

Autour du théâtre / Wokół teatru
W. Rapak, J. Kornhauser, O. Bartosiewicz (éds)
Kraków, scriptum, 2015

Iwona Piechnik

Université Jagellonne de Cracovie

Larps : jeux de rôles grandeur nature et leur vogue dans les pays nordiques

Le monde ne se réduit pas à une scène, et le théâtre non plus.

(Erving Goffman)¹

Larp has not just demanded recognition as a new form of theatre and/or art.

It has also been seen, and appreciated, as such.

(J. Tuomas Harviainen)²

Dans le présent article, nous voulons présenter le phénomène des « larps », qui n'est pas encore bien connu du grand public³ ni largement abordé dans les publications académiques, mais qui a acquis une rapide et particulière popularité dans les pays nordiques où il se développe toujours en atteignant de hautes

¹ Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, trad. fr. Isaac Joseph avec Michel Dartevelle et Pascale Joseph, Paris, Minuit, 1991, p. 9.

² J. Tuomas Harviainen, « A brief introduction to larp as an art form », (in :) *Larp graffiti : preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, Andrea Castellani (a cura di), Trieste, Larp Symposium, 2010, p. 133.

³ Même dans les pays francophones, voir : Gil Bartholeyns, Daniel Bonvoisin, « La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature », (in :) *Le Patrimoine culturel immatériel : enjeux d'une nouvelle catégorie*, Chiara Bortolotto (dir.), Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2011, p. 187. Cependant, en France ou en Belgique, il y a bien de plus en plus de groupes de larpeurs.

valeurs artistiques. Le terme « larp » que nous utiliserons dans le présent article⁴ vient de l'anglais LARP (*live action role-play[ing]*)⁵ – terme devenu international sous la forme de l'acronyme lexicalisé⁶) et désigne le jeu de rôle grandeur nature. C'est un phénomène assez récent dans la culture : ses débuts datent des années 1980.

Le larp est une sœur cadette du théâtre d'improvisation et des jeux de rôles dans un univers semi-réel ou fictif. Il s'agit de spectacles-jeux où les participants, comme les acteurs au théâtre, jouent leurs rôles, mais pas sur les tréteaux scéniques : ils créent un monde imaginaire dans un espace physique (à la différence des simulations mentales dans les jeux de rôles sur table ou des simulations virtuelles dans les jeux vidéo et électroniques⁷). D'habitude, un tel spectacle-jeu se déroule entre participants initiés, sans spectateurs externes (à la différence des représentations théâtrales ou des reconstitutions historiques), bien qu'il arrive qu'il soit enregistré et photographié. L'essentiel pour les participants est d'interagir, donc, et dans sa forme la plus pure, le larp est : « une rencontre entre personnes qui, à travers leurs rôles, interagissent dans un monde fictif »⁸. Il s'agit de partager une expérimentation quasi-théâtrale et de créer une histoire collective ; en fait, rien d'autre ne compte. C'est exactement ce que nous lisons chez Huizinga : « Comme action sacrée, le jeu peut servir la prospérité du groupe »⁹. Le larp relève donc du théâtre, mais aussi du jeu.

On pourrait dire que c'est une nouvelle forme de distraction dans les sociétés plutôt aisées¹⁰, pour échapper au quotidien ; cependant, c'est un divertissement

⁴ Je préfère le terme anglais « larp », qui est clair et univoque, aux termes français : « jeu de rôle grandeur nature », « grandeur nature » ou sigle « GN » qui sont ambigus et peuvent aboutir à des confusions.

⁵ On utilise aussi une autre appellation : *live role-playing game*.

⁶ Il peut avoir des dérivés, d'après les règles de la morphologie anglaise : *larping* (activité/pratique des larps) et *larper* (larpeur, participant du larp).

⁷ Cependant, certains remarquent des similarités entre les larps et les jeux sur internet, auxquels un grand nombre de joueurs peut participer simultanément, voir p.ex. Anders Tychsen, Michael Hitchens, Thea Brolund, Manolya Kavakli, « Live action role-playing games : control, communication, storytelling, and MMORPG similarities », *Games and Culture*, n° 1 (3), 2006, p. 252–275. Mais le but et l'expérience collective ne sont pas les mêmes. Le larp est surtout un drame interactif, pas un simple jeu de distraction.

⁸ Eirik Fatland, Lars Wingård, « The Dogma 99 manifesto », la version française « Le Manifeste Dogma 99 », traduite par Thomas Krauss et Antoine Drouart, disponible sur le site : <http://ptgptb.free.fr/knudepkt/dogma99.htm> (consulté en été 2015).

⁹ Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. fr. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 (1938), p. 26.

¹⁰ Mais dans les pays moins développés ou pauvres, il y a des larpeurs aussi, p.ex. au Brésil, en Bulgarie, en Biélorussie et Russie, voire au Liban, etc. Cependant, les larps se popularisent plus rapidement dans les pays qui se développent vite, p.ex. en Pologne ou Lituanie, etc. Dans ces pays, on voit aussi

qui n'est pas forcément vain et futile, parce qu'à côté de la fonction ludique, il peut aussi remplir des fonctions artistiques, éducatives et thérapeutiques. Bien sûr, le plus souvent, l'accent est mis sur les deux premières fonctions : d'abord ludique, puis artistique, selon le type de larps. C'est donc un jeu sophistiqué, voire une performance de qualité, surtout dans les larps nordiques que nous voulons présenter ici.

Caractéristiques des larps

Les joueurs, qui ne sont pas du tout acteurs professionnels, interprètent leurs personnages dans un milieu naturel imitant un univers fictif, souvent historique ou fantastique. Prévenus du thème majeur et du choix des personnages à interpréter, ils apportent tous les attributs (costumes, maquillage, décor, accessoires, d'habitude factices, etc.) nécessaires pour leurs rôles ou bien les acquièrent sur place de la part des organisateurs lors des préparations.

D'habitude, le larp se déroule dans des lieux ordinaires : à l'intérieur des immeubles (p.ex. dans une chambre, pour une dizaine de personnes au maximum) ou en dehors, même sur un vaste terrain où il peut y avoir des centaines de participants. Les aménagements matériels et les costumes peuvent être des vêtements normaux ou des déguisements imaginaires, d'après la convention admise par les participants. L'univers du larp peut être arrangé de n'importe quelle manière, de préférence avec la plus grande minutie pour atteindre les apparences du réalisme maximal. Il se peut que le larp se déroule dans un milieu où il y a des gens qui ne sont pas conscients d'être en présence d'un jeu quelconque (p.ex. dans les rues des villes). Mais une telle situation est assez rare, vu qu'elle exclut les larps historiques et fantastiques, qui nécessitent une scénographie et des costumes adéquats. La durée des larps est variable aussi : de quelques heures jusqu'à plusieurs jours.

