



HAL
open science

Titiller la fiction historique d'un jeu

Michael Freudenthal

► **To cite this version:**

Michael Freudenthal. Titiller la fiction historique d'un jeu : Circulation et mobilisation des ressources dans le larp Legion: Siberian Story. Sciences du jeu, 2023, 20-21, 10.4000/sdj.5361 . halshs-04374060

HAL Id: halshs-04374060

<https://shs.hal.science/halshs-04374060>

Submitted on 17 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

20-21 | 2023
10 ans de recherche sur le jeu

Titiller la fiction historique d'un jeu

Circulation et mobilisation des ressources dans le larp Legion: Siberian Story

Tickle a game's historical fiction

Circulation and resource mobilization in the larp Legion: Siberian Story

Michael Freudenthal



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/5361>

DOI : 10.4000/sdj.5361

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Ce document vous est fourni par Université Paris 13 - Bibliothèque



Référence électronique

Michael Freudenthal, « Titiller la fiction historique d'un jeu », *Sciences du jeu* [En ligne], 20-21 | 2023, mis en ligne le 12 décembre 2023, consulté le 17 juillet 2024. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5361> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5361>

Ce document a été généré automatiquement le 22 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Titiller la fiction historique d'un jeu

Circulation et mobilisation des ressources dans le larp Legion: Siberian Story

Tickle a game's historical fiction

Circulation and resource mobilization in the larp Legion: Siberian Story

Michael Freudenthal

Jeux de rôle et histoire

- 1 La représentation du passé, l'histoire, est l'un des matériaux les plus mobilisés dans les jeux de rôle (Dauphagne, 2009) ainsi que dans de nombreux jeux vidéo (Chapman *et al.*, 2017).¹ Comme d'autres pratiques culturelles, le jeu de genre « historique » provoque le questionnement de la véracité ou de la validité morale des représentations qu'il véhicule (Marti, 2018), ainsi que le débat scientifique sur l'usage de la fiction pour décrire l'histoire (Deluermoz et Singaravélou, 2012).
- 2 Jouer suppose en effet l'adoption d'un « cadre » fictionnel (Brougère, 2005), c'est-à-dire dans lequel ce qui est proposé n'a pas besoin d'être prouvé ou prouvable (Caïra, 2011). Ces cadres cognitifs de compréhension de l'expérience sociale (Goffman, 1974 ; Joseph, 2002) sont maintenus ou rompus au travers d'une négociation constante de leurs contraintes et limites.
- 3 Inspirés de l'histoire ou suggérant une certaine historicité, les jeux historiques peuvent se contenter d'une vraisemblance pour donner un sentiment d'historicité à leurs joueuses² (Bartholeyns, 2009). Cette différence de cadrage, de priorité entre véracité et ludicité, est l'une des différences notables entre les pratiques de jeu de rôle et celles de l'histoire vivante comme la reconstitution historique (Mochocki, 2021 ; Tuillon Demésy, 2014).
- 4 Ce que l'on appelle « jeu de rôle » est un assemblage de pratiques variées (Kamm, 2020), qui consistent en la création collective d'un récit au travers de rôles de personnages (Harviainen *et al.*, 2018). Les dispositifs de jeu de rôle proposent des systèmes de jeu qui

facilitent le processus social et continu de création et de réception de la fiction, « l'intercréation » (David, 2016).

- 5 Cet article contribue aux questionnements sur les jeux et l'histoire, et sur l'apprentissage social qui peut en découler dans un contexte informel de loisir, au travers d'une analyse sociologique de la réception et de l'actualisation du contenu historique d'un jeu. À cette fin nous étudions un jeu de rôle grandeur nature (« GN » ou « larp »)³ historique en République tchèque, *Legion: Siberian Story*⁴ (Rolling, 2016), pour interroger la place qu'y prend le processus d'intercréation d'une fiction historique. Nous nous concentrons ici sur la circulation et la mobilisation des contenus fournis par l'organisation, la distribution de savoirs faisant partie intégrante des ressources mobilisées pour la bonne tenue d'un loisir (Fine, 2015).
- 6 Mon recueil de données s'étale sur une année, autour d'une session internationale de *Legion* en 2020. Ma participation observante s'est faite à découvert par une ethnographie physique durant l'événement, et virtuelle en amont et en aval (Berry, 2012). Elle inclut des entretiens et conversations informelles ainsi que les échanges en ligne sur deux groupes Facebook dédiés et dans mes messages privés. Quatre entretiens semi-directifs de deux heures chacun complètent l'étude. Le premier, au lendemain du larp, visait à éliciter des apprentissages en situation informelle avec Margot et Victor, Françaises entre 25 et 35 ans, habituées des larps, ayant fait des études supérieures, ce qui est une description représentative des autres joueuses de la session. Deux autres entretiens plusieurs mois après le larp m'ont apporté des éléments de contexte : le premier avec un joueur tchèque d'une session précédente, le second avec deux membres de l'association Rolling qui ont participé à la création, à l'adaptation vers l'anglais, et à l'organisation du larp.

