



HAL
open science

Trolls de Provence : présentation et analyse situationnelle des jeux de rôle sur table

Jean-Marc Presson

► **To cite this version:**

Jean-Marc Presson. Trolls de Provence : présentation et analyse situationnelle des jeux de rôle sur table. Sciences de l'Homme et Société. 2018. dumas-03119246

HAL Id: dumas-03119246

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03119246>

Submitted on 23 Jan 2021

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.



UFR ALLSH, département d'anthropologie

Trolls de Provence

Présentation et analyse situationnelle des jeux de rôle sur table

Master 1 d'anthropologie sociale et culturelle, spécialité recherche

Présenté par Jean-Marc Presson

Sous la direction de Laurent-Sébastien Fournier

Année universitaire 2017-2018



UFR ALLSH, département d'anthropologie

Trolls de Provence

Présentation et analyse situationnelle des jeux de rôle sur table

Master 1 d'anthropologie sociale et culturelle, spécialité recherche

Présenté par Jean-Marc Presson

Sous la direction de Laurent-Sébastien Fournier

Année universitaire 2017-2018

Remerciements

Je remercie mon directeur Laurent-Sébastien Fournier, qui m'a partagé son enthousiasme et s'est évertué à m'aider tout en me laissant l'espace dont j'avais besoin pour me familiariser avec ce sujet et pour écrire.

Il me faut aussi remercier les personnes qui ont permis à ce texte d'exister. Un grand merci donc aux amis, parents et collègues qui m'ont aidé à construire ma réflexion et m'ont soutenu au cours de l'élaboration de ce texte.

Merci à mes nombreux relecteurs, Salomé, Lauren, Ève-Marie, Marion, mes parents qui ont pris le temps de me lire et m'ont poussé avec beaucoup de douceur à donner mon maximum.

Merci à tous les membres du Troll Fringant qui m'ont accueilli chaleureusement parmi eux et m'ont permis d'effectuer ma recherche en jouant avec eux.

Un grand merci à tous les rôlistes avec qui j'ai eu l'occasion de jouer, qui m'ont accepté à leurs tables et se sont intéressés à mon travail. Une pensée spéciale est accordée à Barnabé qui m'a conseillé, aidé et a été un maître de jeu hors pair, au capitaine Ignatius, à la pilote nerd Lucie, à notre médecin (faussement) repentant Dexter, à Joe Latouillette et Flavius Clavinicus avec qui j'ai partagé des moments incroyables, qui m'ont permis non seulement de constituer une base de données, mais m'ont aussi fait garder le moral, l'envie de travailler et de jouer.

Merci enfin à Salomé qui m'a aidé, soutenu et relu au quotidien.

We
Are living in a fantasy world
Together in a make-believe campaigns
With mystic wizards, desperate heros, mighty
warriors
A time apart, a place apart
In future and in past

We
Are living a fabulous life
Together in a make-believe time
With cruising starships, deadly planets, interstel-
lar war
In search of gold in empires lost
The universe is ours

We
Are living the fantasy
Of life
Illusion surrounds us
Confusion and suffering
Are figments of our own imagination
 Beyond this shadow world
 Lies peace
 And glory
 And life

[Deron Johnson et Eric Johnson, 1978 *in* Fine,
1983]

Table des matières

Introduction générale À table avec dragons, rois et magiciens

1. Intérêt pour le sujet.....	1
2. De <i>World of Warcraft</i> à <i>Dungeons & Dragons</i>	2
3. Présentation du corpus.....	6
4. État de la recherche.....	7
5. Approches et définitions.....	10
6. Problématique générale.....	13
7. Hypothèses.....	13
8. Annonce du plan.....	14

Chapitre premier Histoire et composantes des jeux de rôle sur table

1. Histoire et contextes.....	16
1.1. Apparition des jeux de rôle sur table.....	16
1.1.1 Les jeux de rôle, une adaptation fantastique des <i>War Games</i>	16
1.1.2. Individualisation du personnage et aventure collaborative.....	17
1.2. Les débuts aux États-Unis et Outre-Atlantique.....	18
1.2.1. <i>Dungeons & Dragons</i> , le jeu séminal.....	18
1.2.2. Les jeux de rôle et la culture populaire.....	20
2. Les fondations du jeu de rôle : les systèmes de jeu et le hasard.....	23
2.1. Le jeu de rôle sur table et les systèmes de jeu.....	23
2.1.1. Les jeux de rôles « classiques ».....	23
2.1.2. Les règles et le hasard.....	24
2.2. Proposer un autre jeu de rôle : réflexions et innovations.....	26
2.2.1. <i>The Forge</i> et la réflexivité rôliste.....	26
2.2.2. Jeux légers et « narratifs ».....	27
3. Conclusion – Un jeu de création collective.....	29

Chapitre deux Le déroulement d'une partie

1. L'environnement des joueurs.....	32
1.1. La table de jeu.....	32
1.2. L'équipement personnel.....	33
1.3. Les spectateurs.....	35
2. La création de personnages, l'explication du monde et des règles.....	36
2.1. Créer et investir un personnage.....	36
2.2. Comprendre les règles.....	37
2.3. Connaître le monde.....	39
3. Commencer une partie.....	40
3.1. Avancer à tâtons.....	40
3.2. Apprendre à se connaître soi.....	40
3.3. Apprendre à connaître les autres.....	41
4. Au cœur de l'action.....	42
4.1. Enquêter.....	43
4.2. S'infiltrer.....	43
4.3. Combattre.....	44
4.4. Tricher.....	46

5. Terminer une partie.....	47
5.1. Dénouer un scénario.....	47
5.2. Récompenses.....	48
5.3. Rangement et discussions.....	48
6. Conclusion.....	49

Chapitre trois

Ce que jouer veut dire

1. S’inscrire dans une fiction.....	50
1.1. Investir un univers fictionnel.....	51
1.2. Les scripts fictionnels.....	52
1.3. Récit et agentivité.....	54
2. S’inscrire dans un personnage.....	56
2.1. Trajectoires.....	57
2.2. <i>Engrossment</i>	59
2.3. Tisser des liens avec un personnage fictif.....	61
3. S’inscrire dans un groupe.....	64
3.1. Modalités de construction du groupe.....	64
3.2. L’esthétique du groupe.....	66
3.3. Jeux de rôle, jeux de statuts : conflits et pouvoirs.....	68
4. Conclusion.....	70

Chapitre quatre

Vers une analyse socio-linguistique des jeux de rôle

1. On ne joue jamais seul.....	72
1.1. Concepts et notions utiles.....	73
1.1.1. L’interaction, la conversation et la situation.....	73
1.1.2. Dialogisme et polyphonie.....	73
1.1.3. Statuts et <i>frames</i>	74
1.1.4. L’apport de l’ethnométhodologie.....	75
1.1.5. L’intertextualité et l’histoire conversationnelle.....	76
1.2. Les stratégies du discours.....	76
1.2.1. Jeux de rôle, jeux de style.....	77
1.2.2. Construire un discours en jeu.....	78
2. Travailler la création dialogique.....	79
2.1. Le récit dialogique.....	80
2.2. Fictions proches et lointaines.....	81
3. Ce que l’humour nous apprend.....	82
3.1. Les fonctions de l’humour.....	83
3.2. Humour et jeux de rôle.....	84
3.2.1. Humour et contenu.....	84
3.2.2. Groupe et humour.....	86
4. Conclusion.....	87

Conclusion générale

Les Tribulations d’un mage en Auriens

1. Une pratique de création ludique et collective.....	89
2. Le jeu de rôle et son contenu.....	91

Bibliographie	93
Glossaire	98
Annexes	101

Table des illustrations

Photo n°01 : Table de jeu chez Barnabé au cours d'une campagne de <i>Centaure, les Colonies</i> .	
Point de vue des joueurs.....	33
Photo n°02 : Table de jeu chez Barnabé au cours d'une campagne de <i>Centaure, les Colonies</i> .	
Point de vue du MJ.....	33

Table des annexes

Annexe 1 : Index et description des jeux.....	101
Annexe 2 : <i>Braquage en plein jour</i> (2017), livret du meneur et fiche de personnage.....	103
Annexe 3 : Feuille de personnage de <i>Centaure, les Colonies</i>	105

Introduction générale

À table avec dragons, rois et magiciens

« Vous êtes dans une arène énorme. Qui est en fait un Vaisseau-Bouche. Et donc là, vous vous réveillez avec une grosse gueule de bois et en fait vous êtes immergés dans du pétrole magique [...]. Il y a des gradins de chair sur les côtés. Et vous êtes attachés à des piliers. Quand je dis vous, c'est tous vos personnages. Tous vos personnages sont là. Le pétrole magique monte de plus en plus. Et en même temps vous voyez un énorme monstre tentaculaire qui a...[des dés roulent] mille tentacules qui est en train de venir vers vous. Au bout de la salle, il est à quelques centaines de mètres et sur les côtés c'est que des gradins avec, allez, il y a peut-être un petit milliard de personnes qui sont là. Ils sont serrés. Et donc, qu'est-ce que vous faites ? »
[Journal de terrain, 07 octobre 2017, partie *one-shot* de *Mantoïde* à la MJC].

1. Intérêt pour le sujet

D'un point de vue anthropologique, aucune recherche n'a été produite sur les jeux de rôle, à l'exception d'un mémoire de maîtrise qui reste toutefois dans une perspective fonctionnaliste du jeu de rôle, considéré comme un espace d'expression créé par un groupe de pairs qui a la fonction de construire des cadres alternatifs à ceux, en ruine, de l'école, de la famille et de la religion [Maniscalco, 1995].

De plus, en épluchant les différentes bibliographies présentes dans les ouvrages traitant des jeux et jeux de rôle en français, j'ai été accablé de voir deux ou trois sources¹ revenir sans cesse, sans que ne soit approfondi davantage l'état des recherches produites sur ce sujet. Compte tenu de cette carence, j'ai travaillé ce mémoire comme une tentative de présentation plus ouverte, quoique non exhaustive, des recherches internationales à propos du jeu de rôle. La nécessité de travailler un corpus interdisciplinaire s'est alors imposée. Les différents chercheurs qui travaillent le jeu de rôle proviennent de nombreuses filières universitaires (sociologie, psychologie, littérature, théologie) ou du monde professionnel (designers ou concepteurs de jeux). Apparaît alors une diversité d'approches et de méthodes qui me permettent, à partir d'une analyse des différents points de vue, d'appréhender les différents thèmes inhérents au jeu de rôle comme la création, la fiction, les interactions, le groupe, l'investissement d'un personnage.

¹ Parmi lesquelles le livre de Laurent Trémel *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes* [Trémel, 2001], et le livre de Didier Guisérix *Le livre des jeux de rôle*, édité en 1997 mais épuisé et introuvable aujourd'hui.

D'un point de vue empirique, cette recherche est aussi née d'une volonté de raconter et de rendre compte des façons de jouer, de présenter le jeu de rôle et d'analyser ce qu'il s'y passe. Le jeu de rôle, en effet, organise bien des vies. Il demande un investissement non négligeable en termes de temps et d'argent, une certaine connaissance des textes de référence, une appréhension des systèmes de jeu et des manières de jouer. S'est aussi dessinée l'esquisse d'un milieu dynamique, tant au niveau des réseaux et échanges autour du jeu de rôle et des différentes pratiques existantes qu'au niveau des manifestations (conventions et rencontres) et de la création – de nombreux jeux étant créés, publiés et/ou mis en ligne gratuitement chaque année.

2. De *World of Warcraft* à *Dungeons & Dragons*

Depuis longtemps joueur de jeux vidéo, je me suis d'abord tourné vers les jeux de rôle pour y jouer avec des amis, pour passer d'une pratique en solitaire à une pratique collective du jeu. Je me suis initié tout seul au jeu de rôle au cours de l'année 2016, lorsque j'ai décidé de travailler le statut du Maître de Jeu (MJ²) afin de jouer au *Donjon de Naheulbeuk : le jeu de rôle* (2009) avec des amis. Pour ce faire, il m'a fallu accéder en ligne aux différents manuels, les lire et apprendre à m'y référer en jeu. J'ai aussi dû apprendre à écrire des scénarios pour mes joueurs, en essayant de mêler ambiance, intrigue, difficulté, en essayant de penser aux maximums d'éventualités, les actions des personnages étant régies non seulement par la parole des joueurs mais aussi par le hasard.

En septembre 2017, je me suis inscrit dans l'association de jeu du Troll Fringuant, qui organise deux fois par mois des sessions de jeu de rôle dans une Maison de la Jeunesse et de la Culture (MJC) d'Aix-en-Provence. Lors de ces sessions, des tables se « montent³ » à 14 et 18 heures au fur et à mesure que les joueurs arrivent. On y joue principalement des parties en *one-shot*, qui ne durent que le temps d'une session (entre trois et huit heures de jeu). Dans un *one-shot*, la fin de la quête marque la fin de la partie et cette dernière n'est pas reconductible. Ce type de partie permet de jouer à de nombreux jeux avec différents participants. Dans les *one-shot*, beaucoup de règles sont occultées, n'étant pas considérées comme utiles dans le temps court de la partie.

Quelques tables de campagnes sont aussi montées à la MJC. Une campagne correspond à un type de jeu différent du *one-shot*. Si ce dernier existe dans un temps court non reconductible, la campagne s'inscrit dans un temps long, voire très long⁴ car constituée de parties qui se succèdent. Au cours d'une campagne, un groupe de joueurs investit un jeu, un groupe de personnage qui ne change pas ou peu et crée un récit cohérent au cours de différentes sessions de jeu.

2 Chaque abréviation utilisée est définie dans le glossaire, en fin d'ouvrage. Toutes les abréviations sont par ailleurs utilisées tant par les rôlistes que par les auteurs travaillant les jeux de rôle. Le glossaire en regroupe la plupart.

3 On dit d'une table qu'elle se monte lorsqu'un groupe de joueur se forme et s'installe autour d'une table pour jouer.

4 Certaines campagnes peuvent durer plusieurs années voire plusieurs dizaines d'années.

Mon passé de joueur de jeux de rôle en ligne (MMRPG) et mes lectures personnelles ont contribué à ma familiarisation rapide avec le milieu des jeux de rôle sur table et ses références. J'avais le bagage sémantique adéquat pour comprendre et participer sans mal aux discussions. De plus, le fait que je sois un jeune homme d'une vingtaine d'années connaissant ses classiques m'a permis de me fondre facilement dans la sociologie des rôlistes⁵.

Au cours de l'année scolaire 2017-2018, j'ai joué dans deux groupes de campagne, se tenant chacun dans l'espace domestique privé de l'un ou l'autre des participants. La première est une campagne de *Centaure, les Colonies*, un jeu de science-fiction non encore commercialisé, créé par Barnabé qui était aussi notre MJ. Notre groupe est constitué de Barnabé (MJ), Nicolas, Octavius, Balthazar⁶ et de moi-même. Nous sommes cinq hommes entre 19 et 35 ans, et avons joué assez régulièrement une fois par semaine ou tous les quinze jours, avec toutefois quelques pauses plus longues. Chaque partie dure entre cinq et dix heures, la plupart du temps au domicile de Barnabé.

La seconde est une campagne du *Jeu de Rôle des Pas Supers-Normaux* que j'ai moi-même créé et que je mène. Nous constituons un groupe de trois, les deux joueuses étant des amies proches. Au cours de ce mémoire, je n'utilise pas d'exemples ethnographiques tirés de cette campagne. Cependant, créer un jeu et revêtir la casquette de MJ m'a permis de comprendre de nombreux points importants dans la construction d'un jeu, de scénarios, d'un récit qui se file et se crée sur le long terme. Il m'a aussi permis de noter la différence d'état notamment corporel qui existe entre les MJ et les joueurs que synthétise Gary Alan Fine : « I learned that refereeing and playing 'felt' different. Playing was exhausting, and even boring at times. By the end of an evening of playing I felt drained. Yet when I refereed I was energetic throughout the entire evening without needing caffeine » [Fine, 1983 : 250].

J'ai aussi travaillé les espaces pratiqués par les rôlistes, tels que les librairies vendant des jeux de rôle et les magasins de jeux de société ou de miniatures. Je n'y ai pas recueilli des données sur les ventes et l'état du marché du jeu, mais ai pu constater quels types de représentations la commercialisation de jeux de rôle véhicule, quels espaces sont créés dans ce but et comment sont gérés ces espaces en question.

Enfin, au cours de l'année, je me suis penché sur diverses sources indigènes qui m'étaient inconnues, que j'ai rencontrées ou que l'on m'a conseillées. J'ai lu des livres, feuilleté des manuels de

5 Nom des joueurs de jeu de rôle.

6 Ces noms d'anonymisation ont été, sauf pour Nicolas, choisis par les concernés. Ils font référence à des vidéos de Bob Lennon, un youtubeur connu par les joueurs de jeux vidéo, qui a l'habitude de nommer ses personnages « Bob » et qui, dans une partie d'un jeu de type médiéval-fantastique, a nommé son personnage Balthazar Octavius Barnabé (BOB) pour sonner plus « médiéval ».

jeux de rôle, ai découvert de nouveaux corpus de textes⁷ et ai sillonné les réseaux internet (blogs, sites de jeux indépendants, sites d'éditeurs, forums).

Au cours de cette enquête, j'ai tenu un journal de terrain, ai enregistré une dizaine de parties mais n'ai pas réalisé d'entretien, pour privilégier les données apparaissant avant, après ou au cours du jeu, préférant l'instantanéité du quotidien et l'observation aux entretiens plus formels. Je me suis inscrit dans une méthodologie inductive, que je tenterai de retranscrire dans ce mémoire. Pour ce faire, j'ai choisi une démarche de « participant as observer » [Fine, 1983 ; Makaremi, 2008], et me suis présenté comme un joueur ayant aussi un statut de chercheur. Rôliste depuis peu, cette méthodologie m'a permis de mêler un point de vue interne et neuf, questionnant ce qui était nouveau sans me perdre tout à fait.

Ayant commencé à jouer avant de m'inscrire dans une démarche de recherche, j'ai décidé de mêler les statuts de joueur et de chercheur. Je me présente avant tout comme un joueur, donc un membre du groupe, qui profite d'être étudiant chercheur pour exécuter un travail sur le jeu de rôle sur table. Ce contexte a facilité ma présence et m'a permis d'échanger directement avec les autres participants autour de ma recherche et a notamment facilité l'utilisation du dictaphone pour enregistrer des parties. En effet, il me semble qu'un positionnement distancié et une focalisation sur quelques cas décontextualisés ou une probable influence néfaste des jeux sur l'individu n'aurait pas favorisé la récolte de données.

De plus, cette méthodologie met en avant un aspect que je pense essentiel à l'ethnographie des loisirs, notamment des jeux comme le jeu de rôle : celui du plaisir éprouvé par le chercheur à mener son enquête et à participer aux activités de ses informateurs.

Ainsi, à l'instar des approches développées dans le collectif *Passions ordinaires* [Bromberger, 1998], je considère les loisirs et plus particulièrement le jeu de rôle comme davantage qu'un passe-temps. Comme le montre Valérie Feschet dans son ethnographie des passionnés d'orthographe, la pratique déborde hors des temps qui lui sont spécifiquement consacrés pour immerger le quotidien [Feschet, 1998].

Dès lors, s'immerger dans ce terrain, implique de partager ces temps hors-jeu où l'on discute des pratiques liées au jeu de rôle⁸, de les pratiquer soi-même et d'en tirer autant de plaisir que les autres

7 Notamment ceux de H. P. Lovecraft, romancier et nouvelliste s'inscrivant dans les genres de l'horreur et du fantastique, qui sont à l'origine de *L'Appel de Chtulhu* (1981) qui est un incontournable du jeu de rôle contemporain.

8 Par exemple, certains participants dessinent encore et encore leurs personnages et tous les Personnages non Joueurs (PnJ) rencontrés au cours en jeu. D'autres retranscrivent le récit investit après chaque partie. Presque tous sont aussi maître de jeu (MJ) dans d'autres groupes, préparent des cartes, des chronologies, des arbres de parenté...ces pratiques débordant largement hors du temps de jeu à proprement parler.

joueurs. En jouant et en partageant les pratiques de jeu, j'en reviens à ressentir la fébrilité de faire une belle carte, d'avoir un scénario bien ficelé, de créer des personnages originaux, des trames complexes et profondes, des ambiances qui fonctionnent dans le sens où elles suscitent de vives émotions chez les joueurs. Toutes ces pratiques participent au plaisir que l'on éprouve à jouer et sont à mes yeux essentielles pour comprendre les jeux de rôle dans leur dimension ludique. Cette notion de plaisir éprouvé en jouant a donc guidé ma méthodologie.

Toutefois, cette proximité avec mon sujet peut m'être reprochée car contredisant un des principes méthodologiques de l'anthropologie qui consiste en un « regard éloigné⁹ ». Selon cette approche, le chercheur doit prendre du recul sur les éléments connus pour se tourner vers l'inconnu afin d'y porter un regard neuf. Cependant, être proche et coller au plus près de la réalité jouée et vécue des rôlistes, quitte à la vivre soi-même, est selon moi un positionnement méthodologique nécessaire pour à la fois comprendre ce qu'il se passe et l'expliquer à des non-joueurs. Sans cela, l'essence du jeu reste fermée à l'observateur. Il faut donc « être pris¹⁰ » pour pouvoir développer une analyse judicieuse et pertinente.

De plus,

« Toute interrogation méthodologique doit être mise en variation pour voir dans quels contextes elle reste pertinente. Déplaçons-nous en pensée vers des expériences plus familières de la fiction : la lecture et le cinéma. Que devient la question ? Irait-on dire à un doctorant lancé dans une thèse sur Victor Hugo ou sur Bollywood que son statut de lecteur ou de cinéphile peut nuire à la bonne conduite de son étude ? A-t-on jamais vu un sociologue de la lecture ou du cinéma justifier – voire s'excuser de – l'intérêt qu'il porte à ces activités ? » [Caïra, 2007 : 279].

Si le regard scientifique porté sur un objet de recherche se veut objectivant et éloigné c'est alors selon moi, notamment lorsque l'on travaille les loisirs et les passions, un biais méthodologique aussi, voire plus important, que celui qui est engendré par le plaisir qu'éprouve le chercheur lorsqu'il pratique le même loisir que ses enquêtés. De fait, si l'on s'évertue à appréhender les rôlistes et leurs pratiques de loin, ils peuvent apparaître comme des individus dérangés ou fous, dans la mesure où leurs pratiques ne se fondent pas sur des éléments prosaïques¹¹ mais créent tout de même des sensations fortes, de la tristesse, de la colère, des débats et discussions incompréhensibles au profane. Une lecture en termes de fuite de la réalité voire même de danger pour l'individu peut alors apparaître. Or, je pars du principe selon lequel ces univers fictifs créés et investis par les rôlistes sont

9 LÉVI-STRAUSS Claude, 1983, *Le Regard éloigné*, Paris, Plon.

10 FAVRET-SAADA Jeanne, 2009, *Désorceler*, Paris, Éd. de l'Olivier.

11 La notion de monde prosaïque est une traduction libre du « mundane world » anglophone. Elle correspond au monde palpable qui entoure les participants [Fine, 1983].

bien réels, et mon travail consiste en une tentative de démonstration des moyens mis en œuvre pour que ces univers existent [Fine, 1983].

Je prends alors le parti de considérer les parties de jeux de rôle comme des moments ludiques partagés durant desquels les participants investissent un univers fictif et y créent un récit. Dans ce mémoire, je n'analyserai pas les jeux de rôle en termes de manque, de quête d'identité ou d'influences psychologiques. À partir d'un corpus de texte et de données de terrains, constitué quasiment exclusivement de parties « ordinaires » lors desquelles aucun conflit, aucun problème n'a émergé, j'appréhenderai le jeu de rôle « au ras de la table » [Caïra, 2007 : 274-275] :

« Il s'agit d'aborder le jeu de rôle en ce qu'il a de spécifique et d'étonnant, c'est-à-dire par sa formule d'engagement (l'incomplétude, l'asymétrie, la mobilisation de règles et de moyens de descriptions hétérogènes, etc.) [...]. Envisager l'objet en surface, ce n'est pas renoncer à la profondeur analytique : c'est laisser voir au lecteur que la complexité des situations a plus à révéler que le leitmotiv de la 'quête d'identité' » [Caïra, 2007 : 278].

Par ailleurs, cette méthodologie a aussi été utilisée en tant que clé de lecture des textes présents en bibliographie, me permettant de me situer par rapport à eux et de situer leurs rapports aux jeux de rôle. En effet, il est plus aisé de comparer différents points de vue à partir d'une expérience ethnographique.

3. Présentation du corpus

Pour réaliser ce mémoire, je me suis penché sur diverses sources internationales sans distinction d'approches ou de filières. Si aucun anthropologue n'a écrit sur ce sujet, quelques sociologues l'ont fait [Fine, 1983 ; Trémel, 2001 ; Caïra, 2007] ainsi que pléthore de chercheurs issus de la psychologie [Nephew, 2006 ; Bowman, 2010 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016] ou de la littérature [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

Pour appréhender les jeux de rôle de la manière la plus complète possible j'ai tenté de lire des sources de différentes provenances, qui prônent différentes visions du jeu, du personnage, du groupe et du joueur. Les publications de l'*International Journal of Role-Playing* qui réunit des chercheurs et des professionnels du jeu constituent une ressource bibliographique essentielle. J'ai pu compléter ces sources par quelques productions indigènes (podcasts, livres de règles, magazines, courts métrages) et de la culture populaire (romans, films, séries télévisées). J'ai enfin approfondi différentes théories et approches linguistiques, qui selon moi sont tout à fait en mesure d'aider le chercheur en science sociale à appréhender le jeu de rôle, étant donné l'importance de la communi-

cation dans la construction et la pratique du jeu [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013].

Cependant, une telle focalisation sur les jeux de rôle laisse un certain nombre de références dans l'ombre. Dans ce mémoire je ne traiterai ainsi pas de l'approche anthropologique et historique du jeu, les travaux de référence de Roger Caillois¹² et de Johan Huizinga¹³ étant à la fois trop généraux et trop éloignés de ce sujet.

Un approfondissement des apports généraux des *game studies* et de la théorie de la fiction (dans laquelle s'inscrivent les narrativistes) n'a pas non plus été effectué. En effet, je ne veux pas m'inscrire dans le clivage qui les sépare et distingue le caractère ludique et créatif des jeux [Ryan, 2007 ; Cover, 2010 ; Genvo, 2012]. Les jeux de rôle sont pour moi un jeu de création collective et non pas simplement un jeu – comme le sont les échecs qui ne racontent pas une histoire – ou une création collective pure, existant *ex nihilo*. J'ai donc considéré qu'une approche au cas par cas apporte davantage qu'une analyse en termes de courants et de théories.

Un certain manque est aussi à déplorer du côté de la littérature indigène et des manuels de règles. En effet, mon arrivée récente dans le milieu des jeux de rôle ne m'a pas permis de connaître et de lire tous les romans qui sont à l'origine de jeux de rôle, pas plus que ceux qui sont écrits à partir d'aventures tirées de parties. Ma connaissance des différents manuels de règles et des univers fictifs est donc imparfaite. Aussi, les jeux dont je vais parler dans ce texte sont ceux auxquels j'ai pu jouer moi-même lors de mon enquête de terrain, la pratique du jeu, dans ce contexte, apportant la connaissance et la familiarité avec un univers et un système de jeu.

4. État de la recherche

Dès leur apparition, en 1974, lors de la publication de *Dungeons & Dragons* par Tactical Studies Rules (TSR), l'appréhension des jeux de rôle s'est accompagnée d'un filtre interactionniste qui résonnait en termes de *frames* (cadres) en s'appuyant sur les travaux d'Erwin Goffman [Goffman, 1981 ; Fine, 1983]. Ce travail d'analyse de la pénétration réciproque et des interactions entre les différents *frames* (constitués principalement par la structure du jeu et des règles, le groupe, l'individu et le personnage) a marqué l'appréhension de cet objet qui s'est, dès lors, caractérisé par une étude des relations intersubjectives. En effet, le principe des jeux de rôle étant de construire une aventure à plusieurs voix en mêlant appropriation des règles, hasard des dés et statuts sociaux (en et

12 CAILLOIS Roger, 1967, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

13 HUIZINGA Johan, 1988, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

hors-jeu), l'approche interactionniste et d'analyse par les *frames* goffmaniennes peut être considérée comme tout à fait appropriée. De plus, les entités en présence se trouvent souvent portées comme des tasseaux de règles, de joueurs ou de textes qui nous rappellent les cadres proposés par Goffman et travaillés par Fine [Fine, 1983], où tous les sujets sont à la fois différents et semblables, communiquent, se chevauchent et se nourrissent les uns les autres.

Depuis les années 2000, notamment depuis la publication du livre *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art* [Mackay, 2001], quelques groupes de chercheurs se sont réunis autour du jeu de rôle afin d'en explorer les structures, les contenus, d'analyser leurs effets sur l'individu ou sur le groupe. Ces collectifs de chercheurs ont vivoté quelques années aux États-Unis, à l'université de Tampere en Finlande et à l'université de Paris XIII avant d'éclater. Aujourd'hui, les principaux travaux effectués sur les jeux de rôle sont issus de pays du Nord de l'Europe (Allemagne, pays scandinaves, Grande-Bretagne) ou des États-Unis. Si les groupes de recherches et les séminaires qu'ils ont créé ne sont plus en service, d'autres groupes se sont formés, notamment autour d'une opposition entre une appréhension ludologiste (dans laquelle prime le jeu tel qu'il est travaillé dans les *game studies*) [Juil, 2001 ; Aarseth, 2003], et une appréhension narrativiste (dans laquelle prime le récit créé en jeu) des jeux de rôle¹⁴ [Montola, 2007 ; Ryan, 2007 ; Simons, 2007 ; Cover, 2010].

La plupart de ces auteurs sont eux-mêmes joueurs, souvent depuis longtemps, et utilisent, dans leurs recherches, des informations récoltées en jeu. Si leurs méthodologies se distinguent souvent d'une méthode proprement ethnographique, l'abondance de données de terrain et leur utilisation met en évidence différentes appréhensions du jeu et approches disciplinaires. Cela crée toutefois une certaine cohérence entre les différents textes.

Une dimension interactionniste est présente en filigrane dans de nombreuses approches. Les analyses que peuvent proposer Bowman dans son étude des conflits dans les groupes de rôlistes [Bowman, 2013], Jara qui travaille les relations entre les textes imprimés (comme les règles de jeu) et les récits (*narratives*) créés en jeu [Jara, 2013] ou encore White qui analyse les relations et la « distance réflexive » entre joueur et personnage [White, 2011 : 7] en sont des exemples. D'autres comme Ilieva soutiennent l'importance d'une approche interactionniste pour appréhender les jeux de rôle dont le principal outil est le langage. Pour elle, l'étude de ce dernier permet de lier les jeux de rôle au contexte dans lequel ils existent [Ilieva, 2013].

Par ailleurs, on retrouve dans différents travaux une étude de l'influence des jeux de rôle sur quelque chose ou quelqu'un. Apparaissent ainsi des thèses dans lesquelles l'accent est mis sur l'influence des jeux sur la construction de l'individu et l'identité, sur le développement social et mental

14 Pour un état de la controverse entre ludologistes et narrativistes voir [Cover, 2010 : 72-76].

des joueurs [Nephew, 2006 ; Curran, 2011 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Meriläinen, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016], sur les influences des règles sur la création [Bergström, 2012] ou encore sur l'influence des outils connectés sur les pratiques de jeu [Roux, 2016].

Toutefois, si l'appréhension des jeux de rôle rappelle les systèmes d'analyse goffmaniens, les approches qui en résultent se distinguent en plusieurs points. Les années 2000 ont vu un consensus se former autour d'une appréhension des jeux de rôle en tant que processus [Hitchens et Drachen, 2009 ; Arjoranta, 2011], à la fois multiple et complexe. Des jeux de rôle comme processus similaire au langage (c'est-à-dire sans cesse mouvant, complexe, adaptable, négociable, ancré dans un contexte socio-historique) appelant *de facto* une appréhension similaire à ce dernier [Hendricks, 2006 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013] aux jeux de rôle comme moteurs de création – de textes de fiction [Caïra, 2007 ; Montola, 2009 ; Harviainen, 2011 ; Périer, 2017] ou de relations sociales [White, 2011 ; Meriläinen, 2012 ; Bowman, 2013 ; Ilieva, 2013], on aperçoit le panel de recherches possibles qui découlent ou démontrent l'importance du caractère dynamique, relatif et adaptable des jeux de rôle.

Aujourd'hui, si quelques chercheurs analysent le jeu de rôle en termes de création de récit fictionnel [Punday, 2005 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016], la focale est davantage portée sur les moyens littéraires mis en œuvre pour le jeu, sur l'importance de la création à plusieurs voix et, de fait, sur la remise en cause de l'auteurité (*authorship*) que cette pratique induit. Une ethnographie des récits fictionnels créés en et pour le jeu de rôle permet alors de s'ancrer dans une démarche où la focale est portée sur la création du récit, tout en la dépassant. Appréhender les codes, les relations et manières d'être et d'agir dans en jeu, mettre en exergue les traits saillants ou communs à la création de récits fictifs à des fins ludiques permet alors de lier une approche sociologique (une compréhension du groupe étant nécessaire pour appréhender le récit créé) [Fine, 1983 ; Caïra, 2007], linguistique (les moyens linguistiques mis en œuvre en jeu étant révélateurs de relations et du processus de création) [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013] et littéraire (en termes de récit et de scripts) [Cover, 2010 ; David, 2016]. L'analyse du groupe de participant étant déjà saturée d'écrits, cette approche nouvelle pourrait alors permettre de faire émerger des informations sur les manières dont les participants s'inscrivent dans le jeu et y créent un récit. Il me permettra de parler des façons de faire groupe et de créer de la fiction en étant au « ras de la table » [Caïra, 2007], voire plongé dans la fiction du jeu.

5. Approches et définitions

Aucune des définitions du jeu de rôle proposées par les chercheurs qui le travaillent ne fait consensus, ni dans le milieu universitaire, ni auprès des rôlistes. Si le jeu de rôle est effectivement une pratique changeante, relative à chaque groupe et à chaque individu (chacun se représentant le contenu du jeu à sa façon et créant un rapport au jeu qui lui est propre), une tentative de définition peut aider à bien discerner le sujet de cette étude.

Hitchens et Drachen définissent en effet le jeu de rôle par un lot de caractéristiques comprenant un monde de jeu (*game world*), des participants, des personnages, un maître de jeu, des interactions et des récits (*narratives*). Pour eux, un jeu de rôle prend place dans un « monde imaginaire ». Les joueurs y sont libres de l'explorer comme ils l'entendent, et, en s'y inscrivant, modèlent l'univers de fiction en étendant ses potentiels possibles [Hitchens et Drachen, 2009].

Les participants au jeu sont séparés en deux entités. D'un côté les joueurs qui contrôlent chacun un ou plusieurs personnages, et de l'autre un Maître de Jeu (MJ) qui contrôle tout ce qui dans le monde fictif n'est pas un Personnage Joueur (PJ). Ces personnages sont caractérisés par une feuille de personnage, où sont inscrits leurs caractéristiques, (force, dextérité, intelligence, charisme etc.), leurs compétences (crochetage, combat, éloquence...), leurs points de vie¹⁵. Ils ne sont cependant pas qu'un amas de chiffres et de compétences. Ils prennent corps dans le jeu et au fur et à mesure qu'ils sont joués, ils acquièrent de nouvelles dimensions, changent, grandissent. Les joueurs peuvent les agrémenter de nouvelles histoires biographiques, fournir des croquis et dessins qui les représentent. Même sans cela, l'affinité et la connaissance que le joueur et le groupe ont de chaque personnage changent les représentations que chacun en a, et ainsi, les façons de jouer et d'interagir.

Ces interactions s'inscrivent dans de nombreuses configurations incluant le plus souvent le combat, le dialogue et les interactions via les objets (*object interaction*) notamment les dés. C'est par les interactions et leur appréhension qu'apparaît le changement de cadres, où les participants jouent sur les niveaux et styles de langage et la source de l'élocution (joueur ou personnage) [Hitchens et Drachen, 2009].

Si cette définition peut paraître globalisante et traite un peu trop simplement certains faits comme des principes avérés, comme la distinction nette entre le joueur et le MJ qui s'inscrit davantage dans un rapport complexe de statuts sociaux et de pouvoir ou l'existence de mondes de jeu (*game worlds*), elle reste assez complète pour appréhender le jeu de rôle. Toutefois, un approfondissement

15 Voir annexes 2 et 3.

de certains éléments que Hitchens et Drachen laissent dans l'ombre est nécessaire avant d'aller plus loin.

En effet, le jeu de rôle se caractérise aussi par l'importance du *roleplay*. Le terme de *roleplay* sera utilisé tout au long de ce mémoire. Constamment utilisé par les rôlistes de tous poils, il est défini particulièrement par deux points : l'interprétation – ou performance – et la cohérence.