Au début, les initiateurs donnent aux participants une sorte de scénario ou au moins une idée conductrice du spectacle-jeu : la trame de base et les relations entre les personnages. Cette idée est ensuite développée plus ou moins arbitrairement par les participants comme une sorte d'improvisation dans une réalité convenue :

des efforts de traiter les larps avec sérieux et de construire une tradition de théorisation larpologique (à l'instar du colloque annuel Knutepunkt en Scandinavie). Le premier colloque consacré aux larps en Pologne a été organisé en janvier 2012 à l'Université de Wrocław. La publication qui en résulte est à trouver sur le site : [www.argos.edu.pl /downloads/kola12.pdf](http://www.argos.edu.pl/downloads/kola12.pdf). Depuis, ce cycle des colloques s'appelle *Kola* (*Konferencja Larpowa* 'colloque de larps'). Les larpeurs polonais ont aussi créé un site commun sur les larps en Pologne : <http://larpy.pl/> où l'on peut trouver beaucoup d'informations utiles sur les larps en général, les groupes des larpeurs en Pologne et le calendrier des larps prochains. Un autre site contenant des informations et des textes sur les larps est : <http://larpbases.pl/> (les sites cités consultés en été 2015).

ainsi inventent-ils leurs actions et dialogues au fur et à mesure, pour rendre le caractère et les intentions du personnage qu'ils incarnent. Il n'y a donc pas de scénario strict, il y a seulement son esquisse pour improviser sur un canevas. Les participants sont en même temps acteurs, metteurs en scène et spectateurs. Parfois, un participant peut incarner plusieurs personnages, ou bien plusieurs participants peuvent incarner un personnage (p.ex. pour montrer l'écoulement du temps ou un changement d'état). Mais le plus souvent, un participant est responsable d'un seul personnage. Les participants, en incarnant leur rôle, essaient de rendre le plus persuasivement possible le caractère et le comportement des personnages qu'ils jouent, sans nuire évidemment à la sécurité des autres. Il s'agit de coopérer plus ou moins parfaitement, en devinant les intentions des autres, pour construire une sorte de récit.

En somme, c'est une sorte de théâtre mêlé avec le jeu : les participants sont joueurs et quasi-acteurs en même temps. Ils n'ont pas besoin de spectateurs (mais parfois, rarement, il y en a) à la différence des autres activités théâtrales (théâtre d'improvisation) et ludiques (spectacles de rue ou reconstitution historique) : les larpeurs tirent leur plaisir de la participation même à cette simulation d'une réalité imaginaire et conventionnelle à la fois.

Les groupes qui se forment pour un larp peuvent être temporaires (pour participer à un seul larp) ou bien les participants sont membres de groupes ou d'associations de larpeurs qui organisent leurs rencontres de temps en temps. Il faut dire que les communautés des larpeurs fonctionnent souvent comme cercles ayant leurs subcultures¹¹ et ne sont parfois accessibles qu'aux initiés, mais cela change, d'autant plus que pour faire de grands larps avec des centaines de participants, on doit être ouvert et prêt à accueillir de nouvelles recrues.

Le plus souvent, les larps (ceux qui sont ouverts) sont annoncés sur internet (d'habitude, sur les sites internationaux anglophones), donc beaucoup de participants viennent de différents pays et la langue est, dans la plupart des cas, l'anglais. Les participants s'enregistrent d'abord pour pouvoir assister à une telle manifestation et la participation est d'habitude payante (pour couvrir les frais de la préparation du terrain et/ou de la location des aménagements matériels). Au début, on établit aussi les règles du jeu pour pouvoir coopérer et éviter de faire mal à quelqu'un (surtout dans les jeux de combats : pour cela, on veille à utiliser des armes factices).

¹¹ Voir Merja Leppälähti, « About the community of role-players », (in :) *Beyond role and play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, Markus Montola & Jaakko Stenros (eds.), Helsinki, Ropecon, 2004, 289–293.

Il est à souligner que ce type de théâtre-jeu en milieu naturel est une branche encore jeune et que sa popularité diffère d'un pays à l'autre. On ne peut pas le classer comme partie intégrante de la culture populaire, mais on pourrait le considérer comme une activité élitiste, réservée à ceux qui fuient les divertissements des masses. Or, d'habitude, les plaisirs esthétiques trouvent peu de partisans fidèles. Cependant, dans les pays nordiques, le larp est devenu bien connu et vraiment à la mode.

Terminologie de la « larpologie »

La terminologie des larps vient surtout de l'anglais. Dans les langues nordiques (germaniques septentrionales) qui sont sœurs de l'anglais, l'intégration des anglicismes est plus facile, et, d'habitude, dans le discours larpologique dans ces langues, ils sont donc gardés dans la même forme que l'original. Cependant en finnois, ils sont plus souvent adaptés phonétiquement et morphologiquement, même si l'anglais s'immisce de plus en plus intensivement dans l'usage quotidien des Finlandais.

Le nom de larp est aussi assez similaire dans les langues nordiques qui ont fait des calques du terme *live action role-playing* : *levande rollspel* en suédois, *levande rollespel* en néo-norvégien (nynorsk), *levende rollespill* en norvégien bokmål, *li-verollespil* en danois, *rauntímaspunaspil* en islandais. Pourtant, certaines de ces langues utilisent bien volontiers une forme plus courte qui vient du premier mot (écrit phonétiquement) du terme anglais : *lajv* en suédois et *laiv* en norvégien (soit en bokmål soit en nynorsk). Le finnois possède la traduction descriptive du terme (*elooroolipeli* ou *näytelmäroolipeli*) mais il utilise principalement l'acronyme anglais *larp*, tout comme le fait l'islandais. Bien sûr, devenu international, cet acronyme est utilisé, au moins occasionnellement, dans toutes les langues.

De ce fait, le vocabulaire utilisé dans la pratique et les recherches sur les larps est anglophone aussi. Voici quelques notions-clés, p.ex. :

- *360° illusion* – illusion de la réalité la plus parfaite possible de l'univers du larp que l'on fait dans l'entourage préparé pour le jeu,
- *background* (arrière-plan) – instructions et description du contexte de la part des organisateurs pour le joueur,
- *bleed(ing)* (saigner, saignement) – transmission des traits psychiques et émotionnels entre le larpeur et son personnage (souvent dans les deux directions),¹²

¹² En finnois *tunnevuoto*. Cette langue utilise parfois des termes indigènes. Voir : www.larp.fi/index.php/Main/Larp-sanasto (consulté en été 2015).