Legion: Siberian Story

- 7 Les ressources de *Legion* mobilisant des connaissances historiques (documents, costumes, vidéos...) ont été adaptées ou créées pour un public international. *Legion* a été conçu par l'association Rolling en 2014 en tchèque, pour un public local possédant des connaissances qualifiées de « scolaires » par les membres de l'organisation. Son adaptation à destination d'un public anglophone en 2016 a nécessité la traduction des textes et la création de nouvelles ressources, mais également la modification de certains mécanismes ludiques, dans la même perspective que les « localisations » en jeu vidéo, qui repensent l'expérience globale pour l'adapter culturellement (Šisler *et al.*, 2022).
- 8 *Legion* est organisé sous la forme d'un événement d'environ trois jours. Le premier est dédié à la préparation (ajustement des costumes fournis, rappel des consignes et des contenus historiques, ateliers conversationnels et théâtraux) et les deux autres à la « partie » où il est demandé de rester dans le rôle de son personnage. Nous avons ainsi les trois cadres du jeu de rôle déjà observés par Gary Alan Fine (1983) et auxquels nous allons nous référer ici : l'événement auquel participent des participantes, la partie de jeu à laquelle participent des joueuses, et la fiction du jeu dans laquelle interagissent leurs personnages.
- 9 Le récit fictionnel que propose *Legion* se base sur une historiographie tchèque⁵ et prend place dans le contexte historique de la Sibérie en 1918. Durant la Première Guerre

mondiale, de nombreux Tchèques et Slovaques forment une légion au sein de l'armée russe, afin de réclamer la création d'un État tchécoslovaque indépendant sur le territoire de l'Empire austro-hongrois. Lors de la Révolution russe, la tension avec les Bolchéviques amène la légion à aider les antibolcheviques, avant de se retourner contre ces derniers.

- 10 Cet événement historique a une connotation politique en Europe centrale et de l'Est et fait encore polémique, par exemple dans les débats sur la conservation des monuments et des sépultures de légionnaires (Goloubinov, 2017 ; Kšiňan et Babják, 2014). Les membres de l'association Rolling que j'ai interrogés évitent le sujet de l'angle politique et présentent leur choix thématique comme un sujet d'actualité, de réappropriation culturelle, et une volonté de se montrer sur la scène internationale des larp.

Les cadres de la fiction historique et ludique

- 11 Le processus d'intercréation reste dans les contraintes de la fiction, notamment la nécessité de cohésion de l'univers fictionnel (Caïra, 2011). Dans un jeu historique, certaines connaissances deviennent donc nécessaires pour maintenir le cadre de l'activité. Les joueuses attendent que l'organisation fournisse dans ses ressources celles qui sont nécessaires :

Margot : [En jouant] on racontait l'histoire de personnages, donc t'es pas en train de faire un cours d'histoire, mais parfois t'as besoin d'être un peu étayée.

Victor : Ouais. Un peu. Faut pas trop non plus, parce que si tu surcharges trop les BG,⁶ ça devient indigeste.