Le premier correspond aux façons dont le joueur insuffle la vie à son personnage ; cet aspect est souvent relié au théâtre d'improvisation. Le personnage parle à travers la bouche du joueur en utilisant « je » et en évitant au mieux le style indirect, très présent chez les néophytes, du type « mon personnage fait ceci ou cela » [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Le second est l'un des principaux soucis des rôlistes expérimentés. Il correspond à la façon dont le joueur joue son personnage en accord avec les caractéristiques qui le définissent et la nature de l'univers fictif investi.

Il arrive souvent qu'un joueur justifie une action par le *roleplay* : « Par *roleplay* je [mon personnage] agis comme ceci ou comme cela » ou encore « Je ne peux pas faire ça, c'est pas *roleplay* ». Dans le contexte du jeu, la cohérence (au personnage et au récit) est privilégiée par rapport au réalisme [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016a]. Le *roleplay* est aussi beaucoup utilisé en jeu pour définir des moments consacrés à des actions quotidiennes qui sont censées être en cohérence avec le personnage et approfondir la façon de le jouer et la représentation que les joueurs en ont : on parle alors de « moments *roleplay* ». Dans la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé, ces moments pouvaient durer plusieurs heures pendant lesquelles chaque joueur explique ce qu'il fait de ses temps calmes entre deux missions ou événements.

Toutefois, il existe des cas qui limitent l'interprétation d'un personnage par un joueur (un joueur qui ne s'exprime pas aussi bien que son personnage, un joueur qui parle beaucoup en incarnant un personnage timide...) et dans ce cas, la cohérence ne suffit pas à définir le *roleplay*. Pour Coralie David et Jérôme Larré, ce dernier correspond alors aussi à des objectifs partagés par le joueur et son personnage, à un challenge, celui de prendre des décisions selon la contrainte posée par le personnage, et par un système de récompense. Une récompense qui peut être structurelle (valorisation du *roleplay* dans les points d'expérience par exemple) ou davantage liée à l'univers du jeu : « il peut y avoir d'autres récompenses, mais la principale reste de modifier l'univers de jeu de façon à le rapprocher d'un état souhaité ou d'un objectif » [David et Larré, 2016b].

Pour moi, un aspect absent de toutes ces définitions est celui du lien que le joueur tisse avec son personnage. En jeu comme hors-jeu, les participants imaginent leurs personnages, leur inventent des histoires, les placent au sein de l'univers fictif investi en jeu. Peu à peu, le joueur commence à

connaître son personnage, ses représentations de lui et les manières de le jouer. Ses façons de le faire parler et agir, tout comme ce que le joueur lui-même va ressentir vont changer.

De plus, une approche en termes de mondes de fiction existant en et pour eux-mêmes pose problème lorsque l'on tente d'appréhender les jeux de rôle et les récits qui y sont construits. En effet, si l'utilisation du terme « monde » est devenu une pratique commune, une approche plus précise est nécessaire pour comprendre comment et à partir de quels éléments les rôlistes investissent les univers des jeux. Je préfère ainsi au monde une diégèse.

Une diégèse est l'extension d'un récit original qui s'inscrit dans le même univers ou utilise, pour exister, des données diégétiques comme des baguettes magiques propres au style d'*Harry Potter* ou les elfes, nains et orcs du *Seigneur des Anneaux*. L'écriture de fanfictions est un exemple paradigmatique d'inscription d'un récit dans un processus de création diégétique [Cristofari, 2010]. Olivier Caïra souligne : « Quand un studio lance le *spin-off* d'une bande dessinée ou d'une série télévisée à succès, quand des fabricants de jouets, de papier-peint ou de matériel scolaire, mais aussi des éditeurs de livres de cuisine ou des couturiers s'inspirent d'une œuvre de fiction et en paient la licence, c'est la diégèse qu'ils exploitent, non le récit » [Caïra, 2016 : en ligne]. La création diégétique ne s'inscrit cependant pas à un niveau inférieur sur l'échelle de valeur de la création. Parler en termes de diégèse correspond davantage à une volonté de précision scientifique plutôt qu'à une apposition d'un jugement de valeur sur les œuvres produites.

Pour appréhender les jeux de rôle, il me faut aussi rappeler que ce ne sont pas des jeux basés sur des rapports antagonistes où un joueur va gagner et un autre perdre. Les jeux de rôle ne conçoivent généralement pas la réussite individuelle d'un joueur. Le groupe fait front face à l'univers de fiction et lorsque la victoire est atteinte, tout le monde gagne. Ainsi, « Because fantasy gaming does not have winning as a clearly defined goal, what is the reason for playing ? In some ways fantasy gaming represents a pure game in that engrossment in the game world is the dominant reason for playing » [Fine, 1983 : 185].

De plus, une approche en termes de loisir est nécessaire pour comprendre la démarche des joueurs, pour comprendre la nature des jeux et les manières de jouer [Caïra, 2007]. Les joueurs prennent du plaisir à jouer, et souvent les parties de jeux de rôle sont des moments d'échanges humoristiques et de détente lors desquels les participants rient beaucoup :

« La plupart des auteurs et lecteurs qui s'intéressent au jeu de rôle ont tendance à se focaliser sur le mot 'rôle', au point d'oublier parfois sa dimension ludique. [...] Tout au long de cet ouvrage, il faudra garder à l'esprit que le travail de lecture des règles, de préparation des scénarios,

de création des personnages et d'organisation des séances s'inscrit dans une démarche de *loisir* et non d'expérimentation psychologique » [Caïra, 2007 : 13].

6. Problématique générale

Dans une optique de prise en compte du jeu de rôle dans sa dimension de loisir, de connexion entre structure du jeu et récit de fiction créé à partir de données et de relations existant dans et hors du jeu, la problématique qui a guidé mon travail de terrain et de lecture et qui structure ce mémoire est la suivante : Dans quelles mesures les situations en jeu et hors-jeu se nourrissent-elles réciproquement pour créer à la fois des récits de fiction et des liens sociaux ? Je porterai alors attention aux relations existantes entre les jeux, les groupes de joueurs, les participants et les personnages de jeux de rôle.

7. Hypothèses

Une approche anthropologique des jeux de rôle me permet de me démarquer des théories existantes sur cet objet et de saisir divers outils sociologiques et linguistiques, comme ceux proposés par l'ethnométhodologie, pour appréhender le jeu de manière holiste. En considérant le jeu et ses structures, le groupe de joueurs et la fiction investie et créée par ces derniers, je tente alors de montrer comment fonctionne cette pratique de création ludique et collective, ce qui est créé et de quelles façons.

Ces outils me permettent d'appréhender le jeu de rôle d'une façon nouvelle, montrant comment un groupe de joueurs crée un récit de fiction à plusieurs voix mais également que cette création est un espace de tissage de liens, entre participants mais aussi entre les participants et l'univers de fiction. Ce travail peut alors servir à d'autres études traitant du jeu, des pratiques ludiques ou du sport, dans la mesure où je cherche à montrer l'importance de ces liens sociaux qui sont créés grâce au jeu, en jouant. En effet, si au début de mon terrain j'ai commencé à jouer avec des inconnus, ceux-ci sont rapidement devenus davantage et j'ai eu la chance de nouer avec certaines personnes des liens d'amitié, sans que nous ayons fait autre chose que jouer ensemble quelques fois par mois.

L'anthropologie apparaît alors comme un bon moyen pour observer et analyser cette pratique interactive et intercréative. Notamment grâce à une approche ethnographique, elle permet d'éviter la théorisation à tout prix et la généralisation facile, sans pour autant rester accroché à une pratique microscopique décontextualisée : « le jeu de rôle n'est pas n'importe quelle pratique marginale : il s'agit d'une véritable *forge de la fiction*, d'un laboratoire où les joueurs interrogent tous les présup-

posés de la description, tous les mécanismes de l'action au sein de l'univers imaginaire qu'ils ont choisi » [Caïra, 2007 : 8].

8. Annonce du plan

Ce mémoire est divisé en quatre chapitres. Dans le premier chapitre, je proposerai une lecture des contextes d'apparition des jeux de rôle ainsi qu'une analyse des structures qui les soutiennent. Y seront approfondis les différentes natures des jeux, les systèmes de règles et de hasard.

Le second chapitre est structuré par les diverses ethnographies mises à disposition en bibliographie. J'y travaille le déroulement d'une partie de jeu de rôle, de la préparation à la fin du scénario. Y sont aussi présentés l'environnement prosaïque des joueurs et les moyens mis en œuvre par les participants pour créer et jouer un personnage dans un monde de fiction invisible à leurs yeux.

Dans le troisième chapitre, je me propose d'analyser les manières dont les rôlistes investissent des univers de fiction, des personnages et des groupes de jeux. Grâce à des outils littéraires je montre comment s'agence la création collective d'un récit pour ensuite faire un tour des appréhensions scientifiques des liens existant entre le joueur et son personnage. Enfin, à partir d'une approche plus sociologique, j'appréhende les manières de faire groupe et la gestion de ce dernier par les rôlistes, grâce notamment à des outils fournis par la structure du jeu.

Le dernier chapitre propose une approche socio-linguistique des jeux de rôle. J'y travaille plusieurs notions importantes, notamment celles de situations, d'intertextualité, de polyphonie et de *frames*. Ceci me permet d'appréhender le jeu de rôle comme une création dialogique, où les participants créent des univers de fiction et s'y inscrivent par le biais du dialogue et du langage. Je ferai enfin un détour par l'humour, car comme je l'ai dit, en jeu, on rigole beaucoup, afin de voir ce que l'humour peut nous apprendre des jeux de rôle, des rôlistes, du processus de création et de la fiction.

Comme dans chaque partie de jeu de rôle, après l'explication des règles, de la marche à suivre et la description d'une scénette introductive, avant qu'une idée bien claire d'un personnage ait émergé et sans que l'on sache comment interpréter notre *roleplay* vient alors cette question : « Que faites-vous ? ».

Chapitre premier

Histoire et composantes des jeux de rôle sur table

Les jeux de rôle sont des jeux collectifs et oraux, construits à partir de corpus de règles et de scénarios écrits, dans lesquels les participants se partagent le pouvoir de créer le récit dans lequel le groupe évolue. Outre leurs structures complexes, ce sont les jeux qui offrent la plus grande liberté d'agir possible, les joueurs n'étant dans les faits limités que par le groupe et leur propre imagination. C'est ce qui les différencie des *war games* qui mettent en conflit des armées, des jeux de plateau au nombre fini d'actions possibles et des jeux vidéos, qui n'offrent que des possibles pré-programmés. Ce chapitre sera l'occasion de réfléchir autour de la dynamique, propre au jeu de rôle que ce principe induit. Je me demanderai ainsi dans quelle mesure la transformation des *war games*, où le joueur manipule des armées, en jeux de rôles, où le personnage est à la fois individualisé et construit par le groupe, a influencé non seulement les pratiques de jeu mais aussi les conceptions que l'on a de ces jeux ?

Le jeu de rôle ne correspond pas à un type de jeu fini. Faisant le lien entre *war games*, fiction et récit interactif, très perméable aux contextes sociaux et aux réflexions proposées par les chercheurs et/ou les rôlistes eux-mêmes, les jeux de rôle changent tant de contenus que de manières d'être perçus et joués. Un bref historique et une présentation de différents systèmes de jeu permettront d'y voir un peu plus clair.

Il me faut cependant insister, à l'instar d'Olivier Caïra, sociologue ayant fait du jeu de rôle sur table sa spécialité dès le début des années 2000, sur la nécessité de « garder à l'esprit que le travail de lecture des règles, de préparation des scénarios, de création des personnages et d'organisation des séances s'inscrit dans une démarche de *loisir* et non d'expérimentation psychologique » [Caïra, 2007 : 13]. Les jeux de rôle (tant les parties que les manuels de règles) sont truffés d'humour et les rôlistes s'y adonnent avec plaisir. Le jeu de rôle est avant tout un jeu et chaque participant doit faire son possible, en interprétant son rôle, pour que chaque personne autour de la table s'amuse.

1. Histoire et contextes

Apparus au milieu des années 1970 avec la publication de la première édition de *Dungeons & Dragons* (1974), les jeux de rôle sur table se sont rapidement développés aux États-Unis dans les milieux étudiants. En se confrontant à un public jeune et actif dans ses pratiques de loisirs, le jeu de rôle a rapidement pris de nombreuses formes. À une échelle macroscopique, politique et médiatique, il s'est ancré dans la culture populaire influençant la production de livres, de films et de jeux vidéo. Il a par ailleurs été l'objet de critiques virulentes de la part de groupes dénonçant la violence présente dans ces jeux ainsi que les présumées pratiques sataniques des participants.

1.1. Apparition des jeux de rôle sur table

1.1.1 Les jeux de rôle, une adaptation fantastique des *War Games*

Les jeux de simulations militaires sont nés dans le courant du XVIII^{ème} siècle et ne se sont démocratisés que plus tard. Les *war games* mettent en conflit deux armées ou plus qui sont dirigées par les joueurs qui endossent le rôle de général. Les armées sont représentées par des figurines qui évoluent sur un plateau selon les distances et la nature du décor [Caïra, 2007]. Longtemps cantonnés aux écoles d'officiers, ils se sont nourris de situations historiques se rapprochant le plus possible de la réalité (contexte, éléments du décor, composition des armées etc.) pour affûter l'esprit tactique des joueurs.

En 1953, Charles Roberts crée et publie le premier *war game* commercial et quelques années plus tard fonde la société Avalon Hill qui édite le second opus du jeu ainsi que d'autres *war games* parmi lesquels *U-Boat*, *Civil War*, *Waterloo*, *Bismark* et *Stalingrad*. Avalon Hill et SPI (un éditeur concurrent) publieront à eux deux des centaines de *war games* entre les années 50 et 70. Assez rapidement cependant, certains joueurs créent et investissent des univers fictifs comme c'est le cas dans *Star Force* (1974), premier *war game* de science-fiction se tenant dans l'espace [Caïra, 2007].

En 1973 Gary Gigax et Don Kaye, de jeunes amis férus de *war games*, fondent Tactical Studies Rules (TSR), une association de joueurs qui deviendra une entreprise de création de jeux, et éditent *Chainmail*, le premier *war game* à simuler des batailles médiévales. En développant le système de jeu, l'équipe de TSR met notamment en place un système d'arbitrage et un système de caractéristiques plus avancé. Les figurines ne représentent plus des contingents armés mais des petits groupes voire des personnages individuels qui ont dès lors des compétences qui leurs sont propres – certains sont meilleurs en mêlée, d'autres à distance ou en furtivité. Nourri par de nombreux emprunts au monde de la Terre du Milieu de John R. R. Tolkien (1937, 1955), *Chainmail* se tourne peu à peu vers un système s'inscrivant dans un monde de fiction où ce ne sont plus seulement des groupes hu-

mains qui se battent entre eux mais où l'on peut jouer les conflits entre elfes, hommes et orcs que l'on trouve chez Tolkien [Partage, 1998 ; Caïra, 2007]. De plus, l'individualisation des personnages (que l'on retrouvera dans les jeux de rôle) donne à l'équipe de TSR tous les ingrédients pour créer le jeu de rôle tel qu'on le connaît aujourd'hui.

Ainsi, en 1974, TSR publie la première version de *Dungeons & Dragons (D&D)* écrite par Gary Gygax et Dave Arneson. Le succès immédiat du jeu amène quelques autres petites maisons d'édition à publier leurs propres jeux de rôle s'inscrivant dans des univers fantastiques ou de science-fiction et dont le modèle est calqué sur *D&D*. La figurine ne représente plus qu'un personnage individualisé défini par ses fonctions et ses compétences qui sont transcrites sur une feuille de personnage.

1.1.2. Individualisation du personnage et aventure collaborative

« Non seulement chaque figurine est jouée par un seul joueur, mais elle possède sa fiche technique : le personnage de jeu de rôle est né. Il est avant tout défini par des fonctions, des capacités susceptibles d'évoluer avec les victoires, suivant un système de niveaux d'expérience. Les joueurs commencent à lui donner un nom, à décrire brièvement son apparence physique et ses traits de caractère [...]. Il s'agit surtout d'individualiser la simulation pour ouvrir au plus large l'éventail des actions permises. » [Caïra, 2007 : 18].

Contrairement au système des *war games*, les jeux de rôle se présentent comme des aventures avant tout collaboratives. Les règles ne balayent pas tout le champ des possibles, c'est alors aux joueurs et au Maître de Jeu (MJ) de les approfondir : « The referee constructs a 'world' (in medieval fantasy games) or a 'universe' (in science fiction fantasy games), and these terms indicate that players can do whatever they wish within the confines of their character » [Fine, 1983 : 10]. Chaque participant investit l'environnement proposé par le jeu pour agir en son sein mais aussi pour lui donner une couleur particulière. On retrouve très fréquemment chez les rôlistes l'idée selon laquelle ce sont bel et bien les joueurs et surtout le Maître de Jeu qui créent le jeu et construisent l'univers. Idée aussi présente dans les écrits de Gary Gygax, concepteur de *D&D* : « Advanced Dungeons & Dragons is a world. Of course, this world is not complete. It needs organizers and adventurers to order and explore it. It needs you ! » [Gygax in Mackay, 2001 : 8].

L'aventure et le développement du monde sont alors intimement liés à la façon dont les joueurs jouent leurs personnages et aux éléments qu'ils jugent importants. Ainsi au sein d'un même jeu, avec les mêmes personnages, un scénario peut prendre une tournure tout à fait différente selon le groupe qui le joue. Certains rôlistes sont plus portés sur les enquêtes et la résolution d'énigmes, tandis que d'autres préfèrent la confrontation et le combat. D'autres encore favorisent les relations so-

ciales et marchandes ce qui, on peut s'en douter, ne colle pas toujours avec un rôle de personnage assoiffé de sang et de batailles. Le groupe doit alors trouver un consensus pour pouvoir agir en collaboration sans que les actions d'un participant ne condamnent celles de tous les autres.

Les rôlistes ont mis en place différents moyens pour que le consensus ne soit pas synonyme de frustrations ou de ressentiments. L'explicitation des attentes du MJ, l'établissement d'un contrat moral ou l'utilisation du *roleplay* comme argument sont autant de méthodes que les rôlistes utilisent pour prévenir les conflits. Deux joueurs en désaccord peuvent s'entendre en se projetant dans leurs personnages : « Je voulais faire ça, mais c'est pas *roleplay* » ou « je te laisse faire ceci ou cela, je te donne cet objet, mon personnage ne peut pas le faire ou l'utiliser, ça ne lui correspond pas ». De plus, des conseils sont dispensés via les forums en ligne ou les magazines spécialisés dans le jeu de rôle. Ainsi, dans le numéro 19 de *Casus Belli*, le magazine spécialisé français de référence sur les jeux de rôle, une rubrique est consacrée aux concessions qu'un joueur ou un MJ peut faire afin de garder la cohésion du groupe :

« Quand on se retrouve face à une adversité gérée par le MJ ou face à un autre PJ qui monte dans les tours, la plupart du temps, on confie l'issue à une mécanique de jeu (que ce soient les dés, une autorité [...]), avec les éventuels dommages collatéraux prévisibles en termes d'amertume et de frustration à la table. Mais on peut aussi imaginer régler ça entre *ladies ou gentlemen*, avec un peu de *fairplay* et de *souplesse d'ego* » [Crapous et Guisérix, 2016 : 226].

La particularité des jeux de rôle apparaît bien ici. Non seulement chaque participant agit dans un monde fictif au travers d'un personnage mais ce dit monde évolue et s'adapte à ce que les participants en font. Ce système est alors assez éloigné des jeux de plateaux dont le cadre est fixe et ne permet aux joueurs qu'un nombre fini d'actions. Les rôlistes agissent par ailleurs davantage pour le bénéfice de leur personnage individualisé – ou pour ce à quoi ce dernier porte attention. Ils ne se démentent pas pour bâtir une cité, accumuler de l'argent et des ressources qui n'ont d'importance que dans un système de réussite, dans une lecture de victoire et d'échec [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

1.2. Les débuts aux États-Unis et Outre-Atlantique

1.2.1. *Dungeons & Dragons*, le jeu séminal

La publication de *D&D* en 1974 initie le lien quasi intime entre jeux et fiction (particulièrement les genres fantastique et science-fiction). Ce lien, encore solide aujourd'hui, donnera sa couleur particulière au jeu de rôle qui se construit à la fois dans des systèmes de création d'univers nou-

veaux et dans des diégèses¹⁶ qui permettent aux rôlistes d'investir personnellement des mondes qu'ils ont vu à travers les yeux d'un personnage ou d'un narrateur comme c'est par exemple le cas dans *Conan le Barbare* (1932) de Howard, *Le Hobbit* (1937) et *Le Seigneur des Anneaux* (1955) de Tolkien, ou encore *Fondation* (1951) d'Asimov.

En 1978, TSR publie *Advanced Dungeons & Dragons*, qui compile les modifications apportées par les testeurs mais aussi par la communauté de fans. Le système de jeu se complexifie, sort d'un système centré exclusivement sur le donjon que l'on explore et que l'on vide des monstres qui l'occupent et des trésors qui y reposent. Les aventures peuvent prendre une autre ampleur et les aventuriers peuvent découvrir et agir à la surface d'un monde qui ne se limite qu'à l'imagination des participants [Partage, 1998 ; Caïra, 2007]. *D&D* compte aujourd'hui cinq versions (la dernière datant de 2014) et des dizaines de livres annexes proposant des approfondissements sur certaines zones géographiques, sur certaines aventures ou sur certaines règles.

La publication de *D&D* met en germe un principe de jeu nouveau, basé sur d'autres systèmes de règles et de réussite, qui est par ailleurs en lien direct avec le récit de fiction. Aussi, très vite, de nouveaux jeux émergent dans différentes branches. Dès 1975, *Tunnels & Trolls* (1975) est publié dans un ton parodique de *D&D*. Cette veine parodique sera beaucoup travaillée et donnera lieu à des créations indigènes (vidéos, scénarios parodiques...) mais aussi à une foule de publication dont l'exemple type est *Le Donjon de Naheulbeuk*, série audio (2001) parodiant un jeu de rôle fantastique ressemblant à *D&D* qui s'est déclinée en BD (2005, -), en romans (2008 - 2016), mais aussi en jeu de rôle (2016 aux éditions Le Grimoire). En libre accès sur internet dès 2009, le jeu de rôle dresse le portrait d'un monde fantastique qui emprunte beaucoup à *D&D*, à Tolkien et autres récits (*Conan le Barbare*, *Harry Potter*...) mais qui tourne le tout en dérision proposant aux joueurs de se lancer dans des aventures aux petites envergures (comme c'est le cas pour le scénario « Qui a mis un poil dans ma bière ? ») ou tirées de la culture populaire (comme le scénario « Pirates des caraïbes »). Dans ce jeu, les Personnages Joueurs (PJ) comme les Personnages non Joueurs (PnJ) sont présentés comme des archétypes issus des récits de *fantasy*, sont incapables de contrôler leurs propres pouvoirs ou trop légers d'esprit pour saisir et gérer les situations.

Dans une approche simulationniste on trouve les jeux *Chivalry & Sorcery* (1977) et le célèbre *RuneQuest* (1978) qui a connu de nombreuses rééditions. Par ailleurs, on peut regrouper les jeux en

16 Dans son article *Jouer avec ou sans monde : le cas du jeu de rôle sur table* (2016), Olivier Caïra propose une réflexion autour de la prolifération des « mondes » dans le discours analytique produit sur les jeux de rôle et la fiction. Il note l'importance et le caractère central de la diégèse dans le jeu et la création littéraire. Selon lui, la plupart des créations ne sont pas un « monde » en lui-même et pour lui-même mais s'inscrivent dans une création déjà existante. Les *Jeux de rôle des Terres du Milieu* (1984) et *Le Jeu de rôle du Seigneur des Anneaux* (2002) en sont des exemples paradigmatiques [Caïra, 2016].

différents genres qui suivent ceux de la littérature. Le médiéval fantastique en contenant un grand nombre dont les plus connus restent *D&D* (1974) et *Warhammer* (1986). Les jeux de science-fiction (SF) comme *Traveller* (1977), *Star Trek* (1983) ou *Star Wars* (1987), tout comme le font les romans et les films de SF, proposent des aventures dans un espace interplanétaire ouvert dans lequel les joueurs évoluent, découvrent de nouvelles planètes et de nouveaux systèmes. D'autres comme *Paranoïa* (1984) ou *C.O.P.S.* (2003), se déroulent dans un futur proche, dit d'anticipation, qui met tantôt en scène un futur apocalyptique ou totalitaire, une terre où cohabitent hommes et machines tantôt un simple futur alternatif. *C.O.P.S.* (2003) par exemple situe l'aventure en 2030 dans la Californie indépendante [Caïra, 2007].

D&D n'arrive en France qu'à la fin des années 1970 et n'est officiellement traduit qu'au début des années 1980, en même temps que sont édités les premiers jeux de rôle français *L'Ultime Épreuve*, *Légendes Celtiques* et *Méga* (1983). À cette époque, on compte déjà quelques milliers de rôlistes qui jouent à la version originale de *D&D*. Parallèlement, en Angleterre se mettent en place les premiers *Live Action Roleplaying Games* (LARP) traduits en français par Jeux de Rôle Grandeur Nature (GN) avec l'idée d'expérimenter les jeux de rôle à une autre échelle [Partage, 1998].

1.2.2. Les jeux de rôle et la culture populaire

Tant dans le contexte étasunien que français, le jeu de rôle s'est construit dans un cycle dialectique. À la fois son influence s'est étendue sur la culture populaire notamment via le cinéma, les séries télévisées, les jeux vidéo et la littérature, à la fois cette influence a poussé les détracteurs des jeux de rôle à prendre la parole. Si les jeux de rôle ont dès les années 1970 revêtu différentes formes et ont été employés à différents buts – pédagogique et éducatif dans les classes notamment de langue ou encore au sein des entreprises pour mettre en place un système de valorisation de l'engagement personnel, la critique ne s'est portée que sur le jeu de rôle de *fantasy* pratiqué comme un loisir [Byers et Crocco, 2016].

Aux États-Unis, les médias de masse ont participé à créer une image particulièrement négative des jeux de rôle. La couverture de certains drames¹⁷ et leurs liens présumés avec *D&D* a lancé derrière les jeux de rôle une horde de détracteurs qui réunissait des religieux, des élus politiques, des parents, des professeurs. Andrew Byers parle alors dans ce contexte de *moral panic*¹⁸, cette dernière étant portée par des groupes considérant que *D&D* serait une part d'un plan satanique plus large pour corrompre et détourner la jeunesse étasunienne du droit chemin afin d'en faire une nouvelle

17 Les plus célèbres étant les disparitions et suicides de James Dallas Egbert (1980) et de Irving Pulling (1982) [Fine, 1983 ; Byers, 2016]

18 Dans son texte, « a moral panic occurs when a 'condition, episode, person or group of persons emerges to become defined as a threat to societal values and interests' » [Cohen in Byers, 2016 : 23]

génération d'adorateur de Satan et autres démons. Or, s'il existe bel et bien des démons dans l'univers de *D&D*, ces derniers sont toujours présentés comme des ennemis puissants, des monstres à combattre et à vaincre. Pour Byers, à propos de la panique engendrée par *D&D*,

« it may have been less about teens playing a game that some adults and moralists found grotesque or offensive because of its outré elements, like demons and magic spells, and more about teenage contempt for parental and moral authority ; abandonment of traditional organized religious beliefs, middle-class values and normative behavior ; and parents and religious leaders attempting to reassert control over teenage behavior » [Byers, 2016 : 24].

En France, des émissions télévisuelles se sont elles aussi faites messagères des critiques du jeu de rôle. *Témoin n°1* (mai 1994), *Zone interdite* (novembre 1994) ou encore *Bas les masques* (octobre 1995) ont eu un impact important sur l'image sociale du jeu et des rôlistes. Si dans les années 2000 le groupe Naheulband¹⁹ chantait « Sauvons les rôlistes », c'est parce que, tant aux États-Unis qu'en France ces campagnes anti-jeux de rôles ont été fatales à de nombreux groupes (formels et informels), certains élus faisant pression sur les clubs, les personnalités religieuses sur les parents et les parents sur les écoles et les jeunes [Caïra, 2007]. Dans ce contexte de dénonciation ouverte d'une pratique ludique, certains « experts » sont apparus sous la lumière des projecteurs médiatiques. Des psychologues notamment ont mis en avant des théories selon lesquelles le jeu de rôle conduirait les jeunes à un égarement social et individuel et à la violence (envers les autres et soi-même) [Coslin, 2012]. Tandis que d'autres prennent le contre-pied de cette approche et proposent une lecture du jeu de rôle en termes d'apport bénéfique – permettant de se construire une identité individuelle et de groupe par le jeu [Curran, 2011].

Les critiques du jeu de rôle ont réussi à créer dans les années 1980-90 un climat assez défavorable à l'exercice et à la démonstration publique de cette pratique, donnant l'image d'un univers social assez hermétique et clos, qui évolue en cachette dans les caves ou les MJC le soir. Si l'âge d'or des détracteurs peut paraître lointain, il a laissé sa marque. Un tenancier de magasin de jeu me confiait par exemple qu'il ne vendait que des jeux de plateaux et non des jeux de figurines et des jeux de rôle car ceux-ci avaient mauvaise presse auprès des parents et qu'il préférerait pour son affaire être un magasin de jeu tout public [propos recueillis à la Gemme Brillante²⁰, Aix-en Provence, Octobre 2017].

19 Créé en 2002 par John Lang auteur du *Donjon de Naheulbeuk*, Naheulband est un groupe de musique qui, sur un fond de musique « médiévale », chante les péripéties de différents personnages de la saga ainsi que de nombreuses aventures reliées aux jeux de rôle.

20 Tous les lieux sont, pour des soucis de discrétion, anonymisés.

Malgré cette mauvaise presse, les jeux de rôle ont peu à peu imbibé la culture populaire, notamment audio-visuelle et littéraire. De nombreuses références aux jeux de rôles sont présentes dans des films et les séries télévisées comme, parmi les plus récentes, *The Big Bang Theory* (2007-présent), *Futurama* (1999-2013) ou encore *Stranger Things* (2016-présent). Souvent les personnages y jouent²¹ et le scénario ainsi que le montage tentent de réutiliser les codes du jeu de rôle ; « relatedly, some of RPGs' influence is also likely a product of the increasing mainstreaming of geek culture in the last fifteen years » [Byers et Crocco, 2016 : 13].

Les jeux vidéo, centraux dans la culture populaire contemporaine, se sont également construits sur les fondations du jeu de rôle. Le principe d'un personnage qui se livre à des quêtes, combat des ennemis, explore des châteaux et des forêts magiques, qui évolue en fonction de son niveau et est caractérisé par un certain nombre de compétences découle directement du jeu de rôle sur table. L'appellation *Massively Multiplayers Online Role-Playing Game* (MMORPG), qui regroupe des jeux tels que *World of Warcraft* (2004) ou *Guild Wars* (2005) est un exemple type du lien de filiation entre jeux de rôle sur table et numérique. De nombreux jeux ont même été produits à partir de jeux de rôles existants, c'est le cas pour *Baldur's Gate* (1999), *Icwind Dale* (2000) et *Nerverwinter Nights* (2002) qui se basent sur *Les Royaumes Oubliés*, tirés de *D&D*. Si aujourd'hui les MMORPG ont une plus grande influence sociale, économique, politique et culturelle que les jeux de rôle sur table, ils tirent leur force de dynamiques mises en germe par ce dernier.

Les liens entre le jeu de rôle et les productions qui en découlent ou aux pratiques apparentées sont très forts. Il arrive qu'une discussion soit engagée après ou avant une partie et dure des heures, traitant des trames narratives de *Baldur's Gate* ou encore des très nombreux romans qui s'inscrivent et utilisent des parties de jeux de rôle pour bâtir un récit, comme c'est le cas pour les romans basés sur *Les Royaumes Oubliés*.

Malgré des représentations négatives encore vivaces, l'imaginaire fantastique tissé par les rôlistes s'est répandu avec et dans une culture populaire qui le met en scène. Cet imaginaire joue et rejoue des récits tirés directement de parties et des textes de références comme le *Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit* ou *Star Wars* – qui ont récemment repris du service.

21 De manière plus ou moins régulière. Les principaux protagonistes de *Stranger Things* ou de *The Big Bang Theory* sont par exemple des rôlistes confirmés tandis que d'autres séries proposent des focales plus courtes de un ou deux épisodes (comme c'est le cas pour la série *Community* (2009-2014) et son épisode « Advanced Dungeons & Dragons »).

2. Les fondations du jeu de rôle : les systèmes de jeu et le hasard.

Les jeux de rôles ont toujours fait l'objet de réflexions et d'échanges au sein des communautés de rôlistes. Ceux-ci ont pour but d'améliorer l'accessibilité des jeux et les expériences de jeu. *Advanced Dungeons & Dragons* (1978) est l'exemple paradigmatique. Première amélioration de *D&D*, elle est créée à partir des nouveautés imaginées par les concepteurs mais aussi des retours faits par les joueurs, proposant de nouvelles composantes et des approfondissements. Des jeux « classiques » aux jeux légers, je tenterai de brosser ici le portrait des systèmes de jeux et de leur construction.

2.1. Le jeu de rôle sur table et les systèmes de jeu

2.1.1. Les jeux de rôles « classiques »

Les jeux catégorisés comme étant « classiques » sont tirés de la veine de *D&D* qui représente encore aujourd'hui le référent commun incontournable pour la plupart des rôlistes, ce même s'il est critiqué et n'est pas apprécié de tous. Il reste (très bien) connu, tant dans la nature des aventures qui s'y tiennent que dans son système de jeu.

De nombreux jeux reposent sur cette base et se sont développés dans des axes différents ou complémentaires. Le système de jeu de *D&D* est caractérisé par une quantité importante d'informations qui essaient de couvrir toutes les questions que peuvent se poser les participants et toutes les situations qui peuvent arriver dans le cadre du jeu. Le personnage est bâti à partir de caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et de compétences qui découlent de ces caractéristiques (Intimidation, Furtivité, Médecine, Perceptions etc.). Ces dernières déterminent la réussite ou l'échec d'une action problématique²² grâce à des jets de dés auxquels on ajoute des bonus ou malus liés au contexte ou à l'équipement. Le récit se construit ainsi dans les interactions entre le MJ qui décrit le monde autour des personnages, interprète les résultats des dés et prête sa voix aux PnJ et les joueurs qui s'inscrivent dans une expérience de *roleplay*.

Dans ces jeux, la structure est particulièrement lourde à assimiler. Les manuels sont épais et fournis, leur prix est souvent assez élevé (entre 20 et 45€) et dans le cadre de *D&D* il existe un grand nombre d'extensions approfondissant le système ou l'univers – donc coûteux en termes d'assimila-

²² Cette nuance est importante en jeu. En effet, un MJ qui demanderait à un joueur de faire un jet de Dextérité pour marcher dans la rue sans qu'aucun contexte ne rende cette action difficile ou un jet d'Intelligence pour comprendre une simple discussion rendrait le jeu pénible ou le tournerait clairement en dérision (certains jeux parodiques jouent notamment sur cet aspect). Les actions problématiques sont généralement caractérisées par un contexte particulier ou une difficulté inhérente à l'action qui ne la rend pas faisable sans test. Le MJ peut par exemple demander au joueur de faire un jet de Dextérité pour marcher dans la rue si son personnage a beaucoup bu ou s'il cherche à être discret. Dans ce type de cas, la réussite ou l'échec de l'action dépend du résultat du dé et de l'interprétation qu'en fait le MJ.

tion, de temps et d'argent. Dans les parties d'initiation, l'explication des règles et de la création de personnage peut durer plusieurs heures. De plus, ces jeux ont, au fil du temps, développé un univers complexe, comme les jeux du *Monde des Ténèbres* publiés par White Wolf, amenant certains rôlistes à construire un savoir encyclopédique²³ à leur propos [Caïra, 2007]. Ainsi, lorsque la structure du jeu est conséquente, cette dernière agit sur les participants et la création du récit [Bergström, 2012].

Le système de jeu est souvent construit de concert avec l'univers du jeu. Les caractéristiques et les compétences dont les personnages disposent reflètent son contenu. Un jeu qui offre un système cohérent avec son contenu proposera par exemple davantage de compétences d'infiltration s'il s'agit d'un jeu d'espionnage. Un rôliste m'expliquait par exemple qu'à la seule lecture des compétences d'un jeu on peut en déterminer la construction scénaristique : un jeu où 60 % des compétences correspondent à l'enquête devra proposer dans ses scénarios 60 % d'enquête. L'équilibre du jeu dépend alors du dosage.

Les règles et explications sont donc ici des textes importants, compilant de nombreuses informations. L'ouverture de tout opus de *D&D* ou de *L'Appel de Chtulhu*, chacun faisant plusieurs centaines de pages, donnera une idée de la masse de données présentées. Ils précèdent alors la création diégétique collective, influencent les participants, les incluent dans des systèmes de norme, d'action et de pensée qui ne correspondent pas à ceux d'un monde prosaïque [Caïra et Larré, 2009 ; Bergström, 2012 ; Jara, 2013]. À l'échelle du groupe de participants, ces textes permettent de structurer les rapports et actions possibles et ainsi de trancher et de résoudre les conflits [Caïra, 2007 ; Bowman, 2013 ; Crapous et Guisérix, 2016].