- *briefing* – réunion d’information pour donner des directives ou conseils et/ou attribuer des tâches aux participants avant de jouer ; ce terme peut avoir une variante : *pre-larp workshop* (atelier précédant le larp),¹³
- *buffer* (tampon) – accessoires de protection, notamment les armes factices pour ne pas faire de mal aux participants,¹⁴
- *cage* – frontières du terrain de jeu,
- *debriefing* (compte-rendu) – échange des expériences et remarques juste après la fin du larp, récapitulation de ce que les joueurs ont ressenti,¹⁵
- *hold* (tiens, arrête) – exclamation employée pour interrompre le déroulement du larp (p.ex. à cause d’un danger),
- *immersion* – le fait de s’immerger, c’est-à-dire de s’identifier fortement avec le personnage joué et l’univers qui l’entoure,¹⁶
- *off-game* – ce qui est en dehors du jeu, à part,
- *pervasive* (pénétrant, envahissant) – se dit d’un larp où l’on mélange la fiction avec la réalité,
- *playing to lose* (jouer pour perdre) – la manière dont le joueur dirige le sort du personnage pour aboutir à des conflits et une fin sinistre,¹⁷
- *plot* – la trame, etc.

Un exemple intéressant est aussi le mot *mundania* ‘le monde réel’¹⁸, mot dérivé du finnois argotique *mundis* ‘personne hors jeu’, mot qui vient de l’anglais *mundane* ‘ordinaire, banal’.

Il y a aussi des sigles, p.ex. : *GM* = *game master* (maître du jeu)¹⁹, *IL* = *intrigue leader* (conducteur de l’intrigue), *NPC* = *non-player character* (personnage non joueur, figurant), *PLD* = *post-larp depression* (dépression après larp) ou *PGD* = *post-game depression* (dépression après jeu). Ces deux derniers termes sont bien éloquentes : ils en disent long jusqu’à quel point l’univers des larps peut être absorbant pour les participants.

Bien sûr, la liste des termes larpologiques est plus longue, elle est d’ailleurs toujours développée lors des colloques larpologiques dont nous parlerons ci-dessous.

¹³ En fin. : *briiffaus* ou *alkubriiffi* ou *alkupalaveri*.

¹⁴ En fin. *bofferi*.

¹⁵ En fin. *debriiffi*. Ensuite, on fait parfois une *after-game-partie* – une fête pour se détendre, d’habitude encore dans l’endroit du larp terminé.

¹⁶ En fin. *immersio* ou *eläytyminen*.

¹⁷ Une telle attitude permet de créer des tensions intéressantes entre les personnages et d’enrichir la trame.

¹⁸ Voir ce mot p.ex. dans le titre du livre de Lizzie Stark, *Leaving mundania : inside the transformative world of live action role-playing games*, Chicago, Chicago Review Press, 2012.

¹⁹ En norvégien, on utilise aussi le sigle *SL* (du *SpillLeder*).

Historique des larps

Les larps ont été inventés au début des années 1980 ; on ne sait pas exactement où ; peut-être indépendamment dans différents pays et sur différents continents (Amérique du Nord, Europe, Australie). Il s'agit probablement d'une évolution de phénomènes similaires antérieurs : surtout la commedia dell'arte et le théâtre d'improvisation, mais aussi les happenings si populaires depuis les années 1960.

Mais aussi il faut mentionner le psychodrame inventé au début du XX^e siècle par Jacob Levy Moreno, un psychosociologue américain d'origine autrichienne et roumaine²⁰. Un tel « théâtre-jeu » n'avait pas de fonction ludique ni artistique mais thérapeutique et, partiellement, éducative : les patients pouvaient jouer des épisodes de leur passé pour mieux comprendre le comportement des personnages qui y avaient participé.²¹

Parmi les prédécesseurs des larps il faut compter également toutes sortes de jeux d'imitation²², jeux de poursuite et de piste ; bref, des jeux de groupe dont le but principal était de s'amuser. Il faut y ajouter aussi les jeux de stratégie avec simulations militaires et les reconstitutions historiques ainsi que, plus récemment, les cours de survie. Finalement, n'oublions pas les jeux d'enfants (p.ex. cache-cache, cache-tampon, etc.), surtout les jeux de plein air.²³

N'oublions pas non plus le développement de la culture populaire et le rôle de la télévision : les jeux de télévision étaient diffusés à la télé américaine depuis 1946 ; puis, dans les années 1950 et 1960, il y a eu différents films à sketches, bien populaires. À partir des années 1960, la perspective change : d'un côté nous avons

²⁰ Voir ses livres dans la traduction française : Jacob L. Moreno, *Psychothérapie de groupe et psychodrame : introduction théorique et clinique à la socianalyse*, trad. fr. Jacqueline Rouanet-Dellenbach & Anne Ancelin-Schützenberger, Paris, PUF, 1965 et *Théâtre de la spontanéité*, trad. par Jean-François de Raymond, Paris, Epi, 1984. Voir aussi Jean Fanchette, *Psychodrame et théâtre moderne*, Paris, U.G.E., 1977.

²¹ Le XX^e siècle a d'ailleurs apporté plus de développements des conceptions de théâtre dans la psychosociologie. En premier lieu, citons les recherches d'Erving Goffman qui voyait les interactions entre les membres de la société comme des relations entre acteurs dont le but est de construire une représentation. Voir : E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne*, t. 1 : *La présentation de soi*, t. 2 : *Les relations en public*, trad. fr. Alain Accardo & Alain Kihm, Paris, Minuit, 1973, ainsi que *Les rites d'interaction*, trad. fr. Alain Kihm, Paris, Minuit, 1974.

²² N'oublions pas non plus qu'en France, à l'époque de l'ancien régime, même la noblesse faisait de petits jeux de rôles lors des bals costumés, masqués et bals de tête. N'oublions pas non plus ces petits jeux dits « innocents » entre les amours et les intérêts ; nous avons vu leur côté cynique p.ex. dans les *Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos.