- 12 L'organisation a la responsabilité de rendre ses ressources à la fois synthétiques, fiables et pratiques, selon Margot et Victor, qui lui reproche ensuite de n'avoir pas fourni de ressources dédiées aux cultures minoritaires parmi les personnages comme les Slovaques et les Russes.
- 13 Le cadre fictionnel du larp étant historique, les joueuses peuvent compléter ces ressources en dehors du dispositif. Margot décrit cela comme une pratique commune pour un larp historique : « [tu vas] aller faire des recherches, comme d'habitude, préparer ton BG... », ce que Victor confirme. Il nous révèle d'ailleurs se sentir moins poussé à se documenter en raison de son parcours académique : « Moi je *triche* un peu, j'ai fait une licence d'histoire ». Ses connaissances préalables lui ont permis de se sentir assez légitime pour s'affranchir d'une partie de la responsabilité de préparation, décrite par Margot comme « notre taf à faire ».
- 14 Leur apprentissage intentionnel et conscient se fait dans une posture imprégnée de forme scolaire (Vincent, 2021), comme c'est le cas pour d'autres loisirs censés avoir un bénéfice éducatif. La veille du larp, Margot et un autre joueur français me demandent d'ailleurs de l'aide pour « réviser » et nos échanges ressemblent effectivement, de l'extérieur, à ceux d'élèves se préparant à un exercice scolaire.
- 15 Ces discours représentent un sentiment de responsabilité qui vient avec le rôle de joueuse, que l'on peut voir dans la minimisation de Margot et Victor de leur propre préparation, « à l'arrache », ou par la nonchalance d'un autre joueur : « J'ai réservé mon vol et lu les documents, pas plus. Je me suis dit "ça va le faire", c'est généralement le cas. Mais c'est sûr qu'il y en a qui se [préparent] beaucoup plus sérieusement [émoticône visage souriant] ». ⁷

- 16 Les quelques moments de temps libre durant l'événement sont utilisés par une majorité des joueuses pour « réviser » sur leurs téléphones, feuilles volantes, ou carnets. Interrogées, elles disaient mémoriser les informations « les plus importantes à retenir » : celles sur leur personnage, sa relation aux autres, les intrigues auxquelles il est mêlé, ou encore ses opinions sur les sujets favorisés par le dispositif (héroïsme, nationalisme, bolchevisme...).
- 17 À mesure qu'elles se rapprochent de la partie, les joueuses se concentrent sur ce qui permettra de participer fluidement à l'intercréation. La macro-histoire géopolitique laisse la priorité à la micro-histoire « à hauteur d'homme » (Caïra, 2019), plus fictionnelle.

Apprendre au travers du maintien des cadres du jeu

- 18 Les connaissances mémorisées peuvent bien sûr être erronées, fausses, ou orientées. Face à la fragilisation potentielle du cadre du jeu à travers sa fiction historique, les joueuses usent les mêmes stratégies que pour d'autres cadres sociaux (Goffman, 1974) : en ignorant activement ces frictions, en les rectifiant sans mettre la joueuse ou son personnage en tort, en les imposant comme légitimes, ou encore en les assumant.
- 19 Durant la partie, les erreurs ou oublis sont communs. Victor se retrouve par exemple à aider des joueuses de foi orthodoxe à organiser une messe catholique. Les joueuses sont conscientes que la scène est improvisée avec les moyens du bord en raison d'un manque de connaissance :
- Victor : Tellement dans l'urgence, on était cinq et on était en cercle, et on se passait la fiole de vodka, et il nous faisait sanctifier le chocolat, le chocolat était sanctifié...
Intérieurement, j'étais mort de rire. C'était au cimetière.
- 20 Parmi d'autres, cette anecdote illustre une stratégie de maintien de cadre où l'amusement des joueuses sert à reconnaître collectivement le caractère secondaire de l'historicité par rapport au maintien de l'ambiance tragique du cadre fictionnel.
- 21 Le cadre du jeu permet aussi des stratégies de vérification d'une connaissance. *Legion* propose de jouer une xénophobie dite « d'époque » où les Tchèques se sentent supérieurs aux Slovaques,⁸ ce qui amène les personnages à hiérarchiser deux des figures historiques majeures, le Slovaque Milan Štefánik et le Tchèque Tomáš Masaryk :
- Margot : Štefanik c'est « le Masaryk slovaque », c'est ça ?
Victor : Ouais, c'est le bras droit. Et d'ailleurs à chaque fois que je parlais de Štefanik, à chaque fois, on me le disait bien : « ah ouais, le suiveur ».
- 22 Pour jouer ces conflits, encouragés explicitement par le cadre fictionnel du dispositif, Victor et d'autres joueuses de personnages Slovaques retiennent le nom de Štefánik. Elles l'évoquent face à des personnages Tchèques dont les joueuses peuvent faire preuve d'ignorance et de sarcasme, tout en vérifiant d'avoir bien reconnu et identifié le nom mentionné. Ce jeu de racisme a d'ailleurs donné l'impression à Margot d'avoir « remis en question des croyances » ; elle précise : « Je pensais qu'il y avait de l'animosité éventuelle, mais pas de mépris ».⁹
- 23 Dans ces exemples qui nous paraissent représentatifs, les joueuses de larp maintiennent le cadre du jeu et de la fiction *via* le processus d'intercréation, actualisent les ressources de l'organisation, et apprennent un contenu historique (plus ou moins valide). Ce processus les pousse à actualiser leurs connaissances préalables ou acquises