2..1.2. Les règles et le hasard

Les systèmes de règles, surtout dans les jeux « classiques » vont de paire avec un travail de probabilité, le dé étant le générateur d'incertitude dans la plupart des jeux de rôle. Les manuels sont parsemés de tableaux dont les plus importants sont regroupés sur l'écran de jeu du MJ²⁴.

23 C'est par exemple le cas de Stéphane, rôliste confirmé qui a développé un savoir sans commune mesure dans son entourage sur *Le Monde des Ténèbres*. Il a, au cours de ses études, réalisé une recherche en littérature sur cet univers et a par conséquent emmagasiné de nombreuses connaissances autour des différents clans : les vampires de *Vampire : la Mascarade* (1991), les loups-garous de *Loup Garou : l'Apocalypse* (1991), les mages de *Mage : l'Ascension* (1993), les spectres de *Wraith : le Néant* (1994) et les fées de *Changelin : le Songe* (1995). Chez les rôlistes, pareils érudits sont souvent peu appréciés. Ils ont la réputation de tout connaître trop bien (mieux que le MJ et les autres joueurs) et d'avoir la capacité à discuter pendant des heures d'infimes détails [Caïra, 2007].

24 L'écran de jeu est un carton pliable, orné d'un côté d'images et de l'autre de données sous forme de tableaux. Il permet au MJ de cacher ses notes et jets de dés aux autres participants. Pour en avoir un aperçu cf photo n°01 et 02, page 33.

La place du dé est centrale dans la vie des rôlistes. Outre les collectionneurs et « fétichistes²⁵ », la plupart des participants ont leurs propres dés, souvent en grande quantité et les utilisent en priorité²⁶ (par rapport aux dés des autres que l'on peut emprunter). En jeu, les actions nécessitant un jet de dés revêtent de nombreux visages et leur élucidation peut conduire le personnage à des fins plus ou moins heureuses. Pour forcer le trait, un personnage qui ouvre un grimoire magique peut, selon le résultat de son dé, accéder à un pouvoir sans limite, ne rien comprendre aux écrits ou être consumé par la magie du livre et ainsi mourir.

Apparaît ici un point central dans la compréhension du fonctionnement des jeux de rôle. Tous ces tableaux, toutes ces règles, ces jets de dés et calculs sont rarement explicités. Un bon MJ ne dira pas à haute voix « je me réfère à tel tableau qui explicite telle donnée, le jet de dé que tu as fait te permettrait de faire ceci mais je soustrais deux car nous sommes dans tel contexte, ils se passe donc ceci ». Imaginons une situation où un combat oblige le MJ à se référer à différents tableaux (par exemple la distance, les zones d'effets des sorts ou des grenades, les dégâts et armures...). Son discours deviendrait rapidement incompréhensible et la moindre situation prendrait plusieurs minutes pour se résoudre.

Par ailleurs, le MJ doit dans la plupart des jeux réaliser des jets secrets qui correspondent aux actions des PnJ ou de l'environnement. L'interprétation est ici essentielle. Le MJ ne détaille pas toutes les données, mais décrit la situation qui en découle. Les joueurs font de même sauf lorsqu'ils ne savent pas à quoi le résultat du jet de dés correspond, les échecs et réussites étant gérés par le MJ qui détermine un seuil de difficulté selon le contexte. On annonce alors à haute voix le résultat, parfois avec enthousiasme (« J'ai fait un coup/échec critique ! ») et le MJ résout l'action [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Les rares moments où le MJ annonce à haute voix ses résultats correspondent à des moments généralement détendus lors desquels les résultats sont annoncés sur le ton de la blague (« Il [l'ennemi] a fait trois douze, il se tire dans le pied ! ») ou à des situations inattendues. Les résultats sont alors donnés en explication (« Leur vaisseau explose. Ils ont raté leur jet de défense. »).

Dans les jeux « classiques », le système de probabilité repose sur des jets de dés auxquels on ajoute ou on retire des bonus ou des malus. C'est un système qui demande une gymnastique mentale difficile pour les néophytes qui mettent souvent du temps à se référer aux différents tableaux et à faire les calculs. De nombreux jeux ont tenté et tentent encore d'optimiser le système de probabilité. Certains jeux ne nécessitent qu'un ou deux dés comme *Ghost/Echo* (2009) ou *Mantoïde* (2016), tandis que dans *Centaure, les Colonies* le nombre de dés est agrandi et le système de réussite plus res-

25 Comme on les appelle autour de la table de jeu.

26 Pour plus d'informations concernant l'importance que les joueurs donnent aux dés voir [Fine, 1983 : 91-98] où sont approfondis les discours liés à la malchance et aux dés.

treint. L'utilisation des règles et les jets de dés n'est cependant pas toujours nécessaire pour construire un récit. Des pans entiers de parties peuvent se réaliser sans qu'un dé ne soit lancé. Les personnages peuvent avancer jusqu'à ce qu'une situation nécessite une compétence particulière, qu'un consensus doive être trouvé dans le groupe ou qu'un événement prévu par le jeu ait lieu [Caïra, 2007].

Le hasard n'est enfin pas qu'un moyen de résoudre une action ou une situation problématique. Les jets de dés (notamment ceux réalisés en silence par le MJ) ont un poids déterminant dans la construction du récit. Certains MJ s'aident de dés pour prendre des décisions, pour définir la gravité d'une situation ou la force d'un adversaire. Les dés sont des éléments constitutifs de l'univers fictif du jeu ; ils lui permettent de s'étendre au fur et à mesure de l'avancée des PJ mais aussi de maintenir dans un cadre de cohérence le récit et la structure du jeu [Fine, 1983 ; Caïra, 2007 ; Dormans, 2006 ; Jara, 2013].

2.2. Proposer un autre jeu de rôle : réflexions et innovations

2.2.1. *The Forge* et la réflexivité rôliste

Dès les jeunes années du jeu de rôle, les rôlistes ont construit une dynamique de réflexion autour de leurs pratiques, formant d'importants réseaux comme le montre G. A. Fine. [Fine, 1983]. Ces réseaux, toujours existants, ont plusieurs raisons d'être. Ils permettent aux rôlistes de créer et maintenir des contacts, fait important lorsque l'on considère que beaucoup de joueurs évoluent dans des groupes d'amis restreints. La création de magazines et de fanzines a permis aux rôlistes de se retrouver et de partager autour de leur loisir, d'approfondir leurs jeux : « Whatever the literary quality of these magazines and the adequacy of their advice, they allow committed gamers to maintain long-distance relationships with each other and to exchange information that they, as referees, find useful in designing their campaigns » [Fine, 1983 : 33].

Cette dynamique a connu un moment intense de partage entre les années 2001 et 2012 pendant lesquelles le forum *The Forge*²⁷ était ouvert et actif. « Despite a reputation for being a haven for abstract RPG theory talk, much of the conversation at the Forge was oriented toward unpacking 'actual play' : the social interactions and communicative experiences at the table that produced the fiction of the game » [White, 2016 : 36]. Ces discussions ouvertes, tout comme les podcast mis en ligne par *La Cellule*²⁸, ont pour effet d'approfondir les manières de jouer mais aussi de concevoir le jeu de rôle.

27 <http://www.indie-rpgs.com/forge/> : consulté le 21/02/2018

28 <http://www.lacellule.net/> : consulté le 21/02/2018

La prise de parole non seulement des rôlistes sur leurs pratiques mais aussi des universitaires (souvent rôlistes eux aussi) au sein de ces plateformes permet de porter différents points de vue analytiques sur cet objet complexe et changeant. L'idée générale est d'explicitier certaines pratiques pour mieux construire une partie ou pour simplement se diriger vers le type de jeux de rôle que l'on apprécie. Des groupes informels peuvent ainsi essayer de nouvelles manières de mener un scénario, voire de le penser, sans pour autant avoir de contacts physiques avec d'autres rôlistes. Différentes notions sont travaillées comme celle de contrat moral²⁹ dans le but de les mettre en pratique. Des réflexions sont aussi portées sur la construction du personnage, du scénario, des relations en jeu entre PJ et entre les PJ et les PnJ, sur les compétences et les caractéristiques, en bref, sur les structures fondamentales du jeu de rôle.

Si le forum de la Forge est aujourd'hui inactif, les discussions qui y ont eu lieu influencent encore les manières de jouer et de créer des jeux et des scénarios. De nombreux jeux sont issus de ce courant. La plupart d'entre eux mettent la focale sur la façon dont le groupe agit et sont dotés d'un système de jeu optimisé, de peu de règles et de dés.

2.2.2. Jeux légers et « narratifs »

Les discussions de la Forge ont marqué les façons de jouer et de concevoir les jeux de rôle. Le nom de la Forge est encore souvent mentionné parmi les rôlistes, principalement les plus expérimentés. J'ai pu, au cours de mon travail de terrain auprès des rôlistes du Troll Fringant, jouer à différents jeux issus des discussions de la Forge. Si le forum n'avait pas la vocation de créer des jeux, les discussions autour des différentes expériences de jeu et envies de nouveauté ont participé à l'émergence d'une nouvelle génération de jeux. Ce sont généralement des jeux dont les règles sont compilées en quelques feuilles A4, ne nécessitant pas beaucoup de dés ni beaucoup d'explications comme on peut le voir dans *Ghost/Echo* (2009) ou *Braquage en plein jour* (2017).

Ces jeux ont encore une structure de règles qui sert de cadre à l'aventure jouée mais ce cadre est épuré de toutes les informations et de tous les tableaux présents dans les manuels habituels. Ils se

29 Parmi toutes celles discutées dans la Forge ou la Cellule, je présenterai cette notion car elle a été mise en place par Barnabé dans sa campagne de *Centaure, les Colonies*. La mise en place d'un contrat moral n'a généralement lieu que dans la phase de commencement d'une campagne, et est par conséquent plus facile à détailler qu'une réflexion autour des compétences qui sont sans cesse différentes selon le jeu et constamment utilisées. La définition d'un contrat moral consiste en la proposition de règles, présentées par le MJ et validées par les joueurs qui veilleront à les respecter. Elles permettent non seulement d'éviter les débordements mais laissent aussi un espace aux participants qui ne souhaitent pas jouer certaines situations (il peut arriver qu'un participant demande qu'il n'y ait pas certaines situations de violences comme des violences sexuelles ou envers des enfants – même si généralement les joueurs font confiance à leur MJ pour gérer ces situations). Lors de la campagne de *Centaure, les Colonies*, Barnabé nous a proposé les règles suivantes : ne pas aller contre la campagne (c'est-à-dire tuer tous les protagonistes, refuser les missions etc.), rester Reiters (statut porté par nos personnages), ne pas tuer les autres PJ, ne pas détruire le groupe, et respecter le *roleplay*.

basent sur un système où chaque participant a un rôle dans la construction de l'univers investi. Le MJ doit faire un double travail d'improvisation (en proposant aux joueurs des rencontres imprévues, en rebondissant sur leurs discours et en créant l'univers au fur et à mesure que les personnages y avancent) et de structuration, puisque c'est lui qui doit déterminer les limites de l'histoire, la trame et le déroulement du scénario. Quant aux joueurs, ils ont eux aussi le devoir de créer au fur et à mesure le monde dans lequel ils veulent évoluer en définissant la mission qu'ils désirent effectuer et en décrivant l'univers du jeu tel qu'ils le voient. L'utilisation du « oui mais », empruntée au théâtre d'improvisation est alors importante et force le groupe à avancer tout en l'empêchant de s'embourber dans des discussions sur le bien fondé de tel ou tel élément. On se retrouve ainsi dans des univers loufoques, à exécuter des missions qui le sont tout autant.

Une partie de *Braquage en plein jour* (2017) à laquelle j'ai participé a par exemple été créée autour de notre volonté de faire un casse dans Buckingham Palace afin d'y voler les chiens de la reine Elizabeth. La partie s'est terminée par la destruction de la quasi-totalité du palais et le début d'une amourette entre la reine et un membre du groupe qui avait mystérieusement (ou par un coup de chance) réussi à la charmer. Semblablement, une partie de *Ghost/Echo* (2007) s'est construite dans un monde *steampunk*³⁰ où nous incarnions une troupe hétéroclite (de monstres, d'esprits et d'hommes) en mission dans le monde des spectres pour un régime nazi.

Dans ce contexte, le groupe crée littéralement ensemble l'univers du jeu, le complexifiant au fur et à mesure que se dressent les vides à combler et les difficultés. Ce principe est appelé, faute de mieux, « jeu de rôle narratif³¹ ». Le premier représentant de cette veine de jeux est *Ambre* (1991), adapté des romans de Roger Zelazny et qui se joue entièrement sans dés. Dans ce jeu est valorisée l'implication personnelle du joueur qui, évoluant dans les « Ombres » – des mondes qu'il crée à la demande, doit fournir des descriptions au groupe ainsi que des histoires et approfondissements personnels qui sont écrits et livrés au MJ à chaque session de jeu. Ce jeu a beaucoup marqué les rôlistes et a ouvert une toute nouvelle branche de création de jeu, qui est alors davantage tournée vers la création à plusieurs voix [Cristofari, 2010 ; Jara, 2013 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

Ces jeux sont par ailleurs intéressants d'un point de vue ethnographique car ils mettent clairement en scène non seulement les références utilisées dans la construction d'un univers de fiction mais aussi les rapports entre les participants autant en jeu que hors-jeu [Fine, 1983].

30 Le sous-genre de littérature et de jeux *steampunk* « transpose certains thèmes actuels à l'ère de la vapeur. Entre la science-fiction des Jules Verne et H. G. Wells et l'anachronisme assumé [...] les textes *steampunk* fourmillent de savants fous victoriens et d'automates intelligents, réenchantent les voyages 'à travers l'éther' vers la Lune ou vers Mars et ses peuplades humanoïdes » [Caïra, 2007 : 22].

31 Appellation qui ne fait pas consensus, les jeux de rôle étant par nature narratifs. Cependant cette catégorie de jeux garde ce nom faute d'un autre plus précis.

Que ce soit dans un jeu à la structure imposante ou dans un jeu « narratif », les systèmes de jeu, de règles et de hasard sont des éléments constitutifs de la création en groupe. Ils ont bien sûr le rôle de cadre, qui a pour vocation de faire agir les protagonistes dans une cohérence relative au jeu lui-même, mais ils ont aussi un rôle d'aide à la création et de support. Ils donnent aux participants les clés des relations sociales du groupe (« ne pas tuer les autres PJ ») et de l'inscription dans un univers fictif [Périer, 2017], en même temps qu'ils les régulent³² [Montola, 2009 ; Bergström, 2012 ; Jara, 2013].

3. Conclusion – Un jeu de création collective

Si les jeux de rôle comportent toujours l'aspect régulateur que l'on retrouve dans le terme anglais *game*, cette structure n'a pas pour seule vocation de restreindre les actions et l'imaginaire des participants. Les livres de règles sont aussi des manuels d'instruction et des atlas, des encyclopédies qui tentent, à la manière de Tolkien pour la Terre du Milieu, de proposer des données historiques, géographiques, sociologiques, religieuses, économiques, de parenté (etc.). Ils mettent dans les mains des participants des connaissances essentielles pour investir un monde de fiction, qui n'existe que dans les esprits et les images que les uns et les autres produisent (par le film, le roman, le dessin, les cartes, les plans...). Ils sont enfin, pour certaines personnes, des livres de collection ou de découverte ; ils ne servent pas à jouer mais simplement à éveiller, par leur contenu, l'imaginaire du lecteur. Ils se font alors tremplin du *play*, du jeu de création et d'interprétation [David, 2016].

Le jeu de rôle reste malgré tout un jeu collectif d'échanges oraux, de projection dans un personnage et dans un univers fictif, un jeu où se jouent aussi des rapports de pouvoir, de genre, de classe. Loin de l'image d'une création harmonieuse, le jeu de rôle est aussi un espace social [Fine, 1983]. Les règles y sont sans cesse discutées [Montola, 2009], les relations entre chaque participant et chaque personnage sont en constante création. Comme toute expérience sociale, le jeu de rôle crée et s'inscrit dans un enchevêtrement de contextes, qui l'influence et qu'il influence [Ilieva, 2013]. Les récits qui en découlent s'inscrivent eux aussi dans une double dynamique de « en jeu » et de « hors-jeu » qui représente des cadres poreux, sans cesse dépassés [Fine, 1983 ; Cover, 2010].

32 Dans son article *The Invisible Rules of Role-Playing* (2009) Markus Montola tente de rendre visible les règles invisibles qui construisent les jeux de rôle et influencent les actions et perceptions des joueurs. Le *roleplay* est un exemple riche de règles invisibles car il est rare qu'un manuel de règles prescrive une manière particulière de jouer ; seront présents, tout au plus, quelques conseils. Il s'attarde aussi sur le statut du MJ qui, par sa présence physique, relativise les règles qui sont souvent négociées par les joueurs en cours de partie [Montola, 2009]. Karl Bergström observe, avec une approche plus psychologique, l'impact des règles sur les joueurs et leurs représentations, notamment de ce qu'est un bon ou un mauvais jeu [Bergström, 2012]. David Jara propose quant à lui, une étude des liens entre textes imprimés (manuels de règles) et les textes créés en jeu (« narratives ») [Jara, 2013].

Le court historique présenté ici regroupant l'apparition des jeux de rôle et leur influence sur la culture populaire ainsi que la présentation des structures et systèmes de jeu n'est pas exhaustif. Tous les rôlistes le savent, l'objet de leur loisir est multiple et complexe et leurs manières de s'y adonner correspondent à une infinité de possibles. « No one passage can represent the complexity of players interaction, textual manipulation, or cultural significance of the TRPG » [Cover, 2010]. Si aucune partie, aucun groupe, aucun joueur ne ressemble à un autre, pour les participants, les différentes approches et thèses émises par des chercheurs de toutes disciplines me permettront de bâtir une réflexion autour des jeux de rôle, des liens et des récits qui y sont créés.

Chapitre deux

Le déroulement d'une partie

Une partie de jeu de rôle peut commencer en début d'après-midi et se terminer au milieu de la nuit. Généralement, les scénarios durent entre trois et six heures. Une partie de début de campagne peut durer jusqu'à huit ou dix heures si l'on inclut l'explication des règles, la création du personnage, la mise en place de l'univers du jeu. Que se passe-t-il pendant tout ce temps ? Répondre à cette question sera l'objet de ce chapitre, qui permettra au lecteur néophyte de savoir, dans les grandes lignes, comment se déroule une partie de jeu de rôle et quels acteurs entrent en jeu.

Comme j'ai pu le dire plus tôt, il n'existe aucun groupe ni aucune partie semblable. Cependant, certains traits communs émergent et permettent de dresser un portrait sommaire pour celui qui n'a jamais joué. La prolifération de l'ethnographie dans les textes scientifiques qu'ils soient originaires de la littérature ou des sciences sociales, la dynamique réflexive des rôlistes sur leurs pratiques viendront compléter mon ethnographie. au cours de mon année d'enquête j'ai pu tester différents jeux en *one-shot* et participer à deux campagnes, qui serviront de base à l'analyse proposée ici.

Encore une fois, il me semble important de préciser que si pour certaines personnes passer entre quatre et douze heures dans une pièce avec d'autres personnes à jouer à un jeu représenté par quelques feuilles de papier relève de la bizarrerie ou de la psychose [Fine, 1983 : 45], pour les rôlistes il s'agit bel et bien d'un jeu, d'un loisir, parfois amusant, parfois triste ou ennuyant, mais qui dans tous les cas, rythme leurs vies.

L'objectif de ce chapitre est de tirer des deux principales ethnographies [Fine, 1983 ; Caïra, 2007] ainsi que de mon propre travail de terrain des données afin de présenter le déroulé type d'une partie, les différentes façons de jouer et de percevoir les jeux de rôle. Bien que la plupart des chercheurs travaillant les jeux de rôle pratiquent la méthode ethnographique, ces deux sources sont utilisées comme ressources fondatrices par les chercheurs français [Caïra, 2007] ou internationaux [Fine, 1983]. Aucun autre ouvrage ne propose des données aussi détaillées ni ne les analyse en termes sociologiques. Sont aussi utilisés différents numéros du magazine spécialisé *Casus Belli* [Crapous et Guisérix, 2016 ; David et Larré, 2016] qui, bien que non scientifique, invite divers chercheurs à écrire des rubriques et met à la disposition du lecteur des ressources indigènes souvent plus « terre-à-terre » que celles fournies par les auteurs s'inscrivant dans une approche narrative ou ludologiste. L'utilisation de ces données permet aussi d'étendre le regard ethnographique, car s'y trouvent

non seulement des réflexions sur la pratique du jeu de rôle, mais aussi des conseils sur les façons de bien mener une partie ou encore des scénarios exclusifs mis à disposition des participants.

1. L'environnement des joueurs

1.1. La table de jeu

La table de jeu de rôle ne se remplit jamais à l'heure prévue. À la MJC où les participants sont attendus à 14 heures ou à 18 heures, j'ai vu peu de table se monter à ces horaires précis. Il faut alors attendre, parfois en silence, parfois en discutant. Au cours de ces moments d'attente, j'ai entendu peu de personnes parler d'elles-mêmes directement. On parle des jeux de rôle, on raconte la trame d'une campagne à laquelle on a participé, on explique un jeu inconnu, on se plaint d'autres groupes de jeux etc. C'est aussi le moment où chacun se répartit sur les différentes tables et négocie sa place.

À la MJC, comme chez Barnabé chez qui nous nous retrouvons parfois pour jouer, la table s'organise selon ce schéma : le Maître du jeu (MJ) occupe un bout de la table, ses notes et ses jets de dés sont protégés de la vue des joueurs par un écran en carton, orné d'images du jeu auquel il correspond. Autour de la table se répartissent les autres joueurs, plus ou moins serrés selon leur nombre³³. À force de jouer avec un même groupe, il peut arriver que des habitudes soient prises et, comme c'est le cas dans la campagne de *Centaure, les Colonies*, nous occupons les places auxquelles nous sommes habitués. Habituellement, je me tiens à gauche du MJ, face à Octavius, à droite de Nicolas.

Au milieu de la table, devant les joueurs et derrière l'écran du MJ sont généralement disposés des boissons (sodas ou bières), de la nourriture (chips, friandises, tapas). Le temps de jeu est souvent l'occasion de manger beaucoup, et il arrive qu'un participant aille chercher davantage de mets ou en commande. Ici encore, certaines habitudes se créent. Octavius nous raconte un soir, en commandant chez Domino's Pizza une part de pizza et des ailes de poulet, que partager ce repas pendant une partie était une habitude qu'il avait prise avec son groupe d'amis. G.A. Fine évoque un paquet de cacahuète, apporté à chaque partie par un joueur qui ne voulait en aucun cas les partager (ce qui a évidemment fait l'objet de blagues) mais est aussi devenu une part constituante de leur groupe : « These peanuts became part of the group's idioculture, as Howard generally refused to share his peanuts » [Fine, 1983]. Au milieu de tous ces mets, les feuilles de personnages, les règles et les dés sont disposés devant les joueurs. Généralement chacun possède ses propres dés qu'il pose devant lui et prête à la demande.

33 Voir photos 1 et 2, page 33.

Comme le souligne Ugo Roux, depuis la démocratisation des téléphones, ordinateurs et tablettes il est fréquent qu'un jeu soit accompagné d'une musique d'ambiance, qui peut faire l'objet d'une intense recherche pour correspondre à une situation particulière dans le scénario, visant à créer une sensation ou un état d'esprit spécifique autour de la table. Ces appareils servent aussi à montrer des plans et autres images. Depuis quelques années enfin, la table de jeu de rôle s'est aussi dématérialisée grâce à des plateformes comme *Roll20*³⁴, permettant aux rôlistes de jouer malgré la distance [Roux, 2016].



Photo n°01 : Table de jeu chez Barnabé au cours d'une campagne de Centaure, les Colonies. Point de vue des joueurs. Le 17 mars 2018.

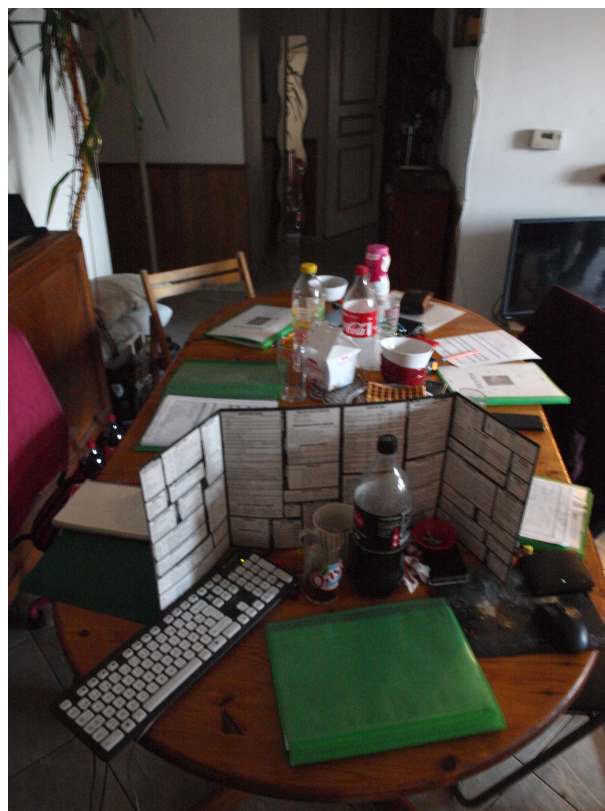


Photo n°02 : Même table de jeu. Point de vue du MJ. L'écran en carton qui sépare le MJ des joueurs est appelé "écran de jeu". Le 17 mars 2018.

1.2. L'équipement personnel

Parmi le fourbi, plusieurs objets sont disposés sur la table. Les dés, objets centraux dans l'exercice des jeux de rôle, sont toujours sortis et posés devant le joueur. Il arrive souvent qu'un joueur, pour s'occuper les mains, tire ses dés pour rien. Les dés peuvent avoir des formes, des composantes ou des graphismes particuliers. Généralement, les dés « fétiches » sont ceux issus d'éditions limitées, particulièrement beaux ou d'une couleur spéciale, ceux avec des bordures runiques

³⁴ <https://roll20.net/> (consulté le 03/03/2018). La plateforme Roll20 permet à des joueurs éloignés spatialement de jouer ensemble. Il y est possible de lancer des dés virtuels, de créer des cartes et plateaux de jeux afin de visualiser le positionnement des personnages tout en restant connecté par des canaux vidéo et audio aux autres participants.

etc. La perte d'un dé (sur la table ou sur le sol) donne lieu à une recherche active de la part de tous³⁵.

Devant les participants sont disposées des feuilles de papiers. Vierges ou couvertes de tableaux et d'informations, en taille A3 ou A4, les feuilles de règles et de personnages sont personnalisées, c'est-à-dire que chacun écrit dessus selon sa volonté. Ces feuilles ne se déplacent pas au cours de la partie. Si un joueur veut connaître une information liée à un personnage, il demandera directement au joueur ou utilisera son propre personnage pour y accéder de façon *roleplay*. Pendant la partie, des feuilles vides sont à disposition pour écrire les différents éléments du scénario tels que les noms des Personnages non Joueurs (PnJ), la trame de l'intrigue, les dates etc. Les feuilles de personnages sont sans cesse remplies, gommées et modifiées à nouveau à mesure que le personnage se développe, qu'il change d'équipement ou qu'il gagne ou perd de l'argent³⁶. Les papiers et crayons sont les composantes clé du jeu de rôle sur table, aussi appelé jeu de rôle papier pour le différencier du jeu de rôle numérique. Ce sont les invariants de tous les types de jeux de rôle.

Les appareils électroniques sont aussi présents sur la table. Il n'est pas rare que les téléphones portables soient posés à côté de la fiche de personnage, et j'ai pu voir plusieurs MJ utiliser le leur pour mettre de la musique. En jeu, les rôlistes passent parfois du temps sur leur téléphone, à écrire des SMS ou à jouer à des jeux demandant peu d'attention. Octavius et Balthazar ont par exemple l'habitude de jouer à *Summoners War : Sky Arena* (2014) pendant nos parties de campagne. Il est fréquent d'entendre une sonnerie ou de sentir vibrer la table à l'arrivée d'un message et, parfois, le téléphone prend le pas sur le jeu de rôle. Selon la situation, si le joueur a un rendez-vous, s'il attend un message ou une commande, ou s'il est en grande conversation avec quelqu'un, il arrive que son attention pour le téléphone empiète sur son investissement dans le jeu. Cette attention fait cependant peu l'objet de remarques et n'est pas du tout proscrite. Si des questions sont posées, c'est pour demander « à quoi tu joues ? » ou « qu'est-ce que tu fais ? », mais n'appellent pas à l'arrêt de l'activité.

Dans ce contexte d'omniprésence du papier et des appareils électroniques, la tenue de mon journal de terrain et l'utilisation de mon dictaphone pour enregistrer les parties ont été assez faciles à négocier. Les participants ont toujours été d'accord pour que j'enregistre la partie et se sont montrés très enthousiastes quant à ma recherche et à la tenue d'un journal de terrain.

35 Pour approfondir le rapport affectif des rôlistes à leur culture matérielle voir [Fine, 1983] qui l'évoque dans son ouvrage et le travail récent de Rafael Bienia, *Role-Playing Materials* (2016) dans lequel il appréhende la culture matérielle comme un acteur changeant, influencé et influençant la construction du récit collectif.

36 Voir annexe 3.

1.3. Les spectateurs

Il arrive souvent que le jeu soit interrompu un instant pour saluer quelqu'un ou parce que les participants sont observés par une personne extérieure à la partie en cours. À la MJC, les allers et retours sont fréquents autour des tables de jeu, notamment lorsqu'une partie se termine et que les participants se dispersent. L'apparition, plus rare, de personnes étrangères à l'association ou au jeu est généralement moins bien reçue. Dans le premier cas, le jeu continue après une courte discussion et le visiteur s'en va. Dans le second cas, l'ambiance autour de la table est sensiblement altérée. Les visiteurs de la MJC peuvent en effet se poster dans l'encadrement de la porte et attendre que le jeu continue, ou bien poser des questions aux joueurs, ce qui crée une certaine tension autour de la table.

De manière générale, les rôlistes sont assez catégoriques sur le fait qu'ils n'aiment pas être observés – ou pire être interrompus dans leur jeu. Pour certaines personnes cela relève du simple malaise mais pour d'autres, le jeu est un moment intime partagé entre joueurs et il est impossible de jouer si une personne extérieure est présente. Les jeux de rôle se tiennent, pour des raisons pratiques, dans des pièces où l'espace est assez conséquent pour disposer d'une grande table et d'espace autour de celle-ci. Pour certains il s'agit d'un grenier ou d'une cave, où les participants ont peu de chances d'être interrompus mais pour d'autres il faut aménager une chambre, une cuisine ou plus fréquemment un salon. Il est alors nécessaire de composer avec les allers et venues des autres habitants du lieu.

Dans ce contexte, une transformation statutaire importante a lieu. Le spectateur n'est plus indésirable mais accepté. Pour ce faire, il doit être connu d'un membre du groupe au moins et être présenté (« c'est mon coloc »). Il doit aussi avoir un statut qui légitime sa présence. Chez Barnabé, où nous faisons notre campagne, ses colocataires entrent et sortent, fument près de nous ou simplement observent le déroulement de la partie. Au fur et à mesure que nous nous rendons chez eux, nous partageons d'autres types de moments avec eux, comme des repas, ce qui nous a considérablement rapproché et aidé à dissiper le malaise lorsqu'ils passent près de la table ou nous regardent jouer.

Le spectateur peut donc être indésirable (observateur inconnu qui perturbe le jeu) ou accepté (observateur connu au statut particulier) mais n'est en aucun cas invité. Personne ne demande s'il peut assister à la partie aux côtés des joueurs, ou ne propose à quelqu'un de le faire. Les jeux de rôle sont en cela assez peu prosélytes dans le sens où, pour jouer, il faut vouloir jouer, c'est-à-dire être au fait de certaines conventions et références et être prêt à passer beaucoup de temps avec d'autres personnes à parler d'un monde fictif.

2. La création de personnages, l'explication du monde et des règles

2.1. Créer et investir un personnage

Créer un personnage peut prendre dix minutes comme deux heures. De la première option, parfois rencontrée lors de *one-shot*, notamment d'initiation, résulte des personnages avec assez peu de profondeur, souvent stéréotypés : « Le PJ [Personnage Joueur] se bâtit donc sur une charpente de chiffres et de fonctions spécialisées qui procèdent plus du *jeu* que du *rôle*. La préoccupation première d'un joueur débutant ne sera pas d' 'incarner' un personnage mais de bâtir un 'véhicule' qui le conduise jusqu'à la fin du scénario sans trop de déboires » [Caïra, 2007 : 62]. De la seconde, généralement admise en campagne, sort un personnage qui s'appuie sur une histoire personnelle, une description du physique et du caractère, sur des profils types de jeu ainsi que sur une idée de la façon dont le *roleplay* doit être interprété.

La façon de construire les personnages n'est pas partagée par tous les MJ. Pour certains, comme Barnabé, le jeu obtient plus de profondeur et un meilleur *roleplay* est proposé si les personnages préexistent à leur investissement par les joueurs. Les joueurs viennent greffer leurs représentations à une entité qui n'attend qu'eux pour évoluer dans une nouvelle dimension. Même avec des personnages pré-tirés (que l'on retrouve en *one-shot*), des histoires ou des identités semblables, aucun joueur ne proposera une même façon de le jouer. Pour d'autres MJ, comme Octavius, les joueurs doivent apporter le maximum d'informations à leur personnage et le bâtir des fondations jusqu'au faite.

Une confrontation entre ces deux visions est ainsi engagée au début de la campagne de *Centaure, les Colonies*, orchestrée par Barnabé qui a préparé des histoires à choix multiples, des images de nos personnages etc. pour chacun de nous, et Octavius qui s'est construit un personnage dont le profil ne convenait pas tout à fait aux attentes de la campagne. Un consensus est cherché et trouvé. Des informations apportées par Octavius sont ajoutées à la base fournie par Barnabé mais beaucoup ne sont pas retenues. Le personnage d'Octavius a toutefois changé de nom, et son historique a été agrémenté d'autres rencontres qui l'ont motivé dans ses actions en jeu.

Pour d'autres rôlistes, surtout dans le temps court des *one-shot*, le personnage doit être assez proche du joueur pour que le *roleplay* soit construit. Cela conduit cependant à des paradoxes dans la mesure où chaque joueur a des pratiques différentes. J'ai en effet pu assister à une scène, lors de la répartition de personnages pré-tirés en début de *one-shot*, lors de laquelle une jeune femme a choisi un personnage masculin. Un autre joueur, plus âgé et expérimenté, lui a alors proposé de changer le genre de son personnage pour qu'il corresponde au sien. Malgré sa réponse négative, il a insisté, ar-

gumentant qu'ainsi son personnage serait « plus près » d'elle. La jeune femme a fini par céder et son personnage a changé de genre. Cependant, le personnage dorénavant féminin a été construit en quelques instants par un groupe où les hommes étaient principalement représentés et sur le ton de la blague. A émergé un personnage féminin stéréotypé, dans lequel la joueuse n'a pas réussi à s'investir.

[Après la présentation et la répartition des personnages] Victor, rôliste très expérimenté qui joue le Capitaine Johnson, commandant du vaisseau, propose à Julie qui incarne Dial, un grand homme noir de peau très charismatique, de jouer un personnage féminin pour qu'il corresponde à son genre en tant que joueuse. Julie, assez effacée dans ce début de partie se laisse convaincre. Victor lui propose aussi de renommer son personnage et demande à Barnabé qui mène le jeu de décrire Dial. La transformation de Dial en femme est faite sur le ton de la rigolade par Victor, Barnabé et François. Dial devient une femme noire, très belle, mince, aux gros seins, qui joue davantage de la compétence « séduction » que de la « persuasion ». Victor propose pour ce nouveau personnage le nom de Blacky (Noireau). Julie, qui écope de ce personnage féminin qui s'est construit comme une blague entre trois hommes, proposera jusqu'à la fin de la partie un jeu hésitant, plus selon moi que si la transformation de son personnage n'avait pas eu lieu.

Lorsqu'il est mis en exergue, poussé sur le devant de la scène comme ici pour être modifié, le genre du personnage et du joueur est une caractéristique qui peut rapidement prendre une importance particulière. Le *roleplay* correspond alors davantage à un atelier *dragqueen* ou *dragking* en cela que les joueurs jouent la carte de l'excès dans la représentation de stéréotypes genrés mais aussi, dans une certaine mesure, raciaux [Greco, 2012].

[Journal de terrain, 23 septembre 2017, première partie de *one-shot* de *Centaure, les Colonies*].

Enfin, si certains joueurs préfèrent investir les stéréotypes de la brute, du voleur ou de l'érudit afin d'augmenter les chances de succès et la facilité du jeu, d'autres tirent un réel plaisir à s'investir dans la construction d'un personnage qui évoluera non seulement parmi les autres pendant les heures de jeu mais aussi lorsque le joueur, hors des temps du jeu, le dessinera, lui inventera une histoire, un *background* particulier. « Although one goal of fantasy gaming is to have one's character succeed, most gamers recognize that what makes these games unique is that a player portrays a figure distinct from himself » [Fine, 1983 : 211].