²³ Brian Morton voit des débuts des larps plus largement dans différents aspects de toutes sortes des jeux-spectacles : dans les exercices des gladiateurs, dans les saturnales, dans le carnaval, etc. Voir : Brian Morton, « Larps and their cousins through the ages », (in :) *Lifelike*, Jesper Donnis, Line Thorup, Morten Gade (eds.), Copenhagen, Knudpunkt, 2007, p. 245–259.

une sorte de théâtre d'improvisation dans p.ex. *Chelsea Girls* – film underground expérimental (il a montré des épisodes de la vie de jeunes femmes vivant dans l'hôtel Chelsea à New York), réalisé par Andy Warhol et Paul Morrissey en 1966 et devenu bien populaire ; de l'autre, nous avons une sorte de jeu théâtral dans *Monty Python's Flying Circus* – série télévisée britannique, diffusée depuis 1969 et proposant des sketches, parodies, courtes épisodes de la vie de la société, avec de l'humour absurde. Plus tard, depuis les années 1970, c'est un boom de télé-réalités, d'abord dans les chaînes locales ; mais la première télé-réalité diffusée sur tout le pays (puis dans d'autres pays) est *An American family*, en 1973 (réalisée en 1971). Ensuite, apparaît l'idée de la télé-réalité *Big Brother* en 1997 aux Pays-Bas, réalisée en 1999, puis devenue bien populaire dans d'autres pays.

Ainsi voit-on bien que le phénomène des larps est issu de différentes sources, dans lesquelles il puise beaucoup, et devient un genre à part qui se meut entre le jeu, le théâtre, l'art et les relations psychosociologiques. Aujourd'hui, ce genre n'est pas homogène, il contient différents types et styles qui se situent entre le jeu et l'art dramatique.

Types et styles des larps

L'idée du larp peut être une pure invention, parfois motivée par les circonstances historiques (p.ex. jeu de survie en camp de concentration), ou bien provenir d'une mythologie (p.ex. celtique, germanique, etc.) ou d'une légende (p.ex. celle de Robin des Bois), d'un livre (p.ex. *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien) ou d'un film (p.ex. la série *Star Wars*).

Naturellement, les plus populaires sont les larps « fantasy »²⁴, donc ceux dont l'action se déroule dans un univers fantastique, souvent inspiré du moyen-âge et de la littérature pseudo-historique. On y voit de la magie et des personnages ou créatures fantastiques au service du bien et du mal. À cette catégorie sont liés aussi les larps d'épouvante avec des vampires, loups-garous et zombies.

Ensuite, nous avons des larps de science-fiction, avec les extraterrestres et les voyages en vaisseau spatial dans le cosmos.

Bien sûr, les larps historiques existent aussi : la trame des événements réels dans le passé sert de point de départ pour ce type de larps. L'univers peut être de n'importe quelle époque. Parfois ce sont des larps politiques ou des larps de bataille.

Il y a aussi des larps pour jeunes et enfants.

²⁴ Cette préférence se confirme d'ailleurs dans la popularité des livres de J.R.R. Tolkien ou J.K. Rowling (sa série sur Harry Potter), etc.

Enfin, il y a des larps théâtraux qui se concentrent sur les dialogues et qui se déroulent dans des espaces plus petits (p.ex. dans une chambre). L'action de tels larps se déroule dans les réalités historiques ou contemporaines. Souvent, la question principale concerne les mœurs de l'époque, donc les larpeurs doivent avoir une connaissance de base des règles des sociétés qu'ils interprètent, tout en tissant librement la trame sans scénario précis.

À ce genre sont liés les « larps artistiques » dont le but principal n'est pas le ludisme mais une expérience esthétique, voire spirituelle. C'est justement ainsi que l'on appelait au début les larps nordiques qui sont focalisés sur l'idée et la forme artistiques, ce qui les distingue des autres types des larps.

La plus pure distinction des larps artistiques a été formulée par les Norvégiens Eirik Fatland et Lars Wingård, en 1999, dans leur « Manifeste Dogme99 »²⁵ qui fait référence au manifeste cinématographique lancé en 1995 par les Danois Lars von Trier et Thomas Vinterberg. Tout comme ce dernier mouvement, le Dogme99 suit la forme des 10 règles du « Vœu de Chasteté » pour rejeter les productions superficielles, artificielles, faciles. Il s'agit de faire de l'art et d'être artiste, non pas artisan et marchand. Selon la vision de Fatland et Wingård, les vrais larps ne peuvent pas avoir d'intrigue principale, parce que le larp se fait au fur et à mesure des interactions des personnages-joueurs ; on ne peut pas l'influencer lors du déroulement ; tous les objets qui sont dans l'univers du larp doivent être authentiques, il en va de même avec les actions des personnages-joueurs. Cette définition assez sévère des larps en tant que forme d'art et non pas de jeu (surtout jeu commercialisé) s'applique presque entièrement aux larps nordiques.

Plus tard, d'autres chercheurs ont mis en relief d'autres aspects des larps, p.ex. le Finlandais Mike Pohjola dans son manifeste de l'École de Turku²⁶ a donné la priorité à l'*eläytyminen* (immersion) et à la simulation, au détriment du ludisme et du narrativisme.

²⁵ Eirik Fatland, Lars Wingård, « The Dogma 99 manifesto », (in :) *As larp grows up : theory and methods in larp*, Morten Gade, Line Thorup, Mikkel Sander (eds.), Fredriksberg, BookPartner, 2003, p. 20–28 ; réimprimé dans : *The Foundation Stone of Nordic Larp*, Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen, Jon Back (eds.), Official book of Knutpunkt 2014 (Denmark), p. 287–294 ; la version française « Le Manifeste Dogma 99 » est disponible sur le site : <http://ptgptb.free.fr/knudepkt/dogma99.htm> (consulté en été 2015).

²⁶ Mike Pohjola, « The manifesto of the Turku school », (in :) *As larp grows up : theory and methods in larp*, op. cit., p. 34–39 ; réimprimé dans : *The Foundation Stone of Nordic Larp*, op. cit., p. 295–301 ; dans la version française, traduite par Samy et Pierre Buty, disponible sur le site : <http://ptgptb.free.fr/knudepkt/turku.htm> (consulté en été 2015).

Par contre, deux autres Finlandais, Henri Hakkarainen et Jaakko Stenros, dans leur manifeste de l'École de Meilahti²⁷, soulignent l'importance du maître du jeu et de ses interactions avec les joueurs (et non pas seulement entre les personnages-joueurs).

Il y a aussi quelques autres points de vue. Alors on voit bien que les perspectives changent et bouillonnent toujours. Elles sont ensuite présentées lors des rencontres des larpers théoriciens et praticiens. En premier lieu il s'agit de la rencontre annuelle du Knutepunkt – le plus important des colloques larpologiques internationaux. Il a lieu justement dans les pays nordiques qui forment le plus puissant centre des larps du monde, où la coopération parfaite permet de développer les recherches sur l'art des larps.

