

# Table des matières

Introduction générale.....	1
1. Le jeu de rôle sur table, qu'est-ce à dire ?.....	1
2. État de la recherche.....	3
3. <i>Trolls de Provence</i> : retour sur les analyses présentées dans le M1.....	5
4. Présentation de la démarche actuelle.....	6
5. Présentation du corpus ethnographique.....	7
6. Présentation de la méthode d'enquête et point réflexif.....	8
7. Question de recherche.....	13
8. Annonce de plan.....	14
 Chapitre 1 : construire et habiter les univers fictionnels à travers l'exercice du JdR.....	15
1. Introduction.....	15
2. Construire un JdR.....	15
2.1. Univers fictionnels.....	16
2.2. L'attitude et l'interprétation ludique.....	18
2.3. Les références : une source, un outil et un jeu.....	20
3. Habiter un JdR.....	24
3.1. Le JdR et l'imaginaire.....	24
3.2. L'immersion dans des univers fictifs et ludiques dans le cadre du JdR.....	27
3.3. De la cohérence au détail : apprendre dans un JdR.....	30
4. L'anthropologie, la littérature et la linguistique.....	35
4.1. L'impact du JdR sur la narratologie.....	35
4.2. Le jeu de rôle comme jeu de langage.....	39
4.3. JdR et rituels .....	42
4.4. Le JdR sur table : une performance ludique.....	44
5. Conclusion.....	47
 Chapitre 2 : <i>Les Pas Supers-Normaux</i> , construire un scénario de jeu de rôle. .51	51
1. Introduction.....	51
2. Scénario d'initiation : <i>Little Big Man</i> .....	54

2.1. Mise en situation : <i>Les Pas Supers-Normaux</i> .....	54
2.2. Événement 1 (introduction) : Rencontre fortuite à l'épicerie de nuit.....	57
2.3. Événement 2 : Bienvenue à zombieland ?.....	60
2.4. Événement 3 : Les créatures attaquent !.....	60
2.5. Événement 4 : Remonter la piste des créatures.....	61
2.6. Événement 5 : La maison du Créateur.....	63
2.7. Événement 6 : Julien Rouquet, 6 ans.....	63
2.8. Fins : .....	64
3. Conclusion : Quels récits pour quels jeux ?.....	65
4. Diagramme descriptif du scénario.....	67
 Chapitre 3 : <i>Les Pas Supers-Normaux</i> , la partie.....	70
1. Introduction.....	70
2. Mise en situation : la création de personnage.....	72
2.1. La table Montmajour : Mafalda Tonks, Jean Papé et Jacqueline Sansovino.....	73
2.1.1. Le personnage de Susanne : Mafalda Tonks.....	73
2.1.2. Le personnage de Louise : Jean Papé.....	76
2.1.3. Le personnage de Marjolaine : Jacqueline Sansovino.....	78
2.2. La table Pardoux : Flavius Clavinicus et Joe Latouillette.....	80
2.2.1. Le personnage de Morgane : Flavius Clavinicus.....	80
2.2.2. Le personnage de Tilda : Joe Latouillette.....	82
3. La table Montmajour : jouer sur des tonalités différentes.....	84
3.1. Jouer entre copines.....	84
3.2. Le refus de la proposition ludique.....	86
4. La table Pardoux : Apprendre, réagir et s'attacher dans un JdR.....	87
4.1. Événement 1 : Découverte et apprentissage du JdR.....	87
4.2. Événement 2 : L'introduction de l'intrigue scénaristique.....	90
4.3. Événement 3 : Monter et exécuter un plan.....	94
4.4. Événement 4 : Le paroxysme final.....	98
4.5. Conséquences du scénario sur la suite de la campagne.....	101
5. Conclusion.....	102
 Chapitre 4 : Poétique et jouabilité d'une œuvre de fiction, <i>Le Seigneur des anneaux &amp; L'Anneau Unique</i> .....	106

1. Introduction.....	106
2. La poétique textuelle.....	112
3. La poétique des personnages.....	117
4. La poétique de l'aventure.....	122
5. Conclusion.....	130
 Conclusion générale.....	133
1. Le JdR et son contenu.....	133
1.1 Les univers fictionnels.....	134
1.2 Habiter les mondes de fiction.....	134
1.3 Le jeu de rôle sur table : un jeu d'imagination.....	135
1.4 Le JdR comme performance ludique.....	136
1.5 Une pratique ludique collective.....	137
2. Quelle est la place du JdR dans la course aux œuvres fictionnelles ?.....	138
 Glossaire.....	140
Abréviations.....	140
Termes spécifiques.....	141
 Annexes.....	145
Annexe 1 : Index et description des jeux.....	145
Annexe 2 : Description orale d'une station de pont (extrait de la campagne de <i>Centaure, les Colonies</i> ).....	147
Annexe 3 : fiche de personnage vierge de <i>PSN</i> .....	149
Annexe 4 : diagramme des thèmes de la science-fiction.....	150
 Références bibliographiques.....	151

# **Index des illustrations**

Illustration 1: Schéma du monde cubique et carte de la face n°1 de ce monde créés pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].....	28
Illustration 2: Carte de la face n°4 du monde cubique créée pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].....	30
Illustration 3: Carte de la face n°6 du monde cubique créée pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].....	32
Illustration 4: Dessin et histoire de la ville de Tartac "aux sombres secrets", cité où l'intrigue de la campagne de Ryuutama attire les personnages [dessin de l'auteur].....	33
Illustration 5: Dessin de Karhaïde, principal source du mystère dans la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].....	35
Illustration 6 : Dessin de Kuza, une PnJ de la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].....	37
Illustration 7: Carte réalisée par Agathe lors de la campagne de Ryuutama à partir des cartes et illustrations déjà existantes ainsi que du parcours du groupe [photo de l'auteur].....	48
Illustration 8: Fiche de personnage de Mafalda Tonks, personnage de Susanne [photo de l'auteur]. .....	75
Illustration 9: Fiche de personnage de Jean Papé, personnage de Louise [photo de l'auteur].....	77
Illustration 10: Fiche de personnage de Jacqueline Sansovino, personnage de Marjolaine [photo de l'auteur].....	79
Illustration 11: Fiche de personnage de Flavius Clavinicus, personnage de Morgane. Morgane a dessiné l'épée, la hache et les câbles USB détenus par Flavius ainsi que son cœur tendre [photo de l'auteur].....	81
Illustration 12: Fiche de personnage de Joe Latouillette, personnage de Tilda. Les dessins disposés dans les marges correspondent à des événements survenus au cours de la campagne, que Tilda a capturé sous forme de dessins. On y trouve l'épisode où Joe a arraché un nez avec ses dents, celui	

où il a découpé un pied à la scie à métaux et celui où il a coupé des testicules avec un couteau recourbé [photo de l'auteur].....	83
Illustration 13: Définition du bleed, proposée par Guylène Le Mignot [Le Mignot, 2017 : 200]....	92
Illustration 14: Orthanc, tour du sorcier Saroumane, dessinée par Alan Lee, [Tolkien, 1992], [photo de l'auteur].....	111
Illustration 15: Alphabet elfique créé par Tolkien [Tolkien, 1992 : 1208], [ <i>photo de l'auteur</i> ].....	113
Illustration 16: L'aventure s'invite à Cul-de-Sac, chez Bilbon Sacquet sous la forme de treize nains et d'un magicien. Dessiné par Alan Lee. Source : <a href="http://fantasy.mrugala.net">http://fantasy.mrugala.net</a> .....	123
Illustration 17: Description de Fimadiej telle que l'a écrite Marjolaine lors de la partie de L'Anneau Unique menée le 21/06/2018.....	125
Illustration 18: La maison de Beorn, décrite dans Le Hobbit et dessinée par Tolkien en illustration du récit. Source : <a href="http://tolkiengateway.net">http://tolkiengateway.net</a> .....	126
Illustration 19: Cartes proposées dans le manuel de L'Anneau Unique. La première (page 16) offre une vue d'ensemble de la zone des Terres Sauvages. La seconde (page 164) contient des données stratégiques à prendre en compte dans la préparation d'un voyage.....	128
Illustration 20: Carte de la Terre du Milieu – cette carte trône sur un mur du salon du domicile parental. Le tracé rouge représente le voyage effectué par Frondon et Sam, de la Comté (Shire) à la Montagne du Destin (Mount Doom ou Oroduin) [photo de l'auteur].....	132
Illustration 21: Extrait enregistré de la troisième partie de Centaure, les Colonies, tenue le 27/01/2018 chez Sylvain.....	148
Illustration 22: Fiche de personnage de PSN. Réalisation de l'auteur.....	149
Illustration 23: Diagramme des thèmes de la science-fiction. Source : <a href="http://www.prospectiviste.fr/2017/05/arborescence-simplifiee-des-themes-de.html">http://www.prospectiviste.fr/2017/05/arborescence-simplifiee-des-themes-de.html</a> .....	150

# Introduction générale

## 1. Le jeu de rôle sur table, qu'est-ce à dire ?

Nés d'un croisement entre les *wargames*<sup>1</sup> et les univers fantastiques et de science-fiction, les jeux de rôle sur table (JdR<sup>2</sup>) ont été formalisés pour la première fois en 1974, lors de la publication de la première version de *Dungeons & Dragons* par Tactical Studies Rules. En 1973 Gary Gigax et Don Kaye, de jeunes amis férus de *wargames*, fondent Tactical Studies Rules (TSR), une association de joueurs qui deviendra une entreprise de création de jeux, et éditent *Chainmail*, le premier *wargame* 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. Nourrit par de nombreux emprunts au monde de la Terre du Milieu de John R. R. Tolkien, *Chainmail* se tourne peu à peu vers un système s'inscrivant dans un monde de fiction où ce ne sont plus seulement des groupes humains 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. Depuis 1974, les JdR ont beaucoup évolué, un nombre incalculable de titres sont publiés et sortent encore chaque année.

Dans la majeure partie des cas, les JdR sont joués par un groupe comprenant entre trois et sept participants<sup>3</sup>, constitué d'un Maître de Jeu (MJ) et de joueurs<sup>4</sup>. En résumé, le rôle du MJ consiste à préparer un scénario, à décrire l'environnement autour des personnages, à jouer des personnages-non-joueurs (PnJ) et cadrer les actions des joueurs. Les joueurs quant à eux incarnent des personnages-joueurs (PJ). Ils leur prêtent leur voix, les font agir afin de faire avancer le scénario créant ainsi un récit collectif. Cette immersion, les actions et discours qui en découlent est ce qu'on appelle le *role-*

---

1 Les *wargames* sont des jeux de simulation militaires nés au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Ils se sont démocratisés au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Ils mettent en scène un conflit entre deux armées dirigées par les joueurs qui endosseront le rôle de général. Les armées sont représentées par des figurines sur un plateau.

2 Toutes les abréviations utilisées dans ce mémoire font l'objet d'un glossaire en fin de volume.

3 G. A. Fine dans son ouvrage évoque des parties menées par des groupes de plus de dix personnes, mais au cours de mon enquête, le nombre de joueurs n'a jamais dépassé sept (MJ compris), ce qui est déjà considéré comme un gros groupe.

4 Il existe des jeux « légers » aussi appelés « narratifs » dans lesquels le rôle du MJ est absent, ses obligations sont alors partagées par les joueurs. Cependant, ces jeux sont moins nombreux et moins joués que les jeux « classiques » où les actions du groupe de joueurs se distinguent de celles du MJ.

*play*<sup>5</sup>. Au cours de la partie est créé un récit dialogique improvisé à partir de données diégétiques et de règles – le MJ qui prépare le scénario doit lui aussi improviser la plupart des descriptions, des interactions et, bien souvent, la tournure inattendue que prennent les événements.

Les jeux de rôle sont des jeux durant lesquels les participants, joueurs comme MJ, travaillent, investissent et créent des univers diégétiques dont certains sont 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. Ainsi les règles et la nature du jeu induisent des manières de jouer particulières, c'est ce qu'on appelle le *gameplay*.

Le hasard – matérialisé par des dés à multiples faces (4, 6, 8, 10, 12, 20, 100<sup>6</sup>), est une composante essentielle du JdR. En effet, au cours de la partie, les joueurs et le maître du jeu tirent aux dés les actions que l'on appelle « tests » ou « actions problématiques ». Il s'agit d'actions que les personnages-joueurs (PJ) ou les personnages-non-joueurs (PnJ) ont des chances de ne pas réussir. Ces chances sont tirées aux dés en fonction des caractéristiques des personnages.

Les parties de JdR durent généralement entre trois et une dizaine d'heures. Elles sont jouées dans deux cadres principaux : les *one-shot* et les campagnes. Un *one-shot* est le nom donné aux parties non-reconductibles, qui comportent un début et une fin au sein d'une même session. Les joueurs jouent généralement à un *one-shot* avec des personnages-joueurs pré-créés par le MJ. Les campagnes sont constituées de parties reconduites d'une session à l'autre. Le plus souvent les joueurs créent leurs personnages au début et les voient évoluer au fil des scénarii et des intrigues auxquels ils sont confrontés. Les campagnes peuvent n'être constituées que de quelques scénarii ou s'étendre sur des dizaines de séances et des années. Une campagne courte – c'est-à-dire composée de deux à cinq ou six scénarii est appelé un *burst*.

Le jeu de rôle sur table se distingue d'autres productions ludiques (jeux vidéo, livres-dont-vous êtes-le-héros) par l'importance du *roleplay*, par la nature du *gameplay* et le caractère collectif du jeu. Ces éléments font de lui un loisir non seulement immersif mais aussi collectif dont le produit est un récit co-créé [David, 2016]. De plus, dans le jeu de rôle sur table, outre les règles du jeu et de respect de la cohérence diégétique<sup>7</sup> de l'univers de fiction, seule l'imagination des joueurs est une limite. Tout y est théoriquement possible.

5 Tous les termes endogènes et spécifiques au jeu de rôle sur table font l'objet d'un glossaire situé à la fin de l'ouvrage.

6 Par convention, chaque dé, en fonction du nombre de faces dont il est composé, est appelé D\*. Par exemple, un dé à 4 faces est nommé D4. Un jet de D100 s'effectue avec deux D10, l'un symbolisant les dizaines, l'autre les unités.

7 La diégèse correspond à l'univers fictionnel créé autour du récit.

En jeu, les participants improvisent leurs discours et actions, 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 ludiques 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.

## 2. État de la recherche

Le champ des études portant sur les jeux de rôle sur table est restreint. Au sein de sciences sociales, peu de chercheurs ont porté leur intérêt sur cette pratique et ont échangé au cours de séminaires et, lorsque ce fut le cas, ces groupes d'études ont eu une durée de vie relativement courte et ne sont aujourd'hui plus en activité<sup>8</sup>.

L'étude des JdR a commencé par le travail ethnographique réalisé par Gary Alan Fine, chercheur en sociologie à l'université de Chicago. Son ouvrage *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* [Fine, 1983] appréhende les jeux de rôle tels qu'ils étaient pratiqués dans les années 1980 à partir du corpus de la sociologie interactionniste de l'école de Chicago.

Peu d'études ont suivi cette publication. Ce n'est qu'à partir des années 2000 que des chercheurs en littérature ou inscrits dans les *game studies* se sont appropriés le JdR en façonnant deux courants majeurs qui sont la Théorie de la Fiction et l'approche ludologique [Cover, 2010]. Le premier courant, créé à partir de l'apport de la littérature, appréhende le JdR comme un exercice de création collective. Au cours du jeu est alors construit un récit (*narrative*) dont la nature permet de remettre en question la notion d'auteurité (*authorship*) [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; David, 2016]. Les chercheurs prônant une approche ludologique tendent davantage à travailler les notions de groupe, de jeu et de jeu collectif [Aarseth, 2003 ; Montola, 2007]. À partir de comparaisons avec les jeux vidéo et les jeux de rôle grandeur nature (GN) ils décrivent et analysent les manières d'être et de jouer ensemble. Sont alors pris en compte la nature des jeux eux-mêmes qui modélise les interactions, le *gameplay* et le *roleplay* des joueurs [Montola, 2009 ; Jara, 2013].

---

<sup>8</sup> Ces groupes ont existé quelques années avant de disparaître notamment à l'université de Tampere (Finlande) entre 2002 et 2018, à celle de Paris XIII (France) entre 2015 et 2017.

En France, Olivier Caïra est le seul sociologue à avoir proposé une étude poussée du JdR sur table. Dans son ouvrage *Les Forges de la fiction* [Caïra, 2007] il décrit et analyse la façon dont sont montées et jouées des parties de JdR. Il propose une ethnographie « au ras de la table » en utilisant des données de parties auxquelles il a participé ou qu'il a lui-même mené au cours de son enquête et plus largement de sa vie de joueur.

En effet, tous les chercheurs travaillant sur les jeux de rôle s'avèrent être rôlistes, ayant dans la plupart des cas un important passif de joueur. Ceci les aide à appréhender cette pratique ludique dans sa complexité notamment en fournissant à toutes les études des données ethnographiques de première main<sup>9</sup> [Bowman, 2010 ; Cover, 2010 ; White, 2011].

Outre les universitaires, le champ des JdR est en majeure partie construit par des amateurs, des professionnels du JdR<sup>10</sup> et des productions associées, notamment l'écriture romanesque, la création et l'édition de jeux de plateau ou de jeux vidéo<sup>11</sup>. De nombreuses contributions notamment les deux collectifs coordonnés par l'équipe de Lapin Marteau<sup>12</sup> *Mener des parties de jeu de rôle* [Caïra et al., 2016] et *Jouer des parties de jeu de rôle* [Caïra et al., 2017] dispensent des conseils et des outils aux joueurs comme aux meneurs et construisent une réflexion sur le JdR avec le but principal d'améliorer l'expérience ludique et sociale des joueurs. On retrouve sur Internet d'autres contributions semblables. Il existe des podcasts audios<sup>13</sup>, des blogs, des forums et des chaînes de vidéos YouTube<sup>14</sup> qui partagent le même but.

---

9 Ceci est vrai quelque soit l'origine académique des chercheurs. Ici par exemple, S-L. Bowman est issue d'une formation de psychologie, J. Cover de la littérature et W. White de la communication.

10 On retrouve notamment des personnes issues de l'édition de jeu de rôle et de magazines spécialisés, de scénaristes, de créateurs de jeux.

11 Ces personnes sont toutefois généralement issues d'un cursus universitaire, comme c'est par exemple le cas de Coralie David qui a réalisé une thèse en littérature portant sur le JdR sur table avant de travailler à l'édition Lapin Marteau [David, 2015].

12 Lapin Marteau est un éditeur de JdR qui propose dans son édition « Sortir de l'Auberge » des écrits de conseils et de réflexion à l'usage des joueurs. Il est dirigé par Jérôme Larré et Coralie David.

13 Je pense par exemple aux podcasts réalisés par La Cellule, disponibles sur leur site : <http://www.lacellule.net/> (consulté le 18/05/2019).

14 Parmi les nombreuses chaînes existantes nous pouvons en retenir une très prolifique : « How to be a great Game Master » dont les vidéos traitent de sujets variés dans le but d'aider les Maître du Jeu (MJ) à créer, organiser et faire vivre leurs univers et scénario : <https://www.youtube.com/user/Bon3zmann> (consulté le 18/05/2019).

### **3. Trolls de Provence : retour sur les analyses présentées dans le M1**

Dans mon précédent mémoire de recherche portant sur l'exercice des jeux de rôle sur table (JdR), 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 [Presson, 2018]. J'ai ainsi étudié les façons dont le récit est créé au cours de la partie de JdR à partir de données extérieures au contenu du jeu – en travaillant notamment les règles, le hasard, les relations sociales entretenues par les joueurs mais aussi les archétypes de personnages et la nature du *roleplay*. L'exercice du JdR permet en effet de construire ou de diversifier la nature des liens entre les joueurs. La nature de ces liens façonne en retour la partie et le récit collectif qui en est le produit. Dans mon travail, j'ai pu souligner l'existence de liens entre les joueurs ainsi qu'entre les joueurs et le jeu – qui transitent généralement par les personnages-joueurs (PJ). La manière dont se tissent ces liens et dont se déroulent les parties de JdR met en exergue le processus d'influence réciproque dans lequel ils sont pris. Cependant, si j'ai présenté les aspects structurels, sociaux, ludiques et linguistiques du jeu de rôle, une dimension reste absente – celle de la nature et du contenu des récits.

Au terme de mon précédent ouvrage, je constate que le JdR est un espace de création. Création de liens affectifs mais aussi création d'un récit fictionnel. Cet espace est soumis à certain nombre de codes et de normes qui agissent à la fois à partir du joueur et du personnage et qui permettent l'émergence du récit et son existence à long terme.

J'ai en effet pu observer que si la fiction investie par les participants n'existe pas vraiment prosaïquement parlant, qu'elle n'est pas sensiblement perceptible autrement qu'à travers les manuels de règles, les fiches de personnages, et les éléments préparés par le MJ (cartes, croquis), elle est rendue assez réelle et palpable aux joueurs pour qu'ils s'y immangent, y agissent et interagissent. Des stratégies sont alors 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, et de méthodes orales de description<sup>15</sup> permet aux participants de partager une représentation de l'univers investi pour pouvoir jouer ensemble.

J'ai ainsi montré que dans le cadre du JdR, où l'immersion dans un univers fictionnel est réalisée via les PJ, les joueurs tissent des liens entre eux mais aussi avec l'univers du jeu et les personnages qui l'arpentent. Cet engagement émotionnel créé avec la fiction, s'il a notamment été travaillé sous l'angle du danger [Byers et Crocco, 2016], marque selon moi la familiarité qui se construit peu à

---

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

peu entre les participants et l'univers du jeu. En effet, au fur et à mesure qu'une table de joueurs joue et créé un récit à long terme, on assiste à une modification des manières de jouer et à la prise d'importance du changement des rapports que chacun entretien avec la fiction et avec les autres membres du groupe. Les liens entre personnages et joueurs ainsi qu'entre joueurs apparaissent alors comme un marqueur de la relation que les rôlistes entretiennent avec la fiction, avec le jeu et avec leur groupe.

L'exercice du jeu dépend de relations existantes et les façonne en retour. Se forme ainsi le cercle vertueux du jeu de création fictionnel en groupe [Caïra, 2007]. À partir de ce travail, je peux réaliser une réflexion autour du récit de fiction produit en jeu, de son aspect performatif, des représentations que l'on en a et la manière dont elles sont utilisées.

## 4. Présentation de la démarche actuelle

Suite à l'ouverture proposée au terme de mon précédent travail, je propose ici d'appréhender le contenu des parties de JdR, d'analyser les façons dont elles sont construites et jouées, en focalisant l'analyse sur la nature du récit créé par les participants. En effet, depuis l'ethnographie de Gary Alan Fine [Fine, 1983], de très bons travaux ont été produits sur les rôlistes en tant que groupe social [Mackay, 2001 ; Trémel, 2001 ; Caïra, 2007 ; Byers et Crocco, 2016]. Appréhender les jeux de rôles par des problématiques ciblées me permet de ne pas revenir sur des données déjà établies mais d'approfondir des hypothèses, des approches esquissées dans les travaux de mes prédécesseurs.