2.2. Comprendre les règles

Comme j'ai pu l'évoquer dans le premier chapitre, les règles de jeux de rôle sont particulièrement difficiles à emmagasiner dans les jeux « classiques ». Ici je m'intéresserai surtout à ce type de jeu dont j'ai pu observer des initiations et auquel je me suis confronté dans la campagne de *Centaure, les Colonies*. L'explication du système de règles, dans une partie d'initiation, peut durer jus-

qu'à deux heures car on considère souvent qu'un minimum de connaissances est nécessaire pour jouer. Sont expliqués les systèmes de combat, les éléments de la fiche de personnage et l'utilisation des compétences. En campagne, la découverte des règles peut durer plus de trois ou quatre heures, et doit faire l'objet de rappels à chaque partie. Dans tous les cas, les règles ne sont jamais tout à fait emmagasinées et souvent le déroulement du scénario s'interrompt lorsqu'un joueur demande que les règles lui soient expliquées à nouveau. Pour ma part, étant assez peu rompu aux fonctionnements du jeu de rôle par rapport aux autres joueurs qui jouent depuis des années, la connaissance de toutes les règles n'est pas encore complète et leur mise en œuvre est parfois encore difficile. Un jeune joueur de *Chivalry & Sorcery* répondait à G.A. Fine ainsi :

« *GAF* : How do you think *C & S* could be improved ?

Ted [age fifteen] : Make the rules a little bit easier to understand... 'Cause the book is... super small print and it's pretty long... Like, I can play the game pretty well, I don't even know the rules that well... I was looking at the magic, and I couldn't really understand it, you know. It's kind of complicated » [Fine, 1983 : 19].

Cependant, comprendre et connaître la totalité des règles ne signifie pas pouvoir jouer et inversement, comme le souligne Ted, il est possible de jouer sans maîtriser tout le système de jeu. Les jeux de rôle sont aussi régis par ce que Markus Montola appelle des règles invisibles qui se situent dans les différents cadres proposés par Fine : le cadre social (exogène), celui du jeu (endogène) qui est « habité » par les joueurs et celui de la diégèse, « habité » par les personnages. Au sein de ces cadres, des règles particulières agissent et font sens pour ceux qui y « habitent » [Fine, 1983 ; Montola, 2009]. Ces règles sont explicitées par l'exemple suivant : « 'Do no discuss non-game business during the game' – exogenous. 'A sword does d10 points of damage' – endogenous. 'Carrying a sword within the city limits is punishable by fine' – diegetic » [Montola, 2009 : 23]. De plus, l'existence même d'un MJ met en branle l'effectivité des règles. Il a le pouvoir et le droit de faire valoir une règle si elle lui convient comme d'en outre-passer une. Le MJ est alors non seulement l'interprète des règles mais aussi le référent des joueurs, qui négocient sans cesse auprès de lui : « Mais là c'est sûr que je l'ai touché ! » ou « Ça n'a pas pu me faire autant de dégât, j'étais trop loin ! ».

Cependant, les règles ne sont rien sans un monde, un univers dans lequel s'inscrit le jeu, qui donne corps aux règles et au sein duquel les joueurs peuvent évoluer.

2.3. Connaître le monde

Au commencement, à moins d'avoir déjà joué au jeu proposé ou d'avoir acquis une connaissance extraordinaire à propos d'un univers en lisant les livres de règles et les suppléments ou en se penchant sur les œuvres desquelles le jeu est tiré, les joueurs connaissent peu, voire pas, l'univers dans lequel ils s'investissent. C'est alors au MJ de présenter le ou les mondes dans lesquels le jeu prendra place. Ces mondes peuvent être multiples ou uniques, peuvent être complexes et inconnus comme tirés de notre monde ordinaire. C'est par exemple le cas dans le *JdR des Pas Super-Normaux*, que j'ai pu mener pendant une campagne, dans lequel les PJ évoluent dans notre monde contemporain et proche et où seuls quelques éléments dystopiques sont présents.

Dans d'autres jeux comme *Traveller* (1977) ou *Star Wars* (1988), les PJ voyagent dans l'espace et visitent de nombreuses planètes. Le MJ ne peut alors toutes les décrire pour donner au PJ un avant-goût, laissant davantage de place à l'imagination des joueurs [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

Dans des jeux comme *Centaure, les Colonies*, les joueurs peuvent voyager sur et entre trois planètes différentes. Ce système a son histoire propre, que Barnabé nous a racontée en détail le soir de notre première session, balayant plus de quatre-cents ans d'histoire comportant la colonisation de l'espace par la Terre et des guerres interstellaires. Beaucoup d'éléments sont étrangers au vocabulaire de notre monde prosaïque, et de nombreux systèmes sont inédits ou opèrent un mélange de différentes références. Ainsi, le soir de notre premier voyage stellaire, Barnabé nous a décrit avec de grands gestes la façon dont la « station de pont » fonctionne. Et chacun de poser des questions sur « quelle taille ça fait ? », « et nous on est où dans tout ça ? » ou « je suis sûr qu'on peut arriver à voler des trucs intéressants avant de partir ! » et de le relier avec des références connues : « en fait, c'est un mélange entre *Star Gate* et *Cowboy Bebop*³⁷ ! ».

Peu à peu, au fur et à mesure de l'avancée de la campagne, les joueurs commencent non seulement à comprendre le fonctionnement de l'univers et des règles, mais aussi à avoir un impact dessus. Ils doivent se mettre à suivre les informations pour connaître le contexte politico-économico-médiatique, et savoir s'ils sont adulés ou recherchés. Les campagnes de jeu mettent souvent les joueurs dans des situations dans lesquelles ils ont une influence sur l'univers entier.

37 *Star Gate* (1997-2011) et *Cowboy Bebop* (1998) sont deux séries de science-fiction (SF) qui ont vu le jour dans les années 1990. Ces deux séries ont beaucoup marqué les amateurs de SF, notamment grâce à l'utilisation de portails spatiaux reliant les planètes entre elles dans le cas de *Star Gate*, et de « ponts » permettant aux vaisseaux de se déplacer rapidement d'une planète à une autre à travers l'espace dans le cas de *Cowboy Bebop*. L'exclamation citée en exemple y fait référence.

3. Commencer une partie

Le début d'une partie de jeu de rôle est particulièrement marqué par l'explication des règles de jeu, par la construction d'un personnage et la constitution du groupe de PJ. Ce sont ces points qui nous intéresseront spécifiquement ici. Cependant en jeu les personnages agissent aussi. En campagne, le début de partie est généralement l'occasion de se livrer à quelques « moments *roleplay* », de faire des courses d'équipement ou de matériel divers. Une fois le jeu lancé, le scénario démarre par l'obtention d'une quête³⁸ ou la rencontre avec un élément déclencheur de l'aventure.

3.1. Avancer à tâtons

Le début d'une partie est souvent laborieux pour les participants. Plus le groupe est grand, plus il met du temps à se lancer dans l'aventure – à moins que les différents membres n'aient l'habitude de jouer ensemble. Dans le cas d'une première partie de campagne ou d'un *one-shot*, l'immersion dans le jeu et l'identification³⁹ au personnage n'est pas automatique. Le joueur doit se réinventer pour prêter sa voix à un nouveau personnage⁴⁰. Souvent il pioche des éléments dans d'autres jeux auxquels il a pu jouer. Dans les *one-shot*, où l'histoire du personnage n'est pas importante, il arrive souvent que le joueur fasse correspondre son personnage à sa manière de jouer alors que l'inverse est généralement attendu. Les joueurs expérimentés condamnent d'ailleurs cette pratique de standardisation des personnages. Pour eux, un bon joueur est un joueur qui donne à différents personnages différents *roleplay*.

Comme on l'a vu, les joueurs comparent beaucoup le jeu en cours à d'autres parties ou à des références tirées de la culture populaire. Or, l'inscription dans un nouveau groupe et un nouveau jeu leur demande aussi d'oublier leurs acquis. Chaque jeu, chaque MJ et chaque groupe de joueurs étant différent, même un rôliste confirmé ne peut se reposer sur ses lauriers en début de partie. Les rôles sont négociés, les joueurs apprennent à se connaître ou, s'ils sont déjà proches, à jouer ensemble dans un nouveau groupe.

3.2. Apprendre à se connaître soi

Armé d'une fiche personnage, de quelques détails donnés par le MJ et d'un historique, le joueur doit rapidement visualiser et comprendre son personnage. Le capitaine Ignatius présenté ci-dessous sera en effet joué par Nicolas qui lui donnera un genre particulier et qui se construira en cours de partie avec les autres joueurs. Octavius a par exemple l'habitude de jouer des personnages

38 L'aspect central de la quête dans les scripts narratifs du jeu de rôle sera approfondi dans le chapitre trois.

39 Les notions d'immersion et d'identification sont rattachées au concept d'« engrossment » de Fine [Fine, 1983 : 4] présenté dans le chapitre trois.

40 À propos des rapports entre joueurs et personnages voir [Fine, 1983 : 204-223]. Y sont approfondies les questions de la distance, de l'identification et de l'investissement du personnage par le joueur.

charismatiques ou érudits et se sent plus à l'aise que Nicolas pour faire parler son personnage. Lors du premier scénario, il lui est arrivé à plusieurs reprises de parler à la place du capitaine même si cela dépassait le cadre de son *roleplay*.

- *Barnabé* : [...] le capitaine Ignatius. Un personnage un petit peu compliqué parce qu'il demande d'avoir de l'expérience parce que c'est un capitaine qui va plutôt être tourné charismatique. Heu... ancien commandant de l'armée coloniale et surtout réputé pour être le plus grand connard de toutes les colonies. Ce mec est un [insulte inaudible] de A à Z.

- *Nicolas* : Aaaaah, un mec sympa ! (rire).

- *Barnabé* : Il est un petit peu délicat à jouer parce qu'il y a un certain niveau de dosage à faire avec ce personnage parce que c'est un connard notable mais il reste commandant d'équipage donc il doit, il sait commander, il sait comment gérer son équipage et comment se faire respecter de son équipage. [...] Donc il a tendance à être sympa avec son équipage mais heu... mais d'être plutôt une ordure dans la vie de tous les jours.

[Journal de terrain, 09 décembre 2017, première partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

Dans toute partie, comme ça a été le cas dans *Centaure, les Colonies*, les joueurs ne retiennent pas tout ce qui constitue leurs personnages. Chacun est doté d'une histoire complexe, d'une description assez détaillée (tant physique que comportementale et psychologique) et le joueur trie toutes ces données. Certains détails disparaissent car n'étant pas importants en jeu ou parce qu'aucune mention n'y est faite par le MJ ou les autres joueurs. Par exemple Tessy, le personnage auquel j'ai prêté ma voix, est doté de prothèses mécaniques au pied et au bras. Après la première session de jeu, cet élément est devenu périphérique car il n'avait aucune incidence sur ma façon de jouer.

Le personnage de jeu de rôle se constitue à un carrefour entre les règles et systèmes qui définissent ses qualités (Constitution, Dextérité, Érudition...) et fonctions (compétences), le joueur qui l'investit et le groupe dans lequel il évolue [Caïra, 2007].

3.3. Apprendre à connaître les autres

Dans un jeu collaboratif dont le contenu se crée en grande partie grâce à des échanges oraux, les participants se connaissent principalement par le jeu. Dans les temps hors-jeu, surtout à la MJC, peu de personnes parlent d'elles – ou alors d'un jeu auquel elles ont joué. Souvent, le niveau d'interconnaissance est assez bas, les prénoms ne marquent pas les esprits et on s'intéresse peu à ce que chacun fait dans sa vie.

En jeu cependant, si on ne se dévoile pas intimement, la façon dont le MJ déroule son scénario et les *roleplay* des différents joueurs donnent de nombreuses informations sur le type de rôliste que chacun est. En *one-shot*, les joueurs se tournent souvent vers les archétypes qu'ils apprécient et

savent jouer. Ce peut être le rôle du « barbare », celui du médecin, celui du « voleur », du « mage⁴¹ », du chef d'équipe... Toutefois, il arrive que la manière de jouer d'un participant ne plaise pas à un autre – sans pour autant que le jeu ne s'arrête. Après notre première partie de campagne de *Centaure, les Colonies*, alors que nous ne nous connaissions pas encore, Nicolas partage sa pensée ainsi :

L'aspect laborieux et parfois peut-être un peu désagréable de la partie a été résumé par Nicolas avec qui j'ai fait un bout de chemin pour rentrer le soir. Il soulignait le fait que c'est dur parfois, au début, lorsque l'on n'a pas trop joué ensemble. Les différentes façons de jouer, les *roleplay* etc. sont encore en construction et on se construit en tant que groupe. Il prenait l'exemple de l'assaut que nous avons mené sur la mine des Sabres Écarlates. Octavius et Balthazar avaient insisté pour y aller d'un coup sans préparation et ce dernier a failli se faire tuer. Il me disait que ce n'était pas sa façon de faire mais qu'il fallait explorer ensemble les différentes façons de jouer pour être un groupe.

[Journal de terrain, 09 décembre 2017, première partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

Toutefois, avec le temps, les participants s'habituent et s'adaptent aux différentes façons de jouer ; à travers la performance des joueurs, les personnages de chacun deviennent connus des autres et on se surprend rapidement à prendre en compte leurs façons d'agir et de penser dans les discussions et actions de groupe.

Il arrive aussi que le scénario emmène les joueurs dans des aventures qu'ils ne désirent pas vivre. Les MJ expérimentés n'hésitent pas, en début de partie, à demander aux joueurs s'il y a des éléments qu'ils ne désirent pas rencontrer mais il est possible que ce type de situation arrive tout de même. Les participants doivent alors rester à l'écoute les uns des autres et apprendre à faire des concessions [Crapous et Guisérix, 2016]. Lorsque ce n'est pas le cas, il arrive qu'un joueur quitte la table, exprimant de manière radicale sa désapprobation par rapport à l'orientation que prend la partie ou son inintérêt [Fine, 1983].

À force de temps partagé (en jeu et hors-jeu), tant en *one-shot* qu'en campagne, les participants apprennent à se connaître en et par le jeu. Se crée ainsi la connaissance, la compréhension et le lien indispensable au bon déroulement du jeu collectif.

4. Au cœur de l'action

Les parties de jeu de rôle prennent de multiples formes, selon l'univers proposé aux participants. Des jeux comme *L'Appel de Chtulhu* (1981) ou *Bluebeard's Bride* (2017) se rapprochent du

41 Les termes entre guillemets correspondent à des archétypes en vigueur chez les rôlistes, qui sont directement tirés de la veine de *Dungeons & Dragons* (1974) dans lequel les membres d'une équipe sont définis par ces fonctions principales [Bowman, 2010].

genre littéraire de l'horreur et le *gameplay* est tourné vers l'enquête. Des jeux comme *D&D* (1974) ou *Centaure, les Colonies* offrent aux joueurs la possibilité de jouer différents archétypes – personnage charismatique, puissant, furtif... ce qui permet aux MJ de créer des scénarios se composant à la fois d'enquêtes, de combats et d'infiltrations.

4.1. Enquêter

En cours de jeu, l'enquête est souvent incontournable pour le groupe de PJ. Peu d'informations lui sont directement données, c'est alors à lui d'analyser les indices que le MJ a placé sur son chemin. Les enquêtes peuvent prendre du temps. Généralement, le groupe veut bien faire et, même lorsqu'il est certain du fin mot de l'histoire (qui est le coupable ; où sont cachés les objets volés) il pousse jusqu'au bout l'enquête, la plupart des joueurs sachant qu'un bon MJ garde souvent des cartes dans sa manche.

Le travail des joueurs est de lire entre les lignes des descriptions et interprétations des PnJ proposées par le MJ. « Qu'il s'agisse d'un lieu, d'un personnage ou d'un objet, le degré de précision de sa description par le MJ indique aux joueurs s'ils sont ou non en présence d'un élément utile » [Caïra, 2007 : 134]. Dans les deux campagnes auxquelles j'ai participé, les matériaux d'enquête étaient particulièrement nombreux. Il s'agissait de comprendre ce qui cause la maladie et la mort des habitants d'un village de Sarthe dans *Les Pas Super-Normaux* ou, dans le cas de *Centaure, les Colonies*, de déterminer où sont allés deux jeunes fugueurs sur Centauri II en grande partie détruite par la guerre, de retrouver un scientifique dans la jungle hostile de Centauri I, ou de retracer la piste d'orphelins kidnappés.

Le plus souvent, les enquêtes poussent les PJ à rencontrer différents PnJ préparés par le MJ. Ce sont des scénarios comportant assez peu de combats mais pouvant être rythmés par eux – un ennemi peut détenir une information importante ou l'enquête mène les PJ vers un *boss* final qu'il faudra mettre hors d'état. Pour pallier à l'aspect laborieux que peut revêtir ce type de scénario, qui peut s'étirer selon l'état de stagnation ou d'avancée du groupe, « une solution consiste à ce que les éléments du décor soient intimement liés à l'action, en sorte que les décrire, c'est déjà agir et faire avancer l'action. Et inversement, faire agir ces éléments, c'est les décrire » [Gerfaud in Caïra, 2007 : 119].

4.2. S'infiltrer

L'infiltration est un mode de jeu omniprésent dans les parties de jeu de rôle car les PJ doivent souvent investir un complexe, un immeuble, une maison, une station spatiale, une salle de donjon sans en avoir le droit. Néanmoins, ces petits larcins demandent généralement peu de préparation et les joueurs s'y livrent sans sourciller.

Des scénarios entièrement orientés vers l'infiltration sont rares car nécessitant de la part du MJ et des joueurs beaucoup de préparation. Pour illustrer ce cas, j'utiliserai une partie de *Centaure, les Colonies* mise en place par Barnabé le 24 février 2018.

Notre groupe de *Reiters* a accepté une mission sur Centauri III. Nous devons investir un ancien complexe minier tenu par des pirates afin de leur voler un objet. Nous nous y préparons longuement. Ceux qui en ont les compétences réalisent des jets d'informatique⁴² afin d'accéder aux plans du complexe ainsi qu'à d'autres probables informations. Ensuite, nous préparons notre équipement, achetons des tenues de camouflage, mini-drones de surveillance et de piratage informatique... Nous mettons alors au point une ébauche de stratégie. Arrivés sur place, nous parvenons à pirater les caméras de surveillance et pénétrons dans le complexe.

Si dans ce scénario la préparation a pu nous paraître laborieuse et tâtonnante, Barnabé nous avoua, à la fin de la partie, que nous ne nous étions pas assez préparés avant d'investir le complexe. En effet, nous n'avons pas attendu la nuit, nous n'avons ni localisé le parcours des patrouilles et leur fréquence ni l'objet que nous étions venu chercher, ce qui nous a valu de nous perdre dans le complexe. Il nous a comparé à son précédent groupe de campagne qui, lui, avait tendance à tout préparer avec trop de soin. Une préparation excessive a souvent pour conséquence de miner l'effet attendu par le MJ ou de ralentir considérablement le jeu.

De son côté, Barnabé avait à la fois préparé plusieurs cartes, placé des caméras aux points stratégiques du complexe, défini des tours de garde et de temps entre chaque patrouille, et disséminé des indices nous permettant d'entrer sans nous faire remarquer.

4.3. Combattre

Le combat est omniprésent dans le jeu de rôle. La majorité des jeux et des scénarios en comportent et de longues heures lui sont dédiées. Il peut s'agir d'un combat spatial dans *Traveller* (1977), de magie dans *D&D* (1974), de fleurets dans *Les Lames du Cardinal* (2013), de sabres et pistolets dans *Seventh Sea* (1999), d'armes à feu de combat dans *Centaure, les Colonies*, à mains nues ou avec le concours d'éléments du décor : « Le combat, moment fort de l'aventure, est aussi celui de la pleine utilisation des règles de simulation, et souvent de l'implication du groupe entier (même le moins apte au combat des PJ tentera quelque chose pour favoriser la victoire du groupe : lancer un vase, tirer le tapis...) » [Caïra, 2007 : 119].

42 Voir annexe n°3, au niveau du tableau de compétences.

En jeu, les combats ne correspondent pas au temps réel. Ils sont découpés en séquençage très fin, mettant les personnages dans un ordre de combat défini par l'initiative⁴³. Chacun pourra alors, à son tour, réaliser un certain nombre d'actions qui ne correspondent en jeu qu'à quelques secondes. Les combats particulièrement longs (certains pouvant durer plusieurs heures) mettent la notion du temps des joueurs à rude épreuve. À la sortie d'un tel combat il n'est pas rare d'entendre un « mais il doit être au moins minuit ! » et le MJ de répondre « non, le combat a duré environ quinze minutes. C'est toujours l'après-midi ».

L'omniprésence de combats, souvent violents et conduisant à la mort des PJ ou de leur.s ennemi.s, a participé à la mauvaise presse des jeux de rôle, leurs détracteurs mettant en avant la nonchalance avec laquelle les rôlistes s'adonnent à la violence [Byers, 2016 : 29].

En jeu, il existe mille et une raisons de se battre. La première étant qu'il arrive souvent qu'un protagoniste œuvre pour la mort des PJ. Certains joueurs peuvent aussi se mettre à tuer des personnages du jeu par crainte qu'ils soient espions ou bandits, d'autres créent des situations de combat pour passer le temps. Dans les jeux de rôle la convention de la « taverne » est importante. Présente dans les jeux « classiques » de médiéval-fantastique comme *D&D*, la taverne est un lieu où des quêtes peuvent être données aux PJ mais c'est aussi une zone de non-droit où les PJ peuvent se battre.

Cependant, comme Fine le souligne, les comportements violents sont acceptés jusqu'à une certaine limite, et peuvent être mal reçus par les autres participants : « Mark often found it difficult to get people to play in his games because he had the reputation of being a sadistic referee. His name was used as a local slang expression for a referee who was too bloodthirsty » [Fine, 1983 : 160]. Une limite semble être ainsi tracée entre ce que l'on peut faire – tuer, mutiler et jubiler de la mort de son adversaire, et ce qui est proscrit – donner trop de détails sur les conséquences des actions des PJ : « [Mark] go into such detail about the world. Talking about the groin hits ; he'd do things like that... He... played it for all the gory details he could get out of it » [Fine, 1983 : 161].

Comme dans la plupart des romans et films relatifs aux genres littéraires dans lesquels s'inscrivent les jeux (science-fiction, fantastique, *fantasy*, horreur...) la violence est, dans le jeu de rôle, un script littéraire. Les PJ y recourent aussi bien que les PnJ qui séquestrent, tuent et torturent. Elle est un élément scénaristique central, qui condense les attentes des joueurs, la pression accumulée pendant la partie et l'utilisation des règles du jeu. Comme dans les jeux vidéo, les films et les romans,

43 L'initiative est un système qui permet de définir les tours de jeu lorsque le découpage séquentiel du temps est mis en place. Le personnage ayant le plus d'initiative joue en premier. En jeu de rôle, l'initiative peut se déterminer à l'aide de dés ou grâce à l'effet de surprise (des PJ ou des PnJ surpris par leurs ennemis n'auront pas l'initiative). C'est un système utilisé dans les jeux vidéo dits « au tour par tour », c'est-à-dire confrontant des personnages qui jouent les uns après les autres comme dans *Dofus* (2004) ou dans *The Banner Saga* (2014).

dans les jeux de rôle la violence fait récit et les participants s'y livrent le plus souvent sans état d'âme.

Il me semble toutefois important de noter que cette violence omniprésente est rarement perçue et vécue comme telle. Elle correspond à un code, un script, et son exercice est justifié par le jeu et le *roleplay* des PJ, certains aimant autant la violence que d'autres l'abhorrent. L'humour, qui sera analysé plus en profondeur dans le chapitre quatre, est par ailleurs une composante essentielle des jeux qui œuvre à la dédramatisation de la violence en jeu.

4.4. Tricher

« Forme extrême de l'improvisation, la tricherie a également droit de cité dans les jeux de rôle » [Caïra, 2007 : 69]. Tant en enquête, en infiltration qu'en combat, la triche est chez les rôlistes à la fois fréquente, visible et acceptée. Parfois, les joueurs sont dans une situation d'incertitude particulièrement tendue pour leur personnage ou pour la réussite de la mission. Dans ce contexte, la triche est courante. La plupart du temps, elle se traduit par une falsification du résultat annoncé par les dés. Il m'est arrivé moi-même de m'y livrer pour m'éviter une mort certaine, ou pour permettre au groupe d'avancer. Toutefois, les jets de dés ayant des conséquences sur le *roleplay*, ils sont souvent acceptés comme tel. Un jet de moral raté peut en effet être cohérent dans une situation où le personnage est censé être bouleversé.

Il arrive aussi qu'un joueur profite d'un moment d'inattention ou de l'indulgence du MJ pour changer l'action qu'il entreprenait. Plusieurs fois, alors que je menais une partie, lors de rencontres avec de nouveaux PnJ, mes joueurs m'ont annoncé tout de go « Je lui saute dessus et je l'assomme ! ». Alors qu'ils discutaient plus sérieusement de la marche à suivre je faisais mine de n'avoir pas entendu ou pris sérieusement la première action du joueur.

Dans un jeu où le discours se mêle au hasard pour créer un récit, les participants doivent parfois être pragmatiques. Le MJ ne peut pas être trop rigide et empêcher tout retour en arrière comme aux échecs. Il doit parfois être arrangeant ou donner plus de détails aux joueurs pour leur permettre de se sortir d'une mauvaise situation. Les joueurs quant à eux jouent en collaboration, ce qui justifie l'usage de la tricherie :

« Since FRP [Fantasy Role-Playing] players are not competing against each other, but are cooperating, cheating does not have the same effect on the game balance. For example, a player who cheats in claiming that he has rolled a high number while his character is fighting a dragon or alien spaceship not only helps himself, but also his party, since any member of the party might be killed » [Fine, 1983 : 99].

Dans les jeux de rôle, l'usage de la tricherie est auto-régulé. Les participants essaient de la doser car ils savent qu'un excès de tricherie enlèverait tout goût au jeu, aux combats ou à la recherche d'informations. Le but du jeu de rôle n'est pas seulement d'atteindre le niveau maximum et le statut de « Grosbill⁴⁴ » mais aussi d'embarquer son personnage dans des aventures mémorables dont les échecs comme les réussites font partie.

5. Terminer une partie

Bien terminer une partie n'est pas évident à chaque session de jeu. Parfois le jeu s'éternise et l'ambiance de la situation est gâchée par la fatigue ou l'insensibilité des joueurs, un scénario sans rebondissements ou le départ d'un participant. Souvent en effet, lorsque la partie s'avance trop loin dans la nuit, un joueur doit s'en aller, par fatigue ou pour répondre à une autre demande. La partie se termine alors sur un moment creux (une nuit, un temps de latence) ou sur un *cliffhanger* [Caïra, 2007]. Il n'est pas rare cependant, quand la taille du groupe le permet, que ceux qui restent continuent de jouer sans le participant qui s'en est allé. Les *one-shot* s'exposent peu à ce type de problèmes, les parties durant entre trois et six heures fin comprise et ne sont pas reconductibles. En campagne, il arrive régulièrement que la fin d'un scénario soit reportée au début de la session suivante. La fin en question peut correspondre au moment de *loot*⁴⁵ et à l'équipement du *stuff*⁴⁶ trouvés ou à tout un pan du scénario comme la confrontation avec le *boss* final, et le dénouement du scénario.

5.1. Dénouer un scénario

Mettre fin à une aventure suit des codes et des scripts très proches des conventions littéraires et cinématographiques. Il s'agit pour les joueurs de découvrir le résultat de leur enquête, de trouver l'objet recherché, de terminer la quête engagée, de finir un combat. C'est aussi le moment où le MJ dévoile la fin de son scénario, qui, au fur et à mesure de l'avancée de la campagne, s'accompagne de conséquences sur le monde entourant les personnages.

En *one-shot*, les conventions de fin sont bien connues des participants et leurs permettent de percevoir quand une partie est sur le point de se terminer. Il arrive ainsi que la fin soit un peu expédiée,

44 Surnom donné à l'un des premiers joueurs français de *D&D*, le « Grosbill » a été capturé en bande dessinée dans *Casus Belli* et s'est ancré dans le temps et les imageries rôlistes [Caïra, 2007]. Un « Grosbill » est un personnage outrageusement puissant, que rien n'ébranle. Aujourd'hui encore les références à des « Grosbills » sont nombreuses, notamment lorsqu'on évoque un personnage qui atteint un niveau élevé dans *D&D*.

45 Le *loot* est un terme anglais utilisé par tous les rôlistes. Il est aussi l'objet d'une francisation, et correspond au verbe *looter*. Il signifie récolter les différents biens (équipement, argent) sur un ennemi mort, dans une pièce ou tout simplement donné comme récompense à la fin du scénario.

46 Le *stuff* est aussi un terme anglais omniprésent dans le milieu du jeu de rôle (tant numérique que papier). Littéralement « choses » ou « trucs », il correspond à tous les biens trouvables en jeu par les joueurs. Souvent il se réfère spécifiquement aux objets équipables par le personnage (armures, armes etc.) : « J'ai pas pris mon *stuff* ».

surtout quand le jeu a été long, que cinq minutes avant l'action finale les crayons se rangent et les vestes s'enfilent. Le scénario se conclue généralement sur la mort des PJ, fréquente dans *L'Appel de Cthulhu* (1981), sur une ultime action épique – réussie ou non, comme la fuite de Bickingham Palace dans *Braquage en plein jour* (2017) ou la mort d'un *boss* particulièrement dangereux⁴⁷.

5.2. Récompenses

Le pic du dénouement de l'intrigue du scénario, en campagne notamment, ne correspond cependant pas à la fin de la partie. Après la mort du *boss*, la découverte de ce que le groupe recherchait et l'accomplissement de la quête, le groupe doit *looter* et repartir chercher sa récompense. Cette récompense peut être constituée d'argent, de biens matériels, de renommée.

La gestion de la récompense est différente pour chaque groupe. Certains n'hésiteront pas à profaner des tombeaux, à tuer et à faire des « extras⁴⁸ » tandis que d'autres s'engageront dans un débat :

[Lorsque nous découvrons que nous avons été manipulés et que la quête que nous avons engagée n'est qu'une façade pour se débarrasser d'un groupe armé dissident et de nous par la même occasion] À ce moment-là un débat s'amorce. Pourquoi descendre plus profondément alors que nous savons que ce n'est qu'un bunker-usine qui fabrique des pièces de vaisseaux et de missiles ? Pourquoi combattre et tuer des gens si ce n'est pas le but de notre mission ? Nous discutons un moment mais nous savons que si Barnabé nous a emmenés ici, c'est pour une raison. Nous descendons donc et *lootons* les premières pièces où nous trouvons du *stuff* plutôt bon. [...] Nous éliminons très rapidement nos ennemis, et emportons ce qui peut l'être avant la destruction de l'usine.

[Journal de terrain, 27 janvier 2017, partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

5.3. Rangement et discussions

Une fois la partie clôturée, le plus souvent tout le monde se lève pour s'étendre les jambes et le dos. En campagne, il n'est pas rare que la partie soit suivie d'un repas partagé entre les participants, moment où sont échangés des anecdotes sur d'autres parties, des récits de passages particulièrement intenses et marquants ou encore des discussions autour de romans ou de jeux vidéo. On évoque quelque chose qu'on a manqué ou aurait dû faire, un échec aux dés, une réussite marquante ou une émotion forte ressentie à un moment particulièrement tendu. Ces discussions peuvent s'avancer dans la nuit durant des heures, les rôlistes étant intarissables lorsqu'il s'agit de jeux de rôle et de fictions, tant cinématographiques que romanesques.

47 Au terme de ses chapitres deux et trois organisés respectivement autour de la création d'un scénario et de la manière dont il est joué par différents groupes, Olivier Caïra propose trois exemples de dénouement d'un scénario qu'il a soumis à trois groupes de jeu, ce qui éclairera beaucoup le propos exposé ici [Caïra, 2007 : 112-116]

48 Les « extras » sont généralement des demandes annexes à la quête et correspondent, comme l'illustre *Et pour quelques dollars de plus* (1965) de Sergio Leone, à de l'argent gagné en ramenant la tête ou la preuve de la mort de personnes recherchées que les PJ peuvent rencontrer pendant le déroulement de la partie.

6. Conclusion

Au cours de ce chapitre où la focale a été portée, grâce à des données ethnographiques, sur l'explicitation du déroulé d'une partie de jeu de rôle, j'ai pu mettre au jour l'importance d'un environnement créé par les joueurs, des rapports entre participants et entre les joueurs et leurs personnages ainsi que des structures du jeu et des canons qui les régissent. La description de ces structures et de la mise en place de l'environnement de jeu a pour vocation de créer chez le lecteur – même celui qui n'a jamais joué – une représentation des jeux de rôle et de ce qu'il s'y passe, afin de pouvoir analyser cette pratique ludique à partir d'une base commune, fondée sur des travaux ethnographiques. Cette approche descriptive me permet à présent de poursuivre l'analyse des jeux de rôle en termes d'immersion et d'inscription du participant, tant dans le jeu que dans le groupe de joueurs.

Chapitre trois

Ce que jouer veut dire

« Certaines personnes préfèrent accéder à un univers de science-fiction ou d'*heroic fantasy* par le biais du jeu de rôle sur table, plutôt qu'en ouvrant un livre, en lançant un jeu vidéo ou en visionnant un film. C'est ce que j'appelle la *formule d'engagement* » [Caïra, 2007 : 261].

La pratique du jeu de rôle est caractérisée par l'imbrication étroite de différents éléments sociaux, fictionnels et ludiques. Au confluent de ces éléments, le récit fictif créé en jeu apparaît comme un média et une fin en soi. Un média des relations sociales qui se tissent en et grâce à lui et une fin en termes littéraire et fictif, où la création d'un « beau » récit, d'une aventure épique ou faisant naître des émotions fortes – comme n'importe quelle œuvre artistique – est appréciée et valorisée. Aussi, dans ce chapitre, je me demanderai comment sont mis en lien la création du récit fictif, le jeu et ses structures et les manières de faire groupe.

Pour répondre à cette problématique, j'approcherai d'abord les façons dont les rôlistes s'inscrivent dans la fiction, grâce notamment aux importants travaux réalisés par les chercheurs en littérature qui se placent dans un paradigme narrativiste. J'analyserai ensuite les différents rapports au personnage du jeu de rôle en me basant sur les approches et analyses de chercheurs en littérature [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016], en sociologie [Fine, 1983 ; Caïra, 2007] ou issus de la psychologie [Nephew, 2006 ; Bowman, 2010 ; Lankoski et Järvelä, 2012 ; Blackstock, 2016 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016] et en les comparant. Enfin, particulièrement grâce à l'aide de Gary Alan Fine, je montrerai de quelles manières se constituent les groupes de jeux de rôle, et ce que ces manières de faire groupe impliquent dans les façons de jouer et de créer un récit.

1. S'inscrire dans une fiction

Les jeux de rôles transportent l'imagination des joueurs dans des univers fictifs invisibles, qu'ils doivent tout de même apprendre à connaître et à apprécier pour pouvoir s'y orienter et être capable, en leur sein, de créer collectivement un récit. Les rôlistes s'inscrivent dans ces fictions

grâce à des codes, appelés ici scripts fictionnels. Chaque fiction créée apparaît alors comme un mélange entre une œuvre diégétique et originale, car unique et relative à un groupe de joueurs mais s'inscrivant dans des mondes et étant parsemée de références connues. Chaque joueur et chaque groupe ayant une appréhension différente du jeu, de la fiction et des codes qui la soutiennent, la création de récit en jeu apparaît alors comme une pratique non seulement ludique et sociale, mais aussi littéraire et artistique [Mackay, 2001 ; Caïra, 2007 ; Cover, 2010].

1.1. Investir un univers fictionnel

Depuis le début de ce mémoire, j'évoque le fait que les participants d'un jeu de rôle investissent des univers fictionnels afin d'y vivre des aventures par le biais de personnages. Ces univers sont composés autant de diégèses que de mondes originaux. Les rôlistes s'y inscrivent soit par l'approfondissement de leurs connaissances du-dit univers soit grâce à l'intertextualité c'est-à-dire en invoquant d'autres références connues qui permettent de créer une représentation de l'environnement, des personnages etc.

Il existe de fait un conflit sémantique entre les chercheurs s'inscrivant dans une théorie de la fiction [Punday, 2005 ; Ryan, 2007 ; Cristofari, 2010 ; Balzer, 2011]. Pour certains, chaque univers fictif investi est un monde en soi, qui se différencie de tous les autres en cela qu'il est personnel et relatif à l'imagination d'un individu. Pour d'autres, l'utilisation du terme de monde est un abus, chaque univers fictif n'étant ni créé *ex nihilo* ni investit seul – notamment dans le cadre des jeux de rôle [Caïra, 2016]. Sans placer la création diégétique en deçà d'une création pure existant en et pour elle-même, Olivier Caïra note trois points présents dans les structures des jeux de rôle qui permettent de nuancer l'utilisation excessive du terme de monde.