Knutepunkt : melting-pot et forge de l'avant-garde des larps

L'endroit le plus important dans les études des larps sont les colloques « Knutepunkt » ('point nodal', c'est-à-dire « point de rencontre »)²⁸ qui se déroulent annuellement depuis 1997 dans les pays nordiques (chaque année dans un pays différent²⁹). Il est à noter que l'initiative scandinave a été la première à discuter des larps en général et à développer des recherches d'avant-garde sur ce sujet dans le monde entier. C'est parce que la popularité des larps a fait des bonds fulgurants dans ces pays dès le début. Pendant de nombreuses années, ce colloque annuel a aussi été le seul, parce que la popularité croissante des larps dans beaucoup de pays du monde ne se contentait que de la pratique. Ce n'est que récemment que des rencontres similaires commencent à s'organiser dans différents pays en même temps que naissent les fédérations nationales ou au moins les réseaux des associations de joueurs.³⁰

²⁷ Henri Hakkarainen, Jaakko Stenros, « The Meilahti School : Thoughts on role-playing », (in : *As larp grows up : theory and methods in larp, op. cit.*, p. 54–64.

²⁸ Le nom international de la conférence est norvégien vu que le premier colloque a eu lieu à Oslo en Norvège en 1997. Mais actuellement, il diffère d'un pays à l'autre selon l'endroit où se déroule le colloque annuel. Vu l'intercompréhension des langues nordiques, il est similaire dans les langues germaniques (Knutpunkt en suédois, Knudepunkt en danois), mais tout à fait différent en finnois qui n'est pas de la même famille de langues : Solmukohta.

²⁹ Entre quatre pays dont chacun organise le colloque tous les quatre ans selon l'ordre précis : en Norvège : 1997, 2001, 2005, 2009, 2013 ; en Suède : 1998, 2002, 2006, 2010, 2014 ; au Danemark : 1999, 2003, 2007, 2011, 2015 ; en Finlande : 2000, 2004, 2008, 2012 et 2016 qui vient. Cependant, parmi les pays nordiques, ce colloque n'a pas lieu en Islande ni sur les terrains dépendants des pays nordiques : aux Îles Féroé ni Groenland (les deux parties autonomes du Danemark) ni à l'Åland (Ahvenanmaa – archipel autonome de la Finlande).

³⁰ P.ex. voir en France : www.gniales.com (consulté en été 2015).

Les conférences qui sont présentées lors de tels colloques sont ensuite publiées et diffusées sur internet avec accès gratuit.³¹ Leur langue est d'habitude l'anglais : langue devenue internationale vu que les participants viennent de différents pays. C'est durant ces rencontres que sont présentées et développées les nouvelles expérimentations et tendances dans l'art des larps, et pas seulement des larps nordiques.³² Les larps sont ainsi traités comme objet d'art et objet scientifique à la fois, dignes d'études approfondies, tout comme dans les domaines connexes, tels que la théâtrologie ou la sociologie. L'idée générale est de proposer une théorisation de cette pratique de performance artistique individuelle et collective à la fois.

L'ambiance de telles rencontres est créative et souvent « carnavalesque », avec beaucoup de jeux et performances pour échanger des idées entre les participants de différents pays sur les techniques de préparation et de jeu des différents types de larps et pour construire et élargir la communauté internationale des larpeurs.³³

L'art des larps nordiques et culture des joueurs nordiques

Le nom des larps nordiques a été forgé lors des colloques Knutepunkt, et c'est là que ses bases théoriques et la terminologie ont été développées, surtout depuis 1999. Mais avant, d'autres appellations de ce jeu avaient existé et existent encore : *arthaus larps*, *art larps*, *experimental larps*, *Nordic/ Scandinavian style larps*, *Knutepunkt larps*, *freeform larps*, ainsi que : *indrarna* et *interactive improvisational theatre*, etc.³⁴ Le sens même du nom « larp nordique » a d'ailleurs évolué : au début cela a été juste l'appellation des larps joués en Fennoscandie, tandis qu'actuellement il désigne un type particulier de larps, né dans ces pays. Cependant, il est assez difficile de dire exactement ce qu'est le larp nordique et ce qui ne l'est pas : même si la plupart des larps nordiques sont joués dans les pays scandinaves, on peut les jouer aussi ailleurs ; en outre, les larps joués dans les pays nordiques ne sont pas forcément « nordiques », parce qu'on y pratique aussi d'autres types de larps. Jaakko Stenros pense qu'il faut plutôt considérer les larps nordiques comme une tradition et non pas comme un style défini exactement :

Currently I think that "Nordic larp" is most practical to be viewed as a *tradition*. The works that have influenced people who go to Knutepunkt conventions, the works discussed at Knutepunkt, and the works inspired by the discourses around Knutepunkt

³¹ Voir : le site <http://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt> (consulté en été 2015) ainsi que les sites des rencontres dans chaque pays nordique mentionné.

³² J. Tuomas Harviainen, « From hobbyist theory to academic discourse », (in :) Back Jon (eds.), *The cutting edge of Nordic Larp*, Official book of Knutepunkt 2014 (Denmark), p. 183–188.

³³ Marcus Montola, Jaakko Stenros, « Play : the soul of Knutepunkt », (in :) *ibidem*, p. 157–160.

³⁴ Voir Jaakko Stenros, « What does "Nordic larp" mean ? », (in :) *ibidem*, p. 148.

would probably sit at the core of this tradition. (...) it makes more sense to approach it as a social phenomenon, and as an ongoing discourse. (...)

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, continuous illusion, action and immersion, while keeping the larp co-creative and its production uncommercial. Workshops and debriefs are common.³⁵

Soulignons cet aspect social de la tradition des larps nordiques. Les participants des larps nordiques ne jouent pas seulement pour eux-mêmes, pour se divertir, mais surtout pour coopérer de façon responsable avec les autres et pour créer un jeu en le jouant avec sérieux (donc en improvisant consciemment, conformément aux prémisses posées et à l'intérêt commun). Ensuite, ils aiment bien analyser leur jeu et en tirer des leçons. Cet aspect analytique et éducatif des joueurs nordiques doit être mis en relief aussi : « The player isn't just a passive consumer but an active part of creating games and developing the discourse »³⁶ et « In the eyes of Nordic players, larp is an important and valuable medium and the experiences you find through it should be taken seriously »³⁷.