pour le larp, à les vérifier, à les échanger, et à les transformer durant la partie et en dehors.

Apprendre par la poursuite du plaisir ludique

- 24 Le dispositif de *Legion* représente l'événement historique par une narration d'épopée tragique et prédestinée : la fin de la partie correspond aux faits macro-historiques et les joueuses n'agissent qu'à un niveau micro-historique. Le cadre fictionnel est ainsi contraint de rester dans l'historiographie proposée par l'organisation plutôt que d'entrer dans une démarche contrefactuelle « d'exploration des futurs non advenus » (Deluermoz et Singaravélou, 2012).
- 25 La projection d'un « générique de fin » (Margot) rappelle cette contrainte et ramène à l'inspiration historique du larp, mettant ainsi fin à la partie ainsi qu'à l'événement encadré. C'est à ce moment que commence le « débriefing en pointillé » (Margot), un engagement métaludique (Zabban, 2014 ; Caïra, 2018) qui porte sur le dispositif de jeu lui-même et qui poursuit le plaisir de jeu.
- 26 Malgré cette adhésion à un passé documenté, la fiction historique proposée dans un larp historique comme *Legion* est questionnée dans sa validité lors des débriefings. Margot témoigne de sa pratique régulière, lors de participation à des larps historiques, de comparaison à d'autres sources :
- Margot : Moi j'aime bien découvrir un pan d'Histoire par le biais du GN et après aller le titiller. [...], je peux aller voir beaucoup plus d'infos que je n'irais pas chercher avant, et lire beaucoup plus de trucs, voir des films et tout, parce que je suis encore dans [l'émotion] de mon GN, et que j'ai envie de trier le faux du vrai et de me dire « putain, mais ça c'était vrai, ils ont vraiment fait ça et tout ».
- 27 La poursuite d'une relation créée avec le sujet du larp se fait également sur le groupe Facebook, par le partage de contenus liés à la légion tchécoslovaque ou aux thématiques de *Legion*, jusqu'à plusieurs années après leur session.
- 28 Dans les mois qui ont suivi, je constate dans les échanges des joueuses le même genre de précaution quant à l'utilisation des connaissances acquises sur le jeu. Si elles sont parfois mobilisées hors du cadre du jeu, elles sont généralement situées comme provenant d'une source qui n'est pas complètement légitime hors de son cadre d'utilisation. Nous n'avons pas pu observer si cette prudence se maintient ou non au fil du temps.

Conclusion

- 29 Si la représentation du passé dans une création culturelle est commune, les débats sur l'usage de la fiction pour décrire l'histoire se renouvellent avec le développement du jeu vidéo. L'étude du jeu de rôle, dont l'intercréativité permet en théorie une plus grande liberté avec la fiction historique, peut enrichir ces débats. L'analyse sociologique et qualitative que nous avons effectuée sur un jeu de rôle grandeur nature permet de donner un complément empirique aux apports plus théoriques de la recherche et des passionnées (Caïra et Larré, 2009 ; Mochocki, 2021).
- 30 La participation à *Legion* impliquait pour l'organisation un rôle de distribution des savoirs nécessaires pour jouer, ce qui inclut non seulement la logistique et le système

de jeu, mais également les connaissances historiques qui permettent aux joueuses de maintenir leur intercréation dans le cadre fictionnel proposé.

