurs savent quels sont les « gentils et les méchants ». La quête universelle et ancestrale de la victoire du Bien sur le Mal se rejoue à chaque GN. Le passage à l'acte, en commettant un meurtre ou une guerre, est possible dans ce jeu du faire semblant très codifié et la compétence « Meurtre » est peu utilisée dans les GN. Ces passages à l'acte sont un défouloir pulsionnel dans un cadre organisé ; ainsi la pulsion n'est pas refoulée, elle est

canalisée et explorée. Une joueuse me racontait avoir subi une agression physique adolescente et son impuissance à réagir face à la violence de l'effraction. À ses débuts dans les GN, elle ne pouvait ni utiliser les armes, ni tuer quelqu'un, ni même participer à ces scènes car le traumatisme la hantait. La violence l'annihilait. Sa participation à ces jeux successifs l'avait non seulement aidée à dépasser cet événement, mais aujourd'hui elle pouvait être une guerrière et se sentir en sécurité dans sa vie quotidienne car elle avait acquis les réflexes qui lui manquaient pour se défendre, bien qu'elle ait fait des sports de combat après l'agression. Ces jeux semblent aller au-delà d'une simple théâtralisation ou d'exercices sportifs, ils m'apparaissent avoir une potentialité d'espace de médiation entre le sujet et lui-même, c'est-à-dire comme s'ils ouvraient ponctuellement un espace transitionnel sur des points précis non encore élaborés par le sujet.

La catharsis est la « purgation » des passions du spectateur par la terreur et la pitié qu'il éprouve devant le spectacle d'une destinée tragique, selon Aristote. Dans le GN, les scénarios sont très violents et potentiellement mortels, le joueur peut ainsi exprimer ses pulsions agressives dans un cadre strict. Par contre, la pulsion sexuelle ne doit pas s'exprimer, il n'y a pas d'histoire d'amour, seulement des alliances. Une partie du pacte dénégatif reste donc enfoui (Kaës, 1989). À la fin du GN, le joueur aura pu vivre des expériences nouvelles en groupe qui vont potentiellement l'aider à élaborer des difficultés de sa vie quotidienne et acquérir des « compétences ».

LE GN : ÉVOLUTION SOCIÉTALE DU JEU DE RÔLE MORÉNIEN ?

Je me suis questionnée sur l'émergence de cette néoculture et de ces GN, car ils m'évoquaient quelque chose du psychodrame. Bien qu'ils n'en soient pas, quelque chose était similaire. Moreno a fait du psychodrame une « une méthode de réapprentissage par l'adulte de la spontanéité communicative et créative naturelle à l'enfant¹¹ ». Je me suis donc demandé s'il s'agissait de cela puisque la population des GN n'est pas limitée aux adolescents, bien au contraire. Le terme « *role-play* » proposé par Moreno est aussi utilisé dans le Grandeur Nature et signifie que le joueur est en train de jouer son rôle. Anzieu évoque le psychodrame comme une méthode qui « n'a cessé de conquérir de nouveaux domaines d'application, [...] de se renouveler dans ses techniques et dans ses conceptualisations et même de pénétrer la culture contemporaine¹² ». Dans le psychodrame de Moreno, le directeur du jeu développe le scénario qu'il est seul à connaître. Dans le GN, seul le maître du jeu et les PNJ connaissent le scénario général. Les deux

11. D. Anzieu, *Le psychodrame psychanalytique chez l'enfant et l'adolescent* (1956), Paris, Puf, 2004, p. 11.

12. *Ibid.*

dispositifs incitent aussi le joueur à être spontané comme dans le théâtre impromptu où le directeur/joueur dirige vaguement la scène permettant ainsi à l'acteur de devenir « le créateur de son propre personnage¹³ ». Ils ont aussi deux espaces différenciés, primaire et secondaire. Le temps du GN est un temps où chacun peut explorer et construire des identifications acceptables sous-tendues par la culture de la *fantasy* pour devenir lui-même sous couvert de son personnage. Chaque joueur y est reconnu dans sa spécificité, ses compétences, ses actions ont du sens et un impact immédiat sur l'autre. Il est renarcissisé et a une place dans cette réalité.

Notre population en quête de valeurs vient chercher dans ces jeux une renarcissisation, une liberté au dévouement pulsionnel face à la pression sociale et du bon sens. Dans le GN, la fraternité est présente grâce à l'illusion groupale, il y a toujours une taverne ou un feu de camp où l'on se retrouve pour une fête.