Le thème majeur du larp est important aussi : il ne s'agit pas de jouer pour se divertir, mais pour « traiter » d'un sujet émotionnel et/ou social (amour, guerre et autres conflits humains, etc.). Ainsi les larps nordiques montrent-ils leur ambition d'apporter leur contribution au patrimoine humain. Pour aborder ces sujets, on peut prendre n'importe quel genre de spectacles-jeux : historique, fantasy ou autre, mais cela n'empêche pas que ce soit le style « nordique ». L'accent est mis sur les valeurs humaines ainsi que sur la finalité et l'harmonie. D'habitude, les participants s'y préparent par des ateliers préliminaires : « there are often all kinds of pre-larp meetings where diegetic social worlds are co-created »³⁸. Pendant ces rencontres, on apprend l'idée du larp et on discute des traits et des relations des personnages ou d'une stratégie éventuelle à adopter. C'est donc un travail bien réfléchi et préparé.

Un autre trait important est le travail bénévole des organisateurs : ils ne sont pas rémunérés, à la différence d'autres types de larps dans d'autres pays où la plupart des larps sont commercialisés : les organisateurs, les auteurs des scénarios, les

³⁵ *Ibidem*, p. 149 et 152.

³⁶ Helene Willer Piironen et Kristoffer Thurøe, « An introduction to the Nordic player culture », (in :) *The Foundation Stone of Nordic Larp*, *op. cit.*, p. 34.

³⁷ *Ibidem*, p. 36.

³⁸ Jaakko Stenros, « What does "Nordic larp" mean ? », *op. cit.*, p. 151.

scénographes sont payés par des sortes de cotisations.³⁹ Dans les larps nordiques, les participants ne payent que pour les frais extérieurs, matériels : location d'un terrain, d'un déguisement et des accessoires, etc. Et, chose intéressante, parfois, dans les pays nordiques, il arrive que les autorités subventionnent les larps pour leurs valeurs artistiques, culturelles et/ou sociales. Notons aussi que dans les pays nordiques, la culture des larps est bien appréciée tandis que dans les autres pays, les larps sont plutôt traités comme des jeux peu sérieux, voire comme enfantillage ou niaiseries.

Enfin, regardons le chemin parcouru par les prédécesseurs des larps nordiques pour aboutir à ce type actuel. Stenros y voit un grand nombre de manifestations théâtrales et ludiques ainsi que des événements de société :

We have many roots and inspirations that have helped us develop. Role-playing games in general, *Dungeons & Dragons*⁴⁰, *Treasure Trap*⁴¹, *Vampire: the Masquerade*⁴², historical re-enactment, folk theatre, scout-movement, other games, literature etc. Yet the Swedish larp *Trenne byar*⁴³ from 1994 is usually seen as the big bang of Nordic larp. This is again fictive, after-the-fact history construction. (...) We have been influenced by other role-playing cultures from the Forge⁴⁴ to jeepform⁴⁵. We discovered game, play and role-play analysis and research. We have watched reality television, and tried

³⁹ Il y a même des fabricants de costumes et d'armes factices, spécialement conçus pour les larps.

⁴⁰ L'un des premiers jeux de rôles sur table de type médiéval-fantastique, publié en 1974 aux États-Unis. Il est tout de suite devenu très populaire.

⁴¹ Le premier larp en Grande Bretagne (et l'un des premiers dans le monde entier), organisé en 1982 au château Peckforton (de type médiéval). De type médiéval-fantastique. Il a ensuite été répété plusieurs fois (popularisé par les informations à la télé) et a incité à créer d'autres larps de ce type. Voir : Nathan Hook, « The children of Treasure Trap : history and trends of British live action role-play », (in :) *Playground worlds : creating and evaluating experiences of role-playing games*, Markus Montola & Jaakko Stenros (eds.), Helsinki, Ropecon-Gummerus, 2008, p. 70-79.

⁴² C'est un jeu de rôle publié en 1991 aux États-Unis, de type gothique punk. Devenu bien populaire, il a ensuite servi de modèle au larp *Mind's Eye Theatre* joué en 1993, puis souvent répété.

⁴³ L'un des premiers en Suède et le plus grand à cette époque (1994) : il a réuni 1100 participants. De type médiéval-fantastique. L'une de ses curiosités a été l'invention d'un alphabet et d'un langage. Voir : http://nordiclarp.org/wiki/Trenne_byar (consulté en été 2015).

⁴⁴ C'est une communauté de larpeurs indépendants anglophones (États-Unis et Grande Bretagne) qui échangent leurs idées sur les larps sur le forum de discussion *Haephestus' Forge* ou tout simplement *Forge* (www.indie-rpgs.com). Voir p.ex. : Emily Care Boss, « Key concepts in Forge theory », (in :) *Playground worlds : creating and evaluating experiences of role-playing games*, op. cit., p. 232-247.

⁴⁵ Les larps de type jeepform (freeform) mettent l'accent sur l'improvisation et la simulation. Voir : Tobias Wrigstad, « The nuts and bolts of jeepform », (in :) *Playground worlds : creating and evaluating experiences of role-playing games*, op. cit., p. 125-138.

out improv, stolen stuff from theatre and performance, read up on philosophy and game design, dabbled in social psychology and art.⁴⁶

Maintenant, on peut admirer la richesse qui en découle.

Sujets abordés dans les larp nordiques

Les larps nordiques se concentrent sur la création d'histoires partagées par les gens, sur le tissage de trames concernant la condition humaine, sur la société et ses piliers : culture, religion, politique, guerre, occultisme, rites et rituels, besoins (y compris sexuels) et intérêts des individus et de la collectivité.⁴⁷ C'est ce qui les différencie des autres, où l'accent est mis sur l'amusement ou sur des réactions éphémères. Les larps nordiques sont plutôt intellectuels et, par conséquent, plus sérieux. Ils abordent volontiers des sujets psychosociologiques qui peuvent avoir lieu dans des sociétés réelles, passées, contemporaines ou futures, ou bien dans des sociétés fictives, imaginaires, alternatives, utopiques ou dystopiques. On cherche des situations et relations hypothétiques, vraisemblables ou purement invraisemblables, expérimentales. C'est pour cela que l'on appelle parfois les larps nordiques artistiques et avant-gardistes.