Afin de jouer, les participants créent et s'immergent dans des univers de fiction au sein desquels 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 cours de ce mémoire je tente ainsi d'appréhender les JdR « de l'intérieur », en portant mon attention sur les structures narratives et ludiques qui guident l'exercice du jeu. Il s'agit ainsi d'analyser la création de scénarii de JdR et des façons dont ils sont joués pour comprendre ce qu'il se passe au cours de la partie, la nature du récit et des relations créées, les manières dont les différents joueurs conçoivent et s'immergent dans le jeu pour y créer un récit fictionnel.

Les joueurs ne sont pas uniquement rôlistes. Ils s'inscrivent dans des parcours fictionnels uniques qui modèlent leur imagination et leurs rapports au groupe et à la fiction. Ces parcours ont une influence sur la partie de JdR. Appréhender les différents rapports à la fiction me permet d'analyser les façons dont les joueurs utilisent leurs connaissances et leur imagination pour créer des récits par-

tagés, les rendre réels, pour s'y immerger via la fiction mais aussi via leurs corps, leurs émotions et leurs relations.

## 5. Présentation du corpus ethnographique

Cette ethnographie des jeux de rôle sur table s'est effectuée au cours de deux années, entre 2017 et 2019. Au début de mon travail d'enquête, j'ai participé à une vingtaine de séances de JdR via une association locale de jeux de rôle qui propose des jeux en *one-shot*<sup>16</sup> dans une MJC de la ville d'Aix-en-Provence – j'ai ainsi pu jouer jusqu'à deux parties par rencontre, entre 14 heures et 22 heures.

Ces après-midis m'ont permis de rencontrer d'autres joueurs et j'ai rapidement été invité dans un groupe de campagne<sup>17</sup> par Sylvain, créateur du jeu *Centaure, les Colonies*<sup>18</sup>. Cette campagne s'est tenue sur huit mois, entre décembre et juillet 2018. Nous avons joué une dizaine de scénarii, chaque partie durant entre quatre et onze heures.

Parallèlement, j'ai moi-même créé un jeu (*Les Pas Super-Normaux*) et mené deux campagnes en tant que Maître de Jeu (MJ) auprès de deux groupes différents<sup>19</sup>. Ces campagnes, longues de dix scénarii durant entre trois et sept heures se sont respectivement tenues entre janvier et juin 2018 et septembre 2018 et mai 2019.

J'ai aussi acquis et mené quelques scénarii de *L'Anneau Unique* (2011), JdR tiré des écrits de J. R. R. Tolkien<sup>20</sup>, au cours de 2018 et 2019. En 2019 j'ai aussi acquis et mené une courte campagne de *Ryuutama* (2013), composée de sept scénarii durant entre trois et six heures.

Dans le même temps, j'ai participé à un *burst*<sup>21</sup> en tant que joueur auprès de Christopher qui a créé un jeu et l'a mené. Ce *burst* s'est tenu entre janvier et mars 2019 et est composé de cinq scénarii, durant entre cinq et huit heures.

---

16 Les *one-shot* sont des parties non reconductibles, qui se tiennent sur une session de jeu et se jouent le plus souvent avec des personnages pré-crées. Les parties durent généralement entre quatre et six heures.

17 Les campagnes sont constituées de parties reconduites, qui se suivent, où les joueurs créent le plus souvent leurs propres personnages et s'inscrivent dans une aventure au temps long. Les parties durent entre cinq et dix heures et ont lieu plus ou moins régulièrement selon la disponibilité des joueurs.

18 *Centaure, les Colonies* est un jeu de science-fiction que Sylvain a créé et qu'il tente d'éditer.

19 Ce point est approfondi dans les chapitres 2 & 3 de ce mémoire.

20 Ce point est approfondi dans le chapitre 4 de ce mémoire.

21 Un *burst* est le nom donné aux campagnes courtes, ne comprenant qu'entre deux et cinq scénarii.

Au cours de cette enquête j'ai aussi recueilli un nombre incalculable d'informations lors de discussions informelles réalisées avec des rôlistes avec lesquels j'ai joué et que je côtoie quotidiennement – je compte en effet des rôlistes parmi mes proches. J'ai tout de même mené deux entretiens non enregistrés auprès de joueurs et MJ de longue date ainsi qu'un entretien collectif enregistré réalisé avec deux joueuses.

Outre les interactions et les temps de jeu, cette enquête est constituée d'une importante collecte d'informations médiatiques demandant un investissement de la littérature, du cinéma, des jeux vidéo et de plateau, d'Internet et des réseaux sociaux. Ces éléments font en effet partie de la vie quotidienne des rôlistes et constituent d'importantes références<sup>22</sup>. Toutefois, pour des raisons d'affinités, mon enquête reste lacunaire quant aux différentes ressources disponibles en ligne (plateformes vidéo, blogs, forums, sites internet) – cela demanderait au demeurant une enquête à part entière du fait de leur nombre et de leur richesse.

## 6. Présentation de la méthode d'enquête et point réflexif

Lorsque j'ai commencé mon travail de master en 2017, j'ai pris le parti de réaliser une enquête ethnographique portant sur les jeux de rôle sur table tout en étant déjà rôliste depuis peu<sup>23</sup>. Ma familiarisation avec la « culture rôliste » m'a permis d'entrer sur mon terrain armé de plusieurs éléments importants à mon intégration et à ma compréhension du milieu observé : j'étais doté d'un vocabulaire, d'un ethos et d'un savoir encyclopédique.

Cela m'a aussi épargné les « épreuves » auxquels les terrains confrontent si souvent les chercheurs [Gallenga, 2005 ; Armanet, 2011] et que l'on réserve parfois au néophyte [Fine, 1983 ; Bowman, 2013]. Tous ces éléments favorisent les interactions avec mes enquêtés, et ce, bien au-delà du cadre du temps de jeu. Il m'est par exemple arrivé de rencontrer un groupe de rôlistes au cours d'une soirée festive et aussitôt s'est engagée une conversation portant sur nos parties respectives. Mes interlocuteurs parlaient à grands renforts de sigles, d'allusions à des règles, à leurs expériences en jeu, à leurs *roleplay* respectifs, embrayant à toute allure sur différents thèmes allant de la description de leurs personnages – jusque dans les détails de leurs caractéristiques chiffrées, d'anecdotes amusantes issues de parties, à la construction narrative de leur campagne. Si je n'ai eu aucun mal à soutenir le rythme de la conversation, je le dois aux connaissances que j'ai emmagasinées en tant que

22 Ces références peuvent apparaître en jeu mais aussi au cours de conversations hors-jeu. Elles m'ont ainsi prosaïquement permis de comprendre mes interlocuteurs et de pouvoir échanger avec eux.

23 Ma pratique du jeu de rôle sur table a commencé en 2015. J'ai commencé à travailler divers manuels de règles pour y jouer avec des amis sans toutefois prendre part à aux rendez-vous proposés par les associations de jeu.

joueur. Une amie non rôleuse présente elle-aussi à cette soirée m'a d'ailleurs exprimé son incompréhension de ce qui s'était échangé pendant tout le temps de la conversation.

Ce que l'on peut appeler la « culture rôleuse » ne s'arrête en outre pas au seul jeu de rôle mais est nourrie par d'autres sources comme la littérature, les jeux vidéo, la musique, le cinéma, donnant aux rôleuses leurs propres références et façons de parler [Priego-Valverde, 1999 ; Trémel, 2001 ; Berry, 2012]. Ce ne sont pas des connaissances aisément assimilables en peu de temps, et le faire en deux ans de recherche aurait été impossible, et m'aurait caché une importante clé de compréhension de mon terrain d'enquête.

Au début de mon terrain, en 2017, j'ai rejoint une association de jeux de rôle qui organisait des après-midis consacrés au JdR dans une MJC de la ville d'Aix-en-Provence. Par ce biais, j'ai participé à de nombreuses parties et ai rencontré des rôleuses qui m'ont ensuite invité à partager des parties à leurs domiciles, constituant pour moi des groupes de jeux fixes et à long terme. J'ai par ailleurs moi-même créé mon propre jeu de rôle<sup>24</sup> et scénarisé de nombreuses parties. S'il m'arrivait de prendre quelques notes au cours de ces parties, je me suis efforcé d'être un joueur comme les autres ou, lorsque je scénarisais et menais des scénarii, un bon maître du jeu – dans la mesure de mes facultés.

Si au cours de mon précédent mémoire, j'ai travaillé les données récoltées durant les parties du jeu que j'ai créé et mené comme des compléments d'informations, j'en fais cette année le cœur de ma recherche. D'une ethnographie d'un groupe social et d'un type de jeu, je désire passer à une ethnographie plus expérimentale [Müller *et al.*, 2017]. Il ne s'agit pas de m'ethnographier moi-même mais plutôt de m'investir dans une logique de création (référencement, scénarisation, création de règles...) afin de proposer aux personnes qui jouent avec moi un terrain fertile à leurs manières de jouer et d'investir les univers de fictions. Ce sont ces informations que j'entends analyser.

Cette démarche expérimentaliste n'est, dans le domaine de l'étude du JdR, pas nouvelle. G. A. Fine le premier annonce créer et mener des scénarii et même confronter ses joueurs à des situations choisies pour observer et analyser leurs réactions [Fine, 1983]. O. Caïra dans son ethnographie propose pour sa part une démarche similaire à celle que j'utilise. Il crée lui-même un scénario qu'il fait jouer à plusieurs tables, analysant les différences qui apparaissent dans les différentes parties [Caïra, 2007]. W. White quant à lui créé un jeu et le fait jouer à un groupe de joueurs afin d'observer spécifiquement les performances genrées que le jeu induit [White, 2011].

---

24 Il s'agit là d'une pratique assez courante chez les rôleuses, notamment pour ceux qui veulent s'inscrire dans des univers spécifiques, tentant d'échapper à la complexité des livres de règles.

La démarche expérimentaliste n'est alors pas en rupture avec les pratiques de recherche mises en œuvre dans le champ du JdR. Elle permet en effet aux chercheurs de cibler des points précis sur lesquels travailler. Dans ce cadre, proposer à plusieurs reprises un même scénario permet d'analyser les changements apportés par les différents groupes. Ceci montre aussi que le JdR est souvent pratiqué comme une passion et un loisir, tant par les chercheurs que par les joueurs et que la démarche scientifique doit s'immerger et participer activement pour obtenir des résultats et réussir à capter les aspects passionnels, narratifs, ludiques et sociaux qui sont présents dans l'exercice du JdR. La démarche de recherche se rapproche alors de la dynamique de jeu :

« Comme toutes les joueuses, MJ compris, collaborent à l'élaboration d'un récit, avec sa part de conflits internes et de coopération, de bagarres et de négociations, de découvertes et de transformations, de curiosité et d'entêtement toutes doivent s'aider et s'épauler, d'une certaine manière. Ce n'est pas forcément se placer en dehors du jeu pour contempler nos propres attitudes comme si on se tenait derrière notre propre épaule, mais c'est tout bêtement mettre du sien, oublier son égo dans le fond de sa poche et partager un bon moment avec des amis » [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017 : 26].

Ce terrain prend ses racines au-delà de ces deux années d'ethnographie, m'amenant à mobiliser des connaissances acquises de longue date. En effet, j'ai au cours de ma vie emmagasiné un volume conséquent de connaissances relatives à la culture du jeu et de la fiction – littérature, cinéma, séries télévisées, jeux vidéo, bandes dessinées et mangas. Ces connaissances m'ont permis d'accéder à une compréhension rapide du jeu de rôle et de ses structures ainsi que du fonctionnement du groupe social formé par les rôlistes – langage, systèmes relationnels, organisation en association, références, lieux de rencontre. J'ai alors pu cibler des thématiques précises, préférant à l'étude holiste d'un groupe social trop dispersé pour en avoir une vision globale une approche microscopique du jeu, des relations entre joueurs et des manières de s'engager personnellement dans des univers fictionnels.

Dans cette optique, je propose une approche pluridisciplinaire liant l'analyse anthropologique à une approche littéraire, ludique et linguistique de la fiction. De fait, les chercheurs en littérature ont mis en place des méthodologies, des concepts et des modes d'appréhension de la fiction me permettant de repérer et d'analyser les structures des récits créés dans les jeux de rôle [Erman, 2006 ; Bensa et Pouillon, 2012]. Il s'agit de « mieux connaître un sujet – la littérature – autour duquel se sont développées des approches variées et parfois très sophistiquées (narratologie, poétique, critique génétique, sociologie des champs littéraires, etc.). Cette diversité des approches invite tout autant à travailler sur les expressions du littéraire dans la société, de la production à la réception, que sur la

culture des textes et leurs univers symboliques et rhétoriques propres » [Fournier et Privat, 2014 : 581].

Cette démarche transdisciplinaire s'inscrit aussi dans une optique d'ouverture de l'anthropologie à des pratiques et méthodologies d'enquêtes peu usitées au sein de la discipline. « En effet, loin de tout repliement sur d'illusaires valeurs spécifiques à l'anthropologie, en s'arrêtant sur des objets aux marges, on se donne les moyens de participer au renouvellement de l'anthropologie, mais avec d'autres conceptions du dialogue entre disciplines » [Leservoisier et Vidal, 2007 : 12].

Une ethnographie des médias et de la littérature se compose de la lecture et de l'analyse de textes et de sources de référence, qui servent à la construction des imaginaires et, plus prosaïquement, des jeux et scénarii. « L'ethnologie du littéraire, c'est aussi considérer les textes littéraires comme des univers culturels spécifiques, des mondes verbaux polyphoniques, des bricolages symboliques plus ou moins singuliers » [Fournier et Privat, 2014 : 582]. Parmi ces sources on retrouve les jeux de rôles, les jeux vidéo, les séries télévisées, les films, la littérature, les textes religieux. Je cherche ainsi à mettre en exergue les structures des récits et les sources qui nourrissent l'imagination des joueurs et leur permettent de créer un récit à plusieurs voix [David, 2016]

Appréhender la littérature comme un terrain ethnographique, en et pour lui-même, m'invite à considérer l'impact de ma biographie (histoire et goûts personnels) sur les résultats de mon enquête. Effectivement, la plupart des textes communément utilisés comme des références par les rôlistes, ou ayant donné lieu à des adaptations en jeux de rôle, sont des œuvres que j'ai connues avant d'effectuer mon enquête et ce parfois dès mon très jeune âge. Cela m'amène à avoir une connaissance pointue de ces textes et des univers qu'ils dépeignent, des œuvres familières au grand public comme celles de J. R. R. Tolkien, de J. K. Rowling aux références plus vieilles mais tout aussi importantes dans le champ de la science-fiction et de la *fantasy* comme les écrits d'Isaac Asimov, de Frank Herbert ou de Roger Zelazny. Je m'inscris dans un rapport particulier, affectif, à ces œuvres et à ces mondes que j'ai investis et explorés tout au long de ma vie. Comme le montre F. Flahault en s'appuyant sur ses travaux d'enquête sur les contes :

« Cette forme de transmission, essentielle au récit de fiction, est cause d'une difficulté pour le chercheur. En effet, plus celui-ci s'identifie à la position scientifique (détachement, maîtrise, savoir, méthode), plus il s'éloigne de la position du lecteur naïf qui se laisse emporter par le récit. Et plus, du coup, il perd de vue l'essentiel (ce qui est au cœur du plaisir, de l'intérêt, de la fascination que le récit exerce sur ses lecteurs). On pourrait dire, par analogie avec la fameuse relation d'incertitude de Werner Heisenberg, que plus le chercheur s'arme pour étudier le phénomène récit de fiction, plus il altère celui-ci » [Flahault, 2005 : 54].

Mon enquête des JdR s'est ainsi effectuée sur plusieurs plans. Un plan que j'appellerai « de référence », qui consiste à parcourir la littérature et les œuvres cinématographiques, à être au fait de la publication et du contenu des jeux vidéo et des séries télévisées. Un second plan est celui de l'enquête en tant que telle, où j'exerce mes statuts de joueur et de chercheur. Un troisième plan enfin « de création » ou « d'expérimentation », qui a consisté à créer mon propre JdR et à mener des parties afin d'appréhender les manières dont se construisent un jeu et un scénario et les manières dont il est joué. Cet engagement sur mon terrain d'enquête a induit un positionnement proche de mon objet d'étude et des personnes avec lesquelles j'ai travaillé, me poussant à abandonner la méthode de l'observation participante [Floux et Schinz, 2003].

Cette position de proximité m'oblige à participer activement aux échanges avec mes enquêtés. Dans cette perspective, le fruit de mes recherches fait office de contre-don. Ma place dans cet échange donne à ma recherche un caractère impliqué : Hugo<sup>25</sup> est par exemple un ami qui est MJ et qui a créé son propre jeu et qui, connaissant la nature mon travail, requiert mon avis pour tenter d'améliorer sa manière de scénariser et de mener des parties. Il m'expose sa façon de masteriser et la manière dont son groupe a l'habitude de s'adonner au jeu de rôle. Il me parle notamment de certaines difficultés qu'il rencontre, il me présente des pratiques qu'il aime peu ou qu'il aimeraient changer et demande souvent mon avis pour réfléchir à l'amélioration de sa pratique.

Après deux ans de terrain, certains me considèrent comme ayant une certaine expertise du JdR et de son fonctionnement, et attendent de moi, non pas que je garde ces données uniquement pour ma recherche, mais que je les partage, leur permettant d'améliorer leurs expériences ludiques. Cette approche m'ouvre aux questionnements endogènes des rôlistes et me permet de toujours coller aux problématiques qui guident leurs pratiques sans projeter mes propres hypothèses sur eux.

Ainsi, la proximité que j'ai avec les rôlistes avec lesquels j'ai travaillé et mon implication active sur mon terrain me permettent d'accéder à des résultats originaux, qu'un autre positionnement ne m'aurait pas permis de collecter. Le fait que je puisse discuter de mes propres expériences de JdR avec les autres rôlistes permet aux échanges d'avoir lieu et d'évoluer. J'ai par exemple rencontré Benedict<sup>26</sup> pour la première fois dans un café où l'on a échangé sur nos pratiques de jeux de rôle et de scénarisation. La plupart des rôlistes que j'ai rencontrés situent nos interactions dans un échange<sup>27</sup> au sein

---

25 Hugo a 22 ans, il est étudiant en histoire et en philosophie. Il est MJ depuis plusieurs années auprès d'un groupe avec lequel il a notamment beaucoup joué au JdR tiré de *Star Wars*. Au cours de mon enquête, il a décidé de faire drastiquement évoluer sa pratique de MJ et il a lui-même créé un jeu.

26 Benedict a 20 ans. Il a découvert le JdR durant ses années de collège. Il maîtrise des campagnes et créé ses propres jeux de rôle.

27 Ceci notamment du fait que je réalise un travail académique sur le JdR.

duquel je dois participer. Ainsi, si je n'avais moi-même aucune expérience à partager, l'entretien aurait été écourté et je n'aurais eu accès qu'à des informations de surface. De plus, lors de nos échanges, j'ai constaté que mes interlocuteurs avaient besoin de savoir que j'étais moi-même engagé dans le jeu de rôle – tant par ma démarche de recherche que par ma pratique de jeu – pour qu'un partage ait lieu.

Le fait de travailler avec des personnes avec qui j'ai pu nouer des liens est un émulateur de la parole. J'ai pu ainsi récolter de nombreuses données lors de simples moments d'échanges amicaux, sans formalisation particulière. C'est pour cela que j'ai favorisé une enquête immersive sur le long terme. Cette méthodologie est plus pertinente pour travailler le milieu rôliste : beaucoup plus d'informations me parviennent au cours de parties ou au détour d'une conversation que dans un entretien formel de plusieurs heures. Comme d'autres groupes déjà ethnographiés au sein desquels règne un entre-soi assez fort, les rôlistes sont généralement des gens peu bavards à propos de leurs pratiques et assez réservés vis-à-vis des non-joueurs [Hérault, 2007]. En travaillant sur le long terme, j'ai eu accès à des données diffuses dans le temps, qui m'évitent notamment de récolter formellement des récits de vie et des rapports à la pratique du jeu de rôle.

## 7. Question de recherche

Après avoir exploré les interactions en jeu et hors-jeu comme créatrices de fiction et de liens sociaux, je me penche davantage dans ce mémoire sur les processus de co-création des récits fictionnels dans le JdR. Il s'agit en effet de porter la focale sur le contenu du jeu, sur les façons dont il est construit et joué. Je travaille ainsi l'aspect ludique et social du JdR à travers l'importance de son caractère intertextuel, créatif et imaginatif.

Cette démarche s'inscrit dans une recherche de « la formule d'engagement » proposée par Olivier Caïra [Caïra, 2007 : 9]. La formule d'engagement correspond aux façons dont les individus s'engagent dans la fiction (création, écriture, visionnage, lecture, jeu, etc.). Je considère ici l'exercice du JdR comme un engagement dans une pratique fictionnelle collective, autour duquel gravite d'autres pratiques fictionnelles.

Au cours de ce mémoire je décris et analyse les façons dont le récit évolue et est adapté, de sa création sous forme de scénario à son déroulement au cours de la partie. Je montre aussi que la pratique du JdR déborde du seul temps de la partie, s'insinue dans les autres pratiques ludiques et fictionnelles qui deviennent des sources et des références permettant au jeu collectif d'avoir lieu.

Cette démarche ne me permettra pas, au cours de ce mémoire, d'évoquer et d'analyser toutes les campagnes et toutes les parties de JdR auxquelles j'ai participé au cours de mon enquête. Je préfère ainsi à une large démonstration une analyse ciblée, construite à partir de parties que j'ai moi-même montées et menées – en m'appuyant toutefois sur les discours et expériences d'autres joueurs. Ceci afin notamment d'analyser les relations de causalités directes entre la façon dont le scénario est créé et les façons dont il est joué. Je base mon analyse sur des scénarii que j'ai moi-même créés afin de maîtriser l'intégralité du processus. De plus, j'utilise des parties d'un jeu de ma création ainsi que des parties de JdR déjà existants afin de pouvoir établir des comparaisons. Enfin, être soi-même MJ des parties analysées autorise une plus grande marge de manœuvre dans l'expérimentation en comparant par exemple une même campagne jouée par deux groupes différents.

## 8. Annonce de plan

Ce mémoire est composé de quatre chapitres. Le premier chapitre est consacré à la présentation des concepts narratifs, linguistiques et anthropologiques utilisés dans l'analyse de la construction des récits fictionnels ludiques créé lors de parties de JdR. Je propose ainsi de travailler ce qu'est un univers fictionnel et les façons dont il est créé, ce qui le rend habitable, permettant aux joueurs de s'y immerger. Pour ce faire, il me faudra définir le JdR comme une performance ludique qui met à profits les imaginaires des joueurs pour exister et évoluer.

Le second chapitre décrit et analyse la création d'un scénario de JdR. J'y mets en exergue les structures narratives et ludiques qui sont le terreau dans lequel s'enracine le jeu collectif lors de la partie. Ce chapitre appréhende le travail fourni par le MJ qui doit maîtriser les règles ainsi que diverses compétences pour créer et mener un scénario.

Dans le troisième chapitre, je présente de quelles façons le scénario présenté dans le chapitre précédent a été joué par deux groupes de joueuses différents. Je présenterai la composition des tables de jeu et questionnerai les éléments qui permettent à une partie de fonctionner ou non et pourquoi. Ce chapitre a pour but de mettre en exergue ce qu'il se passe au cours d'une partie de JdR et de répondre aux questions à quoi et comment on joue.

