

Rapport de Stage – La théologie et les jeux de rôle ludiques

I	INTRODUCTION.....	2
II	THEOLOGIE, ÉTHIQUE, PHILOSOPHIE ET ANTHROPOLOGIE RELIGIEUSE DES JEUX DE ROLES	3
	1. Le hasard, ou l'expression de la volonté de Dieu.....	3
	2. Le jeu de rôles : une fonction existentielle ?	3
	3. Une sotériologie dans le jeu de rôles ?	4
III	TE DEUM POUR UN MASSACRE	4
	1. Te Deum Pour Un Massacre, un lieu pour reformuler les dogmes ?.....	4
	2. L'intervention de Dieu dans le monde humain : Providence et Bienveillance.....	5
	a. La Providence.....	5
	b. La Bienveillance.....	6
	c. Évolution de la Providence et de la Bienveillance : Un salut par les œuvres.	6
IV	USAGE DES JEUX DE ROLES EN THEOLOGIE PRATIQUE	7
	1. Usage en catéchèse	7
	a. Usage en catéchèse existentielle.....	8
	b. Usage en catéchèse de transmissions des savoirs	8
	c. Jeu de rôle et solidarité.....	9
	d. Quelques limites pratiques	9
	2. Usage du jeu de rôle dans la communication chrétienne de l'Évangile	9
V	CONCLUSION.....	10

I INTRODUCTION

Le jeu de rôle ludique sur table¹ est un jeu de société dans lequel plusieurs participants créent ou vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage. Il se base essentiellement sur l'imaginaire, mais possède aussi un support matériel : fiches de personnage, dés ... On peut constater que dans un jeu de rôle cohabitent trois niveaux de réalité :

- La réalité *matérielle* de notre monde : les joueurs, le cadre spatial dans lequel ils jouent ...
- La réalité *virtuelle* du monde du jeu de rôle : les personnages incarnés par les joueurs, l'univers social et politique de ce monde ... Il existe plusieurs types d'univers de jeu de rôles : dans un contexte historique, médiéval fantastique, de science-fiction etc.
- Une réalité *technique*. En règle générale, chaque personnage est décrit par un certain nombre de caractéristiques (chiffrées la plupart du temps), par exemple la force, le charisme, l'intelligence. Un système de lancers de dés permet de simuler les actions des personnages. Chaque jeu de rôle possède sa propre réalité technique, son propre système de personnages et de résolution des actions. Ce niveau de réalité permet de faire le pont entre les deux niveaux précédents.

Normalement, ces trois niveaux de réalité sont séparés. Mais il arrive bien souvent qu'ils se mélangent : ainsi quand des joueurs utilisent leur intelligence alors qu'ils jouent des personnages peu intelligents, ou quand d'autres dans le feu d'un combat comptent leurs points de vie, comme si le personnage avait conscience de l'existence de ses points de vie.

À titre personnel j'ai commencé les jeux de rôles à l'âge de 13-14 ans dans le cadre d'une MLC. Vers l'âge de 16 ans, j'ai commencé à « maîtriser »² un jeu de rôles ayant pour univers celui des guerres de religion du 16^{ème} siècle, intitulé *Te Deum Pour Un Massacre*³.

Je parlerai d'abord des aspects théologiques, existentiels, éthiques et anthropologiques sous-jacents aux jeux de rôles. Puis j'aborderai plus spécifiquement les liens que j'ai pu établir entre la pratique du jeu *Te Deum Pour Un Massacre* et la théologie. Enfin je parlerai des usages du jeu de rôle dans des domaines de la théologie pratique, notamment ceux de la catéchèse et de la communication.

¹ Par opposition au jeu de rôle psychologique ou au jeu de rôle ludique sur ordinateur.

² Cet anglicisme désigne l'action du maître du jeu (MJ), qui consiste essentiellement à mettre en scène la partie, en tenant le rôle de tout les personnages non joueurs.