Regardons quelques exemples. Dans le larp *System Danmarc*, les larpeurs vivent comme des pauvres mal-logés et sans-abri dans une banlieue de Copenhague, en dehors de la société aisée ; ceci a permis aux participants d'apprendre les tribulations de la vie de telles personnes. Dans le larp *1942 – Noen å stole på*, on a la vie en Norvège sous l'occupation allemande. Dans le larp *Ground Zero*, les personnages se trouvent dans une cave-abri comme si c'était le premier jour après l'éclatement de la guerre nucléaire.⁴⁸ Dans le larp *inside:outside*, inspiré par les écrits de Franz Kafka, Samuel Beckett, George Orwell et Jean-Paul Sartre, ainsi que par les films *Orange mécanique* (1971) de Stanley Kubrick et *Cube* (1997) de Vincenzo Natali, l'action se passe dans une prison pleine d'absurdité.⁴⁹ Dans le larp *Europa*, on voit les tribulations des réfugiés. Dans le larp *Luminescence*, qui se concentre sur une expérience métaphysique et physique à la fois, les personnages-joueurs contemplent la maladie et l'inévitabilité de la mort, en se mouvant dans la farine

⁴⁶ Jaakko Stenros, « What does “Nordic larp” mean ? », *op. cit.*, p. 153–154. Toutes les notes de bas de page de cette citation sont les nôtres.

⁴⁷ Voir un schéma dans Jaakko Stenros, Markus Montola (eds.), *Nordic larp*, Stockholm, Fëa Livia, 2010, p. 22–23.

⁴⁸ Voir : Heidi Hopeametsä, « 24 hours in a bomb shelter : player, character and immersion in Ground Zero », (in :) *Playground worlds : creating and evaluating experiences of role-playing games*, *op. cit.*, p. 187–198.

⁴⁹ Voir : <http://nordiclarp.org/wiki/Inside:outside> (consulté en été 2015).

(sic !)⁵⁰ dans les sous-sols d'un bâtiment.⁵¹ Il y a aussi des larps qui contemplent la magie et les superstitions dans un univers médiéval-fantastique, etc.⁵²

Écoles et réseaux des associations des larps dans les pays nordiques

Dans les pays nordiques, on organise beaucoup de larps, mais aussi des rencontres pratiques pour planifier les larps (pas seulement pour les jouer ensuite sur place, parce que les larpeurs voyagent volontiers dans d'autres endroits et d'autres pays). Ainsi se forment des groupes et des associations qui coopèrent parfois pour jouer de grands larps où participent des centaines de joueurs.

Dans presque chaque pays nordique il y a 10–15 groupes ou associations de larpeurs dont le nombre varie entre quelques dizaines et quelques centaines, ce qui est beaucoup si l'on prend en considération la population assez faible de ces pays. Certains de ces groupes sont locaux, d'autres ont des membres dans tout le pays, voire à l'étranger.⁵³

Clés de la popularité des larps dans les pays nordiques

Peut-être sommes-nous témoins d'une nouvelle perspective de la culture ludique : celle avec laquelle il ne suffit plus de jouer à la légère pour des distractions futiles, pour un plaisir éphémère, ni pour des profits commerciaux. Les jeux redevennent une partie intégrante de la vie de société, après une période de l'informationisation qui favorisait l'individualisme. Cette tendance est, d'ailleurs, visible non seulement dans les pays nordiques. Olivier Caïra qui, en 2007, observe une croissance similaire de la popularité des jeux de rôle sur table (donc ceux qui se jouent par une simulation passive, seulement mentale), pose les questions cruciales que nous pouvons facilement appliquer aux jeux de rôles grandeur nature :

⁵⁰ Beaucoup de larps nordiques utilisent des matériaux qui ne sont pas évidents et des techniques expérimentales ou liminaires pour pouvoir exprimer un large éventail de nuances des sentiments des personnages et faire ressortir plus de poids émotionnel.

⁵¹ Voir : Mike Pohjola, « School of Flour : Developing methodology through eight experimental larps », (in :) *Dissecting larp*, Petter Bøckman & Ragnhild Hutchison (eds.), Oslo, Knutepunkt, 2005, p. 43–70.

⁵² Pour plus d'exemples voir : Jaakko Stenros, Markus Montola (eds.), *Nordic larp, op. cit.*, où de nombreux larps nordiques sont décrits et illustrés par des photographies.

⁵³ Voir p.ex. en Finlande : www.larp.fi/index.php/Larpryhmat/Larpryhmat (consulté en été 2015).

Les mondes de l'imaginaire sont aujourd'hui disponibles sous bien des formes : roman, film, bande dessinée, jeu vidéo, jeu de cartes, jeu de plateau, etc. Alors pourquoi le jeu de rôle plutôt qu'un autre mode d'engagement ?

Cette question se pose aux rôlistes eux-mêmes, à mesure que les jeux informatiques progressent, tant en matière de qualité de l'image et du son que de fluidité de l'interface. Pourquoi ingurgiter des centaines de pages de règles et de description d'univers quand un logiciel peut assumer la résolution mathématique des actions et la représentation audiovisuelle de l'espace du jeu ? Pourquoi réunir un groupe de joueurs autour d'une table, quand des milliers d'internautes se rassemblent dans d'immenses territoires virtuels où chacun interprète un personnage, quand il suffit d'un clic pour les rejoindre, à toute heure du jour ou de la nuit ?⁵⁴

Ce n'est pas un hasard que les larps soient devenus si populaires dans les pays nordiques, dont le développement est à compter parmi les plus avancés du monde. Il faut aussi remarquer que d'un côté, ces sociétés sont très industrialisées et technologisées, mais de l'autre, elles gardent un proche contact avec la nature (presque chaque famille a de petites résidences secondaires à la campagne et une grande superficie de ces pays est couverte de forêts et de lacs, etc.). Ce sont aussi des sociétés aisées dont les générations précédentes ont beaucoup travaillé selon l'éthos de travail dans la culture occidentale protestante ; or, le travail est actuellement devenu moins lourd, donc les générations contemporaines veulent déjà rejeter le vêtement de travail et la corvée. Cependant, ce n'est pas que pour s'amuser et faire perdre le temps, parce que beaucoup de gens en ont déjà assez des distractions banales ou des heures passées devant l'ordinateur.