Le quatrième et dernier chapitre est une étude de cas d'un JdR adapté d'une œuvre bien connue des joueurs qui me permet de montrer l'influence des connaissances et de l'imaginaire lié à un univers particulier sur les façons de jouer. Il s'agit ici d'explorer la diégèse et les différentes façons qu'ont les joueurs de l'investir. Je montre comment des joueurs investissent un univers fictionnel déjà saturé de productions, de savoirs, d'images et d'émotions.

# Chapitre 1 : construire et habiter les univers fictionnels à travers l'exercice du JdR

## 1. Introduction

Afin d'analyser le jeu de rôle sur table (JdR) et les façons dont il est joué comme autant de réponses à la « formule d'engagement<sup>28</sup> » d'Olivier Caïra [Caïra, 2007 : 9], je propose ici un détour par les principaux concepts utilisés dans ce mémoire ainsi que par les rôlistes avec qui j'ai pu jouer et discuter au cours de mon enquête. En mettant en parallèle ces concepts et leurs applications ludiques, il s'agit de donner au lecteur les clés nécessaires à la compréhension de ce texte. Ici, je m'attacherai à présenter les façons dont sont construits les JdR et les univers fictionnels et ludiques qui accueillent le jeu et à définir l'immersion dans les jeux de rôle en privilégiant un aspect ludique et collectif de la fiction, du jeu et de l'imaginaire [Fine, 1983 ; Caïra, 2007].

Dans ce chapitre, je décris d'abord les notions utiles pour saisir les façons dont se construit un JdR, puis celles permettant de comprendre pourquoi et comment les rôlistes habitent les univers de fictions dans lesquels ils évoluent en jeu. Enfin, je montrerai comment une approche anthropologique pluridisciplinaire m'a aidé à construire cette recherche qui m'a demandé beaucoup d'emprunts à la littérature et à la linguistique. Au cours de ce chapitre les notions présentées sont illustrées par des données recueillies sur mon terrain mais qui restent toutefois anecdotiques. Dans les prochains chapitres, j'approfondirai davantage ces données à l'aide des notions présentées ci-après.

## 2. Construire un JdR

Le JdR est un jeu structuré – même dans ses formes moins rigides – par des codes narratifs, des règles inhérentes à l'univers de jeu et au groupe de joueurs. Les récits produits en jeu ne sont pas des productions créées *ex nihilo*. En effet, le JdR est un dispositif ludique et interactif qui déploie « un univers fictionnel sur plusieurs supports médiatiques sans redondances de récit (au contraire de l'adaptation qui reprend la même histoire sur un autre support) » [Peyron, 2016 : en ligne]. Il s'insère dans un processus transmédiaque [Jenkins, 2006] en donnant aux joueurs la possibilité d'in-

<sup>28</sup> La formule d'engagement correspond aux façons dont les individus s'engagent dans la fiction (création, écriture, visionnage, lecture, jeu, etc.). Je considère ici l'exercice du JdR comme un engagement dans une pratique fictionnelle collective, autour duquel gravite d'autres pratiques fictionnelles.

vestir une diégèse pour y créer des récits originaux [Caïra, 2016]. Le JdR de *L'Anneau Unique* (2011) par exemple s'appuie sur l'univers de la Terre du Milieu créé par J. R. R. Tolkien autour du récit du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955). Cet univers est travaillé à travers de nombreux médias : fanfictions<sup>29</sup>, jeux vidéo, films et séries télévisées, qui ne sont pas des adaptations du récit original mais des productions transmédiatiques qui enrichissent l'univers [Dor, 2016]. Ces productions permettent aux fans et aux joueurs d'investir l'univers fictif pour y passer du temps, s'y balader et sans cesse découvrir de nouveaux éléments<sup>30</sup>.

## 2.1. Univers fictionnels

L'univers fictionnel dans lequel se déroule la partie constitue le cadre du jeu de rôle. La plupart des jeux de plateau ou de cartes ont un univers matériel fourni accompagné d'une imagerie qui donnent du corps aux règles et aux éléments matériels sans avoir besoin de créer un récit construit. Par exemple, le jeu *Mission Planète Rouge* (2006) utilise des cartes, des figurines et une image de Mars et de fusées comme support de jeu. L'univers *steampunk*<sup>31</sup> présent dans le jeu n'est pas essentiel pour les joueurs mais constitue un enrobage dont l'esthétique participe à la ludicité.

Dans le JdR, l'univers fictionnel est fondamental. Les imageries développées dans le livre de règles et les extensions, tout comme dans les différentes productions diégétiques, ne sont pas nécessaires à la tenue du jeu mais sont des références utilisées pour nourrir l'imagination, les descriptions et les détails [Jara, 2013]. Cependant, ces imageries empruntent à un univers fictionnel qui constitue le terreau dans lequel le JdR se développe [Montola, 2009].

---

29 Les fanfictions sont des productions diégétiques créées par des fans. Terme anglais qui recoupe les notions d'amateur, de supporteur et d'admirateur en français. Ces productions peuvent prendre de nombreuses formes. Certaines sont écrites, d'autres sont en format vidéo ou audio [Cristofari, 2010]. On en trouve de nombreuses dans les univers connus et appréciés comme le montre ce site regroupant plus de 8 500 fanfictions de la série *Harry Potter* (1997-2007) : <https://www.fanfiction.net/communities/book/Harry-Potter/> (consulté le 03/05/2019).

30 S. Chalvon-Demersay travaille par exemple les façons dont les adaptations de récits sont appréhendés par leurs publics [Chalvon-Demersay, 2005]. V. Berry propose une sociologie des mondes virtuels des jeux de rôle en ligne, il y montre les manières dont les joueurs créent au sein du jeu [Berry, 2012]. C. Combes propose lui aussi une approche sociologique de la réception des séries télévisées qui jonglent avec différents codes et différents récits [Combes, 2013]. Isabelle Périer quant à elle propose différents outils pour adapter des œuvres en scénario de JdR, mettant en exergue les structures inhérentes au jeu et au récit partagé [Périer, 2016]

31 Le *steampunk* est un courant littéraire qui situe les intrigues au XIX<sup>e</sup> siècle. L'importance de la première révolution industrielle et l'omniprésence de la machine à vapeur donne son nom au mouvement. Il s'agit d'une uchronie (voir glossaire) historique. C'est un courant très développé par le mouvement « Do It Yourself » dont les membres créent de nombreuses productions artisanales notamment des costumes et accessoires.

L'univers fictionnel est constitué à la fois par le genre dans lequel il s'inscrit (science-fiction, horreur, fantastique...), par une esthétique, une temporalité et une spatialité. Par exemple, les romans et le JdR *Les Lames du Cardinal* (2007-2010) s'inscrivent dans un genre historique fantastique, situant l'intrigue dans la France du XVI<sup>e</sup> siècle autour d'un groupe de mousquetaires au service du Cardinal de Richelieu. Pour exister, un univers fictionnel doit posséder une cohérence qui le structure, souvent incarnée par les règles. Il doit pouvoir être habité et performé par les joueurs<sup>32</sup>.

Pour son jeu *Centaure, les Colonies* auquel j'ai joué au cours d'une campagne<sup>33</sup>, Sylvain a utilisé et agencé différents codes relatifs à la science-fiction notamment ceux du *space opera*<sup>34</sup> et de la science-fiction d'anticipation<sup>35</sup>. Il a agrémenté les livrets de règles d'une histoire qui contextualise l'intrigue, la situant environ deux cents ans dans le futur. Dans ce futur, une nouvelle source d'énergie a été découverte et est utilisée dans la création de « stations de pont » permettant de traverser rapidement l'espace. L'humanité a ainsi colonisé trois planètes dans le système d'Alpha du Centaure. S'en sont suivis plusieurs conflits qui marquent fortement la situation des personnages en jeu. L'action des joueurs prend place dans cet espace et leur donne la possibilité de voguer entre les trois planètes colonisées qui ont chacune leurs spécificités, fonctionnements et systèmes internes.

L'univers fictionnel donne naissance à la diégèse qui est « l'univers spatio-temporel désigné par le récit » [Genette in Klauber, 2019]. C'est la diégèse qui est le plus souvent adaptée via différents médias afin que le public puisse créer ou investir l'univers hors du récit lui-même, portant des t-shirts ou des sacs arborant une image ou un blason, jouant à un jeu vidéo ou regardant un film [Caïra, 2016]. L'utilisation de la diégèse permet soit de créer de nouveaux récits – comme dans le cadre du JdR, soit d'investir l'univers fictionnel avec passion et plaisir [Cristofari, 2010].

Les jeux de rôle dérivés d'œuvres existantes utilisent ainsi le récit originel comme une contextualisation et l'univers diégétique comme un espace dans lequel peut naître le jeu. On y retrouve toute

---

32 Je reviens plus loin sur le caractère fondamental de l'habitabilité et de la performance.

33 La campagne en question s'est tenue entre le mois de novembre 2017 et mai 2018. Nous avons joué plus d'une dizaine de scénarios durant entre quatre et dix heures. Le groupe est constitué de cinq membres : Sylvain, créateur du jeu et MJ, Balthazar, Octavius, Nicolas et moi-même.

34 Le *space-opera* est un sous-genre de la science-fiction apparu dans les années 1940 qui est devenu très populaire à partir de la diffusion des films *Star Wars* (1977-présent) et de la série *Star Trek* (1966-présent) [Illustration 23]. C'est un genre qui met en scène des voyages interstellaires et parfois des combats spatiaux ainsi que des intrigues politiques à grande échelle.

35 Les œuvres d'anticipation sont souvent liées à la science-fiction. Ces œuvres décrivent le monde tel qu'il pourrait être dans un futur probable – proche ou lointain. On retrouve dans ce courant les romans *1984* (1948) d'Orwell, *Ravage* (1943) de Barjavel, *La planète des singes* (1963) de Pierre Boulle. Au cinéma, on trouve par exemple *Terminator* (1984) de Cameron, *Soleil Vert* (1973) de Fleisher ou encore *Blade runner* (1982) de Scott [Illustration 23].

l'esthétique fictionnelle mise en place dans le récit d'origine, parfois approfondi afin de résoudre des problèmes que les joueurs pourraient rencontrer. Cette esthétique est caractérisée non seulement par la réutilisation de matériaux présents dans l'œuvre originelle mais aussi par la création de nouveaux outils cohérents avec l'univers [Bouillet, 2013 ; Legrand, 2013 ; Périer, 2016].

Dans le JdR *L'Anneau Unique* (2011) tiré des œuvres de Tolkien, l'intrigue se situe en Terre du Milieu mais n'est pas une répétition de la quête de la Communauté de l'Anneau<sup>36</sup>. La trilogie de films de Peter Jackson (2001-2003), est pour sa part à la fois une adaptation du récit écrit par Tolkien et une création diégétique. Les films suivent en effet la trame narrative principale de Frodon et de la Communauté de l'Anneau, sans toutefois coller exactement au texte. De plus, proposer à l'image un univers complet et construit a demandé à l'équipe du film de concevoir de nombreuses créations originales tout en respectant au mieux la cohérence des livres [Jackson, 2001, 2002]. Ces films ont ainsi profondément marqué le regard que les fans portent sur la Terre du Milieu, transformant les descriptions écrites en images [Dor, 2016]. En JdR, l'immersion des personnages dans un tel univers suit le même schéma. Il s'agit en effet de composer et de créer tout en respectant la cohérence d'un monde déjà existant, sur lequel les joueurs n'ont pas les pleins pouvoirs.

L'œuvre d'origine donne ainsi, dans le cinéma comme dans le jeu de rôle, une esthétique fictionnelle particulière que les joueurs vont tenter de respecter. Il s'agit alors autant de codes liés au genre du récit que de son contexte diégétique [Erman, 2006 ; Langlet, 2006]. Dans un jeu comme *Centaure, les Colonies* ceci correspond à honorer les règles de la *hard science-fiction*<sup>37</sup>, respectant par exemple les lois fondamentales de la physique et les faits matériellement possibles, cohérents à la réalité et aux connaissances scientifiques du moment. De plus, il s'agit de respecter les codes du *space opera*, qui mettent en scène des voyages interstellaires et parfois des combats spatiaux ainsi que des intrigues politiques à grande échelle. Dans le jeu *L'Anneau Unique* (2011), il faut tenter d'appréhender les éléments mis en place par Tolkien pour les rendre jouables, permettant aux joueurs de s'immerger dans la diégèse tout en y créant un récit différent du récit d'origine.

## 2.2. L'attitude et l'interprétation ludique

Les jeux se distinguent des autres activités quotidiennes en particulier par la mise en avant d'une attitude ludique [Henriot in Peyron, 2016]. C'est cette attitude qui transforme un objet en

36 Ce propos est notamment approfondi dans le chapitre 4 de ce mémoire.

37 La *hard science-fiction* plus couramment appelée *hard SF* est un courant littéraire né avec « l'âge d'or de la science-fiction » qui se situe entre les années 1930 et les années 1950. On trouve dans ce courant certains auteurs de science-fiction les plus connus et les plus lus encore aujourd'hui comme Isaac Asimov, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke ou Philip K. Dick [Illustration 23].

jouet ou une occupation en jeu. Un jeu n'est alors pas uniquement constitué d'une structure de règles, ce que l'on appelle le *game* [Aarseth, 2003 ; Montola, 2007], mais aussi de ce que les joueurs désirent y apporter. Dans cette situation, un simple livre ou un bout de tissu peut constituer un jeu, et, à l'inverse, un jeu de plateau ou un jeu vidéo – que l'on s'accorde pourtant à appeler jeu, peut n'avoir aucun aspect ludique pour un joueur qui refuse le jeu. Sans l'attitude ludique il n'y a donc pas de jeu.

C'est cette attitude, propre à chaque joueur, qui colore le jeu joué d'une manière unique et qui en fait une performance que l'on ne pourra reproduire à l'identique [David et Larré, 2017a]. Une même partie de *Monopoly* (1935), de *League of Legend* (2009) ou de *L'Appel de Cthulhu* (1981) sera différente selon les personnes avec lesquelles on joue ainsi que l'état d'esprit dans lequel elles se trouvent.

Au cours de ma recherche, lors de discussions avec des personnes étrangères au jeu de rôle, on m'a souvent demandé si le jeu *Les Loups-garous de Thiercelieux* (2001) est un jeu de rôle. *Les Loups-garous de Thiercelieux* est un jeu de plateau au cours duquel chaque joueur reçoit une carte qui sera son personnage. Selon leur appartenance au groupe des villageois ou des loups-garous, les joueurs devront tenter, tout en gardant leur identité secrète, d'éliminer l'autre parti en préservant le leur. Dans cet exemple, au-delà de la structure qui diffère des JdR sur table ainsi que de la manière dont le jeu doit être joué – les joueurs sont censés garder secrètes leurs identités – *Les Loups-garous de Thiercelieux* peut s'apparenter à un JdR si les joueurs sont dans une attitude adéquate. Au lieu de simplement agir normalement et de n'effectuer que les actions que sa carte propose, un joueur du *Loups-garous de Thiercelieux* peut donner à son personnage un caractère, une voix propre et le faire corroborer avec son but selon qu'il est du côté des villageois ou des loups-garous.

La nature de cette attitude ludique, voire sa présence ou son absence, conditionne pour beaucoup la tenue et le déroulement d'un jeu, le JdR ne faisant pas exception. J'ai par exemple à plusieurs reprises eu l'occasion d'apercevoir des démonstrations de l'importance de cette attitude et de sa nature. J'ai notamment vu, lors d'une partie à la MJC, un joueur quitter sa table par manque d'intérêt pour la partie<sup>38</sup> – ce qui constitue pour G. A. Fine le dernier et plus grand pouvoir que le joueur détient : celui de refuser le jeu [Fine, 1983]. J'ai également eu plusieurs fois l'occasion de surprendre des joueurs somnolents ou complètement endormis au cours d'une partie. L'un de mes coéquipiers dans la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé avait notamment du mal à quitter son téléphone et à s'investir dans les parties, ce qui créait un décalage notable entre ce que le jeu et le groupe attendaient de lui et son implication. Comme le raconte Anne Richard-Davoust : « pour

---

38 Observation à la MJC Jacques Prévert du 25 novembre 2017.

rester ‘connecté’ dans la partie, il faut se déconnecter du reste... J’ai trop de souvenirs de camarades qui finissaient par ne plus participer à force de plonger dans leur écran en attendant ‘leur tour de jouer’ à la table... » [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017 : 24].

Si l’attitude ludique des joueurs permet au jeu d’exister, elle permet aussi aux joueurs d’investir le « potentiel ludique » [Peyron, 2016 : en ligne] des univers fictionnels physiquement ou temporellement lointains voire invisibles et inconnus. Découlant de l’attitude ludique, les joueurs possèdent un regard qui vient activer le « potentiel ludique » de ces univers. L’interprétation ludique, développée par et pour le jeu, correspond alors à « une manière située de donner sens à [un] objet » [Peyron, 2016 : en ligne]. Un jeu n’étant jamais joué deux fois de la même façon, il ne constitue en effet pas une reproduction fidèle d’une œuvre, pas plus qu’il ne répond précisément aux codes fictionnels liés aux genres dans lequel il peut s’inscrire.

Un jeu comme *Centaure, les Colonies* donne un exemple d’interprétation ludique de genres – la science-fiction d’anticipation et le *space opera* – tandis que *L’Anneau Unique* (2011) quant à lui demande au joueur un effort d’interprétation ludique d’un univers et de récits, ceux du *Hobbit* (1937) et du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955). Dans le premier cas, les joueurs viennent se saisir d’un genre qui a fait ses premières armes dans la littérature avec par exemple *Dune* (1965) de Frank Herbert, à la télévision avec la série *Star Trek* (1966-présent) et au cinéma notamment avec *Star Wars : Un nouvel espoir* (1977) pour y construire un récit et un jeu. Dans le second, les joueurs doivent appréhender un univers déjà créé, qui a déjà accueilli des récits. Il leur faut l’investir de leurs propres personnages, s’approprier le récit qui se tisse lors du jeu et, peut-être, changer le cours de l’histoire elle-même. Ici, le « potentiel ludique » inhérent au genre ou à l’œuvre fictionnelle est investi par les joueurs qui y introduisent du jeu et du récit, par le biais de scénarii, de personnages, de *backgrounds*, de relations sociales en jeu. Ceci s’est traduit, dans une campagne de *L’Anneau Unique*, par des quêtes liées à la recherche de l’anneau perdu des nains, utilisant des données diégétiques de l’œuvre de base pour créer en jeu un récit parallèle au récit original. Sylvain, auteur et MJ de *Centaure, les Colonies* nous a quant à lui permis de jouer avec les codes de la science-fiction et du *space opera* en nous proposant, dans ses scénarii, de grands combats spatiaux, l’infiltration de bases spatiales et des voyages stellaires.

### **2.3. Les références : une source, un outil et un jeu**

Le JdR sur table est une forme de jeu qui a besoin de se nourrir de références diverses pour exister. Dès son apparition en 1974, *Dungeons & Dragons* s’est construit en mêlant le système des *wargames* et un univers fantastique empruntant fortement à l’univers de la Terre du Milieu de J. R.

R. Tolkien [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Or, la plupart des JdR ne disposent que de fiches de personnages, parfois de *battle maps*, des illustrations présentes dans les livres de règles et bien sûr des croquis, plans, dessins et descriptions créées par les joueurs. Les rôlistes jouent en effet à un jeu dont l'action, l'environnement, les personnages, sont invisibles à l'œil.

Comme on l'a vu avec le concept d'interprétation ludique, le JdR, pour exister, se nourrit de codes, de références diverses, allant des connaissances scientifiques<sup>39</sup> et religieuses à une culture générale portant sur les productions médiatiques fictionnelles (romans, films, séries, BD, mangas, etc.) [Lhomme, 2016 ; David, 2017]. Les joueurs, avant, pendant et après la partie utilisent ces références pour assimiler l'univers ludique dans lequel ils jouent afin de pouvoir s'y inscrire individuellement et en groupe [Bombayl, 2017 ; Gharbi, 2017].

Ces références constituent alors un outil important qui permet au jeu d'exister en faisant confluer les imaginaires<sup>40</sup> des joueurs, leur permettant de jouer ensemble à un même jeu [Gharbi, 2017]. Ces outils ont de nombreux aspects et de nombreuses utilités : partager une référence commune peut créer du lien au sein du groupe, peut permettre aux joueurs de visualiser clairement un élément du jeu, peut servir à justifier l'existence d'une règle ou au contraire discuter de sa cohérence [Fine, 1983 ; Caïra, 2007 ; Gharbi, 2017]. Ainsi, lors d'une partie de *Star Wars* (1987), si le MJ annonce « Vous vous approchez de l'Étoile de la Mort dans vos X-Wing », et que les joueurs ont connaissance des films, ils n'ont pas besoin d'une description poussée, ni de l'Étoile de la Mort ni des X-Wing. Ils peuvent alors se concentrer sur des éléments plus tactiques : sous quel angle approcher ? Quelle formation privilégier ? Comment réagissent les troupes de l'Empire ? De même, si un joueur annonce qu'il tente de sortir dans l'espace effectuer une réparation, le MJ ou les autres membres du groupe pourront lui conseiller de ne pas le faire étant donné qu'il n'a pas de gants ou de vêtements adaptés, et que disposer d'une bonne constitution ne suffit pas dans le vide intersidéral.

Les diverses références constituent aussi un outil qui nourrit et guide l'imagination des joueurs [Montola, 2009 ; Bergström, 2012 ; Jara, 2013]. Ainsi, lors de la campagne de *Centaure, les Colonies* menée par Sylvain, j'ai demandé à ce dernier si l'univers du jeu ressemblait à celui de la série *Cowboy Bebop* (1998). Il m'a répondu qu'en effet, il s'était surtout basé sur cette série ainsi que des jeux *Mass Effect* (2007, 2010, 2012) pour construire son jeu. Cette information, si elle peut paraître anecdotique ou peu importante dans le cadre du jeu – les intrigues scénaristiques ou le *gameplay*<sup>41</sup>

39 Ce point est notamment visible dans les jeux de rôle historiques, lors desquels les joueurs se basent sur leurs connaissances de l'histoire pour s'immerger et créer en jeu [Caïra et Larré, 2009].

40 Je définis plus bas le concept d'imaginaire.

41 Le *gameplay* est le terme utilisé pour évoquer la manière de jouer – à la fois l'aspect que les règles donnent à un jeu et les manières dont les joueurs composent avec. Il est plus couramment utilisé dans les jeux vidéo dans lesquels,

ne rappellent pas spécialement ni *Cowboy Bebop* ni *Mass Effect* – nous a permis de construire nos personnages et nos *roleplay* en respectant le ton et la coloration de l'univers que Sylvain a voulu donner à *Centaure, les Colonies*. En jeu, cela nous permet par exemple de visualiser plus facilement ce que sont les « stations de ponts » [voir Illustration 21] qui permettent de voyager rapidement entre les planètes et les systèmes et, en somme, d'appréhender la richesse et la complexité des univers ludiques pour y jouer [Delfino, 2016].