Pour lui, il existe en effet plusieurs niveaux de création diégétique : un premier fourni par le jeu et contenant diverses informations telles que les règles et de nombreuses descriptions physiques, politiques, mythiques ou religieuses. Ensuite vient l'apport du scénariste qui peut être le maître de jeu (MJ) qui dessine des plans, crée des personnages et des événements. Un troisième niveau, qu'il appelle « diégèse de l'action » est constitué des improvisations du MJ lorsque les joueurs s'écartent du chemin qu'il a tracé. Il s'agit alors de respecter les repères fournis par l'œuvre d'origine et il n'est pas rare qu'ils soient directement cités dans la partie [Caïra, 2016]. Lors d'une partie de *Star Wars* (1988) ou du *Jeu de Rôle du Seigneur des Anneaux* (2002), les PJ peuvent visiter des planètes ou des pays décrits dans l'œuvre fondatrice, ils peuvent rencontrer Gandalf ou Obi-Wan et partir en mission avec Aragorn dans les Terres Sauvages où ils pourront croiser les Trolls changés en pierre que Bilbo affronte au début de son aventure dans *Le Hobbit* (1937).

De nombreux jeux, notamment ceux que j'ai pu présenter comme « classiques », sont dotés d'extensions. Chacune d'elle contient des informations originales comme l'approfondissement d'une zone particulière du monde. C'est par exemple le cas pour les extensions de la *Sword Coast* de l'univers de *Dungeons & Dragons (D&D)* qui sont travaillées dans la cinquième version du jeu (2014). Outre l'approfondissement géographique de la zone, on peut y trouver des informations sur de nouvelles classes⁴⁹ ou profils de personnages, sur de nouvelles factions et un nouveau panthéon.

Il est aussi possible de trouver en ligne ou dans des magazines comme *Casus Belli* des scénarios complets que les MJ peuvent lire et utiliser pour leurs parties. Ces scénarios comprennent l'intrigue, la description des personnages non joueurs (PnJ), divers plans, des outils d'improvisation... C'est ensuite au MJ de s'approprier le scénario pour que les joueurs puissent l'investir et créer un nouveau récit à partir de ces données.

Tant pour les extensions officielles, pour les scénarios proposés sur les divers médias rôlistes que pour les participants à une partie, l'investissement d'un univers fictif et la création d'un récit collectif en son sein sont davantage régis par la contrainte de la cohérence que par celle du réalisme. Un excès de réalisme peut conduire à l'alourdissement d'un jeu [Caïra, 2007]. Chaque participant ne doit pas oublier que le jeu relève de la création fictive et qu'en cela, on peut choisir ce qu'il s'y passe. Créer un récit à partir d'une œuvre préexistante demande une certaine implication de la part des participants et particulièrement du MJ qui, à moins de pasticher une œuvre, doit tenter d'éviter les anachronismes, doit proposer des scénarios, des personnages et des descriptions qui ne tranchent pas avec les représentations que l'œuvre en question crée.

1.2. Les scripts fictionnels

La finalité d'un jeu de rôle n'est pas la défaite ou la victoire d'un joueur ou d'un personnage. Contrairement à la plupart des jeux de société, les jeux de rôle n'ont, dans leur structure, pas de fin de ce type. Généralement, dans les jeux de société, le joueur ayant amassé le plus d'argent, ayant acquis le plus de points ou étant arrivé le premier à la fin gagne la partie. Dans les jeux de rôle cependant, le cumul de possessions n'est pas une fin en soi. Il permet au joueur de gagner en puissance ou en notoriété, ce qui lui offre de nouvelles possibilités en jeu. De même, l'arrivée au niveau maximal – ce qui peut prendre des années, ne marque pas la fin de la partie et la victoire d'un personnage par rapport aux autres. Comme dans les jeux de rôle en ligne (MMORPG), le niveau du personnage est davantage une indication qu'une fin. Ce niveau alloue aux personnages de réaliser

49 Les classes de personnage sont les archétypes auxquels les personnages appartiennent et qui structurent leur évolution. Les plus courantes dans les univers issus du médiéval-fantastique sont le Guerrier, le Voleur, le Mage et le Prêtre.

certaines quêtes, de porter certains équipements plus puissants etc. Dans les jeux de rôle, c'est alors au maître de jeu (MJ) de gérer la difficulté des tâches à accomplir par le groupe, en fonction de leurs compétences et de leur niveau [Caïra, 2007 : 135].

Sont dès lors mis en place des scripts fictionnels [Mackay, 2001]. Ils permettent aux joueurs de considérer l'aventure comme réussie ou non mais informent aussi sur ce que l'on considère comme étant une bonne ou une mauvaise partie. Comme on le verra plus tard, notamment avec le traitement de l'humour, la mort des personnages et l'échec de leur quête ne signifient pas que l'aventure est ratée et que la partie a été ennuyeuse. Des jeux comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) confrontent par exemple souvent les personnages à la mort, mais ces morts ont leurs propres significations et souvent elles aident le groupe ou signent simplement la fin de l'aventure, comme ce peut être le cas en *one-shot*.

Différents scripts sont utilisés pour gérer le temps en jeu (ellipse, séquençage du temps) et définir un rythme, d'autres permettent de gérer les connaissances que les joueurs n'ont pas mais que leurs personnages détiennent. D'autres encore, les scripts de narration, servent à situer les personnages dans le déroulement de l'aventure.

Outre la construction du personnage qui a été approfondie dans les précédents chapitres, le script fictionnel dans lequel s'inscrivent tous les jeux de rôle est celui de la quête. L'aventure fictionnelle est définie ainsi et chaque jeu en propose de nouvelles sortes. Dans *Centaure, les Colonies*, ce sont des missions que les joueurs doivent accomplir afin de gagner leur vie et de faire plus ou moins régner l'ordre. Dans *Dungeons & Dragons* (1974) les quêtes peuvent être de diverses natures (du sauvetage d'un village à celui d'un pays, des vols, des enquêtes...). Dans *Bluebeard's Bride* (2017), les joueurs incarnent les femmes de Barbe Bleue et doivent déterminer s'il est ou non coupable du meurtre des autres épouses. La quête est alors à la fois le fil d'Ariane qui se déroule sous les pieds des joueurs qui évoluent dans un monde fictif sans repères sensoriels directs et les murs du labyrinthe. Elle est la motivation des joueurs et la structure du jeu.

Les scripts de narration font partie de ceux présents dans tous les jeux de rôle. Ils sont mis en place par les joueurs comme par le MJ pour créer une aventure dans un univers fictif. Généralement, les joueurs savent que les descriptions du MJ ne sont pas neutres. Elles sont censées les amener à l'accomplissement de leur quête :

« Dans un désert sans piste, les joueurs peuvent aller dans n'importe quelle direction, et vous penserez peut-être qu'il faut détailler chaque kilomètre carré de désert afin de couvrir toutes les possibilités. [...] Une partie de vous-même aura sans doute des velléités de réalisme en se

disant que l'oasis est à un endroit précis, mais faites un effort sur vous même. N'oubliez pas que l'oasis n'est pas réelle ; elle existe là où vous avez besoin d'elle, c'est-à-dire sur le chemin des PJ qui traversent ce fichu désert » [Dungeons & Dragons v4 « Guide du maître » in Caïra, 2016 : en ligne].

Ces scripts sont mis en place pour rendre le jeu jouable [Cover, 2010 ; Caïra, 2016 ; Périer, 2017], pour que les joueurs puissent s'inscrire dans un univers inconnu de leurs sens et continuer l'aventure.

Il existe aussi d'autres scripts moins essentiels au déroulement d'une partie de jeu de rôle, mais qui ont marqué les esprits des rôlistes et sont souvent invoqués par eux en cours de partie. L'un des plus saillants est celui de la taverne. Le script fictionnel de la taverne provient tout droit des parties de *D&D* dans lesquelles les personnages acquièrent souvent des quêtes ou des connaissances dans ce type de lieu. C'est aussi un endroit où la loi ne semble pas être respectée et de nombreuses bagarres s'y tiennent, tout comme des vols ou diverses arnaques. Ce script s'est par ailleurs étendu hors des frontières du jeu de rôle. L'écrivain Terry Pratchett dans la saga des *Annales du Disque-Monde* (1983-2015) utilise ce script dans sa description du Tambour Rafistolé. On peut aussi le retrouver dans les différents films *Star Wars* notamment *Star Wars IV : Un nouvel espoir* (1977) où les personnages principaux marchandent un voyage spatial dans une taverne, à l'autre bout de la galaxie.

Ce type de script est bien sûr accessoire mais il permet aux joueurs de savoir où aller lorsqu'ils n'ont plus de pistes ou qu'ils s'ennuient. Dans un jeu de science-fiction futuriste qui tient du *space opera*⁵⁰ comme *Centaure, les Colonies*, les joueurs sont parfois démunis par le manque de connaissance qu'ils ont de l'environnement de leurs personnages. Parfois des enquêtes s'éternisent, on ne sait pas où trouver une mission à effectuer ou un personnage ne sait pas quoi faire d'un moment de latence entre deux missions. C'est pour cela que les tavernes existent, dans la plupart des jeux d'aventure, tant sur papier que sur jeu vidéo. Elles sont un élément connu au milieu d'un univers qui ne l'est pas et que les joueurs n'ont aucun moyen de connaître par eux-mêmes.

1.3. Récit et agentivité

Beaucoup d'auteurs qui travaillent la création d'un récit dans les jeux de rôle sont issus de la littérature et s'inscrivent dans un paradigme narrativiste. Ils prennent ainsi le jeu de rôle non seulement comme un jeu mais aussi comme un espace de création de récit fictionnel artistique qui remet en question l'accaparement d'un texte par un auteur. En effet, en observant les actes et les discours

⁵⁰ Le *space opera* est un sous genre de la science-fiction devenu populaire grâce à *Star Trek* (1966-présent) et à *Star Wars* (1977-présent). Dans ce type de productions, l'espace est investi par les personnages. Il est riche de nouvelles planètes, races et le développement des systèmes politiques y est important.

émis lors de parties de jeux de rôle, on s'aperçoit que « l'œuvre n'est plus une œuvre mais un 'canon' » [Cristofari, 2010 : 2]. Les rôlistes inventent des « personnages-substituts » [idem : 3] pour les investir et entrer dans la fiction. Une fois inscrits dans ce canon, les participants créent un récit interactif, ce qu'Olivier Caïra appelle la « création diégétique » [Caïra, 2016].

Dans son article « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire interactive de la fiction ? » [David, 2016], Coralie David met à jour trois étapes fondatrices du jeu et de l'intercréativité. La première est la disruption du bloc fictionnel. Il s'agit ici d'identifier les codes et mécanismes de la fiction afin de les désolidariser. Ceci permet aux créateurs des jeux de mettre à disposition des joueurs différents outils qui rendent les données diégétiques utilisables pour pouvoir être maniées et aider à la création de nouveaux éléments fictionnels [Caïra et Larré, 2009]. C'est ce que C. David appelle la systématisation. La dernière étape est celle de la réorganisation des matériaux fictionnels que les joueurs créent ensemble : « les joueurs intègrent certains éléments déjà connus et en créent de nouveaux, qu'ils réagencent pour créer une nouvelle unité, un nouveau bloc fictionnel qui est leur création » [David, 2016 : 3].

En s'inscrivant dans une perspective littéraire, ces blocs fictionnels qui s'organisent en un récit sont, comme toute œuvre, chargés d'une profondeur esthétique [Mackay, 2001 ; Cover, 2010] :

« The structural dynamics of these three forces [cultural, formal and social] come together and create something that remains, an aesthetic residue or virtual phenomenon constituted of something in addition to the friendships, game mechanics, and cultural allusion » [Mackay, 2001 : 121].

Cette esthétique est en effet quelque chose de recherché par les participants à un jeu de rôle. Un MJ confronte ses joueurs à diverses situations qui, grâce à leurs structures narratives, créent des atmosphères particulières. Il retire un certain plaisir à voir les joueurs agir, composer avec les indices qu'il a semé ou réagir aux différentes atmosphères. Partant, les joueurs complimentent souvent leur MJ lorsque le scénario est bien construit, bien filé, que l'histoire est belle ou particulièrement prenante.

Comme un livre ou un film, certains moments plongent les joueurs dans la stupeur, la peur ou la joie. Cependant, le fait que ce récit, cette création littéraire artistique⁵¹, soit le produit de relations et

51 Dans une lecture narrativiste des jeux de rôle, on considère que le récit créé collectivement est une œuvre artistique éphémère, existant en et pour elle-même. En considérant l'œuvre créée par les participants qui s'inscrivent dans des diégèses comme un produit artistique, les narrativistes tentent d'approcher les jeux de rôle à partir d'un autre paradigme, celui de la littérature, afin d'en dévoiler les structures créatrices [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017]

d'interactions permet de porter un autre point de vue sur la création littéraire [Cover, 2010]. Coralie David définit ainsi l'intercréativité :

« l'intercréativité permet de *co-créer* une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple faire de *réagir* à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. La réception devient dès lors une étape du processus créatif » [David, 2016 : 3].

Considérer le principe selon lequel le récit créé en jeu est une œuvre issue d'un processus d'intercréativité ludique et littéraire remet en cause l'*authorship* (auteurité) et change le point de vue porté sur le jeu et les joueurs [Mackay, 2001 ; Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016]. Ainsi, « au sein des parties de jeux de rôle, la place de l'auteur est tout aussi ambiguë : on la reconnaît certes, mais c'est désormais le livre de règles publié à partir de l'œuvre d'origine qui sert de référence » [Cristofari, 2010 : 2]. En effet, pour C. David le statut d'auteur n'est pas une « posture culturelle innée » [David, 2016 : 12] et le jeu de rôle, grâce à sa dimension orale et collective de la création, met en perspective son efficience.

Néanmoins, il semble important de rappeler le fait qu'en jeu, les participants ne construisent pas un récit littéraire collectif dans le but de mettre à mal l'idée d'*authorship*. Un récit esthétique est aussi « a cathartic structure that encourages identification with its content and that persists after the performance has disappeared » [Mackay, 2001 : 122].

2. S'inscrire dans un personnage

Le personnage est au cœur des intérêts scientifiques pour le jeu de rôle. La plupart des questionnements, notamment en termes psychologiques, tentent d'appréhender la distance et le rapport du joueur à son personnage. Parfois vu comme une fuite de la réalité ou un investissement émotionnel démesuré dans une fiction invisible et impalpable, le personnage de jeu de rôle est cependant davantage. Il fait lien entre le joueur et la fiction, entre les participants mais aussi entre les différents personnages au sein même du récit. Il est autant co-construit que le récit, et lui-même participe à la construction du groupe de personnages et, de fait, de joueurs. Il s'inscrit dans l'aventure et y agit, traçant différentes trajectoires qui mettent en exergue différents rapports au jeu, au groupe, à la fiction. Le personnage de jeu de rôle apparaît alors comme une personne relationnelle, qui existe en et par ses statuts, et participe à la définition des autres personnes l'entourant par le biais des relations qu'ils entretiennent [Williams *et al.*, 2006].

2.1. Trajectoires

Les jeux de rôle permettent aux participants de se projeter dans un personnage, quelque'un d'autre qui évolue autre part, dans une fiction différente du monde prosaïque connu. En jeu, les joueurs donnent leurs voix à des personnages qui agissent dans ces mondes fictifs. Ils s'inscrivent dans des trajectoires distinctes, que William White met en exergue dans son analyse discursive d'une partie, durant laquelle se construisent certaines représentations du genre :

« The masculine ideologies displayed by the players via their characters were...enacted in play dynamically, in response to the exigences of the fiction and in a recursive or reflexive fashion such that the character was the medium as well the instrument of that enactment, changing in response to each player's play » [White, 2011 : 29].

Cependant, si pour certains chercheurs l'immersion du joueur dans un personnage fictif permet de révéler des structures sociales ou mentales sous-jacentes [Bowman, 2010 ; Curran, 2011 ; White, 2011 ; Meriläinen, 2012], d'autres portent la focale sur les façons dont les joueurs s'adonnent au *roleplay* et sur la valorisation de celui-ci dans le temps du jeu :

« Plus que l'aspect dramaturgique (style direct, accent, mimiques) qui vise à créer l'atmosphère, c'est la démarche du joueur d'entrer dans une logique de comportement propre au personnage, d'opérer des choix différents de ceux qu'il aurait lui-même fait, qui sera valorisée » [Caïra, 2007 : 235].

Le *roleplay* se construit alors comme une marque de la relation entre le joueur et son personnage. Parfois, la cohérence n'est pas respectée, par exemple par un joueur qui ne s'exprime pas comme son personnage est sensé le faire, et que l'interprétation du rôle est limitée par la structure du jeu, le rythme, le nombre de joueurs etc. Le *roleplay* apparaît alors avant tout comme un « objectif » partagé par le joueur et son personnage et un « challenge », celui de réaliser des actions en fonction des capacités du personnage fictif [David et Larré, 2016b].

« This implies that the character may do things that the player would not himself have done » [Fine, 1983 : 212].

En effet, un personnage est parfois amené à voyager dans l'espace, à porter des armes, à tuer, à voler, à marchander. Sans bouger ni se battre, les rôlistes prêtent leurs voix à des personnages qui se livrent à de telles pratiques, qui voyagent dans un univers fictif et y sont sans cesse mis à l'épreuve.

Tous les jeux de rôle sont fondés sur la mise à l'épreuve des personnages et, par extension, des joueurs [Caïra, 2007 : 130]. Face aux difficultés, les joueurs doivent composer avec les capacités de

leurs personnages et évoluer en groupe vers un but commun. Il leur incombe de faire preuve d'ingéniosité et d'un maximum de cohérence avec leurs personnages. À chaque confrontation, les personnages risquent la mort, même si de manière générale la réussite est au bout du chemin. Comme je l'ai montré dans divers exemples, lorsqu'une opération est mal préparée ou que les joueurs réalisent de mauvais jets de dés, les PJ peuvent rapidement se trouver dans des situations difficiles.

La réussite n'est néanmoins pas systématiquement la fin vers laquelle se dirigent les PJ. De nombreux jeux comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) mettent en scène des ennemis particulièrement puissants tandis que dans d'autres comme *Mantoïde* (2016) la vie des personnages ne tient qu'à un fil. La mort des personnages, notamment lorsque la focale est portée sur la question de l'identification du joueur au personnage est, surtout à propos des jeunes joueurs, souvent dramatiquement perçue et est montrée comme étant la source de problèmes psychologiques pouvant conduire à des fins funestes [Coslin, 2012 ; Lieberoth et Trier-Knudsen, 2016]. Cependant,

« Si la question des relations entre un joueur et ses personnages ne se résout pas en quelques lignes, notons qu'un rôliste peut perdre une dizaine de personnages par an, qu'il est possible de sortir son personnage d'une campagne sans le tuer – il quitte simplement le groupe – et qu'un personnage est un être éminemment remplaçable, puisqu'il tient en une feuille et à la manière de l'interpréter. C'est la relation que le joueur établit avec son environnement *via* le personnage qui mérite toute notre attention » [Caïra, 2007 : 65].

En effet, chaque joueur ayant une approche du jeu de rôle qui lui est propre, les stéréotypes⁵² sur les personnages comme sur les joueurs ne sont pas vraiment représentatifs de la diversité des manières de jouer, d'être en jeu et de faire groupe. Même si les joueurs sont amenés à prêter leur voix à un archétype du mage ou du guerrier, leurs façons de se représenter le monde diégétique que le MJ construit et les choix qu'ils vont effectuer les amènent à dépasser les stéréotypes que le jeu propose. À partir de ces archétypes, les joueurs façonnent leurs personnages, changent leurs identités, font évoluer leurs comportements et leurs émotions :

« The nature of the game is such that it invites players to interrogate their conception of their characters : will they stay true to their initial conception, or will they change in some ways as a result of the narrative co-constructed by the players ? It is clear, by the way, that at this stage of the game, the players are *authoring* their characters, and in so doing striving for a kind of authorial detachment or ironic distance from the character » [White, 2011 : 23].

52 Pour une présentation des stéréotypes de classe et de race dans *D&D* voir [Bowman, 2010 : 147-153].

Ce particularisme, découlant directement des représentations et de l'agentivité des joueurs, fait d'eux et de leurs personnages des individus originaux, qui créent un récit original à partir de données diégétiques.

2.2. *Engrossment*

« A key concept is the *engrossment* of players in the game. For the game to work as an aesthetic experience players must be willing to 'bracket' their 'natural' selves and enact a fantasy self. They must lose themselves to the game. This engrossment is not total or continuous, but it is what provides for the 'fun' within the game » [Fine, 1983 : 4].

L'*engrossment*, regroupe les notions françaises d'immersion et d'identification. Ici, je n'approcherai pas l'identification de l'individu à un jeu ou à un personnage fictif sous l'égide du bénéfice [Curran, 2011] ou du danger [Maniscalco, 1995 ; Coslin, 2012], qu'il soit psychologique ou social. De nombreuses études sur ces cas existent en effet d'ores et déjà et je n'ai pour ma part pas rencontré ce type de discours et de préoccupation ni n'ai pu observer un quelconque changement chez les rôlistes avec qui j'ai joué lors de mon travail de terrain.

Dès lors, je travaillerai le concept d'*engrossment* avant tout comme un processus [Fine, 1983], un lien tissé entre le joueur et le personnage. L'appréhender ainsi nécessite de la part du joueur comme du chercheur un travail réflexif sur la relation existante entre l'individu prosaïque et le personnage fictif et sur la distance qui les sépare.

Pour certains chercheurs, les personnages de jeux de rôle correspondent à un désir de contentement et de réussite (*wish-fulfillment*) : « The player's unconscious desires are allowed to become manifest in the role taken, since the persona of the character allows the player a disguise behind which to hide » [Nephew in Bowman, 2010 : 164]. Pour d'autres, les personnages sont des médias de l'expression des participants qui peuvent, à travers eux, exprimer leurs envies, leurs rêves ou leurs émotions. Sans prendre part à ce débat souvent émotionnellement chargé, il est possible de souligner le principe selon lequel l'*engrossment* des rôlistes dans des personnages fictifs leur permet d'essayer plusieurs chapeaux, plusieurs statuts sociaux, ce au travers d'une pratique ludique créative [Bowman, 2010 : 127 ; Meriläinen, 2012].

Plusieurs auteurs tentent de proposer une typologie des rapports entre joueurs et personnages et d'en déduire des comportements et des distances entre ces protagonistes [Caïra, 2007 ; Bowman, 2010 ; Cover, 2010]. Chaque approche se fait au prisme d'un paradigme sociologique, psychologique ou littéraire, qui est souligné par un basculement sémantique : les sociologues parlent en termes d'identification [Fine, 1983 ; Caïra, 2007], ceux issus de la psychologie en termes d'*ego (self)* et de *perso-*

na [Bowman, 2010 ; Blackstock, 2016], en termes freudiens de « désirs » et de « rêves » [Nephew, 2006] ou d'incorporation (*embodiment*) cognitive [Lankoski et Järvelä, 2012], et les littéraires évoquent l'*engrossment* en termes d'immersion [Cover, 2010].

Sarah Lynne Bowman, à partir de son expérience de joueuse et des types de rôlistes qu'elle a rencontré, propose neuf catégories qui tentent de regrouper les différents rapports qu'entretiennent joueurs et personnages. Il s'agit pour elle de dresser des portraits assez larges pour englober les différentes manières de jouer un personnage et de gérer la distance à ce dernier. Les plus importants d'entre eux sont le « Doppelganger Self », construit sur une conception du même, et qui par conséquent, réduit la distance entre le joueur et le personnage. Les « Devoid Self » et « Augmented Self » sont des mêmes respectivement diminués, par des malus ou des problèmes physiques, ou augmentés, par des pouvoirs par exemple. Les « Repressed Self », « Oppositional Self » et « Taboo Self » enfin sont respectivement construits à partir des parts sombres et cachées du joueurs, en opposition totale à celui-ci ou comme des archétypes pouvant explorer les tabous dans l'espace préservé (*safe space*) du jeu de rôle [Bowman, 2010 : 164-176].

Olivier Caïra quant à lui, souligne le fait que

« Si l'on affirme que les personnages de jeux de rôle sont les fruits des fantasmes des joueurs parce qu'ils sont plus forts, plus beaux, plus compétents et plus courageux que la moyenne, on réédite l'éternel procès fait au récit épique, de l'*Illiade* à Hollywood. Oui, les héros sont des êtres plus grands que nature ; oui, leur vie est plus intense que la nôtre, mais personne n'a attendu le jeu de rôle pour qu'il en soit ainsi » [Caïra, 2007 : 261].

Il propose des modèles d'identification tels que « l'identification associative », qui ne fait pas de distinction entre l'acteur et le spectateur, ici entre joueur et personnage, ou « l'identification admirative » où l'exemplarité du héros crée une distance avec le joueur. « L'identification par sympathie » abolit quant à elle la distance, notamment émotionnelle, entre le monde prosaïque et celui de la fiction mais est rarement présente ou montrée en jeu de rôle, du fait du rythme de l'aventure et du climat social suscitant davantage la dérision que l'épanchement sentimental [Caïra, 2007 : 262-268 ; Cover, 2010].

Pour Jennifer Cover, « tabletop role-playing games can be extremely immersive for the players involved, and this immersion can bring together a group of people through their common reaction to the role-playing game text being created » [Cover, 2010 : 106]. Les jeux de rôle, notamment les campagnes qui peuvent durer des années, doivent maintenir éveillé l'intérêt du joueur. Le *roleplay* concentre le suspense et l'intérêt du joueur pour son personnage et l'aventure en général et l'en-

grossment, comme le souligne Fine, crée le « fun » [Cover, 2010 : 108]. Cover utilise alors trois modes d'immersion proposés par Marie-Laure Ryan : l'immersion spatiale, qui est relative aux règles et au montage (*settings*), temporelle, qui correspond à la nature du récit (*plot*) et émotionnelle qui lie le joueur et le personnage. À ces modes elle en ajoute un quatrième, l'immersion sociale : « while spatial, temporal, and emotional immersion are connected to both the storyworld and the game world, none of them hold up if social immersion is not present » [Cover, 2010 : 116].

Si ces typologies mettent en lumière les différentes formes d'*engrossment* et permettent de travailler les distances qui existent entre le personnage et le joueur, il me semble que l'investissement d'un personnage passe par ces différents stades qui ne sont pas des structures monolithiques figées mais des pièces agencées différemment pour chaque participant. Elles communiquent entre elles, permettant de passer de l'une à l'autre rapidement. Avant d'être des catégories, l'*engrossment* des joueurs est une composante nécessaire au déroulement d'une partie de jeu de rôle : « Players must identify with their characters in order for the game to be a success. Put differently, players must invest their characters with meaning » [Fine, 1983 : 214].

2.3. Tisser des liens avec un personnage fictif

Gérer la distance avec un personnage fictif n'est pas facile. Il arrive souvent qu'un individu se reconnaisse et se projette dans un personnage de roman, de film, de jeu vidéo ou de rôle. C'est cette projection qui fait l'objet d'une analyse critique, moralisatrice. Dans le contexte du jeu de rôle, les suicides de jeunes joueurs et les présumées pratiques sataniques auxquelles se livrent les groupes de rôlistes ont créé un certain engouement pour une lecture distanciée et critique de ces jeux dans lesquels le « jeune⁵³ » investit un personnage fictif au détriment de sa santé mentale, physique et de son univers social.

Malgré cette approche distanciée et engagée de l'*engrossment* des joueurs dans la fiction, la majorité des chercheurs contemporains qui travaillent le jeu de rôle, tout en pratiquant l'ethnographie, tentent de mettre en avant une idée différente de la distance existante entre le joueur et le personnage. Pour William White par exemple, « the reflexive distance between player and character may be sufficient to allow role-playing games to serve an aesthetic or artistic as well as expressive or playful function » [White, 2011 : 18].

53 La catégorie « jeune » est en effet mise en avant non seulement par les détracteurs du jeu de rôle mais aussi par certains chercheurs, notamment ceux qui voient dans l'exercice du jeu de rôle un moyen pour ces « jeunes » de créer des espaces d'expression leur permettant d'échanger hors des structures en ruine de la famille et de l'école [Maniscalco, 1995 ; Trémel, 2001 ; Coslin, 2012 ; Byers, 2016]. Or, s'il apparaît que certains rôlistes ont bel et bien entre 13 et 20 ans, ils ne constituent qu'une part minime des rôlistes. Comme le montre l'enquête réalisée par Casus Belli auprès de 4143 rôlistes qui a pour but de recenser les joueur.e.s de jeu de rôle, la majorité des joueurs enquêtés (91 %) a en effet entre 22 et 45 ans, ce qui, je pense, les place hors de la catégorie indéfinie de « jeune » [Pascal, 2016].

Cette distance peut être créée par des différences entre le joueur et le personnage, tant dans les représentations physiques que comportementales que les participants ont de ce dernier. Elle peut aussi être mise en évidence par des décalages plus effectifs, par exemple au niveau des savoirs différents que le joueur et son personnage ont [Fine, 1983]. C'est notamment ce qui rend les caractéristiques « érudition » et « sociabilité » particulièrement difficiles à jouer. Ce n'est pas parce qu'un personnage a une forte capacité d'adaptation sociale (étiquette) ou a emmagasiné une grande quantité de savoirs que le joueur les connaît d'emblée et sait comment réagir dans les différentes situations [Caïra, 2007].

S'il arrive que des émotions fortes soient exprimées par des joueurs autour de la table, elles sont souvent liées à un niveau d'*engrossment* élevé, soit parce que le lien entre joueur et personnage s'est solidifié avec le temps, dans le cadre d'une campagne, soit parce que l'atmosphère créée par le MJ est émotionnellement chargée [Cover, 2010 : 115].

Le scénario du jour est une enquête lors de laquelle notre groupe recherche des enfants mystérieusement disparus d'un orphelinat, dans la banlieue d'Espéra, la capitale de Centauri II. La semaine précédente, Barnabé nous avait demandé de remplir une fiche où nous devions inscrire les centres d'intérêts et les choses qui importaient particulièrement pour nos personnages. Compte tenu de l'historique de Tessy, mon personnage, j'avais écrit à Barnabé que les enfants constituent son « point faible ». Elle ne peut leur faire du mal. Si elle ne rechigne pas à heurter physiquement quelqu'un, épargner les enfants, même des autres membres du groupe, passe avant tout.

Or, au terme de notre recherche, nous localisons un entrepôt tenu par l'armée d'occupation solarienne, que nous prenons d'assaut et neutralisons rapidement. Alors que je me rends dans les sous-sols en compagnie de Lucie, je découvre, dans une ambiance verdâtre et sale de laboratoire, des cellules dans lesquelles sont enfermés certains enfants que nous cherchions. Ils ont été enfermés ici afin d'être exposés à diverses drogues pour finalement être « loués » à des gradés de l'armée solarienne. Certains avaient perdu la vie ou la raison et un seul enfant était encore en bonne santé. À la fin du scénario je m'avérais être touché par la situation dans laquelle nous avons mis les pieds, ce, je pense, autant à cause de l'ambiance globale du scénario que par empathie envers mon personnage et ses préoccupations.

[Journal de terrain, 18 mars 2018, partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

Cette gestion de la distance peut paraître paradoxale étant donné le manque d'investissement émotionnel des participants dans des actions très dures, comme les meurtres ou les interrogatoires musclés, qui sont commis couramment en jeu [Fine, 1983 : 224].

Le travail réflexif du rôliste s'inscrit alors dans une double démarche de recherche d'identification et de distanciation. Si l'identification permet aux joueurs de connaître leur personnage, elle n'est pas totale. Il n'est pas attendu des joueurs qu'ils se fondent entièrement dans leur personnage. Une

gestion de la distance est alors nécessaire pour combattre la sur-implication (*overinvolvement*) [Fine, 1983 : 217] : « As one player recognized : ‘To be a good player-character you have to be mellow’. In other words, you must not become too involved in protecting your character and must be able to respond to the total situation » [Fine, 1983 : 222].

Créer des liens avec un personnage fictif permet au joueur une expérimentation, de statuts, de perceptions, d’imagination [Meriläinen, 2012]. S’il est parfois difficile de jouer un personnage trop éloigné de soi⁵⁴ [Fine, 1983 : 215], l’*engrossment* du joueur dans le récit et dans son personnage met en branle des représentations de ce qu’est l’investissement d’un univers fictionnel par un individu ou un groupe de joueurs. Fine rapporte ainsi les paroles d’un joueur de *D&D* :

« If you played enough in *Dungeons & Dragons*, you do identify enough with your character, you don’t want him to be killed out of hand. If you realize it was a mistake, he shouldn’t’ve gotten killed, you say something. I mean, you don’t sit there and just sit back, ‘So what, he’s just a fake character’. [...] You’re considering all with yourself. You’re thinking, ‘this is me down there’ » [Fine, 1983 : 219].

Cependant, une implication trop forte amène souvent le joueur à prendre trop à cœur les événements qui surviennent en jeu. C’est ce que parodie le court métrage *La Bataille de Farador*⁵⁵, que m’a conseillé Barnabé lors d’une discussion, dans le but de rappeler notamment aux *hard-core gamers* que les jeux de rôle sont avant tout des jeux. Dans *La Bataille de Farador*, un ancien joueur rejoint un groupe d’ami qui a continué à jouer sans lui pendant plusieurs années et dépeint humoristiquement la confrontation entre une appréhension sérieuse et une appréhension ludique du jeu.

Plus généralement, il est important pour les rôlistes de créer un *background* au personnage : « Family background and personal experience are crucial for building self, and many players create a personal history for their characters. This identity construction – grounded in the game interaction – may appear trivial, but is important for a player in giving himself an identity » [Fine, 1983 : 216]. Donner du corps à ces personnages fictifs, qui s’approfondissent avec le temps, permet aux participants d’investir émotionnellement leurs personnages, de tisser des liens avec eux, autant en jeu, c’est-à-dire en le faisant agir et parler, que hors-jeu, en le dessinant, en l’imaginant pour lui donnant davantage de profondeur.

54 J’ai par exemple eu l’occasion de mener une partie lors de laquelle une joueuse a tiré aux dés un personnage elfe, particulièrement hautain et imbu de lui-même. Ces caractéristiques ont empêché la joueuse d’investir pleinement la partie. Elle me confia son embarras de ne pas savoir comment jouer de telles caractéristiques et sa préférence pour les personnages nains ou semi-hommes (*halfings*) qui sont généralement plus bourrus.

55 <https://www.youtube.com/watch?v=AoXdRMoh6HE> (consulté le 11 avril 2018).

L'*engrossment* dans un personnage et dans une fiction n'est pas une action individuelle, menée par un joueur solitaire. C'est une action à la fois collective et personnelle, qui s'inscrit généralement sur un temps long : le groupe et sa façon de jouer ont une influence sur la manière de jouer de chaque joueur, et ces derniers construisent des représentations de leurs personnages, tant dans les temps collectifs qu'individuels.

« The emotional immersion of the group setting also seems to increase over time and is thus more prevalent in long-term campaigns than in games that last for only one session. [...] Likewise, the longer the group stayed together the more common experiences they had to relate to each other. Thus, emotional immersion exists both because of players' relations to characters within the story and in response to the social connections among players as they respond to the story » [Cover, 2010 : 117].

3. S'inscrire dans un groupe

Pour analyser les manières de faire groupe à travers la pratique du jeu de rôle, j'utiliserai principalement le travail de Gary Alan Fine qui met à disposition une grande masse de données analysées. En effet, il est le seul à approcher ethnographiquement le jeu de rôle en termes de sociologie du groupe et non en termes de sociologie de la fiction. Avant de commencer, « we should not ignore the players' rational-that they play because they like playing » [Fine, 1983 : 53]. À travers l'analyse des termes employés par les auteurs pour qualifier les groupes de jeux de rôle, des manières de faire groupe et de la mise en œuvre des pouvoirs détenus par chacun, je souhaite montrer que les groupes de jeux de rôle ne sont pas foncièrement différents d'autres types de groupes qui se constituent autour d'un loisir [Bromberger, 1998 ; Williams *et al.*, 2006]. Si les conflits ne sont pas absents, ces moments sont l'occasion de rencontrer d'autres personnes et d'instaurer des moments de partage avec elles. Ainsi, les rencontres avec le groupe de jeu constituent des moments importants dans la vie des participants.

3.1. Modalités de construction du groupe

Gary Alan Fine, qui s'inscrit dans la démarche sociologique de l'École de Chicago, tente de catégoriser les groupes de jeux de rôle dans les termes utilisés jusqu'alors. Selon lui, les jeux de rôle de fantasy disposent de plusieurs critères de la *subculture* (sous-culture) sans pourtant en être tout à fait une. En effet, si l'on appréhende les jeux de rôle en tant que *subculture*, on remarque qu'ils correspondent à des activités communes, une culture partagée, et constituent un segment important et distinct du reste de la société. À cela, Fine ajoute trois points qu'il juge essentiels pour qu'une *subculture* existe : la présence de réseaux de communications par lesquels les informations transitent,

l'identification des joueurs à un groupe et à une *subculture* partagée et, enfin, cette *subculture* doit être reconnue comme telle par des individus qui en sont extérieurs, favorisant l'identification et la solidarité au sein du groupe [Fine, 1983 : 25-26].