³ Par allusion à la décision du pape de faire chanter un *Te Deum* en apprenant la nouvelle du massacre de la Saint-Barthélemy. Le jeu a été inventé et conçu par Jean-Philippe Jaworski, et est présenté sur le site <http://www.matagot.com/tedeum.htm>

II THEOLOGIE, ÉTHIQUE, PHILOSOPHIE ET ANTHROPOLOGIE RELIGIEUSE DES JEUX DE ROLES

1. Le hasard, ou l'expression de la volonté de Dieu

Les jeux de rôles utilisent beaucoup de dés pour simuler les actions des personnages. Il s'agit de tenter d'imiter l'incertitude du résultat de toute action humaine. Mais le hasard a bien souvent exprimé, pour les hommes, dans les temps anciens, la volonté de Dieu ou du divin. Non que Dieu agisse au hasard, mais plutôt qu'il s'exprime *via* le hasard.

Je songe tout d'abord à la fameuse phrase de César franchissant le Rubicon « *Alea Jacta Est* »⁴. N'est-ce pas pour lui une manière d'exprimer que le résultat ne dépend plus de lui, mais est entre les mains des dieux ?

Dans l'Ancien Testament, on tire souvent au sort pour connaître la volonté divine. Ainsi le partage de la Terre Promise se fait par tirage au sort « Je jetterai pour vous le sort ici, devant le SEIGNEUR notre Dieu » (Jos 18, 7), et l'on fait appel au sort pour connaître l'opinion de Dieu : « Et Saül dit : “ Seigneur, Dieu d'Israël, pourquoi n'as-tu pas répondu à ton serviteur aujourd'hui ? Si la faute est sur moi ou sur Jonathan mon fils, Seigneur Dieu d'Israël donne Ourim, si la faute est sur ton peuple Israël donne Toumim ” » (Version grecque de 1 S 14, 41).

2. Le jeu de rôles : une fonction existentielle ?

En théorie les niveaux de réalités *matérielle* et *virtuelle* décrites plus haut (p. 2) ne devraient pas communiquer, si ce n'est par le biais de la réalité *technique*. Mais on constate qu'un certain nombre de joueurs, notamment débutants, ont tendance à se projeter dans leur personnage : ainsi ai-je connu un joueur qui m'a déclaré vouloir jouer un personnage noble parce qu'un de ses ancêtres l'était. De même, je connais des joueurs⁵, même aguerris, qui répugnent à faire commettre certaines actions à leur personnage (cruautés gratuites) comme si c'étaient eux-mêmes qui les commettaient.

Ainsi le jeu de rôle permet-il d'une certaine manière de mieux se connaître. Or la *foi*, dans une certaine conception protestante⁶, n'a-t-elle pas prétention à aider à s'accepter tel qu'on est⁷ ? : « Le courage de s'armer soi-même en dépit de cette angoisse [de la culpabilité et de la damnation] est ce courage que nous avons appelé le courage de la confiance (...). On pourrait dire que le courage d'être est le courage de s'accepter soi-même comme accepté en dépit du fait que l'on est inacceptable (...) Cela ne veut pas dire pour autant que le soi puisse s'accepter comme tel. (...) Mais c'est l'acte paradoxal par lequel ce qui dépasse infiniment l'individualité de notre soi nous accepte (...). Accepter consciemment cette puissance d'acceptation est la réponse religieuse de la foi absolue »⁸

Ainsi la foi et le jeu de rôle se rejoignent dans la mesure où ils ont tous les deux une fonction *existentielle*.

⁴ Les dés sont jetés.

⁵ C'est d'ailleurs mon cas.

⁶ Et j'oserais presque dire catholique, même si le catholicisme n'a pas autant développé une doctrine du *sola gratia*, à mon avis parce que, contrairement à Luther, il ne part pas d'une vision très noire de l'homme.

⁷ Sans forcément accepter de rester ainsi.