Avant d'être un outil à disposition des joueurs pour se saisir des univers ludiques lors de leurs parties, les références et codes sont des sources dont le MJ dispose pour construire un scénario ou une campagne [Lhomme, 2016 ; Périer, 2016]. Ainsi, pour créer et construire une campagne dans *Centaure, les Colonies*, Sylvain a utilisé les codes de la science-fiction et plus particulièrement du *space opera*. Pour construire des campagnes de *L'Anneau Unique* (2011) ou du JdR que j'ai créé, *Les Pas Supers-Normaux*, j'ai dû m'investir au-delà de la simple création. Il m'a fallu, dans le premier cas, parcourir les différents médias déclinant les récits du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* afin d'avoir une connaissance solide des situations et événements [cf chapitre 4]. Dans le second cas, j'ai construit deux campagnes différentes, chacune longue de dix scénarii chacune et j'ai, pour cela, dû lire et regarder de nombreuses productions (romans, mangas, comics, séries télévisées, films) non seulement pour bâtir l'univers et le rendre vivant, mais aussi pour créer des intrigues correspondantes au genre dans lequel je place ce JdR [cf chapitre 2 & 3].

Piocher, se nourrir, transformer voire déformer les codes d'un genre ou d'un récit donne aux joueurs le pouvoir de décider de leur pratique, de donner une couleur originale à leur jeu [David et Larré, 2016a, 2017a]. Être rôleliste consiste alors en grande partie à apprendre à composer avec ces différents apports pour situer son jeu, son *roleplay*, les actions que l'on souhaite entreprendre avec les personnages [Cover, 2010 ; Jeannette, 2016 ; D'Huissier, 2017]. Ici, « l'énorme force d'un genre, c'est la possibilité qu'il a d'être transcen<sup>d</sup>é, c'est-à-dire d'aborder certaines thématiques au travers de ses codes (et de les faire émerger en cours de jeu) alors qu'elles sont peu ou pas traitées habituellement » [Gharbi, 2017 : 135] Cet aspect de transformation des codes, des genres et des récits participe au plaisir du jeu. Les joueurs conçoivent du plaisir à jouer dans un récit ou un genre qui leur plaît, et autant de plaisir à transformer ces codes [Fine, 1983 ; Cristofari, 2010 ; Dor, 2016]. Lors d'une campagne que j'ai menée sur *Les Pas Supers-Normaux*, j'ai proposé à Morgane et Tilda (mes deux joueuses) un scénario onirique déformant les codes de la quête dans un univers médiéval-fantastique au cœur d'une campagne située dans le monde contemporain en déclin. Outre le fait de

---

plus que la manière dont on colle au personnage et à son histoire dans les choix, dialogues et actions (*roleplay*) on cherche à effectuer un bon et un beau jeu et à se démarquer des autres joueurs par un bon *gameplay* et de bonnes performances [Berry, 2012].

changer pour un temps le ton et la couleur du jeu, cet épisode a beaucoup plu à Morgane et Tilda qui ont pris du plaisir à découvrir de nouveaux aspects et de nouveaux codes. Elles ont ainsi pu renconter des spectres, des sorcières, des animaux magiques et des créatures tirées directement des contes folkloriques bretons.

Les systèmes de règles comme les histoires dans lesquelles s'inscrivent les personnages peuvent être complexes, laborieuses à assimiler. Le *game*, qui correspond généralement à l'aspect structurel des jeux, peut en effet être très dense, surtout dans les jeux disponibles dans le commerce, ce qui peut, dans certains cas, empêcher le développement du *play* qui renvoie au travail d'imagination individuel, au plaisir de créer et de jouer [Cristofari, 2010 ; Périer, 2017].

Selon leurs préférences, les créateurs de jeux favorisent en effet une structure dense, complète ou plus lâche, donnant davantage de place à l'interprétation du MJ et des joueurs. Ainsi, Sylvain, créateur de *Centaure, les Colonies*, qui souhaite par ailleurs proposer son jeu à des éditeurs, a créé des règles de jeu qui se déroulent sur plus de trente pages, donnant aux joueurs toutes les informations nécessaires pour jouer. Si l'importante dose de règles a été difficile à assimiler au cours de la campagne que nous avons réalisée<sup>42</sup>, le groupe a fini par y trouver du plaisir. Ainsi, au début de chaque session de jeu, nous partageons un temps d'amélioration des personnages, des équipements, du vaisseau, etc. qui nécessite une bonne connaissance des règles. Ces moments peuvent durer entre une et deux heures et font partie intégrante du temps de jeu, on y retrouve notamment beaucoup de traits d'humour.

Christopher, quant à lui, a préféré créer pour son « jeu maison » des règles très simples, utilisant le système D100<sup>43</sup> pour les caractéristiques des personnages et limitant ces derniers à une histoire de *background*, un métier et un certain nombre de points à disposer dans les caractéristiques. Est alors privilégiée la simplicité de la prise en main du jeu, afin de ne pas perdre de temps sur des explications et de pouvoir passer un maximum de temps à jouer les personnages.

---

42 Il a en effet fallu environ quatre ou cinq scénarios pour que chacun commence à utiliser des règles précisément sans demander conseil à Sylvain.

43 Le système D100 propose de chiffrer les caractéristiques des personnages entre 0 et 100. Les joueurs tirent ainsi deux dés à dix faces (D10), l'un relatif aux dizaines et l'autre aux unités. Afin de réussir une action, le joueur doit effectuer un résultat inférieur ou égal à son niveau dans la caractéristique donnée. Ainsi, plus le personnage est d'un niveau élevé, moins le joueur a de chance d'échouer lors de ses jets de dés.

### **3. Habiter un JdR**

Les univers fictionnels, qu'ils soient sous forme de BD, de comics ou de manga, de roman, de film, de série ou de jeux vidéo ou de société sont investis par leur public [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009]. Le JdR lui aussi propose aux joueurs de s'immerger dans un univers fictionnel. Ils peuvent dès lors l'explorer, le parcourir, en découvrir les secrets et tisser des relations en son sein. Ceci renvoie alors à la notion « d'habitabilité des mondes fictionnels » [Peyron, 2016]. Cette partie sera consacrée à démontrer comment le JdR est investi par les joueurs. Je présenterai d'abord la notion d'imaginaire, indispensable pour appréhender les relations entre la fiction et les joueurs pour ensuite approfondir les notions d'immersion et d'habitabilité tout en développant différentes applications de ces concepts. Enfin, je montrerai que l'immersion dans un univers fictionnel demande de la part des joueurs de nombreux apprentissages, qui participent à l'aspect ludique de la fiction.

#### **3.1. Le JdR et l'imaginaire**

La notion d'imaginaire est omniprésente sur mon terrain. Elle est à la fois invoquée par les rôlelistes avec qui j'ai joué et travaillé, lue à travers les médias qu'ils mobilisent – constitués notamment par le genre de la littérature de l'imaginaire – mais aussi omniprésente dans le sens où elle anime l'envie de construire et de jouer des scénarii de JdR. De fait, l'imaginaire semble être la première composante du JdR, les seules composantes sociale et ludique ne suffisant pas à créer du jeu [Balzer, 2011]. Le travail d'imagination des joueurs constitue donc le liant qui permet de créer et d'investir le JdR.

La notion d'imaginaire est définie dans le dictionnaire en opposition à celle de réel. Le réel est « ce qui existe d'une manière autonome, qui n'est pas un produit de la pensée<sup>44</sup> ». Selon cette acception, l'imaginaire n'a donc d'existence que dans l'imagination. Or, la sociologie de l'imaginaire, guidée par les travaux de Gilbert Durand, ainsi que mon travail ethnographique sur les JdR sur table tendent à proposer une autre définition de l'imaginaire. Gilbert Durand définit l'imaginaire comme l'acte de (se) représenter et de symboliser [Durand, 1994]. L'imagination est donc « le processus à travers lequel la représentation-transfiguration symbolique est accomplie » [Grassi, 2005 : 11]. Dans le cadre du JdR, l'imaginaire est comme le souligne Henry Corbin « une force créatrice » qui anime les participants [Corbin in Grassi, 2005].

L'analyse des JdR montre que la frontière entre le réel et l'imaginaire est poreuse, que la fiction se fond dans le réel, et qu'ils se nourrissent l'un l'autre pour exister. J'ai relevé trois « passages » prin-

---

<sup>44</sup> Définitions recueillies sur le site Internet du Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales : cnrtl.fr (consulté le 4 mai 2019).

cipaux qui permettent d'exemplifier cet entremèlement : les règles et les produits diégétiques, les interactions entre joueurs et les émotions et sensations ressenties par les participants. Appréhender ces « passages » permet de voir et d'analyser les manières dont l'imaginaire est mis en acte dans le jeu.

Les règles et les produits diégétiques sont formés par les éléments matériels qui entraînent les joueurs vers le jeu et la fiction. Ces éléments peuvent être des livres, des jouets, des cartes, des jeux vidéo... Ils proposent aux joueurs de s'immerger dans un univers qui n'existe pas prosaïquement et les accompagnent dans la formation d'un imaginaire [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009]. Les joueurs font vivre le récit fictif hors du seul temps de jeu, en lisant, en regardant des films ou des séries, en dessinant, en transposant dans le monde prosaïque via des productions souvent artistiques les univers, personnages, lieux imaginés [Caïra, 2007]. C'est ainsi que Nicolas et Sylvain, lors d'un repas commun pris pendant une partie de la campagne de *Centaures, les Colonies*, ont présenté en détail les éléments présents dans les jeux vidéo *Baldur's gate* (1998 pour le premier opus), les films et les nombreux romans tirés de l'univers de *Donjons et Dragons* (1974). Ces productions diégétiques annexes sont complémentaires au JdR car elles permettent d'investir l'univers fictif de *Donjons et Dragons* hors du seul temps du jeu collectif, tout en l'enrichissant de nouvelles intrigues, de nouveaux lieux et de nouveaux personnages [Dor, 2016].

Dans la même idée, les fiches de personnage constituent un passage vers la fiction qui permet au joueur d'entrer dans le monde du jeu et matérialise son imaginaire à travers le personnage qu'il va incarner [Jara, 2013 ; David, 2017]. La fiche personnage est donc la base matérielle de l'imaginaire qui va être créée en et par le jeu. Elle représente le personnage, le constitue à partir de données méta chiffrées et donne la base de son existence fictive [David et Larré, 2016b].

Dans le monde contemporain, « Les images sont omniprésentes : elles peuvent être ludiques et nous conduire, par exemple, dans l'univers des jeux et des parcs d'attraction [...]. Ce sont des prothèses fascinantes de notre perception qui nous font entrer dans l'univers de la réalité virtuelle » [Grassi, 2005 : 12]. Elles guident les joueurs dans leurs parcours fictionnels mais les poussent aussi à échanger, tant par Internet, les forums et les réseaux sociaux que « IRL » (*In Real Life*) [Berry, 2012].

Lors des nombreuses discussions auxquelles j'ai pu participer ou prêter l'oreille, j'ai notamment noté le fait qu'à aucun moment les joueurs ne remettent en question le caractère fictif du jeu et de ses composantes – particulièrement les personnages, qui ont été, au cours des années 1990 montrés comme des vecteurs de problèmes psychologiques comme la perte de la notion de réalité [Byers, 2016]. Cependant, même si tout le monde s'accorde à considérer que le jeu n'est pas « réel », on

discute des événements, des personnages, des lieux comme s’ils existaient prosaïquement, hors de la seule imagination partagée par les membres du groupe ou de l’interaction. On peut par exemple entendre qu’un endroit visité par les personnages au cours de la partie était très beau, ou angoissant, que la peur ou l’émerveillement qu’il a engendré chez le personnage comme chez le joueur a été un moment intense au cours de la session de jeu. La légitimité des personnages à ressentir, à agir et discourir n’est pas remise en cause, pas plus que l’existence de la magie dans des jeux comme *PSN* ou *Ryuutama* (2013). Ce sont au contraire des engrails interactifs, qui font naître des discussions, et des interactions de toutes sortes (physiques, verbales, médiatiques<sup>45</sup>). Ce phénomène est par ailleurs observable dans d’autres pratiques fictionnelles comme la lecture ou le visionnage de films et de séries [Fouillet, 2009 ; Lebas, 2009 ; Vincent, 2009, 2011 ; Combes, 2013].

Dans le JdR, la puissance du phénomène imaginé est aussi perceptible à travers les démonstrations émitives et sensitives des joueurs [Bowman, 2010 ; Balzer, 2011]. Ces ressentis constituent un important point de porosité entre le réel et l’imaginaire. En effet, au cours d’un JdR, le joueur ressent des émotions et a des sensations bien réelles même si celles-ci naissent à partir de données fictionnelles [Le Mignot, 2017]. Ainsi, après une partie de *Ryuutama* que j’ai menée, Charlotte et Julie m’ont partagé l’intensité de leur malaise et de leur tension lorsque leurs personnages arpentaient les couloirs sombres d’un château la nuit, en tentant de ne pas être découverts par les gardes. Cette sensation s’est poursuivie après le jeu, comme une image persistante de la partie<sup>46</sup>. Les émotions et sensations ressenties notamment par le *bleed* [Illustration 13] dépassent le temps et le cadre de la partie [Le Mignot, 2017]. Après une partie de *Centaure, les Colonies* lors de laquelle mon personnage a assisté à des scènes particulièrement difficiles, j’ai moi-même conservé pendant un long moment la sensation éprouvée lors des scènes de jeu et les émotions qu’elles ont engendrées, tant chez mon personnage que chez moi.

Ainsi, « loin d’être une substance simplement éthérée, intangible ou abstraite, lorsqu’il excède la vie individuelle, l’imaginaire est surtout une force matérielle, une ambiance sensible, la source du réel à venir » [Susca, 2019 : 5]. L’imaginaire a alors une existence tant chez l’individu que dans le groupe. Il est constitué d’images, de textes, de nombreuses ressources que chacun collecte tout au long de sa vie. « En employant des métaphores chères à la phénoménologie et à la sociologie de la vie quotidienne, on peut suggérer qu’il [l’imaginaire] s’agit d’une puissance en acte : ce qui tend à s’incarner, à s’actualiser dans et par la vie collective » [*ibid*].

---

45 Pour plus d’informations sur ces interactions notamment médiatiques voir [Fine, 1983 ; Berry, 2012]

46 Propos recueillis lors de la discussion post-partie du 26 février 2019.

### **3.2. L'immersion dans des univers fictifs et ludiques dans le cadre du JdR**

Au cours de mon travail d'enquête, j'ai rencontré de nombreuses personnes qui ressentent et partagent beaucoup d'enthousiasme lorsqu'elles investissent certains univers fictionnels qu'elles connaissent et apprécient. Victor, passionné notamment par les récits de *Star Wars* (1977-présent) et du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955) a, lors de la partie de *L'Anneau Unique* (2011) que j'ai menée, été si enthousiaste à l'idée d'arpenter la Terre du Milieu qu'il m'a fallu le recadrer pour que le scénario ait lieu. Hugo a développé quant à lui un intérêt très fort pour le monde antique et a créé un JdR dont le contexte est l'invasion des peuplades celtes par l'empire romain. Christopher a créé lui aussi un « JdR *dark medieval*<sup>47</sup> » qui emprunte beaucoup au film *Kingdom of Heaven* (2005) et aux récits de croisade, tant au niveau des personnages, de l'intrigue que de la situation géographique et politique.

Cependant, pour pouvoir investir un univers fictif, il faut le rendre habitable. En effet, ce n'est pas parce qu'un JdR propose un contexte purement historique ou imaginaire que l'univers est appréhendable par les joueurs dans le contexte d'un JdR [Caïra et Larré, 2009]. La notion d'habitabilité est entendue comme le « pouvoir [de] soi-même peupler les mondes » [Peyron, 2016 : en ligne]. De nombreux éléments participent à rendre un jeu habitable, ce que je m'attache à développer dans ce mémoire. Parmi ceux-ci on retrouve l'importance d'une dimension spatiale qui permet aux joueurs d'arpenter, à l'instar des jeux vidéo, le monde fictif et ludique [Berry, 2012 ; Peyron, 2016].

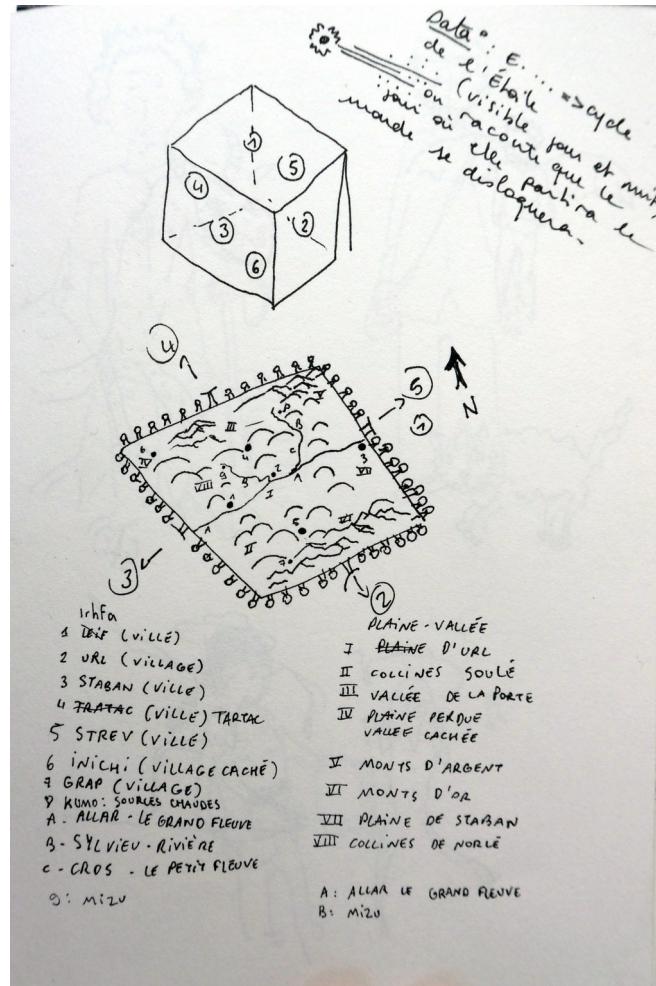
Cette dimension apparaît par exemple lorsque Victor insiste, lors d'un premier scénario de *L'Anneau Unique* (2011) pour se rendre à *Dol Guldur*, la Tour de la Sorcellerie, l'une des principales retraites de Sauron en Terre du Milieu. Ici, outrepasant la dangerosité du voyage et le scénario préparé, Victor souhaite par-dessus tout arpenter la Terre du Milieu qu'il a imaginé en lisant les romans de Tolkien ou visionné en regardant la trilogie de Peter Jackson.

Semblablement, lors de la campagne de *Centaure, les Colonies* notre groupe a beaucoup apprécié les phases de voyage et d'exploration, tant lors de voyages interplanétaires que lors de l'exploration de territoires inconnus ou de stations spatiales. Ces moments, très descriptifs, nous ont permis non seulement d'apprendre de nombreuses données diégétiques nourrissant nos *roleplay* et nos relations à l'environnement ludique mais ont également été une source importante d'immersion. Comprendre

---

<sup>47</sup> Christopher situe lui-même son jeu dans le genre « *dark medieval* », qui n'est pas un genre à proprement parler mais est un mélange entre le « médiéval-fantastique » et la « *dark fantasy* ». Le premier genre situe l'action dans le Moyen Âge et y incorpore des éléments fantastiques et bien souvent de la magie. Le second correspond à un genre pessimiste, où sont présent des éléments d'horreur, dans lequel le Mal est généralement vainqueur – il s'oppose ainsi aux genres de « *light* » et de « *high fantasy* ».

l'univers original dans lequel évoluent nos personnages et le visualiser mentalement grâce aux descriptions nous permet, en tant que joueur, de l'imaginer et de s'y immerger.



*Illustration 1: Schéma du monde cubique et carte de la face n°1 de ce monde créés pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].*

Lors de la campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée auprès de Marjolaine, Hugo, Agathe et Julie, j'ai réalisé plusieurs cartes, plans et croquis [Illustration 1, 2, 3, 4], que les joueurs ont beaucoup appréciés, non seulement pour leur aspect esthétique mais aussi pour l'invitation au voyage qu'ils représentent [Berry, 2012]. En cours de parties, ils s'y réfèrent souvent, pour situer les villes, les routes et éléments du paysage, collectant ainsi des données matérielles nécessaires au jeu, mais aussi pour l'arpenter librement via leur imagination.

L'habitabilité est un concept au cœur de la problématique qui guide les pratiques de tous les rôlelistes que j'ai rencontrés. Chacun, à son niveau et selon son rôle de joueur ou de MJ, participe à rendre les univers habitables et les habite de différentes manières. Lors de notre campagne de *Ryuutama*

(2013), Marjolaine s'est par exemple intéressée à la poésie écrite dans la ville d'Irhfa. Cela l'a amené à proposer elle-même des formes poétiques originales, écrites à partir d'éléments diégétiques. Ces éléments ont non seulement participé à donner du corps à l'univers mais certains vers sont devenus des références que le groupe réutilise en jeu comme hors-jeu. Lorsque le Mistral souffle, il arrive par exemple d'entendre « Le vent souffle fort à Irhfa » – qui est une citation d'une poésie écrite par Marjolaine en jeu.

Les livres de règles fournissent des indices pour rendre les univers ludiques habitables par les joueurs et de nombreux médias proposent des approfondissements pour améliorer l'expérience partagée du jeu<sup>48</sup>. Lors de la création de jeux et de scénarii, les MJ mettent en place des techniques transmédiaires empruntant à différents processus d'écriture que j'aurai l'occasion de présenter et d'analyser dans les différents chapitres de ce mémoire. Ainsi, j'ai pu remarquer que plus un univers est habitable, plus il est habité avec enthousiasme – nécessitant toutefois l'attitude adéquate de la part des joueurs – ce qui améliore pour de nombreux rôlistes l'expérience ludique.

L'immersion est ici appréhendée comme le principe esthétique et ludique d'investir par différents moyens un univers fictionnel [Fine, 1983 ; Hendricks, 2006 ; Montola, 2007 ; Balzer, 2011 ; Peyron, 2016]. Dans certains cas, l'immersion peut permettre à une partie de « réussir » ou « d'échouer » dans la mesure où elle permet aux joueurs d'évoluer dans un système de cohérence et de communication partagées. En effet, lorsqu'un fossé se crée entre des joueurs trop peu investis dans la partie et d'autres plus impliqués, il y a de fortes chances pour que le groupe mette de côté l'un des membres ou encore que la partie se termine momentanément [voir chapitre 3 & 4].