Dans son ouvrage, si Fine utilise le terme de *subculture* pour évoquer les groupes de joueurs à une échelle plus large, il n'est pas pour autant tout à fait convaincu par l'utilisation de ce terme. Il approfondit ainsi le concept « d'idioculture⁵⁶ » qui comble certaines zones d'ombres de la *subculture* :

« An idioculture is a system of knowledge, beliefs, behaviors, and customs peculiar to an interacting group which members refer and employ as the basis of further interaction. Members recognize that they share experiences and that these experiences can be referred to with the expectation that they will be understood by other members, and can be employed to construct a shared universe of discourse » [Fine, 1983 : 136].

Une autre notion utilisée pour parler des jeux de rôle est celle de communauté. Laurent Trémel, sociologue français, les appréhende en termes de structure de socialisation. Il définit une « carrière » de joueur dans laquelle les participants doivent s'inscrire pour avoir une place dans la communauté. Celle-ci est alors un espace de socialisation dans lequel les individus s'initiant aux jeux de rôle s'inscrivent. Cette affiliation à une communauté est vue comme permettant aux « jeunes » de créer des espaces d'expression, espaces où pourraient se développer l'individu ainsi qu'une critique sociale [Trémel, 2001]. Pour Trémel, la communauté des rôlistes « ne constitue pas une 'jeunesse comme les autres', mais un microcosme d'adolescents et de jeunes adultes en quête de schémas de constructions identitaires clairs dans une société qui n'en fournit plus » [Caïra, 2007 : 273]. Cependant, comme Olivier Caïra le souligne :

« Il est difficile de parler d'une 'communauté' des rôlistes, tant du fait du relatif éclatement de ce milieu (pratique à dominante privée, faible organisation du milieu associatif, étroitesse du marché) que des clivages importants qui le traversent sur les 'bons' jeux et surtout les 'bonnes' manières de jouer. Brosser un portrait du jeu de rôle aujourd'hui revient donc à décrire un ensemble sociologique morcelé et des processus erratiques » [Caïra, 2007 : 32].

Au-delà des divergences théoriques, ce qui est important pour appréhender les jeux de rôle est l'inscription des rôlistes dans une démarche de loisir [Caïra, 2007 : 13], perçue comme sérieuse, apportant des compétences tant au niveau imaginatif que social [Fine, 1983 ; Bowman, 2010]. La façon dont le groupe appréhende le loisir donne une certaine teinte à la manière de jouer et organise les actions et comportements personnels. Il est alors impossible pour le sociologue de généraliser. Il

56 Le préfixe *idio* provient du terme grec signifiant spécifique, particulier.

existe des groupes aux multiples formes, notamment depuis l'apparition de plateformes de jeu dématérialisées sur Internet [Roux, 2016]. Chaque groupe appréhende le jeu et s'y livre d'une façon qui lui est propre et chaque joueur joue à sa manière et pour ses raisons.

Les groupes de rôlistes évoluent à côté et avec d'autres groupes qui lui sont proches ou affiliés, comme les groupes de science-fiction, de *war-game* ou de médiéval⁵⁷. Ces groupes partagent entre eux des références qui viennent nourrir la pratique des rôlistes. Ils partagent par ailleurs un répertoire⁵⁸, qui leur permet de se rencontrer et d'échanger sans sortir de leurs univers sociaux respectifs [Gumperz, 1964].

Les rôlistes ont par ailleurs mis en place divers réseaux (*networks*) qui lient les individus et les groupes de jeux [Fine, 1983 : 31]. Aujourd'hui, il n'est pas rare que des groupes se constituent via les réseaux sociaux [Roux, 2016], grâce à des appels lancés sur des pages Facebook consacrées au jeu de rôle. De plus, les magazines proposent, notamment via leurs sites internet, des espaces d'échange et de discussion. L'existence de boutiques de jeux et de conventions⁵⁹, fréquentées par les joueurs est importante, car elle constitue un espace dans lequel les joueurs se rencontrent, échangent et s'informent sur l'actualité du jeu de rôle [Caïra, 2007 : 36].

Ce fonctionnement en réseaux constitue l'une des modalités de construction des groupes de jeu. Dès lors, s'inscrire dans la pratique ludique du jeu de rôle permet le maintien de rapports sociaux. En effet, même lorsqu'ils sont éloignés les uns des autres, les joueurs peuvent poursuivre leurs parties par divers moyens (par mails, via les réseaux sociaux, via les plateformes de jeu en ligne) [Fine, 1983 ; Roux, 2016]. Semblablement, un rôliste qui ne joue pas, par manque de temps ou à défaut d'un groupe, peut, via ces réseaux, rester connecté à l'univers des rôlistes [Caïra, 2007].

3.2. L'esthétique du groupe

Ces réseaux sont maintenus par l'existence d'intérêts communs [Fine, 1983 : 49] pour le jeu, les univers de fictions, les livres et systèmes de règles. Ainsi, « Gaming [...] provides a structure for making friends and finding a sense of community » [Fine, 1983 : 59]. Au demeurant, la structure du jeu de rôle met en exergue l'existence d'objectifs communs aux joueurs, qui, dans la plupart des

57 Les groupes dits de médiéval mettent en place des pratiques extra-ludiques au sens propre du jeu. Ces groupes travaillent par exemple diverses formes d'artisanat, de costumes et de musiques qu'ils partagent lors d'événements comme les foires médiévales.

58 Pour un approfondissement du concept de répertoire, voir chapitre quatre.

59 Les conventions de jeux de rôle sont des événements ouverts à tous, lors desquels sont présentés et mis en libre accès des jeux pour la durée du festival et où il est possible de rencontrer les créateurs ainsi que d'autres joueurs [Fine, 1983 ; Mackay, 2001 ; Caïra, 2007]. Une analyse des conventions constitue un objet de recherche en soi, et ne sera par conséquent pas approfondi dans ce texte où la focale est portée sur les groupes informels et la pratique du jeu en club ou association.

jeux, les oblige à jouer en coopération. Se crée un groupe au sein duquel les joueurs s'investissent personnellement pour créer un récit esthétique [Fine, 1983 : 240 ; Mackay, 2001 ; Cover, 2010].

Cet investissement personnel est une composante essentielle des groupes de jeu. Il est à la source d'une distinction indigène entre les loisirs passifs, véhiculés par les médias de masse, et les loisirs actifs et intelligents, parmi lesquels le jeu de rôle [Fine, 1983 : 54-55]. Dans ce cadre, certains traits sociologiques sont valorisés. Le jeu de rôle met souvent en scène des rôles stéréotypés notamment sexués. Les rôles masculins sont souvent travaillés de manière à construire un personnage plutôt misogyne que féministe militant : « games do not promote sex-role socialization, but reflect sex roles » [Fine, 1983 : 64].

L'âge est également un facteur structurant la création collective et donne à l'observateur des indices sur ce qui est valorisé dans le cadre du jeu de rôle. Les comportements associés à la puérité et au concept du *noob*⁶⁰ (nouveau) qui pourraient parasiter le jeu tels que la pleurnicherie, la bouderie, un attachement excessif au personnage et à sa réussite sont souvent proscrits [Fine, 1983 : 162]. Il est cependant possible, par *roleplay* de jouer l'enfant, le *noob*, même si cela s'inscrit généralement dans une démarche humoristique. L'âge fait également l'objet de restrictions, qui sont plus ou moins suivies par les rôlistes. Le jeu *Mantoïde* (2016) est par exemple déconseillé aux joueurs de moins de dix-huit ans. Lors d'une partie de *Mantoïde* à la MJC, un père et son fils sont arrivés pour nous demander s'il nous restait des places, mais compte tenu de l'âge du jeune homme, jugé à vue d'environ douze ou treize ans, nous les avons refusés à notre table. Le principal argument mit en avant a été qu'un joueur de cet âge modifierait nos façons de jouer et le récit construit, étant donné que les aventures de *Mantoïdes* sont parsemées de sexe et de sang.

Toutefois, la valorisation de certaines caractéristiques reste contextuelle. Dans le cadre des jeux de rôle, notamment en club ou en association, des pratiques considérées comme déviantes sont incorporées dans la pratique du jeu. Cela ne veut cependant pas dire que ces pratiques sont acceptées : des MJ dont le scénario et la manière de raconter sont jugés trop violents, peuvent voir leurs joueurs tuer leurs personnages en signe de contestation, ou quitter la partie.

De même, des joueurs considérés comme *noob* ou envahissants, trouvent par exemple à la Golden Brigade, le club de jeu de rôle dans lequel jouait Fine, les tables remplies [Fine, 1983 : 158-162].

Les groupes de jeux, surtout lorsqu'ils passent beaucoup de temps ensemble dans une campagne, construisent une manière de jouer qui leur est propre. Le ton, les prises de parole, les méthodes de

60 Le concept de *noob* est omniprésent dans les jeux de rôle en ligne (MMORPG) et est utilisé au-delà de la pratique de ces jeux. Il qualifie des joueurs jeunes et/ou inexpérimentés qui ont des comportements jugés inadaptés en jeu. Ils sont vus comme jouant mal, rancuniers, attachant à la défaite une trop grande importance.

description et d'action, le rythme de la partie, chaque groupe les construit continuellement. Un joueur explique ainsi à Fine : « We had a small but friendly circle of play. Besides, we got nervous when mixing with people who played radically different rule variation than we did » [Fine, 1983 : 32].

Pourtant, chaque joueur, tout déviant qu'il puisse être, est quand même rôliste. Il partage des histoires avec les autres joueurs, des connaissances et des intérêts qui le différencient des personnes extérieures (*outsiders*) [Fine, 1983 : 139].

Néanmoins, les rôlistes s'inscrivent dans une société plus large et utilisent pour jouer des structures de règles et de jeu [Montola, 2009]. Ces éléments influencent le groupe et le récit qu'il crée. Semblablement, les liens tissés par les joueurs affectent le groupe de jeu et la fiction qu'il investit [Cover, 2010]. Le jeu n'apparaît alors pas comme une île, mais comme une activité ludique influencée et influençant les mondes fictif et prosaïque autour [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

Ainsi, comme le montre Caïra dans l'ethnographie de séances de jeu⁶¹, avec un même scénario et un même montage, différents groupes créent différents récits [Caïra, 2007]. Les liens créés dans et par le récit influencent le déroulement du scénario, et bientôt les joueurs disposent de références partagées et d'histoires vécues en commun, qui feront l'objet de blagues ou de discussions même lorsque le temps du jeu sera fini : « Gaming groups develop a culture for members within the game itself, and simultaneously as a friendship group they develop traditions. These two levels are not isolated from each other – the within-game cultural content can affect the friendship culture and vice et versa » [Fine, 1983 : 136]. Dès lors, observer les carrières et trajectoires de chaque joueur et personnage, permet de mettre en exergue les façons de faire groupe [White, 2011].

3.3. Jeux de rôle, jeux de statuts : conflits et pouvoirs

« Thus far I have discussed gaming groups as though they were remarkably cohesive. Yet, like most social worlds, this one is fragmented – cliques, subgroups, rivalries, and hatreds develop. Within a gaming party characters have different goals. Even if this were not so, there would still be a need for a structure to allow the group to organize itself rather than having each player make decision for the entire party » [Fine, 1983 : 153].

En jeu, il arrive que des conflits surviennent pour diverses raisons – untel ne joue pas comme le groupe s'y attend, conduit les autres dans des situations difficiles, a un comportement inadapté. Les jeux de rôle sont en effet, comme le souligne Fine, des groupes sociaux comme les autres dans la

61 Voir [Caïra, 2007] chapitres III et IV.

mesure où s’y tiennent des conflits, dans lesquels les participants peuvent avoir des intérêts personnels et où, en somme, les politiques du faire-groupe sont souvent remises en jeu.

Les différents joueurs n’ont en effet pas tous les mêmes statuts hiérarchiques. Des joueurs plus expérimentés et généralement plus vieux ont souvent un statut plus élevé que des plus jeunes et des débutants. Ces statuts ne s’affirment pas toujours par une domination explicite et violente, mais sont caractérisés par la détention des valeurs et des connaissances par certains participants, qui les partagent à d’autres pour lesquels ces données sont inconnues. Cette différence de statut entre les joueurs, elle aussi, a une influence sur le jeu en train de se faire [Fine, 1983 : 156]. Elle peut déterminer la composition d’une table, la répartition de la parole, le rythme, le ton du jeu et ce qui est faisable ou non dans l’univers investi.

Le MJ a quant à lui plusieurs rôles. Il doit s’assurer que le scénario se déroule bien, doit contrôler les actions des personnages et les événements qui surviennent dans la fiction et doit gérer le groupe de joueurs. Les groupes de joueurs se composant généralement de trois à une dizaine de personnes, le MJ doit se montrer convainquant et capable de brider les personnages pour les amener doucement vers la fin de l’aventure. Il arrive parfois qu’un ou plusieurs joueurs tentent de donner à la partie une teinte non désirée, font n’importe quoi en jeu par le biais de leur personnage, mettent le groupe en danger pour le plaisir. Le MJ peut alors utiliser son pouvoir de détenteur de la fiction, souvent assimilé aux pouvoirs d’un Dieu, pour punir ou remettre le personnage dans le droit chemin. Il peut pour cela utiliser des éléments structuraux du jeu, prévus à cet effet, ou les manipuler pour asseoir son pouvoir sur les joueurs turbulents [Fine, 1983 : 114]. Cependant, pour un MJ, céder face à un joueur turbulent montre sa faiblesse et l’empêche de contrôler le flux de la partie [Fine, 1983 : 109]. Ainsi, « social structure operates through game structure » [Fine, 1983 : 239].

La plupart des manuels de jeu conseillent aux joueurs d’accepter les décisions du MJ, qui, même lorsqu’il a tort, n’a pas tort dans le sens où les joueurs investissent un scénario qu’il a préparé à partir de données diégétiques qu’il met à leur disposition.

« Although theoretically the referee is in charge, most referees are not totally domineering and disputes do occur. In disputes the players, usually selfishly out for their characters, try to convince the referee that they are correct – by means of references to history, the rules, or ‘common-sense’ » [Fine, 1983 : 106-107].

En effet, si le MJ a en théorie le droit de changer les règles pour les faire correspondre à son scénario, il n’est généralement pas le seul à les connaître. Il peut ainsi être contesté dans ses choix, même si souvent les joueurs ont confiance dans le MJ et le suivent même lorsqu’il se trompe. Il me faut

bien rappeler ici que le MJ et les joueurs ne correspondent pas à deux parties opposées qui jouent l'une contre l'autre. Le MJ doit avant tout faire apprécier le moment du jeu aux joueurs : « Although in theory the referee has absolute control, in practice his power is modified by his need to have players enjoy the game and esteem him » [Fine, 1983 : 112].

Dans les jeux de rôle, l'investissement émotionnel des participants peut les conduire au conflit [Cover, 2010 ; Bowman, 2013], certains joueurs luttant, par exemple, pour ne pas perdre un personnage. Lorsque les joueurs sont malgré tout mécontents ou insatisfaits, ils peuvent faire appel aux règles, à la compassion du MJ ou à la colère. Si la fiction proposée ne plaît pas, il est possible de la changer : « To provide a meaningful basis for gaming the referee's fantasy must be shared, and when players are not interested in his world and what is happening to their personae, the shared world will be disestablished or altered radically » [Fine, 1983 : 114].

Si les MJ sont caractérisés comme ayant l'équivalent des pouvoirs d'un Dieu dans le monde de la fiction, le plus grand et dernier pouvoir appartient au joueur : c'est le pouvoir de quitter la partie, de refuser la fiction que propose le MJ [Fine, 1983]. Avant d'en arriver à de telles extrémités, il est important d'essayer de trouver un consensus qui permette aux joueurs et au MJ de partager un moment plaisant, même si cela implique quelques concessions [Crapous et Guisérrix, 2016].

4. Conclusion

À travers l'analyse de la construction d'un univers diégétique fictionnel à des fins ludiques, passant par la création et l'appropriation d'un personnage et certaines manières de faire groupe, j'ai tenté de mettre en évidence le fait que les jeux de rôle constituent des groupes sociaux à la fois génériques et originaux, qui ont leurs politiques, leurs conflits et leurs statuts. Cependant, ces groupes existent dans le but de créer des récits dans des univers fictifs, d'investir imaginairement la fiction, émotionnellement le récit et physiquement l'espace de jeu, ce qui fait d'eux des groupes de loisirs originaux. De plus, les jeux de rôle offrent des espaces privilégiés à la création de liens amicaux, qui en retour, influencent le jeu, la fiction et les manières de faire groupe [Fine, 1983 ; Cover, 2010].

Chaque groupe et chaque rôliste ayant son propre rapport à la fiction, aux personnages et au groupe de joueurs, une appréhension des jeux de rôle de termes de communauté soudée n'est pas possible. On peut cependant approcher les façons de faire groupe et d'être en groupe, notamment par le biais du langage. En effet, les groupes de jeu de rôle se construisent par l'utilisation d'un langage et de codes sociaux particuliers [Goffman, 1981 ; Ilieva, 2013], créent des univers fictifs et s'y inscrivent en utilisant divers procédés communicationnels, dont le plus important est le dialogue

oral. L'appréhension et l'analyse de ces procédés feront l'objet du prochain chapitre, dans lequel j'utiliserai les outils mis à disposition par la socio-linguistique afin de travailler les données ethnographiques que j'ai pu récolter et que les différents auteurs mettent à disposition dans leurs textes.

Chapitre quatre

Vers une analyse socio-linguistique des jeux de rôle

Si l'on considère les jeux de rôle comme créateurs et produits d'interactions – orales, écrites et gestuelles, un détour vers la linguistique et particulièrement la socio-linguistique est nécessaire. Pour Jonne Arjoranta, les jeux de rôle sont en effet principalement composés par des actes de langage et leur appréhension doit être la même que pour ce dernier [Arjoranta, 2011]. Plutôt que définir les jeux de rôle en termes de fonctions et de simples « nominations » [Arjoranta 2011 : 9] qui tentent de regrouper des pratiques diverses sous un même nom en les essentialisant, l'auteur prône une définition dynamique proche de celle du langage - à savoir celle d'un objet mouvant et dynamique. Cependant, qu'est-ce qu'une analyse en termes linguistiques apporterait de plus que les études narrativistes, ludologiques et purement sociologiques à l'étude des jeux de rôle ?

Pour lier les apports et outils que propose la linguistique avec une approche ethnographique des jeux de rôle, je présenterai d'abord, avec l'aide de Gary Alan Fine [Fine, 1983], de Robert Vion [Vion, 2000] et de Béatrice Priego-Valverde [Priego-Valverde, 1999] les notions incontournables à l'appréhension des jeux de rôle. À partir de ces notions, je proposerai alors une analyse des stratégies discursives mises en œuvre par les rôlistes pour s'inscrire dans un groupe et une fiction [Hendricks, 2006]. Je tenterai ensuite de mettre en évidence leurs apports en termes d'approche de l'objet d'étude et des analyses que l'on peut en faire. Deux points seront approfondis : le récit dialogique, une forme de récit créé à plusieurs voix dans et par le jeu, et l'humour, qui revêt des fonctions importantes, tant dans la construction du récit et du jeu que dans le façonnement du groupe.

1. On ne joue jamais seul

Parmi les notions définies par la linguistique, plusieurs seront approfondies ici. Leur définition me permettra de montrer à quel point une approche socio-linguistique des jeux de rôle est cohérente et fertile. Une partie de jeu de rôle étant majoritairement fondée sur des interactions orales entre les différents participants, je mettrai ensuite au jour les stratégies discursives mises en place par les rôlistes pour s'inscrire dans le jeu et dans le groupe.

1.1. Concepts et notions utiles

1.1.1. L'interaction, la conversation et la situation

Considérant le principe selon lequel, dans les jeux de rôle, le récit se construit principalement à partir d'interactions orales entre les joueurs et le Maître du Jeu (MJ), les définitions de l'interaction, de la conversation et de la situation s'imposent. Ici,

« [le terme interaction] intègre toute action conjointe, conflictuelle et/ou coopérative, mettant en présence deux ou plus de deux acteurs. À ce titre, il couvre aussi bien les échanges conversationnels que les transactions financières, les jeux amoureux que les matches de boxe » [Vion, 2000 : 17].

La conversation quant à elle est, comme le souligne Gabriel Tarde, une forme importante d'interaction :

« Par conversation, j'entends tout dialogue sans utilité directe et immédiate, où l'on parle surtout pour parler, par plaisir, par jeu, par politesse. [...] Elle marque l'apogée de *l'attention spontanée* que les hommes se prêtent réciproquement et par laquelle ils s'entre-pénètrent avec infiniment plus de profondeur qu'en aucun autre rapport social » [Tarde *in* Priego-Valverde, 1999 : 2].

La conversation se trouve alors au fondement de la vie sociale, des statuts sociaux et des opinions. En cela, elle agit et fait agir :

« C'est en causant des actes d'un homme qu'on le rend notoire, célèbre, illustre, glorieux. [...] Il est extrêmement rare que le désir d'acheter un objet nouveau prenne naissance à sa vue sans que des conversations l'aient suggéré » [Tarde *in* Priego-Valverde, 1999 : 2].

Ainsi, la conversation a une grande influence sur la situation. Cette dernière se construit comme un produit de l'interaction et des rapports sociaux qui l'ont précédée. En cela, « tant que les sujets communiquent, ils continuent de produire, en même temps que leurs messages, des définitions de la situation » [Vion, 2000 : 104]. Je la préférerai au concept de contexte qui exclut le texte et le co-texte (para verbal), ceux-ci étant, dans les jeux de rôle, des composantes essentielles. La situation pour sa part, articule le contexte, le texte et le co-texte. Elle les influence en même temps qu'elle est influencée par eux.

1.1.2. Dialogisme et polyphonie

Les jeux de rôle, de par leur caractère collectif et oral, invitent à utiliser les définitions du dialogisme et de la polyphonie telles que Mikhail Bakhtine et Eddy Roulet les ont respectivement

conçues. Dans son ouvrage *Le marxisme et la philosophie du langage* publié en 1929, Bakhtine réfute l'idée selon laquelle l'énonciation est un acte purement individuel et soutient le principe suivant lequel l'expression organise l'activité mentale (l'inverse étant admis jusqu'alors). Pour lui, l'expression est à la fois le résultat et le marqueur de la situation sociale des interlocuteurs.

« Toute production, fût-elle *monologique*, est dialogique en son principe dans la mesure où elle est déterminée par un ensemble de productions antérieures, se présente nécessairement comme une parole adressée, répond à des attentes, implique des efforts d'adaptation et d'anticipation et peut s'intégrer dans le circuit du dire et du commentaire » [Vion, 2000 : 31].

Le concept de polyphonie d'Eddy Roulet, utilisé pour présenter le dialogisme de Bakhtine renvoie à

« la diversité des voix (personnages, auteurs), voire la diversité des langues, variétés de langues et de styles, qui se manifestent dans les énoncés *successifs* d'un discours [...] » [Roulet in Priego-Valverde, 1999 : 239].

C'est, dans l'analyse du jeu de rôle, un concept particulièrement intéressant car « la polyphonie peut désigner aussi chez Bakhtine un cas particulier de dualité de voix dans l'énoncé : la reprise et l'intégration du discours de l'interlocuteur dans le discours du locuteur » [Roulet in Priego-Valverde, 1999 : 239] qui peut être approfondie par le terme de diaphonie. En effet, en jeu, la polyphonie et la diaphonie sont constamment présentes, elles sont même le pivot de la création du récit, chaque joueur intégrant dans son discours les descriptions du MJ et ce dernier prenant en compte les remarques et descriptions des joueurs dans le déroulé de l'action.

1.1.3. Statuts et *frames*

Dans une approche plus proche de celle de Goffman, la définition de deux notions fondamentales est nécessaire. Celle de statut d'abord, essentielle pour appréhender les écrits de Goffman, qui « renvoie à un ensemble de positions sociales assumées par un sujet (sexe, âge, métier, position familiale, religieuse, sociale, politique...) constituant autant d'attributs sociaux » [Vion, 2000 : 78].

L'appréhension du statut, et du rôle – qui correspond à l'aspect dynamique du statut, est capitale pour comprendre la notion de *frames* (cadres) mise en place par Goffman dans son ouvrage *Frame analysis* (1974) et approfondie par Fine dans le cadre de son ethnographie des jeux de rôle.

« Goffman describes social worlds as constituting frames of experience. He defines a frame as a situational definition constructed in accord with organizing principles that govern both the events themselves and participants' experiences of these events » [Goffman in Fine, 1983 : 182]

et Fine justifie ainsi l'utilisation de cette notion :

« Like many social worlds (acting, storytelling), fantasy games produce a ‘make believe’ world set apart from the everyday world. By playing fantasy games, participants implicitly agree to ‘bracket’ the world outside the game. Yet ultimately all events are grounded in the physical world » [Fine, 1983 : 183].

Fine propose alors trois *frames* principaux qui correspondent à trois échelles distinctes. Le premier est composé de la compréhension que tout un chacun a du monde prosaïque. « It is a framework that does not depend on other frameworks but on the ultimate reality of events » [Fine, 1983 : 186]. Le second, appelé *game frame*, correspond à la situation du jeu. Les participants y sont des joueurs et leurs actions sont régies par des règles et des contraintes. Ils manipulent leurs personnages et partagent un savoir sur la façon dont le jeu est structuré. Ici, « players do not operate in light of their primary framework – in terms of what is physically possible – but in light of the conventions of the game » [Fine, 1983 : 186]. Le troisième et dernier *frame* est celui de la *fantasy* dans lequel les joueurs ne manipulent pas seulement des personnages mais sont personnages eux-même ; chacun ayant toutefois son identité propre.

Ainsi, « each of these three levels has its own structure of meaning (and its own shared understanding) » [Fine, 1983 : 186] et les rôlistes naviguent entre les différents *frames* selon les situations en jeu comme hors-jeu. « Every play world has a set of transformation rules that indicates *what* is to be treated as real and *how* it is to be treated as real within the make-believe framework » [Fine, 1983 : 183].

1.1.4. L’apport de l’ethnométhodologie

Harold Garfinkel, en s’intéressant aux façons dont les sujets construisent le social, coupant ainsi les ponts avec une sociologie durkheimienne dans laquelle les faits sociaux s’imposent aux individus, propose un triptyque contenant les notions d’indexabilité, de réflexivité et d’*accountability*. L’indexabilité est une notion selon laquelle le sens des mots ne peut être entendu qu’au travers du contexte.

« [L’indexabilité] désigne donc l’incomplétude naturelle des mots, qui ne prennent leur sens ‘complet’ que dans leur contexte de production, que s’ils sont ‘indexés’ à une situation d’échange linguistique » [Coulon *in* Priego-Valverde, 1999 : 224].

Cependant, l’incomplétude des mots demeure :

« Et encore : l’indexation n’épuise pas l’intégralité de leur sens potentiel. La signification d’un mot ou d’une expression provient de facteurs contextuels tels que la biographie du locuteur, son

intention immédiate, la relation unique qu'il entretient avec son auditeur, leurs conversations passées » [Coulon *in* Priego-Valverde, 1999 : 224].

La réflexivité, notion prenant un sens différent dans les écrits proprement anthropologiques, se rapproche ici de la notion de « langage-action » d'Austin [Austin, 1970].

« Cette notion permet de rappeler que le langage n'est pas qu'une simple représentation du réel, mais qu'il permet également de le modifier » [Priego-Valverde, 1999 : 224].

Selon cette acception, « décrire une situation, c'est la constituer » [Coulon *in* Priego-Valverde, 1999 : 224].

L'*accountability* enfin correspond aux pratiques par lesquelles les sujets participent à la construction de la réalité sociale dans laquelle ils se trouvent.

Ces trois notions résonnent particulièrement bien avec une analyse empirique des jeux de rôle, ceux-ci jouant du langage commun dans un contexte de jeu et de fiction, performant ainsi l'existence d'univers fictifs que les joueurs investissent et dans lesquels ils agissent.

1.1.5. L'intertextualité et l'histoire conversationnelle

Ces deux dernières notions font partie des incontournables de l'approche linguistique des interactions. Elles sont toutes les deux utiles dans la mesure où les jeux de rôle se construisent en grande partie grâce et par elles.

L'intertextualité correspond à la présence d'un texte dans un autre texte et regroupe ainsi les constantes citations à des titres ou des contenants tels que « en fait, c'est un mélange entre *Stargate* et *Cowboy Bebop* ! » ou encore les citations de références partagées comme celles issues des films du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson (2001, 2002, 2003), de *Star Wars* (1977 – présent) ou de la série *Kaamelott* (2005 – 2009).

L'histoire conversationnelle quant à elle, place les interactions entre des interlocuteurs dans une perspective historique. Apparaît dès lors le caractère malléable des interactions, comportements et opinions – qui changent selon l'histoire partagée entre les acteurs – ainsi que la notion essentielle d'implicite permettant d'appréhender les interactions entre des personnes proches.

1.2. Les stratégies du discours

Les différentes stratégies mises en place par les rôlistes pour investir l'univers du jeu sont légions, et chaque travail portant sur les jeux de rôle en fait état de nouvelles. Ici, je ne m'intéresserai

qu'aux principales, présentes dans quasiment chaque ouvrage. Parmi ces stratégies, on trouve des pratiques interactives, que les notions présentées plus haut nous aiderons à décrypter.

1.2.1. Jeux de rôle, jeux de style

Les jeux de rôle, en proposant aux participants de prêter leurs voix à des personnages, nécessitent de faire un travail sur le style de l'énonciation. Cela passe particulièrement par deux caractéristiques : le registre et le style.

Lorsque qu'un joueur investit un personnage, celui-ci est généralement doté d'un passé, est issu d'une classe sociale, évolue dans un espace-temps défini. Un professeur anglais de l'époque victorienne n'est pas sensé s'exprimer de la même façon qu'un prince d'un royaume médiéval, qu'un vampire ou qu'un alien. En voguant de jeu en jeu, on peut ainsi incarner différents personnages qui ont, théoriquement, des façons distinctes de communiquer. Les joueurs, par *roleplay*, sont alors sensés faire de leur mieux pour respecter ces codes [Caïra, 2007].

Cependant, empiriquement, la cohérence liée au registre de langue est une convention très peu respectée autour de la table. On peut entendre des universitaires jurer comme des charretiers dans *L'Appel de Cthulhu* (1981) ou de simples mercenaires débattre avec des termes précis et spécifiques des aspects sociaux d'un pays dans des jeux comme *D&D* (1974) : « Although several of these games are grounded in medieval romance, in which ornate, flowery language was expected, most of the talk of characters is mundane » [Fine, 1983 : 214]. Au cours des différentes parties auxquelles j'ai participé, je n'ai jamais vu un joueur tenir le registre de son personnage jusqu'au bout de la partie. Après un moment de jeu les accents s'emmêlent, les registres de langues se mélangent, conduisant à des situations absurdes⁶². Peu à peu, le registre de langue du personnage est abandonné.

Le style du discours d'un locuteur est par ailleurs révélateur à la fois du lien qui existe entre le joueur et son personnage et de la porosité de la frontière entre le réel et le fictif. On peut par exemple reconnaître un néophyte dès les premières minutes de jeux, car l'utilisation du style direct pour faire agir le personnage met généralement du temps à être assimilée. Le joueur parle alors de son personnage à la troisième personne : « Comme souvent dans les parties d'initiation, nos trois débutants joueront très peu leur personnage, qu'il s'agisse de le faire parler au style direct ou de lui donner un comportement adapté à son passé » [Caïra, 2007 : 104]. La plupart du temps, lorsqu'un débutant est présent dans le groupe de participants, le MJ donne des conseils pour arriver à un *role-*

62 L'utilisation d'accents tourne souvent rapidement à la déconfiture. Il n'est pas rare de se trouver ainsi en présence d'un personnage décalé, sujet d'amusement autour de la table. Lors d'une partie en *one-shot* de *Centaure, les Colonies*, Otto, un archétype du médecin nazi, joué d'abord avec un accent allemand s'est successivement exprimé avec un accent belge, franc-comtois puis, par dépit, avec un français moins accentué [enquête du 23 septembre 2017, MJC d'Aix-en-Provence].

play construit le plus rapidement possible. Est notamment conseillé de privilégier le style direct lorsque c'est possible, même si l'utilisation du style indirect n'est pas condamnée. Dans des situations difficiles où le joueur n'a lui-même pas les compétences (en termes de connaissances ou de registre) pour poursuivre la scène, lorsque le *roleplay* demande une performance trop compliquée ou dans des scènes d'actions (où le personnage ne parle pas mais agit), l'utilisation du style indirect est nécessaire [Hendricks, 2006 ; Caïra, 2007].

Une autre stratégie immersive dans le récit est l'utilisation du pronom « je ». « When a player speaks during a game play, these words reflect at least two voices, those of the player and the character » [Hendricks, 2006 : 44]. Cette utilisation constante du « je », qui renvoie tantôt au personnage ou au joueur, participe à flouter la frontière entre le réel et le fictif, et rend particulièrement poreux les différents *frames*. Un participant peut en effet dire : « Je lui lance une grenade ! [...] Tu peux me donner les chips ? ». La première personne n'est plus relative seulement à *ego* et permet au joueur de s'approcher du *fantasy frame* tel qu'il est défini par Fine [*ibid.* : 47].

1.2.2. Construire un discours en jeu

Chaque action, chaque comportement et chaque discours sont sous-tendus par ces stratégies discursives auxquelles il faut ajouter l'intertextualité – constamment présente dans les descriptions et les actions des joueurs – l'utilisation d'un vocabulaire spécifique au jeu, l'importance de la gestuelle des participants ainsi que l'humour, composante centrale dans l'élaboration d'une aventure.

L'utilisation d'un vocabulaire spécifique se fait à l'échelle du *game frame* et du *fantasy frame*. Des mots propres aux communautés rôlistes comme l'évocation du *roleplay*, ou des « Grosbills » correspondent au *game frame*, tandis que l'évocation des *Reiters*, de *Centauri I* et de ses habitants natifs les *centauriens* se situe dans le *fantasy frame*. « Using language and names specific to the fantasy world, gamers are able to ratify their involvement in the world through claiming the language of the world as their own » [Hendricks, 2006 : 55].

La gestuelle s'ajoute elle aussi au discours, dans la mesure où les gestes d'un MJ décrivant une situation, un objet, la position d'un PJ ou d'un PnJ aident les joueurs à imaginer la situation ou l'objet, à en comprendre le fonctionnement, à se repérer dans l'espace par rapport à d'autres personnages invisibles sans carte et sans marqueurs de leurs présence⁶³. Semblablement, la gestuelle corporelle et notamment faciale d'un joueur permet de déterminer avec quel sérieux il appréhende une situation. Cela permet de dissocier les énoncés effectifs de ceux qui n'ont pas vocation à l'être –

63 Ces marqueurs peuvent être des figurines, de simples bouts de papiers comme des croix sur un plan.

comme le sont de nombreux énoncés humoristiques. Le joueur peut, avec son corps et son visage, mimer son personnage pour que chaque participant visualise la même scène.

L'humour enfin, qui sera approfondi un peu plus tard, est une composante clé des interactions. La fréquence de son utilisation est relative au jeu – certains comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) ou *Bluebeard's Bride* (2017) étant des jeux à l'ambiance sombre et effrayante, ainsi qu'à la composition du groupe et à sa gestion des événements.

Dès lors que l'on considère les jeux de rôle comme des jeux dont le contenu se crée de manière dialogique, chaque élément de l'interaction est porteur de signification⁶⁴. Ici, « gamers use language to incorporate themselves into a shared fantasy reality that does not provide a visual component as a reference point » [Hendricks, 2006 : 53]. On assiste alors à la création de sens et d'univers fictifs par le langage comme le constatait Garfinkel à propos des mondes sociaux.

2. Travailler la création dialogique

Le contenu d'un jeu de rôle se construit essentiellement à partir d'échanges oraux entre les participants qui reposent sur la structure formalisée par les règles implicites (liées au *roleplay*) et explicites (livres de règles et contrat de campagne). Autour de ces dialogues est créée une situation particulière, décrite dans le chapitre trois, qui leur donne un pouvoir d'action, leur permet d'être performatifs [Austin, 1970].

Selon Austin, « le réel ne se laisse pas atteindre directement mais *par l'intermédiaire* du langage » [Austin, 1970 : 12]. Étudier les jeux de rôle à partir de cette acception est alors nécessaire pour dépasser la thèse selon laquelle les participants se projettent dans des jeux violents et déstabilisants socialement et psychologiquement. Ici, je considérerai les jeux de rôle comme une forme de création collective [David, 2016] dans lesquels les participants créent et s'approprient des mondes fictifs en y agissant par le biais du langage. « S'il est bien vrai que les énonciations sont des *actes*, alors elles doivent, en tant que tels, viser à accomplir quelque chose » [Austin, 1970 : 19]. Dans le chapitre trois, j'ai montré de quelles façons un scénario de jeu de rôle se construit et est investi par les joueurs. Ici, grâce aux concepts de dialogisme et de performativité, je vais tenter de montrer comment cette construction et cet investissement s'orchestrent.

64 En cela ils sont un exemple paradigmatique des thèses de l'école de Palo Alto selon lesquelles chaque élément d'une interaction est porteur de sens.