⁸ TILLICH, Paul, *Le courage d'être*, Paris, Casterman, 1967 pp.162-174*

3. Une sotériologie dans le jeu de rôles ?

Existe-il dans le jeu de rôles une sotériologie, une doctrine du salut s'appliquant au personnage ?

Si on pense à un salut *post-mortem*, il ne me semble pas. Si on pense à un salut *existentiel*, non plus. Ne serait-ce que parce que ces deux types de salut seraient difficiles à imiter. Certains jeux de rôles ont implicitement la notion d'un salut *mental* des personnages. C'est par exemple le cas du jeu futuriste *Paranoïa*, ou encore de l'univers du *Monde de Chtulu* où l'enjeu est notamment pour les personnages de ne pas sombrer dans la folie.

Certains jeux de rôles développent l'idée d'un salut *spirituel*. Il s'agit de rester dans la faveur des Dieux. C'est notamment le cas pour les personnages prêtres dans le classique *Donjon et Dragons*⁹. Mais la plupart des jeux de rôles, voire presque tous, sont axés sur un salut *matériel* : il s'agit de sauver sa vie, et, selon le tempérament des joueurs, d'accomplir des actions d'éclat, de gagner la faveur des grands, ou encore de gagner des trésors et d'augmenter ses caractéristiques. Ce qui est à l'opposé d'une conception chrétienne du salut, pour qui les vraies richesses ne sont pas de ce monde : ainsi, Jésus déclare : « Qui cherchera à conserver sa vie la perdra et qui la perdra la sauvera » (Lc 17, 33) .

En même temps, il faut rappeler que le jeu de rôles est précisément un *jeu*, et que dans tout jeu, il faut chercher à susciter la perspective d'une victoire ou d'une réussite, au-delà même de l'aspect ludique¹⁰.

Le salut dans un jeu de rôle est-il *par grâce* ou bien *par œuvres* ? Je dirais un peu des deux. En effet, si les décisions des joueurs sont importantes, il reste en général une part du résultat qui ne dépend pas totalement des joueurs, caractéristiques du personnage et surtout les résultats des lancer de dés ; or la grâce n'est-il pas précisément *ce qui ne dépend pas de nous* mais d'un autre ou d'autre chose ? (en théologie de Dieu, dans les jeux de rôles du hasard).

III TE DEUM POUR UN MASSACRE

1. Te Deum Pour Un Massacre, un lieu pour reformuler les dogmes ?

Le jeu *Te Deum Pour Un Massacre* se passe dans la France du 16^{ème} siècle. Les questions religieuses y tiennent donc un rôle important. Or, beaucoup des joueurs que je fais jouer ignorent l'histoire religieuse et les différences existant entre catholiques et protestants.

Toute la difficulté consiste alors à expliquer les expressions théologiques d'hier avec les mots d'aujourd'hui tout en sachant que ces formulations anciennes ne nous disent plus grand chose. L'exemple le plus marquant est celui sur la question de la modalité de présence du Christ dans la Cène : les définitions catholiques et luthériennes (respectivement la notion de transsubstantiation et celle consubstantiation) usent de la notion de substance qui n'a aujourd'hui plus le même sens qu'au 16^{ème} siècle¹¹. De même la définition calvinienne de la présence spirituelle me semble dépassée car elle présuppose la présence du corps physique du Christ dans le ciel, et repose donc sur une conception tripartite du monde qui n'a plus cours.

⁹ *Donjon et Dragon* n'est pas à proprement parler un jeu de rôle, mais plutôt un système de règle pouvant s'appliquer à plusieurs univers.

¹⁰ Un jeu sans vainqueur, fut-ce l'ensemble des joueurs, susciterait peu d'intérêt.