Ainsi, dans la campagne de *Centaure, les Colonies*, Balthazar est souvent peu investi à la fois dans son *roleplay* et dans les actions du groupe et montre peu d'intérêt pour l'univers et l'intrigue de la campagne. Ceci l'amène souvent à effectuer des actions en décalage avec le ton du récit mais aussi à s'exclure et à être mis de côté par le groupe – on le voit notamment souvent jouer à des jeux sur son téléphone, ce qui rend encore moins aisée l'immersion dans la fiction [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

L'immersion dans la fiction peut s'effectuer à différentes échelles, en tout moment et en tout lieu. À partir du moment où un univers fictionnel, issu d'une œuvre ou de l'imagination s'incruste dans la perception du réel et dans les activités des individus (écriture, dessin, rêveries, jeux, lecture...) on

48 D'autres médias approfondissent cet aspect. Par exemple, la chaîne YouTube « How To Be a Great Game Master » propose des aides et conseils pour rendre un jeu immersif et habitable. Ceci passe notamment par l'approfondissement des Personnages-non-Joueurs comme on le voit dans ses vidéos thématiques : <https://www.youtube.com/watch?v=DF8lM9ZCEW4> (consulté le 03/05/2019).

peut considérer la frontière entre la fiction et la réalité comme poreuse [Fouillet, 2009 ; Peyron, 2016]. Dans un contexte de jeu de rôle sur table, l'immersion est d'abord liée au PJ et au *roleplay* [Balzer, 2011]. Le PJ est alors, davantage que l'instrument, un compagnon d'immersion, une clé vers l'univers que le groupe investit. C'est grâce et à travers lui que le joueur créé des interactions avec l'univers fictif. Le *roleplay* est le moyen propre au JdR de s'immerger dans la fiction, comme jouer son personnage en jeu vidéo, imaginer un décor décrit dans la littérature, visionner un film, ce qu'Olivier Caïra appelle la « formule d'engagement » [Caïra, 2007 : 9]. Cette immersion est, comme dans la plupart des exercices fictionnels et ludiques, nécessaire au déroulement du JdR.

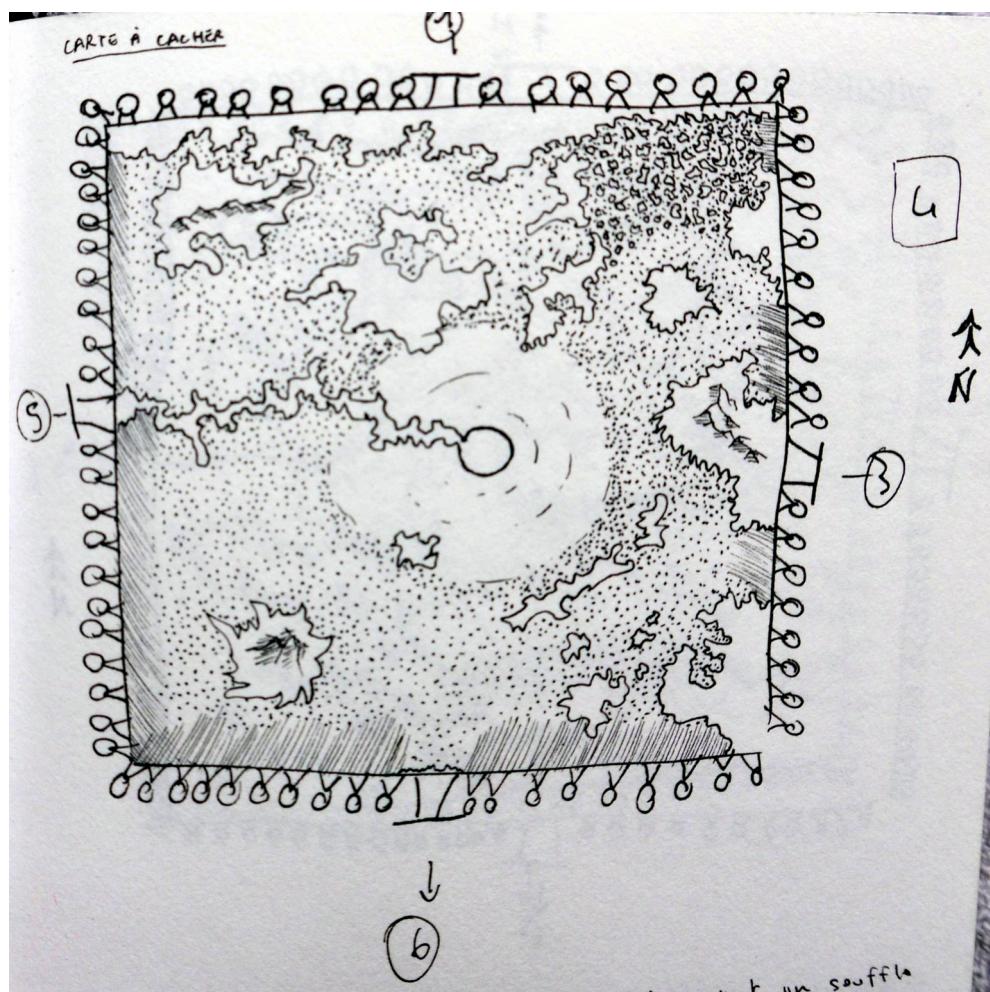


Illustration 2: Carte de la face n°4 du monde cubique créée pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].

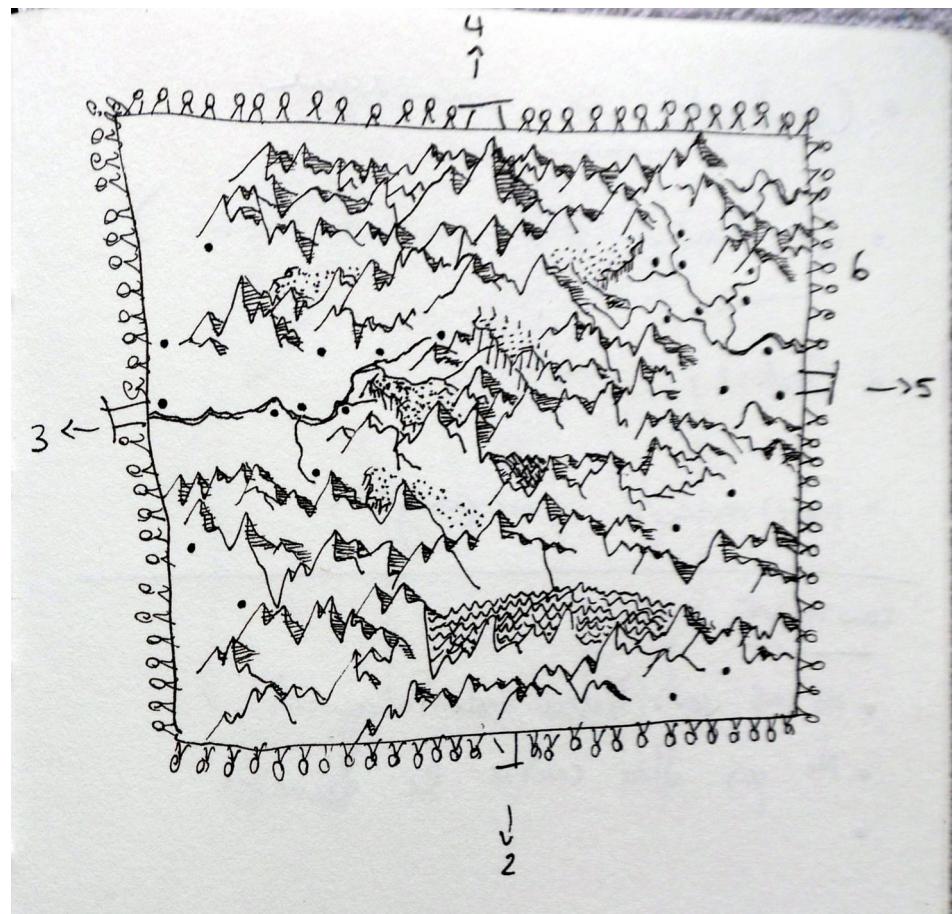
### 3.3. De la cohérence au détail : apprendre dans un JdR

Les jeux de rôle sur table proposent aux joueurs, dans la plupart des cas, des univers riches et complexes. Nombreux sont ceux qui possèdent leurs propres structures sociales, leurs propres

codes, éléments matériels et systèmes langagiers. On découvre ainsi en jeu différentes classes sociales, castes, systèmes religieux, monétaires, symboliques, de valeurs. Dans des jeux comme *Centaure, les Colonies*, chaque planète du système est politiquement et socialement unique. Elles possèdent également des paysages qui leur sont propres. Centauri I est recouverte d'océans et d'une jungle où vivent de gigantesques monstres ainsi qu'une race civilisée indigène que les humains ont appelée « centauriens ». Centauri II est un grand roc rouge qui a été terraformé et sur lequel ont été construites de grandes cités où les hommes vivent selon un système hiérarchique précis. Centauri III est un roc entouré d'une atmosphère toxique à l'homme et n'a pas été terraformée. Les humains y ont construit de grandes cités fermées, et y vivent plus ou moins près de la lumière du jour en fonction de leur statut social. Ces informations, qui nous ont été présentées lors de notre première partie de campagne, précédent la construction de nos personnages, fourmillent de détails. Elles nous permettent de connaître le contexte dans lequel s'inscrit la campagne mais donne aussi le ton du jeu. Avoir connaissance de ces éléments nous a permis de proposer un *roleplay* cohérent avec l'univers et le genre du jeu.

Dans le contexte du JdR sur table, comme dans la plupart des productions fictionnelles, la cohérence au récit, au genre, aux événements et aux personnages est privilégiée par rapport au réalisme [Caïra, 2007]. Au départ, les joueurs doivent apprendre cette cohérence, qui peu à peu, à force de jouer, devient acquise et automatique. Chaque jeu a son propre système de cohérence et sa propre gestion de celui-ci. Il s'agit alors pour les joueurs de les différencier et de les comprendre pour pouvoir habiter et s'immerger dans les univers fictifs [Bombayl, 2017].

Dans des jeux fantastiques réalistes comme *PSN*, *C.O.P.S.* (2003) ou encore *L'Appel de Cthulhu* (1981), un personnage ne pourra pas courir à la vitesse de l'éclair, pas plus qu'il ne pourra survivre à des tirs d'armes à feu ou à une rencontre avec une voiture lancée à pleine vitesse. Dans d'autres jeux, la magie est monnaie courante, d'autres races que les humains parcourent la terre et les rues des villes, les systèmes de pensée et de perception du réel et des événements sont différents. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk* (2009, 2016), il est possible de survivre à la mort. Dans *Mantoïde* (2016), l'ingestion de « pétrole magique » a octroyé à certains personnages des pouvoirs particuliers, entraînant des modifications corporelles.



*Illustration 3: Carte de la face n°6 du monde cubique créée pour la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].*

Les univers fictifs, qu'ils soient cinématographiques, vidéo-ludiques, romanesques, amateurs<sup>49</sup>, regorgent de détails. Ils participent à ce que Cuvelier appelle « l'esthétique du fragment » [Cuvelier, 2011]. Il s'agit ici pour les joueurs ou amateurs de fiction de s'immerger dans le récit et l'univers diégétique, d'en tirer certains voire tous les détails possibles pour le plaisir de les découvrir, de les lister ou de les utiliser<sup>50</sup>. Dans le contexte du JdR, les détails sont à la fois un élément rendant le jeu

49 Le terme d'amateur n'est ici pas péjoratif mais se rapproche davantage du concept du faire et du mouvement « Do It Yourself » [Berrebi-Hoffmann *et al.*, 2018]. Les amateurs sont ici des personnes qui créent hors des circuits « officiels » de l'édition par exemple et œuvrent de leur côté ou dans des communautés, notamment en ligne, en jonglant avec leurs propres apports, références, sources et systèmes de valeurs [Odin, 1999 ; Cristofari, 2010].

50 Cet « esthétique du fragment » [Cuvelier, 2011] est présente et visible sur de nombreux supports. Les fans, en plus d'en parler et de les rechercher seuls ou entre amis, échangent via l'Internet de nombreuses informations. Ainsi, de nombreux sites ou wiki, des encyclopédies créées et gérées par les fans, regroupent toutes les informations recueillies jusqu'alors. Relatif à l'univers de *Harry Potter* on trouvera par exemple le site Pottermore : <https://www.pottermore.com/>, pour l'univers de Tolkien on remarquera un wiki très fourni : <https://jrrtolkien.fandom.com/fr/wiki/Accueil> et un site, Tolkiendil, qui regroupe toutes les informations présentes dans les différents médias sur lequel *Le Seigneur des Anneaux* a été décliné : <https://www.tolkiendil.com/bienvenue>. (consultés le 07/05/2019).

habitables, l'approfondissant au-delà de sa simple façade, mais constituent aussi des éléments pour lesquels les joueurs s'adonnent au JdR.

Lors de la campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée entre 2018 et 2019, j'ai effectué quelques croquis et plans. Ces dessins, montrés en jeu aux joueurs, « ont donné envie d'en savoir plus et d'avancer dans le récit<sup>51</sup> ». Les détails qu'ils contiennent renvoient à une imagerie que l'on retrouve dans le livre de règles mais aussi à l'esthétique créée par et pour la campagne [Illustration 4, 5, 6].

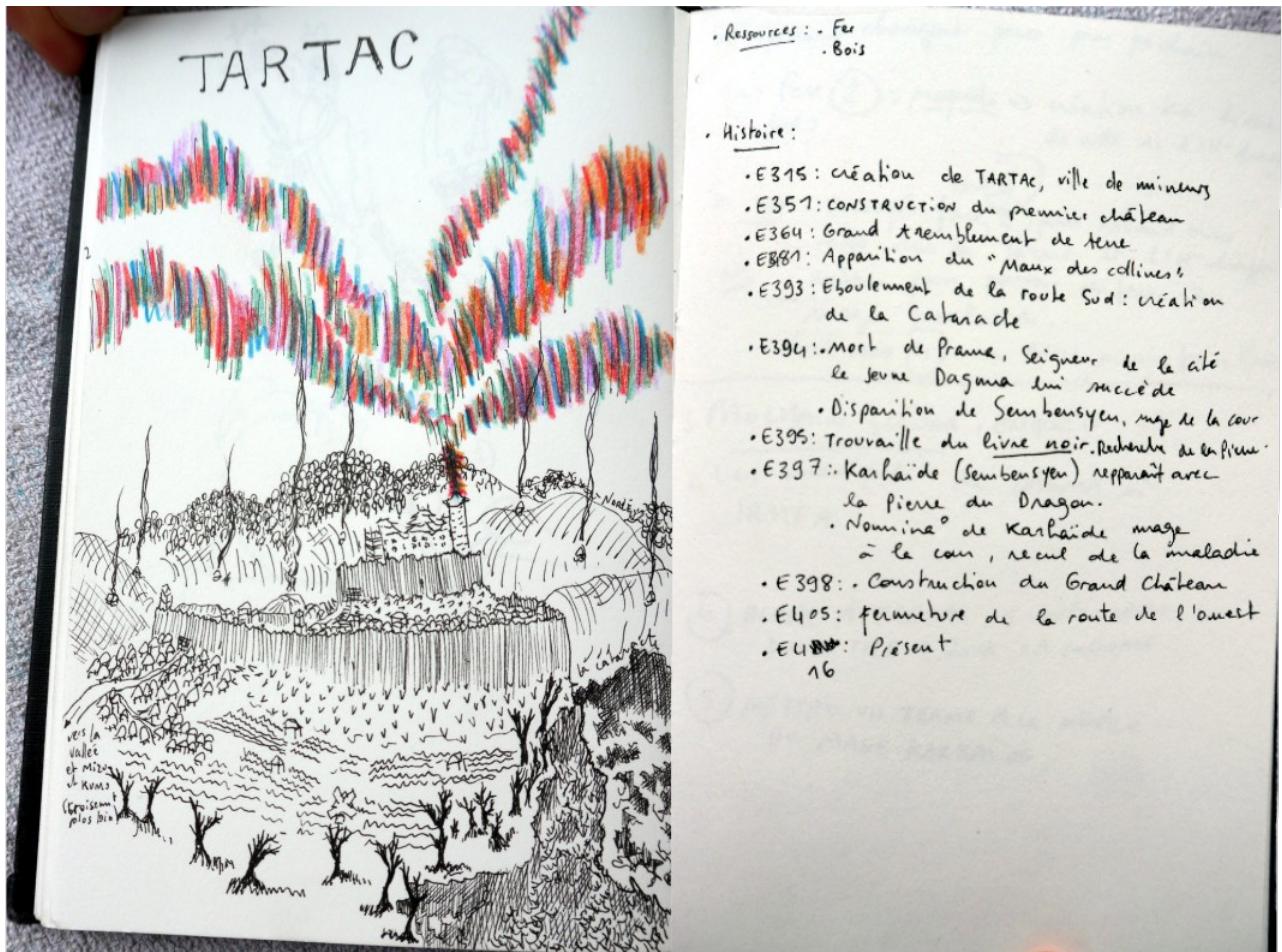


Illustration 4: Dessin et histoire de la ville de Tartac "aux sombres secrets", cité où l'intrigue de la campagne de *Ryuutama* attire les personnages [dessin de l'auteur].

Dans le jeu de *dark medieval* sans nom de Christopher, ce dernier a semé devant nos pas de nombreux détails. Il s'est exclamé être très fier du « *lore*<sup>52</sup> » développé dans son jeu, de sa profondeur et

51 Propos recueillis lors d'une discussion après une partie, le 19/02/2019.

52 Le *lore* (terme anglais traduit par tradition à transmission souvent orale), notamment utilisé par Christopher, correspond, dans le vocabulaire technique du jeu de rôle sur table, aux informations constitutives de l'univers et des intrigues scénaristiques. C'est un terme endogène peu repris dans la littérature scientifique mais que l'on retrouve autour de la plupart des tables de JdR [Caïra *et al.*, 2016 ; Périer, 2016].

de nos réactions face à notre apprentissage des éléments qui le composent. En effet, son univers regorge de détails, mêlant informations historiques, religieuses, diégétiques avec lesquelles nous avons dû jongler pour parvenir à dérouler le mystère auquel Christopher nous a confronté.

Vincent Berry, dans son ouvrage *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, insiste sur l'importance que les joueurs de jeux vidéo accordent aux détails. Ces détails peuvent être liés au *lore*, comme dans le cas du JdR de Christopher. Ainsi, dans des jeux particulièrement riches, comme la série de *The Elder Scrolls*, les joueurs en quête de *lore* lisent les centaines de livres à disposition en jeu relatant l'histoire de l'univers, de tel ou tel héros, le déroulé détaillé d'un événement ou le procédé de fabrication d'un objet particulier. Ces informations sont souvent recueillies et présentées dans des sites Internets, des encyclopédies en lignes créées par les joueurs et les fans<sup>53</sup>.

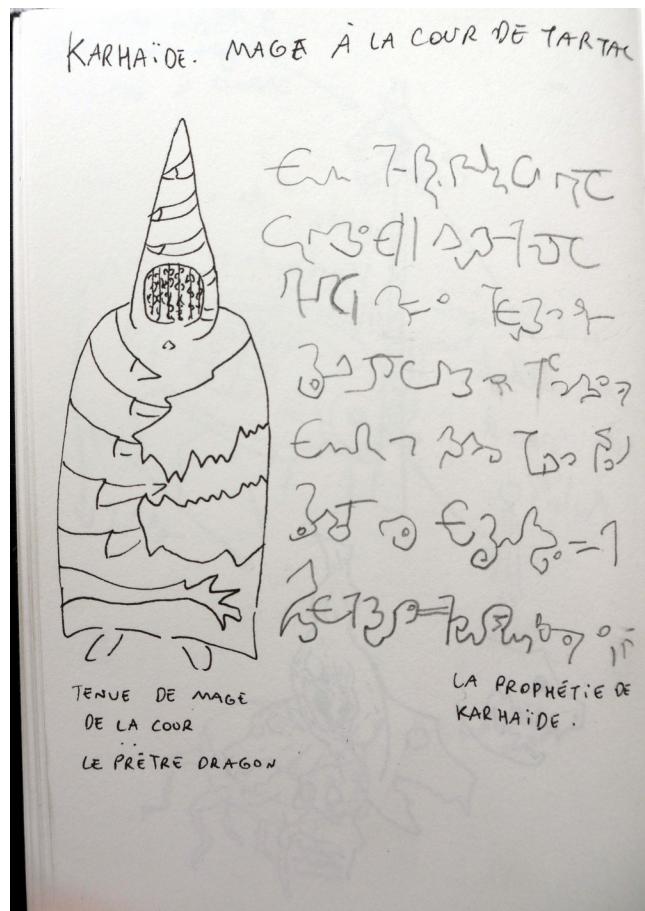
Vincent Berry souligne la joie et l'importance que les joueurs accordent à découvrir de nouveaux lieux cachés en jeu, à trouver et créer des objets uniques, à les arborer souvent en public dans le cadre des jeux en ligne comme le soulignent certains joueurs : « Me promener et dégriser les zones floues pour voir ce qu'il y a dedans, avancer dans une zone inconnue, je crois que c'est ça que j'aime le plus » [Berry, 2012 : 80] ou « Quand ça *loot*<sup>54</sup>, c'est un vrai bonheur. Surtout quand tu sais que c'est un objet rare [...]. Non, la plupart du temps je ne revends pas mes objets, je les garde, juste pour le plaisir de les avoir » [Berry, 2012 : 78].

Les détails, comme la cohérence d'un jeu, demandent de la part des joueurs un apprentissage parfois long et laborieux. Ils participent tous deux d'une esthétique propre à chaque jeu, que les joueurs cherchent à explorer, à comprendre, à capturer via des dessins ou des récits post-parties dans le cadre du JdR, des captures d'écrans, des vidéos ou des discussions sur des forums Internet dans les jeux vidéo. Dans tous les cas cependant, les joueurs ne réalisent pas cet apprentissage seuls. Dans les jeux vidéo notamment en ligne, les connaissances naissent des interactions avec le jeu et les autres joueurs [Berry, 2012]. Dans les JdR sur table, elles naissent des interactions avec le groupe et le jeu tout comme de l'imaginaire déployé par le joueur, de sa capacité et de sa volonté à s'immerger dans la fiction pour y découvrir de nouvelles choses. Les connaissances diégétiques permettent alors au joueur d'approcher l'univers fictif et de se l'approprier via des processus ludiques et fictionnels originaux mis en place par chaque jeu et chaque joueur.

---

53 Pour le cas des jeux *The Elder Scrolls*, voir par exemple <https://lagbt.wiwiland.net/index.php?title=Accueil> (consulté le 07/05/2019).

54 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.



*Illustration 5: Dessin de Karhaïde, principal source du mystère dans la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].*

## 4. L'anthropologie, la littérature et la linguistique

Dans les analyses qui précèdent, il est à noter que le JdR développe son propre vocabulaire et ses propres concepts permettant de décrire et déconstruire le déroulement d'une partie. Ainsi, après avoir décrit les concepts développés par et pour les rôlistes, je vais maintenant me pencher sur les notions proposées par les universitaires qui peuvent être utilisées dans l'analyse du jeu de rôle et de son exercice.

### 4.1. L'impact du JdR sur la narratologie

Les études portant sur le jeu de rôle sur table sont fortement marquées par une approche du récit, proposée notamment par des chercheurs en littérature qui en ont tiré une « théorie de la fiction ». Le JdR semble tout à fait se prêter à une étude littéraire étant donné que la création d'univers ludiques et de scénarii rappelle le travail des écrivains et nouvellistes. Certains mettent cependant

en exergue une certaine différence entre les deux travaux. La préparation de JdR ayant pour but d'être joué par un groupe, le créateur de jeu et/ou de scénario utilise des outils et des modèles différents de ceux mobilisés par l'écrivain [Ange *et al.*, 2013].