Nous avons déjà souligné que les larps nordiques ne sont pas de simples jeux pour s'amuser futillement, mais qu'ils ont souvent un thème social, psychologique ou culturel qui serve d'outil à comprendre et approfondir la connaissance du psychisme humain et des relations socioculturelles. Une telle approche découle bien du génie nordique qui se caractérise du pragmatisme et de la fonctionnalité. Ici, nous pouvons rappeler le soi-disant fonctionnalisme nordique – l'un des courants les plus importants de l'architecture, qui est un reflet éloquent de la mentalité nordique selon laquelle toute activité de l'homme vise à être utile. Les trois piliers de cette perspective sont : utilité, esthétique et solidité. On peut le voir non seulement dans l'architecture mais aussi dans le design des objets utilitaires (meubles, ustensiles de cuisine ou de ménage, etc.) ou des vêtements. On le voit aussi dans la vie sociale et quotidienne des citoyens des pays nordiques. On y constate des méthodes de travail pratique accompagnées de l'inspiration de la nature et de la synergie avec l'environnement. Il n'est donc pas étonnant que maintenant le jeu sous

⁵⁴ Olivier Caïra, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 10.

forme de larps évolue vers un « art utile » aussi. Ainsi le larp devient-il un jeu plus conscient, un jeu-théâtre qui a l'ambition d'apporter de hautes valeurs esthétiques et une utilité psycho-sociologique, volontairement et gratuitement.

Probablement aussi les jeux de rôles grandeur nature mettent en relief une fonction de plus : la fonction phatique, celle qui maintient le contact social, le lien solidaire entre les participants d'une communication collective, un peu comme la « communion phatique » dans les sociétés primitives (donc proches de la nature) où l'on se rassemblait autour du feu de camp juste pour être ensemble, même en bavardant de n'importe quoi⁵⁵, comme l'avait décrit Bronisław Malinowski⁵⁶. En fait, la collectivité solidaire est un pilier de la société nordique. Lors d'une exposition de l'art et de l'identité pan-nordiques en 2012⁵⁷, un sculpteur islandais-danois Olafur Eliasson l'a bien résumé : « “The sense of collectivity” is so strong in Nordic countries, that it's almost instinctive »⁵⁸. Notons qu'un tel contact ne serait pas possible dans les jeux vidéo, d'ordinateur ou d'internet. Les larps marquent et renforcent donc une tendance à la socialisation après une période d'individualisation liée à la révolution numérique.

Conclusions

L'art des larps est un théâtre ludique et un jeu théâtral à la fois. Le développement des larps est à suivre, surtout par la théâtrologie et les sciences sociales et culturelles qui ont de riches pistes de recherche à suivre dans les cultures ludiques en mouvement, dont les larps sont un reflet.

Il vaut particulièrement la peine d'examiner de plus près les larps nordiques qui se détachent nettement du jeu (sans pourtant perdre de traits ludiques essentiels) pour aller vers une performance théâtrale et une réflexion psychosociologique. On peut donc les appeler artistiques, élitistes, avant-gardistes, expéri-

⁵⁵ Précisons ici que le soi-disant *small talk* pratiqué dans les sociétés industrialisées (surtout américaine ou en Europe occidentale et méridionale) est superficiel et n'a pas de force phatique. Il est d'ailleurs mal vu dans les sociétés nordiques dont les membres, dans la plupart des cas, se caractérisent d'une réticence, parfois voire d'une taciturnité.

⁵⁶ Voir Bronisław Malinowski, « The problem of meaning in primitive languages », (in :) *The meaning of meaning : A study of influence of language upon thought and of the science of symbolism*, Ch.K. Ogden & I.A. Richards (eds.), New York, Harcourt, 1923, p. 296-336. On sait bien que ce concept a ensuite été développé par Roman Jakobson qui a proposé la fonction phatique en tant que l'une des fonctions fondamentales du langage (voir son article « Linguistique et poétique », trad. fr. Nicolas Ruwet, (in :) *Essais de linguistique générale*, t. I : *Les fondations du langage*, Paris, Minuit, 1963, p. 209-248).

⁵⁷ L'exposition « New Nordic » au Musée d'art moderne Louisiana (Louisiana Museum of Modern Art) à Humlebæk au Danemark.

⁵⁸ J.S. Marcus, « The Modern Norsemen », *The Wall Street Journal*, 6.7.2012.

mentaux, ambitieux, dévoués, nobles, de qualité. Et sûrement, ils seront encore développés. Actuellement, ils sont :

- une expérience surtout intellectuelle, généreuse et phatique à la fois,
- une contrepartie de l'industrie et du commerce – les participants mettent l'accent sur la co-création bénévole de la tâche commune qu'ils partagent et qui peut devenir un chef-d'œuvre,
- en opposition avec la consommation (et pourtant remarquons que les larps en général sont les plus populaires dans les sociétés occidentales dites « de consommation » !) pour mettre en relief les valeurs immatérielles,
- loin de la machinerie du divertissement passif et oisif – on n'y passe pas de temps inconsidéré à regarder la télévision ou à jouer aux jeux vidéo, mais c'est une entreprise collective qui peut être utile et fructueuse.

Peut-être, si plus de gens pratiquaient les larps, surtout les larps nordiques, ils pourraient approfondir l'introspection et la sensibilité, acquérir plus de valeurs éducatives et avoir plus de compassion et d'empathie dans la vie réelle. La nouvelle tradition des larps peut aussi porter des fruits dans différents domaines de la vie sociale : dans l'enseignement (larps-leçons pour comprendre l'histoire et la politique ou pratiquer une langue étrangère)⁵⁹ ou dans l'entraînement des agents de police et des pompiers (p.ex. exercices de simulation d'accidents) ou des médecins (surtout dans l'aspect psychologique du travail avec les patients), etc.⁶⁰

De toute façon, les larps sont une matière bien riche et ils doivent enfin être appréciés en tant qu'objet sérieux de recherche, surtout les larps nordiques grâce à leurs valeurs artistiques et éducatives. Ils doivent sortir des communautés des larpeurs pour trouver plus de place non seulement dans la vie moderne (qui aime tellement les jeux de toutes sortes, parce que nous vivons dans une civilisation ludique) mais aussi dans le discours académique des études culturelles et sociologiques.

⁵⁹ Telle est la pratique dans une école danoise qui a été la première à fonder l'enseignement sur les méthodes des larps. Voir l'article de l'un de ses fondateurs : Malik Hyltoft, « The role-players' school: Østerskov Efterskole », (in :) *Playground worlds : creating and evaluating experiences of role-playing games*, op. cit., p. 12–25.

⁶⁰ Même si l'on peut supposer que ces acquis soient utilisés aussi dans le développement des techniques de marketing dans ce monde globalement commercialisé.

Summary

Larps: live action role-playing games and their vogue in the Nordic countries

The aim of the article is to show the world of larps and their development, particularly in the Nordic countries. The special attention should be paid to the larps called “Nordic larps” which are an artistic type, closer to the improvisatory theatre and clearly far from games for fun.