¹¹ Pour nos contemporains, la substance est synonyme de la matière alors qu'elle désignait ce qui reste au-delà des apparences

Pour conclure, je dirais que *Te Deum Pour Un Massacre* m'oblige à un double travail :

- Un travail d'historien des théologies pour bien expliquer ce que pensait telle ou telle personne (ainsi ne pas caricaturer les dogmes protestants en disant qu'ils nient la présence réelle ou le dogme catholique en le qualifiant de chosiste¹²).
- Un travail de théologie systématique en m'incitant à réfléchir à de nouvelles formulations possibles de la foi.

2. L'intervention de Dieu dans le monde humain : Providence et Bienveillance

Dans *Te Deum Pour Un Massacre*, deux caractéristiques des personnages sont liées à l'action de Dieu et au regard que Dieu porte sur lui. Il s'agit de la Providence du personnage¹³ et de la Bienveillance du personnage¹⁴.

a. La Providence

En théologie, la Providence est la manière dont Dieu agit dans le monde. Les théologies contemporaines ont tendance à penser que Dieu n'agit pas à la place de l'homme, mais avec et par l'homme : « la doctrine de Providence divine (...) [signifie que] c'est par l'homme qu'elle doit atteindre sa destination à l'égard de l'homme. Si l'homme *n'assume pas* sa responsabilité [...] Dieu n'intervient pas comme un bouche-trou. »¹⁵ ; « Dieu n'a pas d'autre main que les nôtres »¹⁶.

Quelle doctrine de la Providence est sous-jacente à la conception de la Providence dans les règles du jeu *Te Deum Pour Un Massacre* ¹⁷?

Lorsqu'un joueur tient absolument à ce que son personnage réussisse une action, il peut ajouter au résultat du dé qu'il lance pour évaluer la réussite de l'action le résultat d'un *Dé de Providence*. Son prochain *Dé de Providence* sera alors diminué d'un niveau¹⁸.

Nous avons vu plus haut (p. 1) que le lancer du dé avait un double aspect. Il peut en anthropologie religieuse manifester l'action de Dieu. Auquel cas, le lancer du Dé de Providence manifesterait une intervention extra-ordinaire de Dieu, une forme de miracle, et la doctrine de la Providence sous-entendue serait alors ancienne – Dieu qui interviendrait directement.

¹² Même s'il est vrai que la piété populaire catholique a eu parfois une conception chosistes de la présence réelle.

¹³ Pour être plus exact, du *Dé de Providence*

¹⁴ Pour être tout à fait exact, la Bienveillance correspond dans *Te Deum Pour Un Massacre* au regard d'un ange gardien sur un personnage. Pour simplifier, je l'assimile à Dieu.

¹⁵ FEINER, Johannes, VISCHER, Lucas, EHLINGER, Charles (trad.), *Nouveau livre de la foi : la foi commune des Chrétiens*, Genève, Labor & Fides, 1976, p.243

¹⁶ Dorothee SÖLLE

¹⁷ Il ne s'agit bien évidemment pas ici d'évaluer « l'orthodoxie » de l'auteur de ce jeu, qui n'a jamais prétendu faire œuvre de théologien. Mais il me semble intéressant d'analyser ce point car il peut être révélateur du sens que peuvent avoir certaines notions théologiques pour des non théologiens (l'auteur m'a déclaré n'avoir jamais fait d'études théologiques).

¹⁸ *Te Deum pour un Massacre* se joue avec des dés classés par niveau. Il se joue en effet avec des dés à 20, 12, 10, 8, 6 et 4 faces. Plus une caractéristique d'un personnage (ex : le SAVOIR) est élevé, plus le joueur lance un dé au nombre de face élevé pour une compétence associée à cette caractéristique – je renvoi au livre des Règles pour plus de détails.