Malgré ce point et le caractère collectif et ludique du JdR, le produit d'une partie de JdR est un récit. En jeu, à l'oral et en maniant de nombreuses références et informations diégétiques, les joueurs créent un récit dialogique – c'est-à-dire formé par le dialogue entre participants [Presson, 2018]. Cette caractéristique est notamment abordée sous l'angle de la « co-création » [Cristofari, 2010 ; David, 2016]

La littérature constitue, en outre, une importante ressource pour le JdR, non seulement en termes de structures narratives, mais aussi en termes d'univers fictionnels. En effet, de nombreuses adaptations de romans ou d'univers sont disponibles en JdR<sup>55</sup>. Analyser les JdR en tant qu'adaptations permet alors d'observer quelles structures littéraires survivent à la jouabilité, comment le récit est transformé pour être jouable, et comment se traduisent des procédés littéraires en termes ludiques et collectifs [Cover, 2010].

Au-delà de ces aspects, la pratique du JdR propose un nouveau regard sur le récit. Le canon du scénario de JdR, né avec les jeux *old school*<sup>56</sup>, regroupe une compagnie de héros, les situe dans une aventure assez linéaire durant laquelle ils se confronteront souvent violemment à des adversaires pour finalement l'emporter, résoudre l'enquête ou le problème [Fine, 1983]. Ce canon est toujours utilisé, notamment parce qu'il fournit certaines structures nécessaires à la tenue du jeu et à son rythme. Les combat et les enquêtes permettent de créer ou de maintenir une tension autour de la table, le regroupement des joueurs en compagnie de PJ permet de les faire travailler en coopération avec efficacité et le système de récompense permet aux joueurs d'apprécier leur réussite. De plus, ce schéma narratif est présent dans une grande partie des médias de références (notamment romans, films et séries télévisées). On y retrouve un ou plusieurs héros, qui se confrontent à un schéma récurrent. Dans le canon Hollywoodien, celui-ci correspond à la perte du mentor, au départ à l'aven-

55 Je pense par exemple au jeu *L'Appel de Cthulhu* (1981) qui se base sur les écrits de Lovecraft, à *L'Anneau Unique* (2011) qui situe l'intrigue dans la Terre du Milieu de Tolkien ou *Ambre* (1991) qui propose aux joueurs de s'inscrire dans des intrigues similaires à celles écrites par Roger Zelazny dans les cycles *Les Princes D'Ambre* (1972-1991).

56 Les jeux *old school* sont caractérisés par leur simplicité et sont souvent joués « avec une bonne dose de nostalgie » [Dessaux, 2016 : 365]. Le système de règles permet de créer des scénarios plus ou moins aléatoirement, en tirant aux dés les rencontres et les événements. On y trouve souvent des donjons, des boss de fin. Une grande importance est donnée à l'exploration, à la découverte de nouveaux lieux fantastiques et de trésors. Dans les jeux *old school*, il n'est pas nécessaire de fournir un *background* à son personnage, le but étant davantage de lui faire parcourir l'univers [*idem*].

ture, à la rencontre d'alliés et/ou au renforcement du héros, à la confrontation et à la victoire contre l'ennemi<sup>57</sup>. Finalement, ces structures narratives sont intégrées et normalisées, et sont souvent réutilisées dans les cadres créatifs, y compris lors des parties de JdR [Caïra, 2007 ; Bombayl, 2017 ; Le Grümpf et Richard-Davoust, 2017].

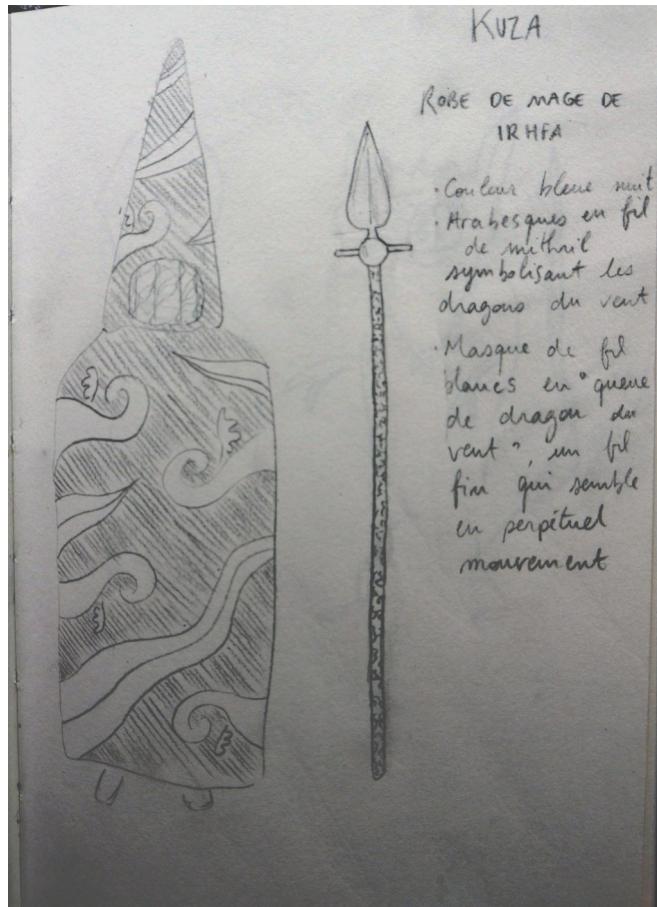


Illustration 6 : Dessin de Kuza, une PnJ de la campagne de Ryuutama [dessin de l'auteur].

Cependant, une lecture strictement structurelle et narrative du JdR a des limites. En effet, elle ne montre pas que chaque joueur et chaque groupe appréhende le jeu d'une façon qui lui est propre, créant, au sein d'un canon, un jeu qui lui correspond et qui contient ce qu'il recherche (de l'action, de la tension, de l'humour...). Cette approche ne prend pas non plus en compte les interactions métatextuelles<sup>58</sup>, qui sont indispensables pour saisir l'approche d'un jeu par un groupe. Par exemple, un groupe

<sup>57</sup> Schéma recueilli lors d'une masterclass de cinéma effectuée en avril 2015. Ce schéma est présent dans de nombreuses productions. Les classiques comme *Le Magicien d'Oz* (1939), ou les films plus récents comme les séries de films Marvel ne font pas exception.

<sup>58</sup> Le métadiscours, abrégé en « métatexte » par les profanes notamment sur mon terrain d'enquête, correspond au discours qui parle de l'analyse du discours [Osthus, 2018]. En termes de JdR, il s'agit du discours qui parle du discours sur le jeu, et est à l'origine d'un humour propre aux participants à chaque partie de JdR [Priego-Valverde,

peut décider de jouer à un jeu particulièrement violemment, en détruisant tout sur son passage, simplement pour rigoler ou pour varier la façon de jouer, les scénarii proposés et les personnages qu'ils ont l'habitude d'incarner [David et Larré, 2017b].

Une approche littéraire du jeu de rôle sur table permet toutefois de mettre en évidence certains points essentiels. En effet, même en s'inscrivant dans des canons narratifs, certains aspects du JdR permettent de poser un regard différent des autres médias sur ce que sont un héros et une aventure. Il existe des JdR ou des groupes de JdR dans lesquels les PJ ne sont pas des héros, et de nombreux personnages ne sont construits ni comme des héros, ni comme des anti-héros, mais comme des personnages auxquels il arrive des mésaventures. La place centrale du héros dans le récit est mise à mal : ici il ne s'agit pas toujours d'un personnage qui effectue des actes héroïques pour les narrer ensuite et gagner de la notoriété et des biens matériels mais bien souvent d'un groupe qui surmonte les difficultés qui se dressent sur son chemin [Vincent, 2009 ; Le Guin, 2018].

Un mouvement littéraire, notamment initié par la romancière Ursula K. Le Guin (1929-2018) porte un regard critique sur la littérature et particulièrement sur les façons de construire le récit. Ursula Le Guin souligne en effet que, le plus souvent, une histoire digne d'être racontée doit contenir de l'action, du suspens et par-dessus tout doit mettre un personnage en avant. Elle remet en question l'hégémonie de ce schéma narratif et de ce type de personnage. À partir de sa théorie de la fiction panier<sup>59</sup>, elle écrit des récits qui se distinguent par l'absence en leur sein de héros et de schémas narratifs basés sur la conquête, la violence ou la domination d'un personnage sur les autres<sup>60</sup> [Le Guin, 2018]. Un héros est un personnage qui a quelque chose de plus que les autres. Il se transforme au

---

1999].

59 La théorie de la fiction panier est définie par Ursula Le Guin dans son texte « La théorie de la Fiction-Panier » [Le Guin, 2018]. L'auteure propose une réflexion autour de la manière dont sont produites les histoires grâce à une analogie avec une société de chasseurs-cueilleurs. Elle avance l'idée selon l'idée selon laquelle il est de prime abord plus facile de raconter une histoire à partir d'une scène de chasse que d'une scène de cueillette. En effet, dans le premier cas, un groupe de personnages fait face à un danger qu'ils surmontent. L'histoire met alors en scène de l'action et offre aux chasseurs un butin à ramener. De plus, l'action et la dangerosité de l'acte de chasse permet à un ou plusieurs personnages de s'élever au-dessus des autres, notamment des cueilleurs. La cueillette serait donc moins riche en éléments narratifs. Elle déplore cet état de fait, en affirmant que la façon dont l'avoine sauvage est récolté est aussi riche, en termes d'histoires, que la chasse au mammouth. Dès lors, elle poursuit l'analogie en portant sur les outils employés. Les chasseurs utilisent la lance, qui pointe et perce les proies qu'elle oppose aux paniers des cueilleuses qui accueillent et protègent. C'est ainsi qu'elle prône, dans le contexte de la littérature de l'imaginaire des années 1980 une théorie de la fiction-panier en engageant les auteur.es à s'attarder davantage sur les histoires de cueillettes et les paniers plutôt que sur le conflit, l'action, l'adversité menant des personnages à obtenir un statut extraordinaire. Métaphoriquement, elle appelle à un changement du changement du schéma narratif de la quête et de l'aventure qui met en scène un héros qui parvient à la gloire grâce à une action dangereuse contée comme héroïque.

cours d'un voyage ou d'une épreuve, et le récit est souvent l'histoire de ce changement. C'est alors sa supériorité ou sa particularité par rapport aux autres qui lui permet d'agir et de se distinguer [Bourguenolle *et al.*, 2012], lui permettant par là même d'être un véhicule de valeurs morales [Fouillet, 2009].

Le héros et les récits qui le mettent en scène se reposent sur un canon esthétique qui nécessite, pour exister, un socle commun de références [Bourguenolle *et al.*, 2012]. Le JdR participe à ces interrogations en proposant des formes de récits ludiques et partagées moins cadrée que celles que l'on trouve dans la littérature. De plus, dans la plupart des parties de JdR – du moins celles auxquelles j'ai participé, si l'action des PJ est souvent centrale, la focale est davantage portée sur le groupe que sur un personnage qui se distinguerait des autres. Dans de nombreux jeux, le récit prend même la forme d'événements qui surviennent aux dépens des PJ et, particulièrement dans les jeux d'horreur comme *L'Appel de Cthulhu* (1981), la mort les guette.

Dans les deux campagnes des *Pas Supers-Normaux* que j'ai créées et menées, les PJ se sont avérés devoir faire face à des forces qui les dépassent. Des PnJ trop puissants pour eux, des mystères insolubles, des plans extérieurs les contrôlant, les PJ de *PSN* ne sont pas à proprement parler des héros. Le format du JdR cependant nous force à porter la focale sur leurs actions, leurs choix, leurs difficultés. Toutefois, comme c'est quelques fois arrivé, notamment au cours de la première campagne menée auprès de Morgane et de Tilda [cf chapitre 3], les personnages n'effectuent aucune action héroïque et surtout ne se considèrent pas comme tel. Ils sont en effet davantage des fugitifs recherchés, qui cherchent à résoudre le mystère qui plane sur leur identité.

## 4.2. Le jeu de rôle comme jeu de langage

Le JdR sur table est un jeu au sein duquel l'oralité et les interactions entre participants ont une place centrale. Au cours de la partie, les joueurs se rassemblent autour d'une table, décrivent et jouent les actions et discours de leurs personnages à l'oral. Ils contribuent ainsi à créer et à faire évoluer un récit dialogique. Les concepts travaillés par la sociolinguistique et l'anthropologie de la communication sont utiles pour appréhender ces interactions<sup>61</sup>.

---

60 C'est un schéma que l'on peut retrouver par exemple dans le JdR *Ganakagok* créé par Bill White, dans lequel les joueurs incarnent des membres d'un village qui se prépare à la venue du soleil après une longue période de nuit.

Dans ce contexte, les personnages ne sont pas construits comme des héros [White, 2011].

61 Pour une présentation détaillée des concepts utiles dans le cadre d'une étude du JdR voir [Presson, 2018].

Appréhender la partie de JdR comme une situation, à la manière de Garfinkel [Garfinkel, 2007], elle-même constituée d'un contexte, d'un co-texte et d'un texte<sup>62</sup> permet de prendre en compte à la fois le produit du jeu, le récit co-créé, mais aussi les aspects ludiques, relationnels et toutes les préparations et les apprentissages ludiques et culturels nécessaires pour jouer. De plus, analyser les échanges à partir des concepts de polyphonie et de dialogisme tels qu'ils sont développés par la linguistique permet de noter que le JdR, s'il est un jeu souvent pratiqué entre amis, n'est pas pour autant un temps d'harmonie sociale. En effet, « toute production, fût-elle *monologale*, 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 » [Vion, 2000 : 31]. Ainsi, autour d'une table, les joueurs peuvent avoir des buts, des façons de jouer différentes voire être clairement en désaccord [Fine, 1983 ; Bowman, 2013].

Le jeu demande aussi de la part de chaque joueur un travail polyphonique que l'on entend comme « 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]. Il s'agit en effet de jongler entre les registres de langue, la source de locution et les interlocuteurs ciblés par le discours (joueur ou personnage). Un jeu collectif comme le JdR qui place les joueurs dans un système de co-création orale nécessite alors de la part des joueurs l'apprentissage de techniques et de modèles discursifs [Ilieva, 2013].

Au sein de la plupart des parties de JdR auxquelles j'ai eu accès, les interactions entre le MJ et les joueurs ne se situent pas sur une échelle verticale. On y trouve plutôt une horizontalité assez chaotique où improvisation, rebondissements, niveaux de discours et conflits créent des situations d'interaction propres à chaque table, voire à chaque partie [Arjoranta, 2011 ; White, 2011]. Ainsi, il m'a le plus souvent été difficile de retranscrire les enregistrements de parties. En effet, il n'y a pas de tour parole marqué, chacun renchérisant ou coupant les propositions des autres. Il est en outre difficile de rendre compte des niveaux de discours présents à l'oral.

Chaque moment partagé par les participants contribue à la création d'histoires conversationnelles et sociales qui orientent les interactions et les relations entretenues par le groupe de jeu [Vion, 2000]. Les manières de jouer elles-mêmes, notamment les stratégies discursives mises en place et la profondeur de l'immersion dans la fiction sont profondément impactées par les histoires partagées

62 Le contexte correspond à l'environnement dans lequel l'événement prend place, le co-texte renvoie aux interactions paraverbales qui sont conditionnées par le contexte et enfin le texte qui est constitué de tous les échanges verbaux, dans lesquels j'inclus ici également les interactions entre les participants – échanges *roleplay* inclus.

[Balzer, 2011]. Dans certains cas, partager une histoire, qui s'est créée au fil des séances de jeu et du temps passé ensemble contribue à marquer l'appartenance au groupe notamment grâce à la création d'un humour qui lui est spécifique [Priego-Valverde, 1999]. Au cours d'une campagne de *Ryuutama* (2013) que j'ai menée, le groupe de joueurs devait mener une enquête à propos d'une ville « aux sombres secrets » nommée Tartac [Illustration 4]. Au fil des aventures, ils rencontrent des PnJ provenant de cette ville, dont certains sont fourbes ou mystérieux. C'est ainsi qu'ils créent la formule « se faire tartaquiner » pour désigner l'action de « se faire avoir ». Cette expression est utilisée en jeu comme hors-jeu, souvent avec beaucoup d'humour. Ces rapprochements permettent aussi aux joueurs de baisser parfois leurs gardes, de se livrer davantage, notamment en jeu où les émotions ressenties sont parfois fortes [Gharbi, 2017 ; Le Mignot, 2017].

Les stratégies discursives font aussi l'objet d'un apprentissage. Il s'agit de savoir situer sa parole et celle des autres membres du groupe, d'apprendre à décrire ou à faire parler des personnages, à improviser, à gérer les interactions méta et saisir les références évoquées ou directement citées [Arjoranta, 2011 ; Ilieva, 2013].

Une approche intertextuelle enfin est indispensable pour comprendre et être en mesure de manier les concepts, les informations nécessaires au jeu et à l'inscription dans un groupe de jeu [Priego-Valverde, 1999]. En effet, les joueurs échangent beaucoup en utilisant des concepts et du vocabulaire issu des milieux *geek*, de la littérature et du cinéma, de l'Internet, qu'ils accompagnent de nombreuses citations et références. En plus de modeler les interactions du groupe, ces concepts et références sont utilisés lors de la création de jeux et de scénarii et ont une grande influence sur les imaginaires à la fois personnels et collectifs [Lhomme, 2016 ; Bombayl, 2017].

Utiliser ces concepts pour appréhender le terrain du JdR sur table m'a permis de souligner les ancrages sociaux auxquels cette pratique est attachée, sans toutefois négliger l'importance de l'imaginaire et du rapport personnel au jeu et à la fiction. Le JdR est en effet une pratique collective donc éminemment sociale. Les manières d'être et de jouer avec les autres membres du groupe dépendent d'un certain habitus ludique<sup>63</sup> définit non seulement par le profil sociologique du joueur mais aussi par la nature des relations qu'il entretient avec les autres, le jeu et la fiction [Trémel, 2001 ; Berry, 2012].

---

63 L'habitus tel que l'a défini Pierre Bourdieu est constitué d'un ensemble de manières d'être, de parler, de se conduire acquises au cours de l'éducation et également influencées par le milieu social et la société de l'individu. L'habitus ludique tel que le développe Vincent Berry reprend ce concept et l'applique au cadre du jeu vidéo. Ainsi, les façons de jouer, de se comporter en jeu, d'échanger entre joueurs ou avec le jeu sont conditionnées par les différentes manières dont l'individu a été socialisé au jeu [Berry, 2012].

De plus, une approche sociolinguistique permet de souligner la transformation des procédés narratifs ludiques dans le cadre du JdR. En jouant, les rôlistes utilisent et transforment de nombreuses ressources référentielles, discursives et narratives pour les rendre ludiques et collectives [Cover, 2010 ; Arjoranta, 2011]. Cette transformation fait l'objet d'exercices ludiques mis en place notamment par les MJ lorsqu'ils créent des jeux ou des scénarii et cherchent à s'améliorer ou à explorer de nouveaux horizons ludiques.

Approcher le JdR par les interactions qu'il crée et qui le composent (en jeu, méta, hors-jeu) permet enfin d'observer les manières dont ces niveaux de discours naissent et sont gérés. On voit alors que le JdR est une activité ludique « normale », qu'il constitue une occasion de se voir entre amis pour jouer, qu'il prend place dans un schéma plus grand mêlant les histoires personnelles de chaque joueur – à la fois les histoires relationnelles entre joueurs ainsi que les relations au jeu et à la fiction. Ceci permet alors de replacer le JdR dans le quotidien des joueurs et de souligner ses caractéristiques sociales et ludiques – comme cela pourrait être le cas dans d'autres terrains d'enquête portant sur des activités ludiques exercées en groupe.

### 4.3. JdR et rituels

Au cours de mon travail d'enquête, j'ai eu l'occasion d'échanger avec plusieurs personnes, notamment des chercheurs en sciences sociales qui m'ont questionné quant à la nature rituelle des jeux de rôle sur table. La plupart d'entre eux imaginent le temps de la partie comme spécial et ritualisé. Cependant, ce n'est pas ce que j'ai pu observer au cours de mon travail ethnographique. Dans une lecture goffmanienne, on peut considérer que le JdR dispose de temps ritualisés, comme la plupart des interactions sociales, sans qu'il ne devienne pour autant un rituel [Goffman, 1974].

Le rituel, tel qu'il est défini par Victor Turner qui lui-même se base sur les travaux d'A. Van Gennep, s'appuie sur un protocole cérémoniel qui est composé de symboles attachés à une structure interne. L'individu prenant part au rituel joue des symboles protocolaires en fonction de son rôle social [Turner, 1990]. S'il peut sembler correspondre à la définition du rituel, le jeu de rôle n'est cependant pas un temps extra-ordinaire, pas plus qu'il ne créé une bulle autour des participants qui entrent dans le jeu par des rites préliminaires et en sortent par des rites post-liminaires [Van Gennep, 1981]. En effet, le jeu de rôle est une pratique ludique qui prend place dans un espace connecté [Roux, 2016]. L'espace de la maison ou de la MJC d'abord, qui est arpentiné par les joueurs, les spectateurs ou les habitants du lieu. L'espace communicationnel ensuite, les joueurs étant connectés via leurs téléphones au monde extérieur. Ces espaces ne sont d'ailleurs pas utilisés que pour la partie. Les participants peuvent par exemple partager des repas, des discussions annexes et personnelles,

peuvent surfer sur Internet, envoyer des SMS ou encore appeler des personnes extérieures, sortant momentanément de la partie et s'excluant du groupe, en changeant de pièce ou en sortant sur le balcon. De plus, le seul caractère régulier, ancré dans le quotidien tout en permettant d'en sortir, d'une activité ludique et collective ne permet pas de la qualifier de rituelle. En effet, une habitude régulière composée d'actes et de discours répétés et inscrits dans une situation précise diffère en de nombreux points d'une cérémonie religieuse rituelle [Gallenga, 2011].

Le jeu de rôle n'est pas uniquement constitué du moment de la partie. Il se réalise aussi en amont par la construction et/ou l'apprentissage du jeu, par la création du scénario et l'emmagasinement de références. Il se construit également en aval à travers des discussions, approfondissements, mise en récit et suite du scénario [Caïra, 2007]. Ces temps précédant ou suivant la partie ont autant, voire parfois davantage, d'importance que la partie elle-même. Maël, MJ depuis quelques années, m'a expliqué qu'il retire souvent plus de plaisir à créer des univers et des scénarii, à adapter les règles, et à approfondir les méthodes de narration, de description et d'improvisation qu'à mener des parties. Ces temps, qui sont solitaires ou collectifs (il lui arrive souvent de demander de l'aide à ses proches) sont alors aussi importants que la partie elle-même qui parfois ne satisfait pas les attentes ludiques des joueurs<sup>64</sup>.

La partie de JdR constitue donc un moment collectif qui se situe au milieu du processus ludique et social. Cependant, le fait qu'elle soit collective et centrale ne permet pas d'affirmer qu'il s'agisse bel et bien d'un rituel. En JdR, comme dans la plupart des interactions sociales, les participants répètent souvent des actes et des discours d'une séance sur l'autre. Ces reproductions ont plusieurs raisons d'être – elles permettent de sécuriser les échanges verbaux, de souligner quelque chose que l'on aime bien, voire même de créer de petites redondances sur lesquelles on porte souvent un regard ritualisé [Priego-Valverde, 1999]. Par exemple, durant la deuxième campagne de *PSN*, chaque séance est accompagnée d'un houmous, toujours préparé par la même personne et dégusté de la même façon. Ce plat devient alors un emblème du groupe de joueurs et sa préparation une action répétée qui ouvre le temps de jeu. S'il y a bien ici une pratique itérative, elle ne suffit pas à faire du jeu un rituel [Fine, 1983]. Cette remarque est valable pour l'ensemble du JdR.

