

Apparition des jeux de rôle sur table

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.

1.1.1 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 Gygax 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 Irvng 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