Mais, dans le jeu de rôle, il sert d'abord à tenter d'imiter la probabilité que nous avons de réussir une action dans la vie réelle – le résultat du test au dé étant le décalque du résultat de la tentative d'un homme d'user d'une compétence. Dans ce cas, le lancer du *Dé de Providence* ne serait que la manifestation d'une capacité plus élevée du personnage à se servir d'une compétence. Ce qui correspondrait un peu plus avec une définition plus contemporaine de la Providence, où Dieu peut apporter une force à l'homme pour son action.

b. La Bienveillance

La *Bienveillance* est une caractéristique chiffrée, égale à 10 à la création d'un personnage. Elle correspond au regard que porte un « ange gardien » sur le joueur. A la fin de chaque partie de *Te Deum*, les joueurs doivent lancer un *Dé de Providence*, et y ajouter le score de *Bienveillance* de leur personnage.

Si le résultat est inférieur à 9 alors le personnage perd un point de *Bienveillance*. Si la *Bienveillance* tombe à zéro, le personnage meurt dans les mois qui suivent.

Ainsi la *Bienveillance* correspond *grosso modo* à l'espérance de vie du personnage. La Théologie sous-jacente semble donc ignorer l'idée d'une vie *post-mortem*. Mais je conçois assez mal un jeu de rôle où l'on pourrait jouer la vie *post-mortem* des personnages.

Mais on peut voir aussi par une autre approche, le fait que la *Bienveillance* Divine est ici associé à la vie. Cela nous rappelle que la *Bienveillance* de Dieu à l'égard de l'Homme, c'est son souhait que les hommes aient la vie en abondance (Jn 10,10).

c. Évolution de la Providence et de la Bienveillance : Un salut par les œuvres.

Selon le livre des règles de *Te Deum Pour Un Massacre*, la *Providence* et la *Bienveillance* correspondent au regard que Dieu porterait sur nous.

Or les règles de *Te Deum* prévoient que la *Providence* d'un personnage augmente s'il accomplit une bonne action¹⁹ et que sa *Bienveillance* diminue s'il accomplit trois mauvaises actions durant une partie²⁰.

Nous sommes donc très clairement dans une théologie du salut par les œuvres, de type pélagienne²¹. Je laisse ici la parole à l'auteur du jeu pour expliquer pourquoi la règle prévoit cela :

Te Deum Pour Un Massacre est un jeu d'actualité. (...)

Notre époque est malheureusement ensanglantée par les guerres intestines, les conflits religieux, l'intolérance et le fanatisme, l'instrumentalisation des religions par les intérêts politiques, idéologiques ou économiques. En Irlande du Nord, catholiques et protestants ont le plus grand mal à baisser les armes. La dernière décennie du XX^{ème} siècle a vu l'Algérie et l'ex-Yougoslavie ravagées par des conflits religieux ou ethniques. À l'heure où j'écris ces lignes le terrorisme palestinien et la politique de répression aveugle d'Israël entretiennent une constante surenchère de violence. La guerre civile, la guerre de religion sont toujours d'actualité. (...)

¹⁹ Voici celles qu'énumère la règle du jeu « Action désintéressée, Acte miséricordieux, Acte Charitable, Comportement courtois, Action courageuse, Acte de piété (Sauvé(e) d'un grave danger, Bonne interprétation du personnage, scénario réussi)» (cf. *Te Deum pour un massacre Livre 3 : les Règles*, édition du Matagot, 2005 p. 191)

²⁰ Voici celles qu'énumère la règle du jeu : « Cupidité, cruauté, Violence gratuite, Acte/Parole Blasphématoire, Lâcheté, Crime fanatique, (Mauvaise interprétation du personnage, scénario raté) » (cf. *Te Deum pour un massacre Livre 3 : les Règles*, édition du Matagot, 2005 p. 191)

²¹ Et non pas de type catholique romaine comme certains protestants ont tendance à dire parfois.