Au cours de la première campagne des *Pas Supers-Normaux* (*PSN*) que j'ai menée, le groupe a créé des habitudes qui ont été répétées à chaque séance. La partie est suivie d'un temps de décompression où l'on joue au « patinage artistique<sup>65</sup> ». Il s'agit de joutes orales et de jeux de langages durant

---

64 Propos issus d'une discussion du 13/12/2018.

65 Ce jeu a été nommé ainsi à cause du fait qu'il ait vu le jour lorsque nous regardions à la télévision le patinage artistique à l'occasion des jeux Olympiques d'hiver 2017.

lesquels nous évoquons les temps forts de la partie et où nous jouons à prendre des rôles grotesques simplement pour rire. Lors de la campagne que j'ai effectuée chez Christopher, jouant sur un jeu de sa création, chaque partie débutait par une présentation des bières que Christopher, grand férus de bières, avait achetées – souvent à partir d'un thème comme le Moyen Âge ou le JdR. Dans la seconde campagne de *PSN* que j'ai menée, nous avons pris l'habitude de nous asseoir pour discuter un moment, permettant à Paul et Charlotte, qui sortent tout juste du travail, de relâcher la pression accumulée pendant la journée.

Même dans le cadre de l'activité religieuse, la notion de rituel est critiquée. En effet, elle laisse de côté le caractère quotidien et habituel du fait religieux, de l'exercice de la foi et du contact avec le divin [Piette, 1999]. Dans mon travail sur les jeux de rôle, plutôt que d'emprunter à l'étude des faits religieux une notion peu effective je préférerai celle de performance ludique.

Dans le cadre d'une analyse du JdR, l'apport de l'anthropologie n'est pas relatif aux notions proprement anthropologiques comme le rituel mais bien à une méthode ethnographique inductive, qui propose de mettre en lumière les notions endogènes, les façons d'agir et de discourir autour de pratiques sociales [Dodier et Baszanger, 1997]. L'anthropologie offre par ailleurs, notamment via les croisements disciplinaires qui ont vu le jour – je pense par exemple à l'ethnométhodologie, à l'anthropologie de la littérature et de la communication, des approches pointues d'objets divers, qui m'ont permis de m'adapter aux concepts soulevés par mon terrain d'enquête sans le forcer dans des schémas qui ne lui correspondent pas tout à fait.

#### **4.4. Le JdR sur table : une performance ludique**

Je définis la performance comme l'action de performer. Performer, c'est rendre réel quelque chose d'invisible par des actions ou des discours [Austin, 1970]. En anthropologie, la notion de performance est utilisée dans plusieurs domaines. Les études sur le genre s'en servent notamment pour décrire l'influence des normes sexuées sur les corps et les comportements [Butler, 2006]. En anthropologie de l'esthétique, la performance renvoie à l'action exercée par les artistes et créateurs sur l'œuvre et les spectateurs. Richard Schechner la définit comme le fait de mettre en scène, en jeu, en danse, en concert [Schechner, 2006 : 28]. Ici, je m'attache à décrire le JdR comme une performance fictionnelle, ludique et sociale qui est structurée par le langage, des structures ludiques et les relations sociales entre joueurs. Les différents domaines des sciences sociales qui s'attachent à décrire et analyser des performances s'accordent à l'associer à l'action : « Le faire est un des principes premiers du performatif » [Féral, 2013 : 209].

Le JdR est un jeu dans lequel l'oralité est centrale [Arjoranta, 2011]. En effet, lors de la partie, les membres du groupe décrivent l'univers et les actions des personnages à l'oral. Ainsi, le jeu suit des codes d'interactions ludiques que l'on retrouve notamment dans le théâtre d'improvisation [Ferrand, 2017]. Ces interactions sont à l'origine de formes d'humour propres aux jeux oraux fictionnels [Priego-Valverde, 1999]. Par exemple, dans la campagne de *Centaures, les Colonies*, le capitaine Ignatius, joué par Nicolas, est un personnage charismatique, particulièrement porté sur le sexe. Dans certaines parties, cet aspect a été source de rigolade pour le groupe car la performance de Nicolas se traduit en jeu par des situations cocasses. Le capitaine a par exemple dû draguer une secrétaire pour obtenir des faveurs dans le QG des *reiters*<sup>66</sup> et s'est retrouvé à coucher avec elle et son actuel compagnon, le mécanicien du vaisseau au cours d'une fête<sup>67</sup>.

De plus, les joueurs participent à une performance descriptive poussée. Autour de la table, les joueurs décrivent les actions et les discours de leur personnage à partir de leurs connaissances diégétiques, des évènements et du caractère de leur personnage. Ces descriptions sont la matière première dont est composé le jeu. Elles permettent également aux joueurs de partager un univers imaginaire. Il s'agit alors d'une performance dite et entendue comme peuvent en créer les conteurs qui invitent leur public dans le monde de la fiction grâce aux mots et à l'histoire racontée. En parlant et en tentant de faire résonner l'histoire et les descriptions avec des images et des références, ils font émerger et exister un univers et des personnages fictifs [Flahault, 2005 ; Coquet et Macherel, 2013].

Au cours de cette performance le corps est engagé à travers les pratiques de diction et d'écoute et, dans une moindre mesure, à travers les gestes, dessins et croquis réalisés pour illustrer le discours. Ces pratiques sont d'ailleurs gourmandes en énergie. Comme le souligne G. A. Fine, le travail d'écoute et de participation des joueurs est difficile durant le jeu tandis que celui du MJ qui reste actif la plupart du temps induit une grande descente d'énergie après la partie [Fine, 1983].

Le MJ, en effet, doit décrire oralement l'environnement aux joueurs tout comme les actions et discours des PnJ. Il est très difficile de traduire une image en mots qui soient assez clairs et intelligibles pour que d'autres puissent l'investir en jeu. Le JdR est composé uniquement de ce genre de joute orale. Les participants décrivent l'environnement, leurs actions et émotions avec des mots ou des gestes. Dans l'extrait présenté en annexe [Illustration 21], Sylvain accompagne sa longue description de nombreux gestes. Il mime la façon dont les vaisseaux sont attrapés et transportés jusque

66 Les *reiters* sont des mercenaires travaillant pour les gouvernements des Colonies. Ils reçoivent des demandes d'action par contrat. Il existe une hiérarchie entre les *reiters*, de bronze à platine. Les QG traitent et filtrent les demandes de contrats et accueillent les *reiters* leur permettant notamment de profiter d'un spatioport gratuit.

67 Évènement survenu lors de la partie du 16 février 2018 lors d'une partie de campagne de *Centaure, les Colonies*, chez Sylvain.

dans le wagon. Il accompagne son discours avec ses mains, ses bras et son visage. Il mime ainsi l'accélération et l'entrée dans le tunnel, l'envoi par le canon et la plupart des éléments décrits.

Ces dialogues et descriptions faites en jeu constituent des micro-performances orales qui forment la performance ludique du JdR. En effet, en jouant, les participants créent un récit et traduisent leurs imaginaires respectifs dans une situation réelle et partagée par le biais du dialogue oral. S'il y a une quasi-absence de mise en scène des corps, ces derniers sont actifs et participent à une performance orale et écoutée [Vion, 2000].

Le JdR sur table est aussi composé de performances proprement ludiques et fictionnelles. Les joueurs, en participant au JdR, performent par le jeu la fiction dans laquelle ils s'inscrivent. L'immersion est l'un des marqueurs visibles de cette performance. Elle nécessite de la part des joueurs divers apprentissages – relatifs à l'univers mais aussi aux façons de jouer au JdR – beaucoup de concentration ainsi que l'attitude adéquate [Berry, 2012 ; David et Larré, 2017a ; Gharbi, 2017]. En jouant, les rôlistes rendent pour un moment l'univers fictif du jeu assez réel et palpable pour l'investir de manière créative, discursive, émotionnelle et y jouer via leurs personnages. Le JdR est alors un temps lors duquel un groupe de joueurs avec un but particulier va œuvrer de concert pour jouer et créer un récit. C'est dans cet ouvrage que se situe la performance.

Les participants au jeu de rôle sur table prennent enfin part à une performance sociale. En effet, le JdR est un jeu collectif, nécessitant de la part de chacun une attitude adéquate, une certaine quantité de connaissances et plus généralement un certain habitus ludique [Berry, 2012]. Pour faire groupe et investir à plusieurs l'univers fictif du jeu, les joueurs doivent adhérer au même but et agir de concert via leurs personnages en jouant parfois à partir de différents imaginaires, imageries fictionnelles et rapports à la cohérence et au récit [Jeannette, 2016 ; Roux, 2016 ; Gharbi, 2017].

En tant que jeux collectifs, les JdR sont aussi composés d'enjeux sociaux qui parfois émergent au cours de la partie. J'ai pu observer – assez rarement toutefois – l'émergence de « conflits » [Bowman, 2013] tant relatifs à l'âge, au genre, à la difficulté des prises de paroles qu'à la qualité de néophyte ou de vétéran d'un joueur [Fine, 1983 ; White, 2011]. Au cours d'une partie particulièrement animée de la campagne menée par Christopher, Amine, l'un des joueurs ne parvenait pas à décrire ses actions à Christopher, étant systématiquement coupé notamment par Zack, qui, plus près du MJ, avait moins de difficulté à se faire entendre. Amine, a fini par s'énerver, s'est levé et approché de Zack pour lui crier au visage de se taire pour qu'il puisse parler. L'action d'Amine a eu l'effet escompté, il a pu librement parler à Christopher<sup>68</sup>.

---

68 Événement survenu lors de la partie menée le 21 novembre 2018, chez Christopher.

Le JdR constitue donc un jeu lors duquel sont performés la fiction, le jeu lui-même mais aussi le groupe qui s'y livre. En jouant, s'immergeant dans la fiction, les joueurs participent à une performance ludique collective – d'où le conflit n'est pas absent – qui leur permet de co-créer un récit et de faire groupe [Fine, 1983 ; David, 2016].

Considérer la partie de JdR comme une performance ludique permet enfin de la situer dans le quotidien des joueurs et de souligner son caractère original et unique, créé par toutes les micro-performances qui la composent et sont en même temps créées par elle. Ainsi, « si l'expérience compte, ce n'est qu'une des raisons pour lesquelles on ne joue pas exactement de la même façon d'une partie sur l'autre. Il peut se passer une infinité de choses qui vont faire que l'on va plus ou moins bien se débrouiller : motivation, fatigue, maladie, inspiration, mécanismes de peur, etc. Par conséquent, lors de chaque partie, les joueuses réalisent une performance » [David et Larré, 2017 : 12].

## 5. Conclusion

En croisant les discours des rôlistes et des sciences sociales à propos du JdR, plusieurs éléments sont mis en exergue et permettent d'éclairer à la fois la construction et la pratique du JdR. En effet, les JdR sont à la fois composés et constructeurs d'univers fictionnels ludiques [Peyron, 2016]. Ils situent l'action dans des diégèses qu'ils alimentent en retour, les groupes de joueurs créant autour des personnages et des intrigues, des univers invisibles mais construits et cohérents [Caïra, 2007, 2016].

Ces univers ainsi que les récits créés lors des parties de JdR sont des produits sociaux et intertextuels [Fine, 1983 ; Vion, 2000]. En effet, les joueurs forment un groupe relié par le jeu, par des liens sociaux et des références qui servent de base commune. Au sein de ce groupe chaque joueur dispose aussi de références qui lui sont propres, qui le guident dans son parcours fictionnel et qui modélisent son imagination [Caïra, 2007]. Les joueurs sont aussi des lecteurs, des cinéphiles, des collectionneurs, des créateurs.

Afin que les joueurs puissent s'immerger dans les univers ludiques, ceux-ci doivent être habitables [Berry, 2012 ; Peyron, 2016]. Pour ce faire, ils doivent être dotés d'une structure, d'une cohérence qui déterminent ce qui est faisable ou non dans la fiction [Peyron, 2016]. L'habitabilité des univers ludiques permet alors aux joueurs de les investir de leur propre imagination, de les parcourir, d'y agir et d'y interagir [Balzer, 2011]. Certains jeux cependant nécessitent de la part des joueurs un long et laborieux processus d'assimilation et d'apprentissage des règles. Néanmoins, comme on l'a vu à partir de l'exemple tiré de la campagne de *Centaure, les Colonies*, le game (structure ludique)

peut créer du *play* (jeu, création, travail imaginatif) [Cristofari, 2010]. L'univers fictionnel et les règles qui le régissent permettent alors l'appropriation de celui-ci par le groupe de joueurs [Jara, 2013 ; Bombayl, 2017]. Ces différentes composantes sont à l'origine du caractère ludique du JdR, qui n'est pas systématiquement un jeu amusant mais qui est stimulant en termes sociaux et imaginatifs [Caïra, 2007].

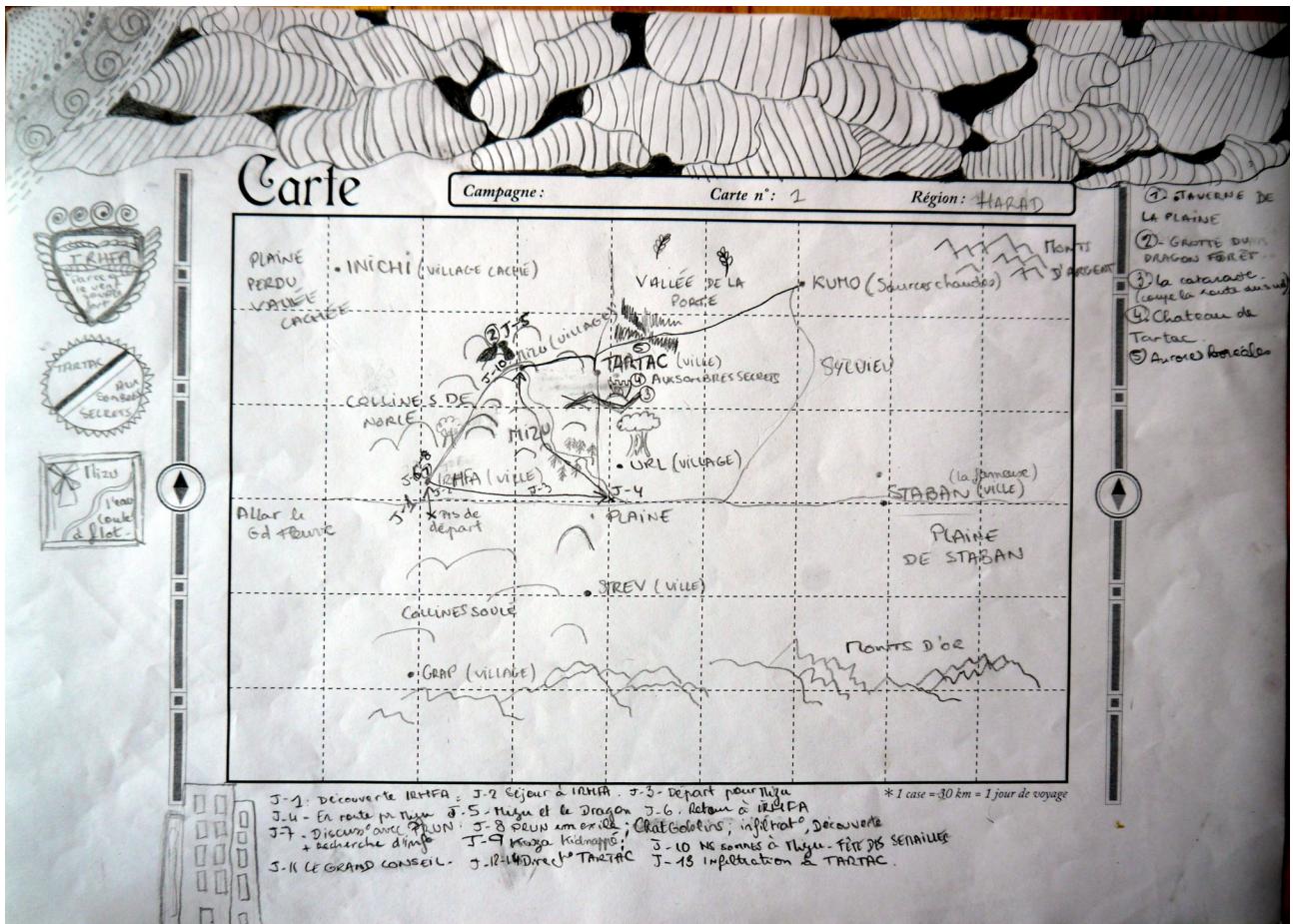


Illustration 7: Carte réalisée par Agathe lors de la campagne de Ryuuutama à partir des cartes et illustrations déjà existantes ainsi que du parcours du groupe [photo de l'auteur].

À partir de trois exemples de zones de « passages » qui sont respectivement les règles et produits diégétiques, les interactions entre joueurs et les émotions et sensations ressenties au contact de la fiction, je mets en exergue la porosité entre les mondes prosaïque et de fiction. Cette porosité est elle aussi l'une des composantes de base du JdR, permettant aux joueurs de s'immerger collectivement dans des univers invisibles.

L'imagination cependant ne suffit pas. Elle a besoin d'être guidée pour qu'un jeu collectif ait lieu [Caïra, 2007]. Le MJ et/ou le créateur de jeu doivent rendre l'univers ludique habitable et disposent pour cela d'éléments narratifs et structurels qui viendront ensuite faire appel à l'imaginaire du

joueur. Ce processus rappelle par exemple l'écriture romanesque où des procédés d'écriture sont des éléments permettant de traduire l'imagination de l'écrivain en un récit qui se partage et qui résonne différemment chez chaque lecteur [Ange *et al.*, 2013].

Le caractère habitable d'un univers de JdR permet alors aux joueurs de l'investir à travers leur groupe et leurs personnages – ce qu'on appelle le *roleplay*. En jouant, les rôleistes créent alors quelque chose de plus construit et plus profond que le scénario préparé par le MJ. Selon les points vers lesquels se dirigent la focale des joueurs et la qualité du travail d'improvisation [Jeannette, 2016], un pan de l'univers ludique jusqu'alors laissé dans l'ombre peut émerger et prendre une nouvelle importance [Bombayl, 2017]. Ces créations nourrissent le groupe de joueurs, participent à améliorer la structure de l'univers dans lequel ils jouent, son habitabilité et, par extension l'expérience ludique [David et Larré, 2017a].

Le processus d'immersion demande des joueurs une participation et un investissement actif qui, en plus de jouer en coopération, construisent un univers fictionnel complexe. Ceci demande alors un certain nombre d'apprentissages afin de comprendre la cohérence du-dit univers et d'en saisir les détails [Berry, 2012].

Comme on l'a vu avec l'importance donnée au *lore* par exemple, ces détails sont notamment des éléments pour lesquels les joueurs se passionnent. Leur création, recherche et collecte sont autant d'occasions de créer de nouvelles histoires, alimentant encore l'univers fictionnel [*idem*]. Ces apprentissages sont rendus possibles non seulement par le contact au jeu, à ses règles et structures, mais aussi par la dimension collective et partagée des univers de fiction, au sein desquels les participants échangent et interagissent [Arjoranta, 2011].

L'importance des structures narratives dans l'exercice du JdR justifie l'analyse littéraire que j'emploie dans ce travail. Le JdR offre en outre un espace de réflexions et d'innovations en termes de structures narratives et de codes littéraires et fictionnels [David, 2015]. L'aspect à la fois oral et collectif du JdR, de sa construction et de son exercice justifient une analyse sociolinguistique qui permet d'approcher les multiples interactions entre joueurs avec des outils adaptés [Priego-Valverde, 1999 ; Ilieva, 2013]. Au sein de ce mémoire, le JdR est considéré comme une performance ludique constitué d'un avant, un pendant et un après la partie, qui souligne l'importance de la situation dans laquelle se tient le jeu ainsi que des interactions et liens entre les participants et avec la fiction et le jeu. Ces éléments rendent chaque partie unique, nous permettant de considérer le JdR comme une performance de création originale et collective [David, 2016 ; David et Larré, 2017a].

Afin de mettre en situation les concepts présentés au cours de ce chapitre, je développe dans la suite du mémoire des études de cas sous forme d'analyse de scénarii que j'ai créé et mené. Pour ne pas être gêné dans les analyses qui vont suivre qui emploient un langage spécifique aux JdR, il m'était nécessaire ici de présenter les différents concepts également utilisés par les rôlistes pour parler de leurs pratiques et les améliorer. Dans les prochains chapitres, je vais aborder la création et l'inves-tissement du récit dans un ordre chronologique (création du jeu, écriture du scénario, partie). À par-tir de l'exemple de parties de *L'Anneau Unique* (2011), JdR tiré du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955) de Tolkien, je m'attarderai ensuite sur les manières dont les éléments diégétiques et les rap-ports personnels des joueurs avec les univers de fictions influencent l'exercice des jeux de rôle.

# **Chapitre 2 : *Les Pas Supers-Normaux,***

## **construire un scénario de jeu de rôle**

### **1. Introduction**

Ce chapitre détaille la construction d'un scénario et présente des exemples de séquences de jeu expérimentées au cours de deux parties qui se sont tenues les 13 et 29 novembre 2017 dans deux groupes de jeu différents. Ceci permet de mettre en lumière le travail du MJ inhérent au jeu de rôle<sup>69</sup>. Il s'agit donc de « présenter en parallèle le matériel de l'aventure et les principes qui ont guidé sa création » [Caïra, 2007 : 73]. Ici, je m'appuie sur les travaux de deux chercheurs-rôlistes, O. Caïra et W. J. White, qui ont chacun créé des jeux et des scénarii, les ont masterisés et se sont appuyés sur la façon dont ils ont été joués pour en produire une analyse [Caïra, 2007 ; White, 2011]. J'exposerai et analyserai dans le prochain chapitre les façons dont ce scénario a été joué par deux groupes différents. Je décrirai les deux tables de joueuses auxquelles j'ai proposé ce scénario, que j'appellerai la table « Pardoux » et la table « Montmajour », avant de présenter les façons dont le scénario s'est déroulé.

Mettre en parallèle deux parties, deux tables jouant le même scénario, permet de ne pas analyser le JdR uniquement en termes de création narrative ou de jeu collectif mais aussi de performance ludique dans laquelle le MJ, comme les joueurs, ont une importance [White, 2011]. Ainsi, détailler le jeu et le scénario montre le contexte d'existence de la performance. De plus, cela permet de présenter l'histoire dans son écriture, comme « une suite d'évènements fictifs » [Delfino, 2016 : 112]. Hugo, MJ depuis plusieurs années, compare les événements en JdR à des boules de geisha – qui sont deux boules reliées par un fil, formant un outil sexuel. Les boules représentent ici les événements, qui, comme on le verra dans ce chapitre, sont préparés parfois avec beaucoup de soin par le MJ. Le fil quant à lui correspond aux « manières dont les joueurs vont accéder à ces événements et quelle approche ils vont privilégier<sup>70</sup> ». Cette métaphore permet de montrer que le scénario n'est pas une suite linéaire d'événements mais qu'il donne aux joueurs un pouvoir sur le récit qui se construit [David, 2015 ; Larré, 2016a ; Larré 2016c].