2.1. Le récit dialogique

Le récit dialogique est une forme de récit créé en et par le jeu. Il est encadré par une structure composée des règles et du genre⁶⁵ de l'univers de fiction investi et est rythmé et normé par les membres du groupe qui évoluent ensemble dans la fiction par le biais du dialogue. Pour exister, il se nourrit des contextes sociaux et fictionnels dans lesquels il voit le jour. Comme on l'a vu, certains participants parlent peu, d'autres beaucoup, il arrive que des joueurs se mettent de côté ou s'en aillent si le jeu prend une tournure qui leur déplaît tandis que d'autres veulent coûte que coûte arriver au bout du récit. Semblablement, j'ai présenté les jeux de rôle comme étant composés d'une multitude de textes qui s'ancrent dans différentes dynamiques (la réglementation, la description, la narration, le jeu collectif et l'imaginaire personnel, la performance ou le simple plaisir) qui se rencontrent, se nourrissent et résonnent entre elles. Les jeux de rôle sont alors à la fois produits et producteurs de textes et de récits.

Jouer en groupe oblige les participants à se baser sur des références communes et des éléments culturels communs pour que, par le jeu, de nouveaux éléments se créent et s'ajoutent à l'histoire partagée du groupe, le rendant unique. Le jeu collectif repose alors sur un rapport étroit aux textes qui le composent et qu'il enfante, liant ainsi étroitement les notions d'intertextualité et d'histoire conversationnelle.

Lors des scénarios de campagne que nous avons effectués, le nom du « Monarque » est revenu souvent et se présente peu à peu comme « l'ennemi principal ». Il semble être une sorte de magnat du crime, au cœur de toutes les transactions illégales dans les colonies. Par ailleurs, beaucoup de groupes pirates armés semblent travailler pour lui, construisant des armes et des vaisseaux ou amassant de l'argent.

Au cours de nos parties la « blague du Monarque » revient régulièrement. Ce personnage, encore inconnu se construit comme un élément fondateur du groupe et de son humour. Plusieurs fois par partie on peut entendre un participant spéculer sur l'identité du Monarque : « et en fait c'est Georges [le mécanicien] le Monarque ! » et les autres de surenchérir : « mais non en fait c'est le chat de Tessy ! ».

[Journal de terrain, 11 février 2018, partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

Au fur et à mesure que le scénario se déroule, les joueurs et les personnages s'inscrivent dans des trajectoires distinctes [White, 2011], voguant entre les différents *frames* pour se construire à la fois par le discours et par l'écriture (histoire personnelle, compétences, informations de la feuille de personnage, appropriation des règles) [Cover, 2010 : 88-89].

65 La notion de genre renvoie ici au genre littéraire auquel le jeu se rattache. Pour une liste plus approfondie des différents genres et des jeux qui s'y rattachent voir [Caïra, 2007 : 18-28].

Si certains chercheurs comparent le jeu de rôle au théâtre d'improvisation, c'est en soutenant l'importance de l'interprétation d'un récit à plusieurs voix [Cristofari, 2010]. Cependant, il ne me semble pas que la création d'un récit collectif, reposant en grande partie sur des échanges oraux, soit l'apanage du théâtre d'improvisation⁶⁶. De plus, les règles qui sous-tendent la création du récit dans les jeux de rôle ne sont pas les mêmes que celles qui régulent la création scénique.

Dans les jeux de rôle en effet, les énoncés n'existent pas seulement par et pour le jeu (que ce soit le jeu d'acteur ou le jeu de rôle). Ils existent principalement en raison de leur performativité, dans la mesure où, en jeu, pour reprendre la formulation d'Austin, « dire c'est faire » [Austin, 1970]. Annoncez « je lui donne un coup dans le nez » et dans l'univers du jeu, dans le *fantasy frame*, un personnage essaiera d'en frapper un autre.

Dans les jeux de rôle, la trame narrative partagée, constituée par le scénario, le système de règle et l'univers fictif, pose les fondations du récit collectif qui se construit alors en polyphonie. En jouant, on construit à plusieurs, par l'échange verbal, des diégèses dans lesquels des aventures surviennent. Les représentations que chacun a des personnages évoluent en même temps que les joueurs apprennent à se connaître et à jouer ensemble. Le récit dialogique créé en jeu se trouve ainsi au confluent des notions d'indexabilité, de réflexivité et d'*accountability* de Garfinkel. Chaque mot a son importance et ses sens et agit à la fois sur le monde fictif en faisant agir les personnages et sur le monde prosaïque en mettant en relation des individus. On assiste alors à la création d'une réalité sociale (fictive et prosaïque) créée par un groupe de joueur et agissant sur eux et les relations qu'ils entretiennent.

2.2. Fictions proches et lointaines

Les jeux de rôle, comme tout système culturel, sont liés aux contextes dans lesquels ils existent. Angelina Ilieva, qui étudie pour sa part les jeux de rôle grandeur nature (GN) à partir d'une approche interactionniste, met en évidence le fait que dans tout type de jeu de rôle « Playing happens through communication : no interaction is possible without the exchange of information [...] » [Ilieva, 2013 : 27]. Son analyse du langage des jeux de rôle l'amène à considérer les mondes du jeu autrement que comme de simples extensions de la vie quotidienne dans lesquelles les joueurs projettent leurs désirs [Ilieva, 2013].

Pour elle, les jeux de rôle se construisent par et dans le langage. Ce dernier constitue alors le premier et principal outil utilisé pour jouer. Elle soutient le fait que le langage est en jeu différent du

66 Sébastien Kapp, sociologue spécialiste des jeux de rôle grandeur nature (GN) et de la culture enfantine, dans son article « Jeux de rôles pour enfants une nouvelle forme de fiction ludique » souligne le principe selon lequel les enfants eux aussi créent et mettent en scène des récits fictifs oralement [Kapp, 2011].

langage quotidien correspondant au monde prosaïque et au *social frame* de Fine. Les joueurs évoquent des mondes qui n'existent pas, utilisent un vocabulaire spécifique, dialoguent en fonctions de normes et de valeurs qui s'inscrivent dans le *fantasy frame* [Fine, 1983]. En cela, pour Ilieva, les univers créés en jeu ne sont pas simplement des réflexions ou des extensions du monde prosaïque mais des fictions à part entière, qui existent aussi en et pour elles-mêmes [Ilieva, 2013].

« As individual members of a cultural group use language with each other, their sets of beliefs and understandings intersect, resulting in shared cultural behavior accross the group. In a sense, this is what gamers are doing when involved in a TFRPG. They are using discourse to create a shared culture, or set of beliefs and understandings about the fantasy frame » [Hendricks, 2006 : 43].

La linguistique fournit des outils méthodologiques à l'anthropologie que Harold Garfinkel a théorisé dans l'ethnométhodologie et mis en œuvre sur le terrain. Dans ma recherche, j'ai donc tenté de concilier l'approche ethnographique et l'analyse linguistique des situations. Ainsi, appréhender les jeux de rôles et les récits qui y sont créés grâce aux outils fournis par la linguistique permet par ailleurs le travail de la « distance réflexive » [White, 2011] entre les joueurs et leurs personnages.

Si, comme on l'a vu dans le chapitre trois, les relations entre joueurs et personnages ont fait l'objet de beaucoup d'études et de discours (parfois alarmistes parfois distanciés), leur compréhension par le langage apporte de nouveaux regards qui ne se situent plus dans la simple condamnation ou mise en garde. Pour William White, qui propose une analyse des jeux de rôle à partir de la retranscription d'une partie qu'il a mené en tant que MJ, l'analyse des discours des joueurs permet de mettre au jour les différentes trajectoires et relations entre les joueurs et leurs personnages. Selon lui, la distance existant entre joueur et personnage remplit différentes fonctions, tant esthétiques et artistiques, que d'expression et de jeu (*playful*). Les premières se réfèrent ici à la création d'un récit tandis que les secondes sont liées aux façons de jouer et de naviguer entre les différents *frames* [White, 2011].

3. Ce que l'humour nous apprend

Parmi toutes les formes d'interaction, l'humour en est une importante et revêt de nombreuses fonctions. Il est régi par des codes et des canons, se base sur des références et des histoires interactionnelles, il est à la fois créateur et produit de liens sociaux et affectifs. « Humor is an essential ingredient of everyday interaction and of socialization » [Boxer et Cortés-Conde, 1997 : 275].

Dans les jeux de rôle, l'humour est omniprésent. En effet, le jeu se présente d'abord comme une interaction conviviale : « Il y a donc de fortes chances pour que tout soit mis en œuvre afin que cette

dernière [la soirée] se déroule sous les meilleurs auspices et que l'humour y soit fortement présent » [Priego-Valverde, 1999 : 286]. Les participants se réunissent pour jouer, profitant d'un moment d'être ensemble pour rire autour de références partagées, nouant ainsi des liens.

Cependant, l'humour en tant que forme d'interaction n'existe pas *ex nihilo*. Il n'est pas non plus une composante nécessaire au déroulement d'une interaction. L'analyse des énoncés humoristiques dans le cadre du jeu de rôle me permet alors de mettre à jour des stratégies discursives et ludiques mises en place par les participants ainsi que des fonctions revêtues par l'humour en jeu. Ces fonctions entreront en résonance avec les divers exemples ethnographiques que j'ai présenté au cours de ce mémoire et permettront, j'espère, d'illustrer les propos tenus ici.

3.1. Les fonctions de l'humour

L'humour, s'il n'est pas nécessaire à l'existence d'une interaction, permet souvent son bon déroulement. Les interacteurs peuvent en effet avoir recours à des énoncés humoristiques afin de s'acquitter de rituels sociaux, notamment liés à l'ouverture et à la fermeture d'une interaction. Il peut aussi être utilisé pour gérer le « contrat de parole », en excluant quelqu'un qui ne partage pas les connaissances ou le vécu des autres interacteurs, en le moquant, ou en donnant simplement une tonalité à l'interaction. Les interlocuteurs peuvent ainsi jouer la carte du drame, de la narration d'un événement amusant, de la flegme (etc.) afin de donner à un énoncé une teinte humoristique [Priego-Valverde, 1999].

Ces fonctions de gestion de la parole s'accompagnent d'une remise en jeu des rapports de place au sein même de l'interaction. L'utilisation de l'humour permet de rétablir (ou de tenter de rétablir) un rapport de place défavorable qui, comme on l'a vu dans le chapitre précédent, peut naître autour d'une table de jeu. Il agit en cela comme une forme de communication indirecte, un chemin de traverse, pour tenter de faire entendre la voix d'un participant qui cherche à faire valoir sa position sans pour autant déclencher un conflit ouvert [Priego-Valverde, 1999 ; Bowman, 2010 ; Crapous et Guisérix, 2016].

L'humour, notamment celui à tendance coopérative ou compétitive, permet aux participants de s'identifier et de « s'aligner » à une équipe⁶⁷ [Kangasharju, 1996]. Il est une composante essentielle de la construction et du bon fonctionnement d'un groupe qui agit de concert. À une échelle plus large, Diana Boxer et Florencia Cortés-Conde soulignent l'importance de l'humour dans la perfor-

67 Dans son article « Aligning as a team in multiparty conversation », Helena Kangasharju définit une équipe ainsi : « A team is characterized by the fact that the participants explicitly act as an association making this association visible to the other participant » [Kangasharju, 1996 : 292]. Une équipe, pour créer un espace de discussion met alors en place des « marqueurs » langagiers particuliers, afin que les participants puissent « s'aligner » les uns aux autres et faire front.

mance de l'identité sociale des interlocuteurs [Boxer et Cortés-Conde, 1997]. Dans le cadre des jeux de rôle, cela correspond à l'utilisation d'un « répertoire » [Gumperz, 1964] particulier que les rôlistes utilisent pour créer des énoncés humoristiques qui reposent sur un implicite partagé. L'exemple, cité dans le chapitre trois, de l'appellation de « Grosbill » en est une illustration parmi d'autres.

L'humour revêt enfin la fonction de catalyseur ludique. Les participants à une interaction et ici au jeu l'utilisent pour construire ensemble un moment ludique [Priego-Valverde, 1999]. C'est notamment ce point qui sera approfondi ici, dans la mesure où l'humour est, dans le cas des jeux de rôle, important dans la construction du récit fictif et des liens que joueurs et personnages tissent entre eux.

3.2. Humour et jeux de rôle

3.2.1. Humour et contenu

Au sein d'une partie de jeu de rôle, l'humour intervient souvent grâce à un jeu autour des *frames*, pour parler dans les termes de Fine. Le rire est souvent lié à l'uchronie⁶⁸ et les joueurs s'adonnent souvent à des blagues qui mêlent contenu du jeu (*fantasy frame*) et situation (*game frame*) [Fine, 1983]. Certains jeux cependant font de l'humour un élément central de leur structure. Le jeu *Mantoïde* (2016) est un exemple paradigmatique de ce cas. Dans ce jeu, chaque joueur commence avec quatre personnages dont la vie ne tient qu'à un fil. Ces personnages peuvent être humanoïdes, insectoïdes ou encore des hommes-porcs affublés d'un « flingue-à-saucisse ». Dans une ambiance gore et dégoulinante, les joueurs déterminent une trame à suivre et essaient surtout de survivre. L'exemple qui suit est tiré d'une partie de *Mantoïde*. Il y a quatre participants, Le MJ (M1) et trois joueurs dont une jeune fille (F1), moi-même (M2) et un jeune homme (qui ne prend pas la parole dans cet extrait).

68 L'uchronie est une reconstitution de l'histoire et du monde tel qu'on le connaît mais dont le caractère fictif est marqué par un ou des changements. Dans *Blanche-Neige et les Lance-Missiles* (2008) de Catherine Dufour, les fougères deviennent « pougères ». Est ainsi marquée la différence entre la fiction et le monde prosaïque connu.

F1 – Et ils ont quel sexe nos personnages ?
M1 – En fait ils ont pas de sexe. Vos sexes ont fondu quand la planète rouge est apparue.
M2 – Est-ce que tu veux que ton personnage mantoïde ait un sexe, c'est ça la vraie question. Ou est-ce que tu préfères rester dans l'ignorance.
M1 – En fait la planète rouge a maudit l'humanité
Groupe – (rires)
M1 – enfin l'humanité... Du coup vous avez pas de sexe.
F1 – Et comment on fait pour niquer ?
M2 – Bah, y'a plein d'autres façons.
M1 – Alors comment vous faites pour niquer ?
M2 – Avec un gant...
M1 – OK donc maintenant il y a une guerre des clans pour vendre le plus de gants pour se reproduire
Groupe – (rires)
M1 – Voilà. Avec vos gants vous pouvez faire n'importe quel acte sexuel comme si c'était un sexe donc si c'est un gant vous pouvez le tenir comme ça ou comme ça, c'est comme ça qu'on distingue les sexes. En fait vous pouvez être ce que vous voulez. Vous pouvez changer de sexe quand vous voulez.
Groupe – (rires)
[Journal de terrain, 07 octobre 2017, partie de *one-shot* de *Mantoïde* à la MJC].

L'humour peut aussi être invoqué lorsqu'un jeu particulièrement sombre, comme *L'Appel de Cthulhu* (1981), se termine mal :

Notre partie de *L'Appel de Cthulhu* menée par Octavius arrive à son terme. Notre groupe n'a pas réussi à arrêter le « grand méchant » qui nous a manipulé du début à la fin malgré nos soupçons. Dans ce scénario, chaque PnJ s'est avéré être un ennemi en devenir. En arrivant au terme du récit, nos ennemis sont devenus surpuissants, intouchables et inébranlables. Ils parviennent à créer un portail menant directement aux Enfers d'où des nuées de démons arrivent pour coloniser la Terre.
Face à ce triste constat, les membres du groupe ont différentes réactions. La plus notable est celle de Barnabé et de Louis qui joignent leurs efforts pour traverser le portail vers les Enfers. Ils y atterrissent et décident d'y ouvrir un kebab afin « de se refaire un peu ». Le plus étonnant étant que leur commerce marche bien.
[Journal de terrain, 17 février 2018, partie de *one-shot* de *L'Appel de Cthulhu* à la MJC].

Ici les joueurs, en utilisant un procédé humoristique de détournement, s'arrangent avec un récit sombre et inévitablement tragique, et décident de prendre la tangente afin de proposer une autre fin à leur personnage.

Les participants à un jeu de rôle peuvent aussi utiliser l'humour afin de donner une teinte particulière au jeu. Dans la campagne de *Centaure, les Colonies*, chaque participant a souvent recouru à des procédés humoristiques. Ces derniers sont parfois marquants et au fur et à mesure que nous jouons ensemble, nos échanges s'agrémentent de plus en plus de données implicites et de blagues éprouvées et remises au goût du jour. L'exemple de la « blague du Monarque », présentée plus haut en est un exemple. Dans ce jeu qui n'est pas particulièrement drôle, les participants usent leurs pouvoirs respectifs pour le teinter peu à peu d'humour, sans pour autant que le contenu des scénarios ne soit que potache et léger. Le second de l'équipage a par exemple nommé notre vaisseau spatial « L'Or-

nithorynque des Étoiles » en soutenant le fait que si dans *Star Wars* (1977 – présent) il y a le « Faucon Millénium », notre équipage pouvait bien avoir un « Ornithorynque des Étoiles ». Ce type d'ajout, résultant souvent d'improvisations dues au manque de préparation ou de concertation entre joueurs (ici, nous ne nous étions pas concertés pour donner un nom au vaisseau avant de l'enregistrer), s'il ne change pas le contenu du jeu, donne au groupe de la matière pour rire ensemble.

3.2.2. Groupe et humour

L'histoire conversationnelle apparaît comme étant un marqueur de l'humour. Elle rend compte des références et du temps que les participants partagent : « Les personnes se connaissent tellement bien qu'elles marchent par allusions. Pour parler, elles s'appuient sur leur '*histoire conversationnelle*' commune. Pour déclencher l'hilarité, il suffit donc parfois d'un simple mot qui fasse référence à un vécu commun » [Priego-Valverde, 1999 : 294]. C'est un fait qui apparaît dans de nombreuses transcriptions de parties comme le fait William White pour le jeu *Ganakagok* (2004). Dans ce jeu, les PJ doivent se préparer à l'arrivée du soleil dans un monde arctique qui n'a jamais connu que la nuit. Se dessinent alors différentes trajectoires, chaque PJ ayant ses propres peurs et motivations. Ici, Kibaka, un jeune homme issu d'une famille influente joué par Frank, tente de convaincre de jeunes chasseurs de l'accompagner chasser pour que le peuple de Ganakagok (nom éponyme de l'île habitée par la tribu des PJ) reste viril et fort. Le MJ demande si Frank veut bien donner un aperçu de ce qu'il dit aux jeunes chasseurs pour les convaincre.

« Frank (Kibaka) : 'Of course the sea has been plentiful, and we've been fortunate, but we've also become fat, like a seal on all this. We must be strong, like the bear. We must go out and hunt our food even if it's willing to throw itself into our mouths' [others laugh]

« Andrew (Karatoq) : Uh, wow. That was a Gandalf moment, clearly – » [White, 2011 : 24].

Les notions d'implicite et de répertoire [Gumperz, 1964] prennent alors toute leur envergure et, comme je l'ai montré avec l'exemple du « Monarque », deviennent à la fois marqueur des liens existants et créateurs d'une socialisation de groupe. Ainsi,

« Conversational joking does not act only as a means of social control and identity display, but also functions to develop a *relational identity* among participants » [Boxer et Cortés-Conde, 1997 : 275].

Au cours des différentes parties de campagne menées chez Barnabé, notre groupe a appris à se connaître et s'est construit un humour basé sur des références partagées. Des interactions comme :

« Pourquoi les gaufres deviennent molles ?

- Parce que le Japon » [Samedi 17 mars, campagne de *Centaure, les Colonies*]

sont autant de marqueurs de l'existence d'un implicite qui sert à l'humour. Dans cet exemple, Balthazar qui nous a apporté des gaufres se questionne sur leur état et Octavius lui répond en citant le Joueur du Grenier, un podcasteur de Youtube dont les vidéos traitent de jeux vidéo et parfois de jeux de rôle. La réponse « Parce que le Japon » est directement issue de l'une des vidéos où le Joueur du Grenier se confronte à des événements inexplicables autrement que par cette affirmation.

L'humour n'est cependant pas qu'un marqueur des liens qui se créent. Il peut aussi être utilisé, comme je l'ai montré dans l'exemple du personnage de Dial-Blacky dans le chapitre trois, pour catégoriser ou orienter le jeu d'un joueur et d'un personnage. Dans cet exemple, l'humour invoqué étant particulièrement masculin, les conséquences de son utilisation se font au détriment de la jeune fille qui ne s'oppose pas au groupe.

Ainsi, l'humour apparaît comme un ciment social et comme un marqueur de l'histoire partagée par les membres du groupe. Dans tous les cas, son utilisation est systématique et n'est jamais malveillante même si parfois, par manque d'attention, certaines blagues peuvent blesser ou amener un joueur hors de sa zone de confort [Priego-Valverde, 1999].

4. Conclusion

Au terme de ce chapitre dans lequel j'ai tenté de montrer l'importance et la cohérence d'une appréhension interactionnelle des jeux de rôle, plusieurs notions retiennent notre attention, parmi lesquelles l'implicite et l'histoire conversationnelle, le dialogisme et l'humour.

Si l'humour est une composante essentielle à tout type d'interaction et particulièrement au déroulement d'un jeu de rôle, c'est parce qu'il agit autant comme un créateur de liens que comme un marqueur de ceux-ci. Parmi les nombreux jeux de rôle existant, on trouve beaucoup de jeux très sombres comme *L'Appel de Cthulhu* (1981) ou *Bluebeard's Bride* (2017) dans lesquels les personnages frayent avec la mort, la folie et des entités invisibles qui les dépassent. Ces jeux peuvent toutefois contenir certains traits d'humour, mais que les participants devront créer car n'étant pas présent dans la structure du jeu. À l'inverse, un jeu conçu pour être assez comique peut revêtir des moments sombres et angoissants. Ce sont alors les joueurs qui donnent une teinte particulière au jeu et certains se font une spécialité de tout tourner en dérision (peu importe le personnage ou le jeu).

La notion de dialogisme est quant à elle nécessaire pour appréhender la création d'un récit à plusieurs voix. L'importance donnée aux types d'interactions (paroles, gestuelle, écritures) et aux intentions qui soutiennent ces actions est centrale dans une approche du jeu de rôle qui tente de dépasser l'analyse en termes de manque, de danger ou d'évasion de la réalité. Dans les jeux de rôle les

participants créent et investissent des univers fictifs grâce aux différents types d'interactions et ils y évoluent au sein d'un récit collectif.

L'implicite et l'histoire conversationnelle enfin, sont deux notions essentielles pour comprendre le déroulement d'une partie et les échanges oraux qui y ont lieu, les nombreuses citations qui parsèment les scénarios et actions des joueurs ou encore les énoncés humoristiques en et hors-jeu. Analyser les interactions des rôlistes à partir de ces notions permet de mettre à jour les stratégies de création et de conservation des liens sociaux et particulièrement amicaux, les stratégies de vivre, de jouer et de rire ensemble, tant en jeu que hors-jeu. Au cours de ce chapitre j'ai mobilisé diverses notions très peu utilisées en anthropologie mais qui, particulièrement du fait de l'importance de l'oralité dans les jeux de rôle, m'ont semblé importantes et cohérentes. Ainsi, tant dans le cadre d'une recherche portant sur les jeux de rôle que sur d'autres objets, ces outils peuvent être utiles et venir enrichir la pratique de terrain et l'analyse des données recueillies.

Conclusion générale

Les Tribulations d'un mage en Aurient⁶⁹

« Barnabé : Et donc c'est la fin du scénario. Vous gagnez alors... ça fait six Points d'Accomplissement chacun.
« Octavius : Et c'est à combien qu'on peut avoir heu... vingt-cinq c'est ça ?
« Barnabé : Trente.
« Octavius : Ah c'est à trente qu'on monte les stats // Oh il était fascinant ce scénario.
« Barnabé *enjoué* : Ça vous a plus ?
« Octavius : Je me suis régalé. J'ai adoré la fin.
« Barnabé : Ah ben la fin c'est le début où tu commences à voir que y'a une histoire, y'a une ligne dans tous les scénarios. C'est pas juste une succession de scénarios. »
[Journal de terrain, 27 janvier 2018, partie de campagne de *Centaure, les Colonies*].

1. Une pratique de création ludique et collective

Les jeux de rôle sont des jeux durant lesquels les participants, joueurs comme Maître de Jeu (MJ) travaillent, investissent et créent des univers diégétiques souvent issus d'œuvres fictionnelles. Pour ce faire, ces jeux sont dotés d'un panel de règles qui peut être particulièrement conséquent. Ces règles ont le rôle de réguler les actions des joueurs en jeu comme hors-jeu, mais mettent aussi à disposition des composantes facilitant l'inscription des joueurs dans la fiction. Les dés, avatars du hasard, sont ainsi utilisés grâce à divers tableaux que joueurs et MJ doivent connaître, à la fois dans le but de contrôler les actions des personnages joueurs (PJ) mais aussi pour donner des informations sur les personnages non-joueurs (PnJ) – comme leur taille, leur force, leur allure – leurs actions et l'environnement autour des PJ.

Si aujourd'hui la pratique du jeu de rôle sur table reste peu visible, ses liens avec d'autres loisirs sont incontestables. Parent des jeux vidéos et des jeux de rôle grandeur nature qui se nourrissent encore aujourd'hui de ses codes et scripts, le jeu de rôle sur table est un élément important dans l'appréhension des productions de la culture populaire (cinéma, séries télévisées, littérature, réseaux internet).

69 PRATCHETT Terry, 2001, *Les Tribulations d'un mage en Aurient*, Nantes, L'Atalante. Dix-septième tome des Annales du Disque-Monde de Terry Pratchett dont le titre pastiche le roman de Jules Verne *Tribulation d'un chinois en Chine* (1879). Il met en scène Rincevent, le MAJE, propulsé malgré-lui sur le continent Contrepoids où il découvre des merveilles et où il est inlassablement pourchassé par tous types de protagonistes.

Cependant, il se distingue d'autres productions (jeux vidéos, livres-dont-vous-êtes-le-héros) en plusieurs points. L'importance du *roleplay*, de l'interprétation du rôle et du caractère collectif du jeu de rôle sur table font de lui un loisir non seulement immersif mais aussi partagé. L'aspect intercréatif des récits créés en jeu vient aussi s'opposer aux jeux vidéos dans lesquels les personnages, même s'ils ont une capacité d'action, sont limités par ce que le programme du jeu supporte. Dans le jeu de rôle sur table, seule l'imagination des joueurs est une limite. Tout y est possible.

Néanmoins, si l'aspect intercréatif du jeu de rôle peut le rapprocher du théâtre d'improvisation, ce n'est qu'en partie vrai. En jeu, les participants improvisent bel et bien, dialoguant et voguant entre leurs personnages, les règles, les structures du jeu et la trame narrative. La nature du groupe de jeu de rôle et de l'activité des participants, le rapport à la fiction, aux règles, au hasard, aux autres joueurs et personnages marquent non seulement le ton du récit et participent à sa création, mais constituent aussi la particularité du jeu de rôle sur table par rapport aux pratiques qui lui sont apparentées (jeux vidéo, jeux de rôle grandeur nature, jeux de société). Il apparaît alors non seulement comme une forme d'écriture originale mais aussi comme une manière particulière de faire groupe et de pratiquer un loisir.

En effet, la fiction investie par les participants n'existe pas vraiment prosaïquement parlant. Elle n'est pas sensiblement perceptible autrement qu'à travers les œuvres originelles – lorsqu'il y en a, les manuels de règles, les fiches de personnages, et les éléments préparés par le MJ (cartes, croquis) pour les besoins du scénario. Des stratégies sont cependant mises en place pour permettre aux participants de partager la fiction. L'utilisation d'images, de musiques [Roux, 2016], de plans et d'illustrations [Caïra, 2007 : 154-164], de scripts fictionnels (cf chapitre 3), et de méthodes orales de description⁷⁰ permet aux participants de partager une représentation de l'univers investi pour pouvoir jouer ensemble, remettant ainsi en question notre conception de ce qu'est un auteur (auteurité).

Investir un univers fictif par le biais d'un personnage, comme le propose le jeu de rôle, permet aussi de tisser des liens, non seulement entre joueurs mais aussi avec les personnages et l'univers plus globalement. Cet engagement émotionnel dans la fiction, s'il a été beaucoup travaillé sous l'égide du danger, marque pour moi la familiarité qui se crée peu à peu entre les participants et l'univers du jeu. Comme dans la vie prosaïque, parcourir un lieu, y rencontrer des personnes, apprendre à le connaître participe de l'affection qu'on lui porte. Le jeu de rôle n'y fait pas exception, et la modification des manières de jouer au sein d'un groupe de campagne montre l'importance du changement de rapport entretenu avec la fiction et avec le groupe.

70 Parmi lesquelles les conventions temporelle, d'action et narrative présentées par Caïra dans son cinquième chapitre [Caïra, 2007].

Car si les joueurs apprennent peu à peu à connaître le monde de fiction à travers les données qu'ils peuvent recueillir, jouer permet aussi aux membres du groupe de se rencontrer et de se re-connaître, se connaître autrement que dans des rapports frontaux. Le jeu de rôle sur table se révèle alors être autant un moyen de s'approprier un univers diégétique pour s'y projeter qu'un moyen d'être en groupe.

En cela, le groupe de jeu de rôle se construit, avec ses règles, ses conflits, ses statuts et ses débats en majeure partie par et en jeu. Une approche socio-linguistique permet dès lors la mise en exergue des manières dont se construisent et se conservent les liens entre les participants. L'humour, l'implicite qui découle de références et d'histoires conversationnelles partagées et le dialogisme permettent de travailler les façons dont se construit un monde « *as if* » [Priego-Valverde, 1999 ; Mackay, 2001], un monde dans lequel on se projette pour jouer, pour créer mais aussi pour être ensemble.

2. Le jeu de rôle et son contenu

Au cours de ce mémoire, j'ai proposé une analyse des jeux de rôle davantage portée sur le groupe, la création de récit et de liens sociaux par le jeu. Dans ma volonté de rendre intelligible le déroulement d'une partie, la focale a été portée sur un certain nombre de données extérieures au contenu du jeu. J'ai tenté d'étudier comment se crée le récit mais ne l'ai pas étudié en tant que tel. À ce terme, il est possible de constater que les liens tissés en et hors-jeu ont une influence sur la nature et le contenu du récit créé et que ce dernier a lui aussi un rôle important dans le tissage des liens entre participants et entre participants et personnages – l'existence de ces liens réciproques étant le corps même de mon analyse. Si j'ai présenté les aspects structurels, sociaux, ludiques, littéraires et linguistiques du jeu de rôle, une dimension reste absente – celle de la nature et du contenu des récits. Une fois les contours tracés, je compte dorénavant appréhender les jeux de rôle par leurs contenus, d'en proposer une ethnographie.

Les jeux de rôle sont en effet des espaces très travaillés. Y sont présents des systèmes sociaux, linguistiques, religieux, politiques, économiques, de perception du monde différents. En jouant, les participants s'y ouvrent et participent à l'élaboration de ces univers de fiction et apprennent, peu à peu à s'y reconnaître et à s'y référer [Fine, 1983]. Au bout d'un moment, sans avoir vu aucune représentation, chaque membre du groupe est capable de fournir une description d'un paysage ou d'une ville de Centauri II, d'un village des Royaumes Oubliés, peut anticiper le déroulement de rapports sociaux à partir de données présentes en jeu.

Ce travail mêle dès lors une approche ethnographique de la littérature des jeux de rôle, à travers les livres de règles et romans issus de parties ou utilisés en jeu, et une ethnographie de la mise en jeu de ces éléments littéraires, de leurs utilisations, des manières de composer et de tisser des liens avec.

À ce terme, nous pouvons constater que le jeu est un espace de création, création de liens affectifs mais aussi création d'un récit fictionnel. Cet espace s'inscrit dans des temporalités qui lui sont propres, celle du jeu, celle de la fiction. Il est toutefois soumis à certain nombre de codes et de normes qui agissent à la fois par le joueur et par le personnage et qui permettent l'émergence et l'existence à long terme du récit. Les liens entre personnages et joueurs eux-mêmes apparaissent comme un marqueur de la relation que les rôlistes entretiennent avec la fiction, avec le jeu et avec leur groupe. Créer fait jeu, et le jeu fait la relation, et se forme ainsi le cercle vertueux du jeu de création fictionnel en groupe [Caïra, 2007]. Se profile alors une réflexion originale autour de l'œuvre de fiction, de son aspect performatif, des représentations que l'on en a et que l'on en fait. Jusqu'à quel point la nature du groupe influence t-elle la nature du récit ? Un type de jeu induit-il la construction d'un récit particulier et, partant, de relations interpersonnelles particulières ? Qu'est-ce à dire d'être un PJ ? Qui sont les PnJ ? En somme, que se passe t-il en jeu ?

Bibliographie

ARJORANTA JONNE, 2011, « Defining Role-Playing Games as Language-Games », *International Journal of Role-Playing*, n°2 : 3-17.

AUSTIN JOHN LANGSHAW, 1970, *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil.

BERGSTRÖM Karl, 2012, « Creativity Rules. How rules impact player creativity in three tabletop », *International Journal of Role-Playing*, n° 3 : 4-17.

BLACKSTOCK Ryan, 2016, « Origin Stories: The Phenomenological Relationship Between Players and their Characters », *International Journal of Role-playing*, vol. 7 : 5–9.

BOWMAN Sarah Lynne, 2010, *The Functions of Role-Playing Games*, Jefferson&Londres, McFarland&Cie.

———, 2013, « Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study », *International Journal of Role-Playing*, n° 4 : 4–25.

BOXER Diana et CORTÉS-CONDE Florencia, 1997, « From bonding to biting: Conversational joking and identity display », *Journal of Pragmatics*, vol. 27, n° 3 : 275–294.

BROMBERGER Christian, 1998, *Passions ordinaires: du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard.

BYERS Andrew, 2016, « The Satanic Panic and Dungeons & Dragons », in *The Role-Playing Society*, Jefferson, McFarland&Cie : 22-45.

BYERS Andrew et CROCCO Francesco, 2016, *The Role-Playing Society*, Jefferson, McFarland&Cie.

CAÏRA Olivier, 2007, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.

———, 2016, « Jouer avec ou sans monde : le cas du jeu de rôle sur table », *Interrogations ?*, n°23. Des jeux et des mondes [en ligne], <http://www.revue-interrogations.org/Jouer-avec-ou-sans-monde-le-cas-du>

CAÏRA Olivier et LARRÉ Jérôme, 2009, *Jouer avec l'histoire*, Villecresnes, L'atelier du jeu de rôle.

COSLIN Pierre, 2012, *Jeux dangereux, jeunes en danger*, Paris, Armand Colin.

COVER Jennifer Grounling, 2010, *The creation of narrative in tabletop role-playing games*, Jefferson&Londres, McFarland&Cie.

CRAPOUS Eugénie et GUISÉRIX Didier, 2016, « Concéder », *CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 226-229.

CRISTOFARI Cécile, 2010, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *TRANS-* [En ligne] n°9, <http://trans.revues.org/372>.

CURRAN Noirin, 2011, « Stereotypes and individual differences in role-playing games », *The International Journal of Role-Playing*, n° 2 : 44–58.

DAVID Coralie, 2016, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu* [En ligne], n°6 : <http://sdj.revues.org/682>.

DAVID Coralie et LARRÉ Jérôme, 2016a, « Le roleplay, qu'est-ce c'est? Partie 1/2 », in *CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 250-251.

DAVID Coralie et LARRÉ Jérôme, 2016b, « Le roleplay, qu'est-ce c'est? Partie 2/2 », in *CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 250-251.

DORMANS Joris, 2006, « On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper role-playing games and their rules », *Game Studies*, [en ligne] 6, n° 1 : <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

FESCHET Valérie, 1998, « Les délices de l'orthographe », in *Passions ordinaires: du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard : 189-219.

FINE Gary Alan, 1983, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago&Londres, The University of Chicago Press.

GENVO Sébastien, 2012, « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », *Communication lors de la journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique*, [en ligne] : <http://www.ludologique.com>.

GOFFMAN Erving, 1981, *Façons de parler*, Paris, Minuit.

GRECO Luca, 2012, « Un soi pluriel: la présentation de soi dans les ateliers Drag King. Enjeux interactionnels, catégoriels et politiques », in *La face cachée du genre. Langage et pouvoir des normes*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle : 63-83.

GUMPERZ John, 1964, « Linguistic and Social Interaction in Two Communities », *American Anthropologist*, vol. 66, n° 6 partie 2 : 137-153.

HARVIAINEN J. Tuomas, 2011, « Sodomasochist role-playing as live-action role-playing: A trait-descriptive analysis », *International Journal of Role-Playing*, vol. 2 : 59–70.

HENDRICKS Sean, 2006, « Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming », in *Gaming as culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*, Jefferson&Londres, McFarland&Cie : 39-56.

HITCHENS Michael et DRACHEN Anders, 2009, « The many faces of role-playing games », *International journal of role-playing*, n° 1 : 3–21.

ILIEVA Angelina, 2013, « Cultural languages of role-playing », *International Journal of Role-Playing*, n° 4 : 26–38.