Certains joueurs ont été étonnés en constatant que les règles de *Te Deum Pour Un Massacre* gratifiaient plutôt les personnages moraux ou plus simplement humains, et pénalisaient les personnages criminels ou fanatiques. C'est un parti pris de ma part. Compte tenu du parallèle que l'on peut toujours établir avec l'actualité, il m'aurait semblé malsain d'encourager, ou tout simplement de négliger, la possibilité de jouer un fanatique ou un tortionnaire. Il me semble nettement plus intéressant de découvrir, au travers du jeu, comment un homme ordinaire réagit, confronté à une situation extraordinaire ; comment un homme moral se comporte lorsqu'il se trouve happé dans un mécanisme de violence et d'intolérance. Jouer un homme qui lutte non seulement contre la violence d'autrui, mais aussi contre ses propres violences criminelles, voilà qui donne beaucoup plus de profondeur au personnage.²²

Il me semble que l'auteur soulève indirectement ici une question souvent posée : le principe du *sola gratia* ne risque-t-il pas d'être une excuse pour commettre des mauvaises actions ? On sait que les Réformateurs s'en sont défendu : il faut accomplir les bonnes œuvres non pour être aimé de Dieu mais parce qu'on est aimé de Dieu.

Mais il n'empêche que se trouve ici soulevée la question centrale de la Théodicée : Comment Dieu peut-il être bon et en même temps tolérer que le mal soit possible, tout en étant tout puissant²³ ?

Cependant ne concluons pas trop vite, et rappelons que l'auteur du jeu n'a nullement l'attention de faire œuvre de théologien. Il cherche plutôt à nous interpeller sur les drames de notre monde, notamment sur celui de la guerre.

Mais l'auteur soutient aussi que

La frontière est ténue entre la barbarie et l'humanité. Nier ce constat, c'est le premier pas vers les idéologies rigides, les jugements à l'emporte-pièce ; en prendre conscience, réaliser toute la difficulté à étouffer sa haine ou sa colère, c'est peut-être, paradoxalement, accepter et renforcer son humanité.²⁴

N'est-ce pas justement une des définitions de la foi, accepter de reconnaître ses faiblesses humaines pour mieux les surmonter et accepter notre condition d'homme ?

IV USAGE DES JEUX DE ROLES EN THEOLOGIE PRATIQUE

1. Usage en catéchèse

On fait parfois la distinction entre une catéchèse de type existentielle et une catéchèse de transmission des savoirs²⁵. La première correspondrait plutôt à cette définition : « le but premier du catéchisme devrait être de favoriser autant que possible, dans la perspective religieuse et chrétienne le travail de l'identité des adolescent catéchumène par un usage systématique de séquence et d'expérience de réflexion »²⁶. La seconde cherche à transmettre

²² Postface à *Te Deum pour un Massacre*, in *Livres 3 : les Règles*, édition du Matagot, 2005 p. 193-194

²³ Ce qu'admet la théologie classique, même si les courants libéraux peuvent remettre en cause cette toute-puissance.

²⁴ Postface à *Te Deum pour un Massacre*, in *Livres 3 : les Règles*, édition du Matagot, 2005 p. 193-194

²⁵ Même si on revient ces temps-ci, on revient un peu sur cette distinction.

²⁶ Dubied, Pierre-Lugui, *Apprendre Dieu à l'adolescence*, Genève, Labor et Fides, 1992, p. 133-134 cité in Kaempf, Bernard, *Introduction à la théologie pratique*, Strasbourg, Presse Universitaire de Strasbourg, 1997, p. 297.

un contenu : *fides quae*, contenu de la Bible etc. Je suivrai ici cette distinction, et présenterai un usage concret dans une réflexion sur la solidarité.

a. Usage en catéchèse existentielle

Comme nous l'avons vu (cf. *Le jeu de rôles : une fonction existentielle ?* p. 3) il existe parfois une tendance des joueurs à se projeter dans leurs personnages. On pourrait alors imaginer d'utiliser le jeu de rôles pour aider l'adolescent à se découvrir soi-même, et à découvrir quelle serait sa position face à telle ou telle situation.