CONCLUSION

La néoculture de la *fantasy* et les jeux illustrent le lien avec des valeurs transgénérationnelles appartenant, non pas au groupe familial, mais au groupe social. La transmission intergénérationnelle prend alors toute sa dimension quand celle-ci est défaillante quant à la qualité des valeurs véhiculées par la société et non pas par rapport à la qualité de la transmission familiale. Les nouvelles formes de jeux apportent de nouveaux idéaux porteurs de sens dans nos sociétés en quête d'idéologie où la perte des valeurs politiques (de la cité) ne donne plus de ces utopies si vivaces au siècle dernier. Les populations en quête d'identifications se tournent alors vers les mouvements extrémistes forts en discours sur les valeurs glorieuses où l'individu est au centre et trouve ainsi une reconnaissance de sa valeur. Les mouvements religieux et sectaires, comme nous avons encore pu le constater avec l'apparition des mouvements djihadistes radicaux, prennent place au détriment de la construction du sujet.

BIBLIOGRAPHIE

- ANDRÉ-FUSTIER, F. ; AUBERTEL, F. 1994. « La censure familiale : une modalité de préservation du lien », *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, n° 22, p. 47-59.
- ANZIEU, D. 1956. *Le psychodrame psychanalytique chez l'enfant et l'adolescent*, Paris, Puf, 2004.
- ANZIEU, D. 1971. « L'illusion groupale », *Nouvelle revue de psychanalyse*, n° 4, p. 73-93.

13. *Ibid.*, p. 12.

- BARRER, L. 2010. « Évolution de processus autistiques au travers du psychodrame psychanalytique à médiations », *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, n° 55, p. 89-101.
- BION, W.R. 1967. *Recherche sur les petits groupes*, Paris, Puf, 2004.
- BOUCHET, C. 2000. *B.A.-BA de la Wicca*, Paris, Pardès.
- CARPENTER, H. 1977. *J.R.R. Tolkien, une biographie*, Paris, Presse Pocket, 1980.
- CARTA, P. 1990. *Guide des terres du milieu d'après l'œuvre de J.R.R. Tolkien*, DEA de sémiotique et science de la littérature, université des lettres et sciences humaines de Nice.
- CHOUVIER, B. et coll. 2002. *Matière à symbolisation*, Lausanne, Delachaux et Niestlé.
- CHOUVIER, B. 2009. « Idéalisme adolescent face à l'emprise sectaire » dans *Actualités psychopathologiques de l'adolescence*, Bruxelles, Broché.
- DAY, D. 1996. *L'anneau de Tolkien*, Paris, Christian Bourgois.
- EIGUER, A. 1997. *Le générationnel. Approche en thérapie familiale psychanalytique*, Paris, Dunod.
- GIMENEZ, G. 2002. « Les objets de relation », dans B. Chouvier et coll. (sous la direction de), *Les processus de la médiation*, Paris, Dunod.
- GRANJON, E. 1988. « Des objets bruts aux objets de relation ? », dans Actes du COR, *Après Winnicott, la place de l'objet dans le travail clinique*, Arles, COR, p. 23-26.
- JOLIF PUISEUX, T. 2000. *B.A.-BA de mythologie celtique*, Paris, Pardès.
- KAËS, R. 1989. « Le pacte dénégatif dans les ensembles intersubjectifs », dans A. Missenard, G. Rosolato et coll., *Le négatif. Figures et modalités*, Paris, Dunod, p. 101-136.
- KAËS, R. 1986. « Objets et processus de la transmission », dans J. Guyotat, P. Férida, *Généalogie et transmission*, Paris, Écho-Centurion.
- KAËS, R. et coll. 1999. *Le psychodrame psychanalytique de groupe*, Paris, Dunod.
- MORENO, J.L. 1924. *Théâtre de la spontanéité*, Paris, Epi.
- ROBINSON, B. 1998. *Psychodrame et psychanalyse*, Bruxelles, De Boeck Supérieur.
- TOLKIEN, J.R.R. 1937. *The Hobbit*, London, Unwin Paperbacks, 1981.
- TOLKIEN, J.R.R. 1954. *Le Seigneur des Anneaux*, London, Press Pocket, 1973.