JARA David, 2013, « A closer look at the (Rule-) Books: Framing and paratexts in tabletop role-playing games », *International Journal of Role-Playing*, n° 4 : 39–54.

JUUL Jesper, 2001, *Games telling Stories ?*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#top> (consulté le 2 octobre 2017).

KANGASHARJU Helena, 1996, « Aligning as a team in multiparty conversation », *Journal of Pragmatics*, vol. 26, n° 3 : 291–319.

KAPP Sébastien, 2011, « Jeux de rôles pour enfants: une nouvelle forme de fiction ludique », *Strenæ* [En ligne], 2 : <http://strenae.revues.org/380>

LANKOSKI Petri et JÄRVELÄ Simo, 2012, « An embodied cognition approach for understanding role-playing », *International Journal of Role-Playing*, vol. 3 : 18–32.

LIEBEROTH Andreas et TRIER-KNUDSEN Jonas, 2016, « Psychological Effects of Fantasy Games on Their Players: A Discourse-Based Look at the Evidence », in *The Role-Playing Society*, Jefferson, McFarland&Cie : 49-71.

MACKAY Daniel, 2001, *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*, Jefferson&Londres, McFarland&Cie.

MAKAREMI Chowra, 2008, « Participer en observant: étudier et assister les étrangers aux frontières », *in les politiques de l'enquête: épreuves ethnographiques*, Paris, La Découverte : 165-183.

MANISCALCO Nadine, 1995, *Le Jeu de Rôle. Description et analyse d'une activité dont l'exercice mène ses pratiquants à la création d'un espace symbolique d'expression*, mémoire d'anthropologie, Université Aix-Marseille.

MERILÄINEN Mikko, 2012, « The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report », *International Journal of Role-Playing*, n° 3 : 49-68.

MONTOLA Markus, 2009, « The invisible rules of role-playing: the social framework of role-playing process », *International Journal of Role-Playing*, n° 1 : 22–36.

NEPHEW Michelle, 2006, « Playing with Identity. Unconscious Desire and Role-Playing Games. », *in Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson&Londres, McFarland&Cie : 120-139.

PARTAGE Jérôme, 1998, *Un fantasme contemporain: le Moyen Âge dans le jeu de rôle*, Mémoire, Aix-Marseille.

PASCAL Julie, 2016, « Le grand sondage. Qui sont les rôlistes? », *in CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 242-248.

PÉRIER Isabelle, 2017, , « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires* [En ligne], n°2016-2 : <http://itineraires.revues.org/3453>.

PRIEGO-VALVERDE Béatrice, 1999, *L'Humour dans les interactions conversationnelles: jeux et enjeux*, thèse de linguistique, Aix-Marseille 1, Aix-en-Provence.

PUNDAY Daniel, 2005, « Creative accounting: role-playing games, possible-world theory, and the agency of imagination », *Poetics Today*, vol. 26, n° 1 : 113–139.

ROUX Ugo, 2016, « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 : <http://sdj.revues.org/741>.

RYAN Marie-Laure, 2007, « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 9 : 15-34.

TRÉMEL Laurent, 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

VION Robert, 2000, *La communication verbale: analyse des interactions*, Paris, Hachette supérieur.

WHITE William J., 2011, « Playing house in a world of night: Discursive trajectories of masculinity in a tabletop role-playing game », *International Journal of Role-Playing*, n° 2 : 18-31.

WHITE William J., 2016, « Actual Play at the Forge: A Rhetorical Approach », *International Journal of Role-playing*, vol. 7 : 36–39.

WILLIAMS PATRICK, HENDRICKS SEAN, ET KEITH WINKLER, 2006, *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games*, Jefferson & Londres, McFarland&Cie.

Glossaire

Tous les noms et toutes les abréviations présentées ici sont utilisés constamment et sans retenue par les participants aux jeux de rôle, tant à l'écrit qu'à l'oral. Je tenterai ici d'en proposer une liste – non exhaustive, qui vise à aider le lecteur dans l'appropriation de ce texte.

Abréviations

- **D20** : Que ce soit dans les manuels de jeux ou dans les écrits universitaires, l'abréviation D-- correspond à un dé aux nombres de faces indiqués. Si la phrase « lancer 1D20 et 2D10 » apparaît, le joueur lancera un dé à vingt faces et deux à dix faces.
- **D&D** : *Dungeons & Dragons*. Il existe aujourd'hui cinq éditions de *D&D*, des manuels complémentaires comme *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* et de nombreuses extensions.
- **FRP** : *Fantasy Role-Playing*
- **GN (LARP)** : [Jeux de rôle] Grandeur Nature (*Live Action Role-Playing*). Les GN sont des jeux à grande échelle, qui se pratiquent en extérieur le plus souvent et permettent aux participants d'investir directement avec leur corps un univers de fiction. Les formes les plus connues de GN sont les grandes confrontations armées regroupant plusieurs centaines de participants, et les *murder party*, qui regroupent des groupes de participants qui endossent un rôle et tentent de résoudre un meurtre.
- **JdR (RPG)** : Jeu de Rôle (*Role-Playing Game*). Certains auteurs n'hésitent pas à agrémenter ces anagrammes d'autres lettres notamment TRPG (*Tabletop Role-Playing Game*) qui correspond au Jeu de Rôle sur Table que j'étudie ou encore CRPG (*Computer Role-Playing Game*)
- **MMORPG** : *Massively Multiplayers Online Role-Playing Game*. Les MMORPG (raccourcis à l'oral en MMO) se jouent sur ordinateur ou consoles de jeux. Le plus célèbre d'entre eux reste sûrement encore aujourd'hui *World of Warcraft* (2004) édité par Blizzard Entertainment.
- **MJ (GM ou DM)**: Maître du Jeu (*Game Master, referee* ou encore *Dungeon Master* dans *Dungeons & Dragons*). Le Maître du Jeu est le participant qui déroule le scénario pour les

joueurs, qui interprète les Personnages non Joueurs et réalise leurs actions, qui gère l'environnement autour des personnages et fait aussi office d'arbitre [Fine, 1983 : 72 ; Caïra, 2007 : 68].

- **MJC** : Maison des Jeunes et de la Culture. L'association du Troll Fringant s'y réunit chaque semaine et propose un samedi sur deux une après-midi consacrée aux jeux de rôle. Les autres samedis accueillent les jeux de plateaux.
- **PJ** (PC) : Personnage Joueur (*Player's Character*). Il s'agit des personnages qu'investissent les joueurs, auxquels ils prêtent leurs voix. Ils évoluent dans le monde fictif du jeu.
- **PnJ** (NPC) : Personnage non Joueur (*Non-Player Character*). Il s'agit d'un personnage interprété par le Maître de Jeu qui peut interagir avec les Personnages Joueurs.
- **TSR** : Tactical Studies Rules est une association de joueurs de *war games* qui deviendra la première maison d'édition de jeux de rôle avec le lancement de *Dungeons & Dragons* en 1974.
- **XP** : Expérience

Termes spécifiques

- **Campagne** : Une campagne correspond à un type de jeu différent du *one-shot*. Si ce dernier existe dans un temps court non reconductible, la campagne s'inscrit dans un temps long, voire très long car constituée de parties qui se succèdent. Au cours d'une campagne, un groupe de joueurs investit un jeu, un groupe de personnage qui ne change pas ou peu et crée un récit cohérent au cours de différentes sessions.
- **Diégèse** : La diégèse peut être appréhendée à partir de deux acceptions. La première est le fait de raconter quelque chose et s'oppose à la *mimesis* qui consiste à montrer quelque chose. La seconde, utilisée au cours de ce mémoire, correspond à l'univers d'une œuvre de fiction et aux représentations et utilisations d'une partie de cet univers.
- **Grosbill** : Surnom donné à l'un des premiers joueurs français de *D&D*, le « Grosbill » a été capturé en bande dessinée dans *Casus Belli* et s'est ancré dans le temps et les imageries rôlistes. Un « Grosbill » est un personnage outrageusement puissant, que rien n'ébranle. Aujourd'hui encore les références à des « Grosbills » sont nombreuses, notamment lorsqu'on évoque un personnage qui atteint un niveau élevé dans *D&D*.

- **Loot** : Le *loot* est un terme anglais utilisé dans le cadre des jeux de rôle papier et numérique. Il signifie récolter les différents biens (équipement, argent) sur un ennemi mort, dans une pièce ou tout simplement donné comme récompense à la fin du scénario. Il est l'objet d'une francisation et se conjugue comme un verbe du premier groupe : *looter*.
- **One-shot** : Les parties en *one-shot*, ne durent que le temps d'une session (entre trois et huit heures de jeu). Dans un *one-shot*, la fin de la quête marque la fin de la partie et cette dernière n'est pas reconductible. Ce type de partie permet de jouer à de nombreux jeux avec différents participants. Dans les *one-shot*, de nombreuses règles sont occultées, n'étant pas considérées comme utiles dans le temps court de la partie.
- **Pop** : Référence aux jeux vidéo dans lesquels les personnages, ennemis et monstres apparaissent sans crier gare. On dit d'un monstre ou d'un personnage qu'il *pop* lorsqu'il arrive en jeu. Il est l'objet d'une francisation et se conjugue comme un verbe du premier groupe : *popper*
- **Rôliste** : Nom donné aux participants du Jeu de Rôle. Les rôlistes s'appellent eux-mêmes ainsi. C'est un nom qui relève d'un statut social, qui peut être amélioré dans le cadre d'une carrière (on peut devenir un rôliste confirmé) ou abandonné lorsque l'activité n'est plus effectuée.
- **Stuff** : Le *stuff* est aussi un terme anglais omniprésent dans le milieu du jeu de rôle (tant numérique que papier). Littéralement « choses » ou « truc », il correspond à tous les biens trouvables en jeu par les joueurs. Souvent il se réfère spécifiquement aux objets équipables par le personnage (armures, armes etc.). Il est l'objet d'une francisation et se conjugue comme un verbe du premier groupe : *stuffer*.

Annexes

Annexe 1 : Index et description des jeux

Braquage en Plein Jour : Mis en ligne gratuitement en 2017, *Braquage en Plein Jour* est un jeu adapté aux *one-shot*. Les participants investissent des archétypes (le Muscle, le Cerveau, le Professionnel et le Sourire) qui ont chacun leurs spécialités. Le ton du jeu peut ainsi rapidement ressembler à celui de l'*Agence Tous Risques* (1983-1987). Les participants décident en début de jeu quelle sera leur quête et c'est au MJ de dresser des plans grâce à un concept de « zones sécurisées. ».

Donjons&Dragons : Parent des jeux de rôle sur table, *D&D* est un jeu coopératif dans lequel des groupes de joueurs doivent faire équipe contre un environnement hostile, réaliser des quêtes, résoudre des enquêtes, explorer des donjons, occire des monstres qui sont joués par le MJ. Si les différents groupes peuvent créer des univers particuliers, toute partie de *D&D* répond à certains codes génériques. Les joueurs investissent un monde dit « médiéval » c'est-à-dire n'ayant ni poudre à canon ni machine à vapeur, peuvent utiliser la magie, et rencontrer certains types de créatures comme les orcs, les démons, les dragons, les elfes ou les nains. Tout univers de *D&D* contient aussi plusieurs dimensions, notamment celle où vivent les dieux qui interagissent souvent avec les « terriens » et celle où vivent les démons.

Publié en 1974, il existe aujourd'hui cinq versions, fortes de leurs extensions multiples, et systèmes de jeu particuliers. *D&D* est une référence de base pour catégoriser les jeux. Le système de jeu, bien qu'amélioré avec le temps reste semblablement similaire, fonctionne avec divers dés que l'on va tirer lors des actions des personnages, qui s'ajouteront aux caractéristiques du-dit personnage ainsi qu'à son équipement et qui détermineront l'échec ou la réussite de l'entreprise.

Centaure, les colonies : Créé par Barnabé, un membre de l'association de jeu à laquelle je me suis inscrit, avec qui j'ai eu l'occasion de jouer plusieurs parties, *Centaure, les Colonies* est un jeu de science-fiction dans lequel les joueurs font équipe contre l'environnement incarné et décrit

par le MJ, assez semblablement à *D&D*. Fort d'une histoire longue et complexe, *Centaure les colonies* est un jeu futuriste à l'ambiance un peu sombre et sale, rappelant les séries et mangas animés des années 1990 comme *Cowboy Bebop* (1998). Dans ce jeu, les joueurs incarnent un groupe de *Reiters*, des mercenaires de l'espace qui effectuent des missions dans le système d'Alpha du Centaure où trois planètes ont été colonisées par les hommes.

Le système de jeu a été mis au point par le créateur. Il consiste à lancer un nombre de dés plus élevé mais fort d'une moindre probabilité, toute amélioration n'ayant pas effet sur les résultats obtenus (comme c'est le cas dans le système *D&D* où les bonus et malus s'ajoutent ou se soustraient aux résultats des dés) mais sur le nombre et la qualité des dés lancés (D12, D10, D8, D6).

L'appel de Cthulhu : Dérivé des œuvres de Lovecraft, *L'appel de Cthulhu* (1981) est un jeu que l'on peut qualifier de « classique ». Les joueurs y font équipe contre l'environnement, tentent de survivre et de résoudre des enquêtes dans une ambiance fantastique particulièrement sombre. Les aventures peuvent prendre place entre l'époque victorienne et aujourd'hui. Dans ce jeu, les joueurs sont propulsés dans des histoires étranges où évoluent les monstres du mythe de Cthulhu.

L'appel de Cthulhu est un jeu très apprécié parmi les rôlistes et de nombreux groupes y jouent.

Mantoïde : Jeu relevant davantage du système de jeu narratif (quelques dés sont présents mais ont surtout pour but de définir quels événements néfastes surviennent) *Mantoïde* (2016) est particulièrement intéressant car il offre au joueur une expérience nouvelle. Encore une fois les joueurs se dressent (ensemble ou non) contre un environnement sans pitié décrit par le MJ. Cependant, les joueurs vont ici participer à la construction du scénario, vont le développer ensemble pour le soumettre au MJ qui devra l'orchestrer. Le jeu propose aussi un système dans lequel chaque joueur commence la partie avec quatre personnages, nombre qui décroît à une vitesse incroyable, et les fait évoluer dans une ambiance absurde, sanglante, sombre et dégoulinante. Le caractère particulièrement éphémère des personnages amène le jeu à être très manipulable. Un joueur qui perd son personnage peut en écoper d'un nouveau, de passage ou simplement créé à la seconde pour continuer l'aventure.

Annexe 2 : Braquage en plein jour (2017), livret du meneur et fiche de personnage⁷¹

Braquage en Plein Jour Livret du Meneur

Leur plan est prêt. Il ne leur reste plus qu'à le mettre en œuvre.

Dans **Braquage en Plein Jour**, les joueurs sont des criminels

pénétrant un lieu important pour y voler quelque chose de grande valeur.

Reste une interrogation : pourront-ils récupérer le butin et se barrer

avant que les équipes du SWAT ne défoncent les portes

et que tout le monde se fasse descendre ?

Assure-toi que chacun ait un livret de joueur, et place le livret du Casse au milieu de la table. Les joueurs choisissent ensuite une Cible, un Lieu, puis réalisent les choix demandés par leur livret respectif. S'ils prennent trop de temps à se décider, démarre un chrono de 30 secondes, et annonce que tu choisiras pour eux une fois le temps écoulé. Ce sera un bon entraînement pour ce qui va suivre.

Une fois la Cible et le Lieu choisis (quels qu'ils soient), la zone d'action est scindée en quatre :

- **La Périphérie** : c'est l'extérieur du bâtiment, ainsi que les abords de son entrée, éloignés de tout ce qui est de la valeur et est important. Cette zone est généralement sans surveillance. Tous ceux qui ont pour une entrée subtile commenceront quelque part à la Périphérie ;

- **L'Intérieur** : il s'agit de la zone du lieu qui n'est pas sous surveillance ou garde particulière (hall principal d'une banque, salle de jeu d'un casino...). Tous ceux qui optent pour une entrée remarquée commenceront quelque part à l'Intérieur ;

- **La Zone Sécurisée** : elle regroupe les endroits activement gardés et sécurisés, là où les gens s'étonneront de vous voir déambuler (boueux du personnel, zones réservées, aux employés...);

- **Le Coffre** : c'est la zone la plus hautement sécurisée du lieu, et c'est là que se trouve la cible du Casse. Ça n'est pas obligatoirement un "coffre" au sens propre, mais il sera toujours difficile d'y pénétrer : la pièce sera bien gardée et des alarmes déclencheront un enfer sonore si les joueurs s'y prennent mal. La loge présidentielle, une panic room, une salle de serveurs sécurisée et, bien sûr, un véritable coffre de banque, feront de parfaits Coffres.

Mener le casse

Esquisse les lieux rapidement, et détermine avec l'équipe ce dont elle aura besoin pour atteindre sa cible. Cela doit rester très vague, afin que tout le monde joue pour découvrir ce qui va arriver.

Ajoute quelques complications à la Cible et au Lieu choisis. Choisis, dans la liste présentée sur le livret du Casse, cinq complications qui te semblent appropriées, et coche-les. Elles se déclencheront dans l'ordre indiqué, de haut en bas.

Lorsque la Tension monte, remplis les horloges de Tension. Ce qui est indiqué sur les horloges se produit. Quand une horloge est terminée, passe à la suivante. Le casse passe à une nouvelle phase, et de nouvelles actions sont disponibles.

Les règles

Ce jeu est une conversation. Les règles sont là pour servir de médiateur dans la conversation.

Les actions sont au cœur de la règle. La règle principale, concernant les actions, est que pour qu'un joueur fasse une Action, son personnage doit le faire dans la fiction. Pour déclencher une Action, et pour que le joueur lance les dés, son personnage doit faire quelque chose qui corresponde à l'Action désirée. Et à chaque fois que le personnage fait quelque chose qui déclenche cette Action, le joueur doit en suivre les règles.

Quand un joueur réalise une Action, il lance 2 dés à 6 faces, additionne leurs résultats, et joue la caractéristique indiquée. Si le total est de 6 ou moins, c'est raté. À partir de 7, c'est réussi : réussite mineure entre 7 et 9 (mention "7-9"), réussite majeure à partir de 10 (mention "10+"). Au-delà de 12 (mention "12+"), ça devient vraiment cool (pour certaines Actions) !

Toutes les Actions indiquent ce qui arrive en cas de réussite et selon le score obtenu (7-9 ou 10+) : suivez donc bien ces instructions. Quelques-unes indiquent aussi ce qui se passe en cas d'échec, suivez ces instructions également. Dans les autres cas, si c'est raté, c'est pas bon (du tout !) et le personnage fait monter la Tension. On fait toujours monter la Tension en cas d'échec, sauf si l'action indique le contraire.

Quand la Tension monte, coche un segment de l'horloge courante (commencez avec l'entrée en matière, puis une fois cette première horloge remplie, plongez ensemble au Cœur de l'Action). Quand les deux premières horloges sont terminées, vous vous retrouvez tous au bout du chemin. Commencez un segment entre minuit et 3 heures, puis poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre. Si une action indique que la Tension "monte d'un coup", remplis deux segments. Si elle indique que la Tension "redescend", efface le dernier segment rempli.

L'équipe ne se fait pas tier dessus ou tuer à moins que toutes les horloges ne soient totalement remplies (auquel cas tout le monde est mort ou fou), ou qu'une complication ne l'indique. Ces gars-là sont des durs à cuire, ils ne vont pas se faire botiser par un fic à temps partiel. Les PNJ peuvent être blessés et tués : il s'agit d'obstacles comme les autres.

Actions de Meneur

En plus de ce qui est indiqué sur les horloges, voici les actions possibles en tant que Meneur :

- Sépare-les
- Offre un prisonnier
- Crée une situation dans laquelle un joueur excelle
- Annonce une menace hors-scène
- Annonce une menace future
- Décris une démonstration de force
- Demande leur reddition
- Introduis un troisième camp
- Pique-leur leur mots
- Fais-leur faire les poubelles
- Offre leur une opportunité
- Indique-leur les conséquences, puis interroges-les
- Retourne leurs actions contre eux
- Fais une proposition difficile
- Propose-leur une offre
- Après chaque action, demande aux joueurs : "que faites-vous ?"

71 Source : <https://www.500nuancesdegeek.fr/braquage-en-plein-jour/> (consulté le 30 avril 2017).

Livret du Professionnel

"Un jour comme un autre. Un boulot comme un autre."

Ajoute 1 à une caractéristique

0
Brutalité
+1
Ruse
+1
Sang-Froid
+1
-1
Gueule

Choisis un nom, un style, une arme et une entrée.

Gerard - Henna - Marcus - Julia

Mr/Mrs White - Kim - Stone - Le Batteur

Tenue de soirée - Incognito - Col roulé - Militaire - Voyou

Duo de 9mm - Fusil de sniper - Fusil d'assaut

Matraque laser - Silencieux

Entrées subtiles Entrées remarquées

À travers la ventilation

En forçant

Déguisé en livreur

quelqu'un quelque part

En escaladant un mur

En sautant d'un véhicule en mouvement

En explosant une vitre

Actions du Professionnel

Entrée en matière

Pas de témoin, pas de problème : quand tu assassines tous ceux qui t'ont vu jusqu'à présent, la Tension redescend.

Bonne nuit : quand tu désactives les caméras de sécurité du lieu du Casse, lance +Sang-Froid. Sur 10+, relient 3. Sur 7-9, relient 1. Pendant le reste du Casse, dépense une retenue pour annuler une montée de Tension provoquée par quelqu'un essayant de passer un obstacle.

Au cœur de l'action

Comme la dernière fois : quand tu expliques comment une situation ressemble à cette autre fois lors d'un autre boulot, tu peux éliminer un obstacle rapidement, silencieusement et mécaniquement ou lieu de bruyamment, avec force et démonstration. Cela fonctionne à la même manière qu'éliminer un obstacle normalement, mais la Tension ne monte qu'en cas d'échec.

Terminus

Professionnel aguerrri : quand tu réussis à faire le boulot sous pression, tu crées également une opportunité, un avantage ou une ouverture qui n'était pas là avant.

Finir le boulot : quand tu te sacrifies dans une ultime confrontation, et que tu disparaîs tel une légende, l'équipe ignore les 3 prochaines montées de Tension. Il se peut que tu survives, mais ce sera pas beau à voir, et pour l'instant, tu as eu ton compte.

Actions de base

Entrée en matière

Quand tu élimines un obstacle bruyamment, avec force et démonstration, lance +Brutalité. Sur 10+, ce n'est plus un obstacle, mais la tension monte. Sur 7-9, ce n'est plus sur ton chemin, mais la tension monte d'un coup.

Quand tu expliques comment tu avais prévu le coup pour ce truc pendant ta préparation, lance +Ruse. Sur 10+, explique ce que tu as préparé pour gérer la situation, puis le Meneur t'explique en quoi ce n'est pas aussi simple. Sur 7-9, explique ce que tu voulais préparer, et comment ça a foiré. Le Meneur te dit ce que tu as obtenu à la place. En cas d'échec, explique ce que tu voulais préparer, et le Meneur t'explique comment c'est en train de te foutre dans la merde, là, maintenant.

Quand tu fais le boulot sous pression, lance +Sang-froid. Si tu réussis, tu fais le boulot. Sur 7-9, tu trébuches, hésites ou trahis en longueur : le Meneur peut alors t'offrir une pite issue, un marché difficile, ou un choix douloureux.

Quand tu fais une demande raisonnable à quelqu'un, lance +Gueule. Pour les PNI, sur 10+, ils cèdent. Sur 7-9, ils tentent de faire ce que tu demandes, mais hésitent, foient ou attitent l'attention. Pour les PJ, choisit une issue : ils accèdent à tes demandes les plus raisonnables, ils font monter la tension ou ils acceptent une complication.

Au cœur de l'action

Quand tu vérifies où sont les flics, lance +Ruse. Sur 10+, le Meneur te dira ce qu'ils sont en train de faire, et ce qu'ils n'ont pas encore couvert. Sur 7-9, tu découvres ce qui est en train de se passer, mais tu attires une attention dont tu te serais bien passé.

Quand tu relâches un otage en signe de bonne foi, lance +Gueule. Sur 10+, tu fais retomber la pression, et prends +1 à suivre pour faire une demande raisonnable à quelqu'un. Sur 7-9, tu prends seulement le +1.

Quand tu choppes le bruit du casse, lance +Sang-Froid. Sur 10+, tu l'as et tu ne peux pas le perdre : il est à toi. Sur 7-9, il faudra de la force, de la brutalité, du danger, de la menace ou de la peur pour qu'on t'en sépare.

Terminus

Quand tu élimines un obstacle bruyamment, avec force et démonstration, lance +Brutalité. Sur 12+, tu élimines ce putain d'obstacle et un autre obstacle de ton choix, qui y est lié. Tu fais toujours monter la pression, par contre. Désolé.

Quand tu expliques comment tu avais prévu le coup pour ce truc pendant ta préparation, lance +Ruse. Sur 12+, tu t'étais préparé exactement pour ce truc, et ça marche exactement comme prévu. Encore mieux, tu en tires quelque chose : du matos, une arme, un allié, une ouverture, ce que tu veux !

Quand tu fais le boulot sous pression, lance +Sang-froid. Sur 12+, tu es en état de grâce même si tout s'écroule autour de toi, sauf ce dont tu as la tâche. Tu fais ce que tu dois faire, aucun souci, et le Meneur t'offre une meilleure issue, un répit dans l'action, ou un moment où tu pourras véritablement te mettre en voléur.

Quand tu fais une demande raisonnable à quelqu'un, lance +Gueule. Sur 12+, si c'est un PNI, il fait ce que tu demande, et reconnaît que tu es la personne à écouter à partir de maintenant. Non seulement il ne se mettra plus en travers de ton chemin, mais en plus il t'aidera et te couvrira. Quelque chose en lui a disparu, et il est convaincu que le meilleur moyen de survivre à tout ça est de te donner ce que tu désires.

Annexe 3 : Feuille de personnage de *Centaure, les Colonies*

Feuille de personnage
CENTAURE
 LES COLONIES

CENTAURE :

LES COLONIES

FEUILLE DE PERSONNAGE DE : *M.*.....

PROFIL...



DÉSIGNATION					
Nom du personnage	Tessy MAC ADAMS				
Fonction	Combattant				
Vaisseau					
Profil	Assassin				
	(Avantage) Initiative de base + 4				
PROFIL PHYSIQUE					
Age	30	Sexe	F	Origine	Cent. III
Taille	1m72	Poids	61 kg	Corpulence	Svelte
Peau	Blanche				
Yeux	Gris				
Cheveux	Roux				
PERSONNALITÉ					
Orientation sexuelle	None				
Aime	L'espace et le crabe, les chats				
N'aime pas	L'eau, les gens				
Déteste	Le sang, mes prothèse bionic				

**Feuille de personnage
CENTAURE
LES COLONIES**

ATTRIBUTS PRINCIPAUX...							
ATTRIBUTS PRINCIPAUX	SCORE	AGM	TOTAL	ATTRIBUTS PRINCIPAUX	SCORE	AGM	TOTAL
CARRURE (Car)	2			CHARISME (Cha)			
DEXTERITE (Dex)	2			ESPRIT VIF (EsV)	1		
SENS DU COMBAT (SdC)	4			ERUDITION (Eru)	1		

ATTRIBUTS SECONDAIRES...							
ATTRIBUTS SECONDAIRES	SCORE	AGM	TOTAL	ATTRIBUTS SECONDAIRES	SCORE	AGM	TOTAL
PV (10+Carx2)	16			Point Action (Dex+10)	13		
Seuil blessure légère (Car+3)	7			Reserve de dés (Cha+5)	5		
Seuil Blessure grave (Car+7)	11			Point de stress	0		
Capacité assimilation (Car+2)	13			Vitesse (Dex+3)	5		

TRAITS...	
TRAIT	AVANTAGE
Exterminateur Neveu Pistolero	+1 dés sur armes à feu +1 pt de ac. Les décharges rapides se passent automatiquement

COMPÉTENCES INNÉES...															
COMPÉTENCE	BASE	NIVEAUX				DIVERS	TOTAL DES	COMPÉTENCE	BASE	NIVEAUX				DIVERS	TOTAL DES
Initiative base (DEX+VIF)	7+3	1	2	3	4		5	Suspicion base (CHA+ESV+VIF)	1+1	0	0	0	0	1	
Moral base (DCO+VIF)	5+1	0	0	0	0		0	Violence base (CHA+SdC+VIF)	6+2	0	0	0	0	6	
Résistance base (SdC+VIF)	3+2	0	0	0	0		0	Créativité base (ESV+ERU+VIF)	1+1	0	0	0	0	2	

COMPÉTENCES...															
COMPÉTENCE	BASE	NIVEAUX				DIVERS	TOTAL DES	COMPÉTENCE	BASE	NIVEAUX				DIVERS	TOTAL DES
SENS DU COMBAT															
Arme auto.	4+1	1	2	3	4		5	Acrobatie	2+1	0	0	0	0	3	
Arme d'épaule	4+3	0	0	0	0		0	Apesanteur	2+1	0	0	0	0	3	
Arme de poing	4+2	0	0	0	0		0	Discretion	2+3	0	0	0	0	5	
Arme de trait	4+1	0	0	0	0		0	Espionnage	2+2	0	0	0	0	4	
Arme de lancer	4+1	0	0	0	0		0	Pilot. Aérien*	2+1	0	0	0	0	3	
AL :	4+1	0	0	0	0		0	Pilot. Nautique	2+1	0	0	0	0	3	
AL :	4+1	0	0	0	0		0	Pilot. Spatial*	2+1	0	0	0	0	3	
Artillerie	4+1	0	0	0	0		0	Pilot. Terrestre	2+1	0	0	0	0	3	
Bagarre	4+1	0	0	0	0		0	Vol à la tire	2+2	0	0	0	0	4	
CaC :	4+2	0	0	0	0		0	CARRURE							
CHARISME															
Affaire	+1	0	0	0	0		1	Athlétisme	2+1	0	0	0	0	3	
Baratin	+1	0	0	0	0		1	Escalade	2+1	0	0	0	0	3	
Etiquette	+1	0	0	0	0		1	Intimidation	2+1	0	0	0	0	3	
Persuasion	+1	0	0	0	0		1	Natation	2+1	0	0	0	0	3	
Renseignement	+1	0	0	0	0		1	ERUDITION							
ESPRIT VIF															
Enquête	1+1	0	0	0	0		1	Connaissance	1+1	0	0	0	0	2	
Evaluer	1+1	0	0	0	0		1	Guerre électr.*	1+1	0	0	0	0	2	
Per. visuelle	1+2	0	0	0	0		2	Informatique*	1+1	0	0	0	0	2	
Per. auditive	1+2	0	0	0	0		2	Ingénierie*	1+1	0	0	0	0	2	
Scoutisme	1+1	0	0	0	0		1	Médecine*	1+1	0	0	0	0	2	
								Psychologie*	1+1	0	0	0	0	2	
								Science*	1+1	0	0	0	0	2	

*NON DÉFAUSSABLE

TALENTS...								
ACADEMIQUES		NIV	PRATIQUES		NIV	TECHNOLOGIQUES		NIV
Connaissance de rue : Réseau criminel		3	Artisanat :			Armurerie		
Connaissance de rue : pirate			Cuisine		2	Biologie		
Connaissance de rue : ARC			Contrefaçon			Chimie		
Connaissance acad. : fédération Esmeraldo			Elevage			Electronique		
Connaissance acad. : fédération Rubio			Filature		3	Mécanique		
Connaissance acad. : fédération Saphiro	2		Jeu :			Optique et signal		
Connaissance acad. : guerre coloniale	1		Musique : Gimbars de harmonica	3		Programmation		
Connaissance tech. : vaisseau spatiaux	2		Orientation	5		Technologie valanié		
MARCHE NOIR		3						

Feuille de personnage
CENTAURE
LES COLONIES

SANTÉ...

PV Actuel	18
Blessure et description des effets	
Blessure légère Seuil :	7
Blessure grave Seuil :	17

ARMES...

Modèle Fusil ASSAULT LORD ONWARD 976L	Famille	Module Crosse				Module Cannon			Module Tir	
	Propriété spéciale	Point 27				Taille chargeur		12		
Dégâts	Cad	Modif. Tir	Modif. Préc.	PC	PI	PL	Pén. Arm.	Divers		
10d8	2			-1	-2	-3	+2			
Module et option										
Accélérateur magnétique		lvl 1 + 2 dgt								
Système SHARK (pour 1 tir)		+ 1 dgt - 2 pt de tir								
Assistance tir		lvl 1 + 1D10								
Lance grenade				Allonge de canon		+ 1 préc				
Booster cinétique + 1 pb				Stab visée + 1 précision						
Munition				Version biométrique						
Total										
Dégâts		Cad		Bonus Tir		Bonus Préc.		PC		PI
10d8+10		2		+1D10		+2		+1		-0
Total Dés PC :			Total Dés PI :			Total Dés PL :				
6 D12 3 D10 1 D8 D6			5 D12 3 D10 1 D8 D6			4 D12 5 D10 1 D8 D6				

Modèle Fusil précision N330 Cobra	Famille	Module Crosse				Module Cannon			Module Tir	
	Propriété spéciale	Visée, précision				Taille chargeur		7		
Dégâts	Cad	Bonus Tir	Bonus Préc.	PC	PI	PL	Pén. Arm.	Divers		
10d10+8	-1			+1	+1	0	+2			
Module et option										
Système assistance de tir		lvl 2 + 1D8								
Rotateur		lvl 2 + 2 pb								
Stabilisateur de visée		lvl 1 + 1 précision								
Allonge de canon		+ 1 précision								
Silencieux + version biométrique										
Munition										
Total										
Dégâts		Cad		Bonus Tir		Bonus Préc.		PC		PI
10d10+9						+2		+3		+3
Total Dés PC :			Total Dés PI :			Total Dés PL :				
11 D12 0 D10 3 D8 1 D6			11 D12 0 D10 3 D8 1 D6			10 D12 0 D10 3 D8 1 D6				

MUNITIONS...

Type	Nombre	Arme concerné	Type	Nombre	Arme concerné

ARMURE...

Armure Armure de combat	Type	Module armure				Module casque		Module couche	
	Propriété spéciale	Lourde				Taille chargeur		2	
Protect.	Bouclier	Type	VB	Seuil	Temps de rechargement				
6	Tiphone		5	13	20 sec				
Option et module									
Effet									
Boule non épaississante niveau 1									
Analyseur de combat niveau 2 (casque) + D10 5r									
Couche magneto amplificatrice niveau 2 = +2 PB									
Vision nocturne									
Respirateur									

Feuille de personnage
CENTAURE
LES COLONIES

PROGRESSION...	
PAC actuels	15
Cumul des PAC	45
Nombre d'augmentation	
Niveau	2
Autre :	

CONTACT...		
Nom du contact	Rôle	Niveau affinité
Capt Topembarr	capt Reiter (mul)	
Journaliste secrétaire	96 Reiter Centaures	
Directeur Bradley	(services secrets) + Jessica	
Pas vendeur info	Kingsberg	

TROUBLE...	
Point de stress :	
Trouble	Effet

ARGENT...	
Argent	10.000 \$
Dette	
Prêt	

THÉRAPIE GÉNÉRIQUE...		
Assimilation : /		
Thérapie générique	Assimilation	Effet
PV + 4	1,2	
Sous de Combat + 1	1,5	

IMPLANT...		
Implant	Où	Effet

EQUIPEMENT...			
Transporté	Objet	Transporté	Objet
<input checked="" type="checkbox"/>	3 grenades fumigènes	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	N-13 vampire	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	3 grenade magnétique	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	18 grenade standard	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	4 grenades anti-faunes	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	posit Orland	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Revoler Bulldog army	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	620 unite med	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	18 dose amphet combat	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1 thérapie + 4 PV	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

PRESSON Jean-Marc, 2018, *Trolls de Provence. Présentation et analyse situationnelle des jeux de rôle sur table*, Mémoire, Aix-Marseille université, Aix-en-Provence.

Résumé :

Apparus en 1974 avec la publication de *Donjons & Dragons*, les jeux de rôle sur table sont rapidement devenus un loisir controversé et important au sein de la culture populaire. En mêlant travail de terrain et analyse bibliographique, ce texte approfondit les rapports et influences réciproques entre les manières d'être en groupe et de créer un récit diégétique dans un univers de fiction. En analysant le jeu de rôle comme un loisir permettant à un groupe de participants d'investir un univers fictif pour y créer un récit fait apparaître les codes sociaux, linguistiques et littéraires qui constituent les structures du jeu et de la création.

Abstract :

Appeared in 1974 with the publication of *Dungeons & Dragons*, tabletop role-playing games rapidly became a controversial leisure which has importance in the popular culture. Mixing fieldwork and bibliography analysis, this text deepens the connections and reciprocal influences between manners of being in group and creating a diegetic narrative inside a fiction universe. Analyzing role-playing games as a leisure allowing participants to invest a fictive universe in order to create a narrative make the social, linguistic and literary codes emerge. These codes constitute the structure of the game and the creation.

Mots-clé : jeux de rôle sur table ; jeu ; communication interpersonnelle ; groupe ; création collective

Key words : tabletop role-playing games ; game ; interpersonal communication ; group ; collective creation