- 31 Les joueuses ressentent une responsabilité d'apprendre de ces ressources, dans une forme de réciprocité vis-à-vis de l'organisation, ce qu'elles ne font pas toutes avec la même diligence. Les contenus historiques ou purement fictionnels sont traités au même niveau, mais la priorité est donnée à ceux qui permettront de participer fluidement au jeu au travers d'un personnage. Cela privilégie les connaissances micro-historiques, « à hauteur d'homme » (Caïra, 2019), parmi lesquelles les opinions « d'époque » de l'historiographie proposée.
- 32 Certaines de ces connaissances sont mobilisées dans le cadre du jeu. Loin de constituer une rupture, les potentielles erreurs sont vérifiées ou rectifiées en maintenant le cadre du jeu ou de la fiction, au travers d'un processus d'improvisation intercréative collectif et indulgent. Cela peut donner lieu à l'acceptation d'informations erronées ou au rejet d'informations valides, sans forcément encourager de vérification.
- 33 Les joueuses montrent également une volonté de poursuivre l'activité, notamment par la confrontation à d'autres sources historiographiques, fictionnelles ou non, et par la mobilisation ponctuelle du groupe Facebook dédié.
- 34 L'étude d'un tel dispositif permet de contribuer à mieux comprendre les dynamiques d'apprentissage social ou d'éducation diffuse (Brougère, 2016) qui ont lieu dans la participation à des jeux en situation informelle de loisir, alors que la recherche est dominée par l'étude de dispositifs plus formels comme les « jeux sérieux » parmi lesquels les « edu-larps », larps éducatifs (Bowman et Standiford, 2015).

BIBLIOGRAPHIE

BARTHOLEYNS, G. (2009). Manières de faire des mondes grandeur nature. In S. Abiker, A. Besson, et F. Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en Jeu* (p. 29-42). Presses universitaires de Bordeaux.

BERRY, V. (2012). Ethnographie sur Internet : Rendre compte du « virtuel ». *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, 45(4), 35-58.

BOWMAN, S. L. (2014). Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review. In S. L. Bowman (dir.), *The Wyrld Con Companion Book 2014* (p. 112-131). Wyrld Con.

BOWMAN, S. L., et STANDIFORD, A. (2015). Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study. *International Journal of Role-Playing*, 5. <https://journals.uu.se/IJRP/article/view/233>.

BROUGÈRE, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica.

BROUGÈRE, G. (2016). De l'apprentissage diffus ou informel à l'éducation diffuse ou informelle. *Le Télémaque*, 49(1), 51-63.

CAÏRA, O. (2011). *Définir la fiction : Du roman au jeu d'échecs*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

- CAÏRA, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, 10. <https://journals.openedition.org/sdj/1149>.
- CAÏRA, O. (2019). Jeux de rôle sur table : Une création de monde à trois niveaux. *Revue de la BNF*, 59(2), 89-95.
- CAÏRA, O., et LARRÉ, J. (dir.). (2009). *Jouer avec l'Histoire*. Pinkerton Press.
- CHAPMAN, A., et FOKA, A., x, J. (2017). Introduction: What is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371.
- DAUPHRAGNE, A. (2009). Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : Simulation ludique et matière historique. In S. Abiker, A. Besson, et F. Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en Jeu* (p. 69-80). Presses universitaires de Bordeaux.
- DAVID, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : Une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, 6. <https://journals.openedition.org/sdj/682>.
- DELUERMOZ, Q., et SINGARAVÉLOU, P. (2012). Explorer le champ des possibles. Approches contrefactuelles et futurs non advenus en histoire. *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 59-3(3), 70-95.
- FINE, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. University of Chicago Press.
- FINE, G. A. (2015). Organiser les mondes de loisir : La mobilisation des ressources. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 28, 157-182.
- GOFFMAN, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harvard University Press.
- GOLOUBINOV, I. (2017). A Memorial Battlefield: The 1917-1921 Civil War in Samara. *Le Mouvement Social*, 260(3), 53-70.
- HARVIAINEN, J. T., BIENIA, R., BRIND, S., HITCHENS, M., KOT, Y. I., MACCALLUM-STEWART, E., SIMKINS, D. W., STENROS, J., et STURROCK, I. (2018). Live-Action Role-Playing Games. In S. Deterding, et J. P. Zagal (dir.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (p. 87-106). Routledge.
- JOSEPH, I. (2002). *Erving Goffman et la microsociologie*. Puf.
- KAMM, B.-O. (2020). *Role-Playing Games of Japan: Transcultural Dynamics and Orderings*. Springer International Publishing.
- KŠIŇAN, M., et BABJÁK, J. (2014). Memory of the World War I in former Czechoslovakia. *Materiaux pour l'histoire de notre temps*, 113-114(1), 15-24.
- MARTI, M. (2018). L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? *Sciences du jeu*, 9. <https://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- MOCHOCKI, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*. Routledge.
- ŠISLER, V., ŠVELCH, J., CLYBOR, S., et TRHOŇ, O. (2022). Adapting contested national history for global audiences in Attentat 1942 and Svoboda 1945: Liberation. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 69-84.
- TUAILLON DEMÉSY, A. (2014). L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain ». *Ethnologie française*, 44, 725-736.