Il existe toutefois deux risques :

- le premier serait de limiter le jeu de rôle à une variante du jeu du « portrait chinois »²⁷

- le second tient au fait qu'il n'y a pas une correspondance stricte entre le joueur et son personnage. Ainsi, certains personnages accomplissent des actions (l'exemple le plus typique étant le meurtre ou le vol) que des joueurs réprouveraient à accomplir dans la vraie vie. Or on ne peut pas demander au joueur de se projeter lui-même totalement dans son personnage, sous peine de perdre beaucoup de l'intérêt du jeu de rôles.

Ainsi un usage « direct » du jeu de rôles en catéchèse existentielle me paraît difficile : concevoir un jeu de rôle rien que pour une catéchèse existentielle serait, me semble-t-il, peu pertinent. En revanche, il pourrait être intéressant d'essayer de co-analyser, de co-réfléchir avec un catéchète sur la manière dont il a joué à un jeu de rôles, *a posteriori*.

b. Usage en catéchèse de transmissions des savoirs

Il s'agit d'une forme ludique pour transférer des savoirs concernant la foi chrétienne, par exemple relatifs au contenu de la Bible ou bien à l'histoire de l'Église. La méthode consiste à faire jouer un jeu de rôle se déroulant dans l'univers à étudier (celui de la Bible ou d'une période donnée), ce qui permet d'apprendre en s'amusant.

Se pose alors un problème classique des jeux de rôle de type historique²⁸. Il y a en effet le risque que, par leurs actions, les personnages joueurs modifient le cours normal de l'Histoire²⁹.

On ne peut écarter le problème en faisant participer les personnages à la « petite histoire » (j'entend par là l'Histoire du peuple, l'Histoire méconnue) car on passerait alors à côté du but. En effet, si l'objectif est par exemple de faire découvrir les Évangiles, il est nécessaire que les personnages joueurs croisent au minimum des gens ayant vu le Christ, voir le Christ lui-même.

Typiquement il existe trois manières de jouer un jeu de rôle historique :

- le jeu de rôle *uchronique* : on garde l'univers et les mentalités de la période historique du jeu de rôles, mais on crée un univers qui n'est nullement contraint par l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée. On crée ainsi une sorte d'univers parallèle. Il

²⁷ Le jeu du « portrait chinois » est un jeu pouvant servir dans la présentation d'un individu à l'intérieur d'un groupe. Il s'agit pour chaque personne de dire « si j'étais tel objet, je serais tel chose » (ex : « si j'étais un animal, je serais un chat »)

²⁸ Ce qui est raconté dans la Bible n'a pas prétention à être historique. Cependant nous pouvons associer un jeu de rôle se déroulant dans le monde de la Bible au jeu de rôle historique, dans le sens où l'Univers du jeu de rôle n'est pas créé *ex nihilo*.

²⁹ J'ai par exemple un jour risqué gros en laissant la possibilité à des joueurs de *Te Deum* la possibilité de tuer le Cardinal de Guise en 1561, soit bien avant la date prévue de sa mort.

me semble qu'il est impossible de pratiquer un tel jeu de rôle dans le cadre de la catéchèse, car l'Univers ainsi créé n'aurait plus rien à voir avec celui que l'on souhaite faire découvrir aux joueurs – catéchètes.

- Le jeu de rôle *historique strict*. Il s'agit de ne pas dévier du cadre historique. Il est très difficile à pratiquer car il suppose du Maître du jeu : d'une part une bonne connaissance de l'univers du jeu de rôle, d'autre part une capacité à faire jouer aux joueurs ce qu'il souhaite qu'ils jouent, tout en leur laissant l'illusion de la liberté.
 - le jeu de rôle à l'arrière-plan historique. On suit globalement le cours de l'histoire réelle, mais on se permet quelques petites entorses³⁰.

La troisième solution me paraît la meilleure dans notre cas.

c. Jeu de rôle et solidarité

Il me semble qu'un bon Maître du Jeu doit être capable de s'arranger pour que les compétences de tout les personnages soient utiles à la réussite de la quête. Ainsi le jeu de rôle peut être envisagé comme une forme de sensibilisation à la notion de solidarité qui est parfois développée en catéchèse.

Dans cette perspective, le Maître du Jeu devrait faire en sorte que pour que la quête des personnages ne puisse être achevée qu'avec l'ensemble des personnages³¹.

d. Quelques limites pratiques

Si on envisage d'utiliser le jeu de rôle dans une séance de catéchisme, deux problèmes se posent. D'une part, le problème du temps, une partie de jeu de rôle nécessite une durée minimum non négligeable (3 h minimum à mon avis). Il arrive que dans certaines paroisses, les séances de catéchèse durent moins longtemps, d'autre part, il s'agit de susciter l'intérêt des catéchètes. Or, d'une manière générale, le jeu de rôle suscite peu d'intérêt chez la majorité des filles³².

2. Usage du jeu de rôle dans la communication chrétienne de l'Évangile³³

L'adhésion à l'Évangile étant de l'ordre d'une vérité subjective, on ne peut faire une communication directe de l'Évangile. Il faut donc savoir user des moyens de communication indirecte. Le jeu de rôle est à ce titre à la croisée de deux types de communication indirecte :

- la communication narrative, dont l'exemple le plus typique sont les paraboles de Jésus. En effet, en un sens, le jeu de rôle est une histoire : il existe un cadre narratif posé par le Maître du Jeu dans lequel les joueurs peuvent intervenir.
- la communication sous forme de jeu.

Ainsi il me semble nécessaire de réfléchir à l'usage du jeu de rôle dans la communication de l'Évangile. D'autant plus que bon nombre de nos contemporains expriment

³⁰ Par exemple en avançant ou en reculant légèrement la date d'événement historique

³¹ Je pense par exemple à un jeu développé par le Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement, qui ne peut être réussie que collectivement – même si ce jeu n'est pas un jeu de rôle.

³² Dans mon club de jeu de rôle, il n'y avait qu'une ou deux filles pour une vingtaine de garçons. Cependant, peu être est-là une occasion de faire découvrir quelque chose d'inconnu ?

³³ Je m'inspire ici du cours par correspondance de l'université de Genève en Théologie Pratique (L1 – cour de Pierre-Lugui DUBIED)

le besoin de se voir mettre en scène (par exemple dans la prédication pour les participants au culte). Or le jeu de rôle leur donne cette possibilité de se mettre en scène.

Cependant se posent des questions comme celle du cadre pour effectuer cette communication. À titre personnel je ne me permettrai pas une telle « promotion » de l'Évangile dans le cadre d'une Maison de Loisir et de la Culture, qui est une structure laïque.

Par ailleurs, il reste à concevoir un univers *ad hoc*, ce qui est plus facile à dire qu'à faire.

V CONCLUSION

Le jeu de rôle par-delà son aspect ludique peut permettre de mieux *se* connaître et de mieux connaître un monde ou un univers. Si la sotériologie implicite du jeu de rôle est d'ordre matérielle et par les œuvres, cela tient à sa nature même de jeu.

Les règles de *Te Deum Pour Un Massacre*, et leurs justifications par son auteur, invitent les théologiens à re-réfléchir à l'articulation entre œuvre et grâce, et par delà à la question cruciale de la Théodicée. Son contexte les incite à repenser encore et sans cesse des formulations de la foi.

Malgré l'incompatibilité apparente entre la théologie du *sola gratia* et le système du jeu de rôle, il est envisageable d'utiliser celui-ci en catéchèse, y compris protestante, pour soulever des questions existentielles, pour transmettre un savoir, ou encore pour développer l'idée de solidarité. De même, le jeu de rôle peut être utile dans la communication contemporaine de l'Évangile, par son caractère indirect.