VINCENT, G. (2021). *L'Éducation prisonnière de la forme scolaire ? : Scolarisation et socialisation dans les sociétés industrielles*. Presses universitaires de Lyon.

ZABBAN, V. (2014). Les enjeux du métajeu. In M. Atallah, N. Nova, M. Pellet, et C. Indermuhle (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéos*. Folio.

NOTES

1. Je tiens à remercier chaleureusement Gilles Brougère, Marianne Cailloux et Noémie Roques pour leurs relectures attentives et leurs conseils.
2. À la suite de certains ouvrages de sciences du jeu et d'étude du jeu de rôle, nous utiliserons le féminin neutre pour les noms communs et pluriels.
3. « Larp », acronyme de l'expression anglaise « *live action role-playing game* », est devenu un nom commun et un verbe dans le milieu de la recherche et dans le loisir (Harviainen *et al.*, 2018).
4. En français : « Legion : Histoire Sibérienne ».
5. Comme le précise l'un des documents envoyés aux joueuses avant le larp : « [...] cet aperçu se concentre largement sur l'histoire tchèque. Pour des raisons variées, l'historiographie slovaque avait une perspective très différente des historiographies tchèques [...] » (*Being Czech, Czechoslovak, Slovak*, Rolling, 2020).
6. « *Background* » ou « BG » se réfère aux documents qui décrivent les personnages et leurs intrigues, ici étendu à tous les documents textuels sur le contexte fictionnel du larp.
7. Commentaire sur le groupe Facebook au sujet de la préparation au larp, ma traduction de l'anglais.
8. « Xénophobie. Le développement de l'idée de nation donne lieu à des pensées moins nobles [...]. L'archétype du "Bon Tchèque" peut passer d'un ton paternaliste [...] à la haine et à qualifier [les Slovaques] de primitifs » (*How does it work in the Legions*, Rolling, 2020).
9. Si les connaissances de Margot sur le conflit entre Tchèque et Slovaques ont changé, il ne s'agit pas ici de vérifier si c'est vers une plus grande validité historiographique ou non.

RÉSUMÉS

Les représentations du passé sont utilisées régulièrement dans la fiction des jeux de société et des jeux vidéo. Qu'arrive-t-il au contenu historique lorsque l'on joue avec ? Cet article s'appuie sur les données ethnographiques d'une participation observante à *Legion: Siberian Story*, un jeu de rôle grandeur nature (ou « larp ») tchèque inspiré par l'histoire locale et adapté à un public étranger. Cette étude de cas permet d'analyser la façon dont les personnes qui jouent font circuler les ressources proposées par l'organisation et les mobilisent dans un cadre de loisir, au

travers de l'analyse des cadres mobilisés par les joueuses lors. Loin de rompre l'activité, les erreurs et oublis qui le fragilisent donnent lieu à des stratégies de maintien des cadres du jeu et de la fiction qui peuvent permettre l'apprentissage de connaissances historiques, valides ou non.

Representations of the past are often used in the fiction of board games and video games. What happens to historical content when people play with it? This article draws on ethnographic data from an observational participation in *Legion: Siberian Story*, a Czech live action role-playing game (or "larp") inspired by local history and adapted for a foreign audience. This case study analyses the way in which players circulate the resources offered by the organisation and mobilise them in the context of leisurely play, through the analysis of the frames mobilised by players during the game. Far from disrupting the activity, errors and omissions that weaken it give rise to strategies for maintaining the frames of the game and the fiction that can enable the learning of historical knowledge, valid or not.

INDEX

Keywords : boardgame, role-playing game, larp, leisure, informal learning, frames, cultural sociology, engagement, game, play

Mots-clés : jeu de société, jeu de rôle, larp, loisir, apprentissage informel, cadres, sociologie de la culture, engagement, jeu

AUTEUR

MICHAEL FREUDENTHAL

Experice, université Sorbonne Paris Nord