---

<sup>69</sup> Je n'évoque pas ici les jeux de rôle sans MJ, qui ont un système particulier de description partagée [David, 2015 : 225-243].

<sup>70</sup> Propos recueillis lors d'un entretien libre réalisé le 20 septembre 2018.

À l'issue de la création de mon jeu, *Les Pas Supers-Normaux (PSN)*, j'ai produit un scénario test qui constitue une introduction à une probable future campagne. L'écriture de ce scénario est soumise à plusieurs contraintes. Ce scénario n'est pas régi par des règles stables. Étant donné qu'il s'agit d'un test, les règles doivent pouvoir changer en fonction des impressions des joueuses<sup>71</sup> (longueurs, échecs consécutifs frustrants, difficulté mal balancée). Cette instabilité donne aussi une certaine marge de manœuvre au MJ qui, lorsqu'il découvre une règle inadaptée à une situation, peut la supprimer ou passer outre sans difficulté. Le scénario doit également pouvoir s'adresser aussi bien à des personnes coutumières du JdR qu'à des néophytes. De plus, comme il s'agit d'un scénario d'introduction, il est précédé par un temps assez long de création des personnages. De ce fait, il doit pouvoir être jouable dans un temps restreint<sup>72</sup> afin de ne pas assommer les joueurs avec une partie trop longue dès la première session de jeu [Larré, 2016b].

Le scénario, comparé à un scénario professionnel – disponible dans les magazines spécialisés ou sur Internet – peut paraître assez léger. En effet, il ne contient pas de plans de chaque endroit visité, ni de fiches descriptives poussées de tous les PnJ. Dès lors, en jeu la description suit davantage l'attention des joueuses et les différents sens des personnages-joueurs (PJ). Ainsi, beaucoup de passages (descriptions de lieux, PnJ) sont improvisés et apparaîtront seulement au prochain chapitre. De plus, j'ai créé *PSN* dans l'idée d'en faire un jeu interactif dans lequel les joueurs participent autant à la création du récit que le MJ [David, 2015 : 225-243 ; Larré, 2016c].

De fait, *PSN* est conçu comme un jeu où les actes des joueurs ont des conséquences, non seulement sur leur environnement mais aussi sur la compréhension du monde et d'eux-mêmes. Le scénario doit alors mettre ce point en exergue. *PSN* est un jeu qui s'inscrit dans un univers fantastique<sup>73</sup>, uchronique<sup>74</sup> – en tout point similaire à notre monde sans pour autant être notre monde. En cela, il est assez proche des codes de la science-fiction. Le scénario doit donc immerger les joueurs dans un univers faussement familier, étrange dans le réalisme qu'il propose, tout en gardant une cohérence avec les codes économiques, médiatiques, sociaux et moraux de notre monde. Ici, l'apparition du

71 Je n'ai en effet présenté ce scénario qu'à des joueuses.

72 C'est-à-dire trois ou quatre heures maximum.

73 Le genre fantastique est un genre littéraire dans lequel l'action commence dans un monde « normal », commun au lecteur, avant de se diriger vers l'étrange, l'inconnu, la magie ou les mondes parallèles. L'un des premiers ouvrages marquant de ce genre est *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. On peut aussi penser à *La Croisée des Mondes* (1995-2000), de Philip Pullman, *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling ou les récits de Lovecraft [Illustration 23].

74 L'uchronie correspond à un genre littéraire qui se réfère à une période historique fictive ou future de notre monde. Parmi les ouvrages qui s'inscrivent dans ce genre, on peut penser aux œuvres de Jean Teulé, ou *La trilogie de la Lune* (2000-2007) de Johan Heliot, qui place l'intrigue dans un univers où les nazis ont gagné la seconde guerre mondiale [Illustration 23].

fantastique est marqué par la présence de pouvoirs magiques chez certains personnages. Ceci permet notamment de soulever différents « mystères » – notamment celui de l’apparition des pouvoirs chez les PJ en particulier.

Les mystères sont pour Christopher, MJ et créateur de JdR, « le cœur du jeu », ce qui donne envie aux joueurs d’avancer et maintient la tension lors de la partie. C’est ce que Christopher m’explique lorsqu’il me raconte la façon dont il construit et conçoit ses scénarii. Pour lui, c’est le « mystère », qui représente le cœur du JdR, que le MJ doit installer et qui pousse le joueur à investir l’univers proposé. Ce « mystère » prend des formes multiples et est soutenu par des formules différentes selon les jeux, les joueurs et les univers<sup>75</sup>.

Présenter et détailler la construction d’un scénario revient à se questionner sur la nature du travail du MJ, qui est aussi un joueur, en se demandant ce que son travail induit pendant la partie, en termes de performance et de narration. En effet « parce que le JdR prend place dans un monde imaginaire partagé, il existe essentiellement pour les joueurs – et leurs protagonistes – à travers sa constante description par le MJ [...]. Le MJ ne se contente pas d’être ‘les yeux et les oreilles des personnages’ : il doit en réalité transmettre toutes les informations que les protagonistes perçoivent et la plupart des impressions qu’ils ressentent » [Delfino, 2016 : 109].

J’ai présenté ce scénario à deux tables. La première, la table « Montmajour » est constituée de Marjolaine, de Louise et de Suzanne. La seconde table, « Pardoux » est constituée de Tilda et de Morgane. Je détaillerai davantage le rapport des joueuses au JdR et leur passif de joueuse dans le chapitre suivant consacré à la partie en elle-même.

Le scénario qui est présenté ici, a été fait avant la construction des personnages et a été joué directement après celle-ci. Il a été pensé comme un premier épisode d’une probable campagne. Les choix et les actions orchestrées par les joueuses ont ainsi une portée sur le temps long, tant narratif que réel. Ceci implique aussi le fait que le scénario ne dispose pas d’une fin définitive mais ouvre plutôt les portes à des hypothèses et à des actions futures.

Il comporte une introduction, permettant de présenter les règles aux joueuses, qui enchaîne sur la suite du scénario. Pour rendre le scénario lisible, il est présenté sous la forme d’événements qui se suivent, comme le propose le jeu *Ryuutama* (2007) bien que je ne l’ai pas construit et pensé ainsi pour le jouer. Je propose également des descriptions entièrement écrites alors qu’elles ne sont qu’esquissées dans le scénario papier sous forme de « notes » ou de « rappels » à la mémoire et à l’imagination. Ces notes me permettent de faire des descriptions plus vivantes dans lesquelles peuvent intervenir les joueuses plutôt que des descriptions écrites et lues.

---

75 Propos recueillis lors d’un entretien libre réalisé avec Christopher et Amine, l’un de ses joueurs réguliers, le 19 octobre 2018.

À la fin du chapitre, le lecteur pourra également trouver un diagramme récapitulatif des événements qui structurent ce scénario.

## 2. Scénario d'initiation : *Little Big Man*<sup>76</sup>

### 2.1. Mise en situation : *Les Pas Supers-Normaux*

« Vous vous réveillez un matin. Rien n'a changé. Rien et tout à la fois. Comment vous sentez-vous ? Vous vous redécouvrez... »

Le JdR *Les Pas Supers-Normaux* est un jeu que j'ai créé afin de pouvoir mener des JdR sans avoir à me référer à des livres de règles que je trouve généralement trop denses et hermétiques<sup>77</sup>. J'ai ainsi créé un jeu en m'inspirant de références aussi diverses que nombreuses parmi lesquelles on retrouve de la littérature et du cinéma de science-fiction, de *fantasy* et de fantastique. On y trouve des films et séries télévisées : *Misfits* (2009-2013), créée par Howard Overman ; *Doctor Who* (1963-présent), créée par S. Newman et D. Wilson ; *Adventure Time* (2010-2018), créée par Pendleton Ward ; *Fargo* le film (1996), réalisé par les frères Cohen et la série (2014-présent), créée par Noah Hawley. Il y a également des mangas et comics : *Sweet tooth* (2009-2013) de Jeff Lemire ; *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1982-1994) de Hayao Miyazaki ; *Nimona* (2012) de Noelle Stevenson ; *Boku no Hero Academia* (2014-présent) de Kōhei Horikoshi ; *Akira* (1982-1990) de Katsuhiro Ōtomo. Je me suis aussi basé sur des romans comme *La Planète des Singes* (1963) écrit par Pierre Boulle ; *1984* (1949) écrit par George Orwell ; *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. On trouve aussi des inspiration plus diverses, comme la musique – notamment la musique rock psychédélique et grunge qui a émergé à la fin des années 1960, les légendes locales notamment bretonnes, et d'autres JdR, particulièrement *Centaure, les Colonies*, dans lequel j'étais joueur en même temps que je masterisais ma propre campagne. Sylvain, créateur du jeu *Centaure, les colonies* et mon MJ, a ainsi beaucoup influencé ma façon de mener et de construire mes scénarios.

76 Au cours de cette campagne, chaque scénario a été accompagné d'un titre de film, si possible un western (spaghetti ou non) notamment des titres de la filmographie de Sergio Leone. Chaque titre a évidemment un lien avec le contenu du scénario ou est transformé pour l'occasion. On y trouve par exemple *Le Bon, la Brute et le Jardinier* (scénario 6).

77 Ceci relève d'une position personnelle. Il existe en effet des personnes, rôlistes ou non, qui apprécient ces livres tant pour leur contenu qu'en appréciation de leur esthétique. Les livres de règles constituent ainsi souvent une invitation au voyage, même pour le joueur qui n'a pas de groupe. Comme on peut le voir dans le sondage réalisé par le Thiase, 35 % des rôlistes participants ont 50 livres de JdR ou plus, le plus souvent de quelques univers particuliers qui sont approfondis par de nombreux suppléments [Le Thiase, 2014]. Cela montre qu'il s'agit autant d'un voyage imaginaire et personnel que d'une volonté de jouer à de nombreux jeux et d'approfondir les univers déjà existants.

La plupart de ces œuvres placent leur.s intrigue.s dans un univers fantastique. Dans certaines d'entre elles, notamment *Misfits* (2009-2013) ou *Boku no Hero Academia* (2014-présent), les personnages principaux ont acquis des pouvoirs magiques dans un univers semblable au nôtre. Ils doivent alors composer avec leurs statuts – de jeune délinquant ou d'apprentis héros – dans un monde soumis au changement, à la violence et aux pouvoirs magiques. D'autres œuvres comme *La Planète des singes* (1963) ou *Frankenstein* (1818) m'ont été utile pour penser la différence dans la société contemporaine. Les manières dont les personnes réagissent face à l'inconnu et à l'incompris sont essentielles dans ces romans. D'autres références, comme *Sweet Tooth* (2009-2013), *Akira* (1982-1990), *Adventure Time* (2010-2018), *1984* (1949), *Nausicäa de la Vallée du Vent* (1982-1994) ou *Nimona* (2012) donnent des exemples et des idées sur la construction d'un univers connu mais étrange, dans lequel se mêlent des références à la science-fiction, mais aussi à la *fantasy*, ou encore aux récits de chevalerie. Certaines œuvres enfin, comme *Fargo* film et série (1996 ; 2014-présent), donnent une bonne idée de la manière dont on peut construire un récit dans notre monde prosaïque, composant avec la violence, les relations d'argent et de pouvoirs, d'envie et de crainte, avec des institutions importantes dans *PSN* comme la police ou les médias.

Dans *Les Pas Supers-Normaux*, les joueurs doivent créer un personnage de toute pièce dans un univers similaire au nôtre. Les systèmes politiques, économiques, etc. sont les mêmes. Le principal agent fictionnel<sup>78</sup> [David, 2015 : 10-11] est l'apparence de « supers-pouvoirs » chez certaines personnes, c'est sur cet élément que repose la dystopie<sup>79</sup>. À partir de cette information, les comportements, les propos, les soucis des personnages comme l'histoire du pays et du monde prennent un embranchement différent de celui dans lequel nous sommes prosaïquement.

La construction du jeu *PSN* s'est étalée sur plusieurs jours lors desquels j'ai bâti le système de règles. J'ai commencé à écrire les règles et à décrire la situation dans laquelle les joueurs s'inscrivent au début du mois de novembre 2017. Les deux parties qui se sont tenues quelques semaines après ont donc constitué les phases *alpha* et *bêta* du test du jeu, me permettant de balancer la difficulté, le système de hasard lié aux jets de dés et de créer une feuille de personnage contenant tout ce dont les joueurs ont besoin. Les *Pas Supers-Normaux* est un jeu amateur qui restera un « jeu mai-

---

78 Ce que je nomme agent fictionnel est, dans le cas d'un univers fantastique, dystopique ou uchronique, un élément ou un groupe d'éléments qui marquent le passage vers l'inconnu, un autre univers ou une autre histoire. Ils sont particulièrement évidents dans les œuvres du genre fantastiques, qui démarquent souvent clairement le passage entre les mondes – de celui des moldus vers celui des sorciers dans *Harry Potter* (1997-2007).

79 La dystopie est un procédé littéraire généralement utilisé en science-fiction. Il propose un univers où tout va mal. On peut par exemple penser au livre *1984* (1949), de George Orwell, *Le Meilleur des Mondes* (1932), d'Aldous Huxley ou, pour un exemple français, le roman *Ravage* (1943) de René Barjavel [Illustration 23].

son » comme de nombreux autres<sup>80</sup>. Je l'ai créé afin d'expérimenter la construction d'un univers ludique mais aussi de règles précises et équilibrées, dans le but ensuite de le proposer à des joueurs. En façonnant le jeu *PSN*, j'ai créé un système de règles et de hasard. Ce système, qui a été amené à changer de nombreuses fois depuis sa création, a été conçu pour être très léger. Les personnages disposent de quatre caractéristiques : la constitution (CONS), la dextérité (DEX), la débrouillardise (DEB) et la sociabilité (SOC) qui sont chiffrés sur une échelle de 0 à 8 – ce qui correspond au dé à huit faces, le D8, qui sera utilisé à chaque jet de test. Chacune de ces compétences a une grande importance dans la survie des personnages, tant au quotidien (trouver un refuge, faire à manger à partir de peu) que dans les moments forts (combats, infiltration). Lors de la création des personnages, les joueuses doivent répartir 8 points dans les quatre caractéristiques, sans pouvoir dépasser 4.

Le système de pouvoirs est aussi simple quoique différent de celui des caractéristiques : au fur et à mesure de leur montée en niveaux, les personnages vont aussi améliorer la maîtrise de leur pouvoir, qui se manifeste par le changement de dé utilisé pour faire un jet de pouvoir. Les joueuses commencent ainsi par jeter un D6, puis un D8, un D10, un D12 et enfin un D20. Ainsi, la probabilité de réussir reste très moyenne, mais la puissance et la précision du pouvoir sont marquées par le changement de dé. Aux résultats obtenus avec les dés, j'ajoute ou je retire jusqu'à 2 en fonction de la difficulté et du contexte. Passer inaperçu dans une foule en pleine journée sera en effet plus difficile (-2 au résultat) que dans une ruelle sombre (+2 au résultat).

Chaque joueur pour créer son personnage doit choisir un nom, un pouvoir, une Némésis et doit imaginer l'histoire de son personnage avant le point de commencement de la campagne (pour connaître en détail le contenu de la fiche de personnage : voir Illustration 22). Après la création du personnage, avant le début du scénario, je demande aux joueuses, en leur posant la question mise en exergue au début de la mise en situation, de me décrire leurs sensations, sentiments, leur environnement, peut-être même les changements corporels qui ont eu lieu. Grâce à ce procédé qui fait activement participer les joueuses à la narration, je peux situer le récit du scénario dans une temporalité, un espace [Delfino, 2016 : 113] : celui du personnage et de la narration des joueuses. Faire confluer l'action du « récit principal » avec celui, antérieur, imaginé par les joueuses, me permet d'ancker le

80 Le Thiase est une association qui « a pour but de fournir un maximum d'informations à toute personne s'intéressant au JDR » (voir <https://www.le-thiase.fr/>). Elle a mené trois enquêtes (2010, 2014 et 2018) par questionnaires numériques auprès des rôlistes. À la question « à quels types de jeux jouez-vous ? », « 97 % des répondants déclarent jouer à des jeux édités professionnellement et commercialisés [...] ; 42 % à des jeux « amateurs », non commercialisés » [Le Thiase, 2014]. Par ailleurs, parmi les MJ que j'ai rencontré au cours de ma recherche, au moins trois ont créé au moins un jeu et l'ont proposé à des tables de jeu. Parmi ceux-ci, seul Sylvain a créé un jeu qu'il souhaite proposer à l'édition. Les autres sont des « jeux maisons » qui ont souvent des règles beaucoup plus allégées et un contexte moins écrit.

scénario dans une cohérence qui lui est dès lors inhérente. Les personnages-joueurs (PJ) ne sont pas transportés comme par magie à l'entrée d'un donjon, comme dans la plupart des jeux *old school*, mais sont invités à vivre des aventures qui s'inscrivent dans la continuité de leur vie antérieure telle qu'elle a été imaginée par les joueuses [Dessaux, 2016].

Le jeu des *Pas Supers-Normaux* est assez adapté à ce type de mise en situation cohérente des personnages. Je demande aux joueuses de créer des personnages « normaux », qui sont susceptibles d'avoir une vie comme les autres, c'est-à-dire de cadre, d'ouvrier, de mendiant, etc. L'inscription dans un univers ressemblant au nôtre permet aisément d'imaginer, de jouer ensuite un personnage et de l'ancrer dans la cohérence du récit [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016a]. Cependant, comme je pourrai en rendre compte dans le prochain chapitre, la table Montmajour a toutefois proposé des PJ particulièrement décalés, surtout travaillés dans leur étrangeté – bien que convenant à la règle de création, tandis que la table Pardoux a proposé des personnages étranges mais assez riches pour nourrir l'intrigue de toute une campagne.

## 2.2. Événement 1 (introduction) : Rencontre fortuite à l'épicerie de nuit

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lumière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ?<sup>81</sup> »

Les PJ arrivent alors dans un petit hangar, derrière l'épicerie. La salle fait environ 40m<sup>2</sup> et est plongée dans le noir. Si les personnages arrivent à allumer la lumière ou à en générer, ils découvriront, collés à un mur, une table sur laquelle reposent des outils, une lampe torche, divers ustensiles et matériaux. Sur le même mur sont accrochés des coupures de journaux et des photos. Sur les coupures on peut découvrir que les personnages ne sont pas les premiers à être capturés de la sorte et que plusieurs personnes ont subi ici un sort funeste. Sur le mur opposé se dresse une grande étagère en métal qui contient les denrées de réserve de l'épicerie. Sont empilés dans des caisses et cartons des boîtes de conserves, sachets, etc.

---

<sup>81</sup> Extrait écrit lors de la préparation du scénario. Je l'ai à peu de choses près raconté tel quel aux joueuses lors des deux parties.

Soudain, les personnages sont aveuglés par le faisceau de la lampe torche de l'épicier qui tente alors de les tuer. Si la lumière empêche de distinguer l'épicier, elle permet de voir s'esquisser la nature des créatures dont les yeux luisaient, et peut révéler l'emplacement de la porte et de la lumière. Les créatures, qui sont au nombre de cinq, sont en effet des objets (boîtes de céréales, paquet de cigarettes, téléphones portables, paquet de chips) qui ont été animés et agrandis à taille humaine grâce au pouvoir de l'épicier. Le combat s'engage.

Les tableaux présentés ci-après sont des reproductions de ceux préparés sur papier lors de la création du scénario. On y trouve le nom du Personnages-non-Joueurs (PnJ) suivit, dans la colonne de gauche, de ses caractéristiques. Des quatre caractéristiques, les PnJ présentés ici ne disposent pas de sociabilité (SOC). Sont listés sur une échelle de 0 à 8 les trois autres caractéristiques : la constitution (CONS), la dextérité (DEX) et la débrouillardise (DEB). Les jets de dés sont effectués à l'aide d'un dé à huit faces, soit en additionnant deux caractéristiques – pour attaquer on additionne la CONS et la DEX, soit en ne prenant en compte que la caractéristique nécessitée par l'action. Pour réussir il s'agit d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique. Dans la colonne de droite on trouve le nombre de leurs points de vie (PV). Lorsque le nombre de PV tombe à 0, les personnages tombent inconscients. S'ils subissent encore des dégâts, ils décèdent.

Épicier	PV : 5
CONS : 1	
DEX : 2	
DEB : 2	

Objets animés	PV : 3
CONS : 1	
DEX : 1	
DEB : 0	

L'épicier est un jeune homme frêle et nerveux – il a seulement 1 de constitution, ce qui correspond à un homme normal mais assez faible. Les objets eux, malgré leur taille imposante, restent faits de carton et de matériaux fragiles. Ils sont en outre peu dégourdis, ayant 1 de dextérité. On peut se débarrasser d'eux en les faisant simplement tomber au sol sur le dos (ils ne pourront pas se relever). L'échelle de difficulté de ce combat est de -1, c'est-à-dire qu'il est aisé et que les joueuses auront une marge de 1 pour réussir leurs jets de dé. Si pour toucher son adversaire une joueuse doit effectuer un 3 sur le D8 et qu'elle réalise un 2, elle touchera quand même. Ce combat facile permet aux

joueuses d'avoir un aperçu des règles de combat et leur montre aussi le besoin de jouer en coopération pour survivre aux embûches.

L'épicier est un jeune homme médiocre qui, faisant face à un monde hostile et au désintérêt de sa condition par ses proches, s'est surpris à fantasmer la gloire et la puissance. Seul dans son échoppe, il eut l'idée de profiter de la nuit pour enlever et tuer diverses personnes, aléatoirement. Il tire des avis de recherche et des coupures de journal un grand orgueil. Grâce à son pouvoir, ses méfaits sont facilités. Les PJ pourront lui parler pour comprendre ses actes et leur situation mais rien ne l'empêchera de s'attaquer à eux.

Suite au combat et après s'être échappé de l'épicerie, les joueuses devront décider de ce qu'elles comptent faire. Rentrer à la maison ? Rapporter les faits à la police ? Demander de l'aide ? À qui ? Que faire des pouvoirs qu'elles détiennent ? Elles se rendent en effet compte qu'elles ne sont pas les seules à en avoir, que d'autres personnes en ont reçus et que cela a pu les rendre folles, et peut les amener à s'en prendre aux gens « normaux » ainsi qu'aux PJ.

La construction des PnJ principaux (opposants ou non) auxquels les joueuses sont confrontées doivent, pour agir et donner par leurs présences et leurs actes un corps à l'univers ludique, être dotés de buts, de sentiments – même primaires, et d'un petit background. Ceci donne au MJ des clés pour répondre et réagir aux discours et actions des joueuses. Cela permet au demeurant une meilleure immersion des joueuses car elles font face à un univers construit. Un PnJ sans but ou background ne pourrait-il pas être par exemple facilement convaincu de ne pas s'attaquer aux joueuses ? Le MJ doit alors construire le PnJ en imaginant les éléments qui pourraient l'arrêter, ceux qui pourraient le rendre furieux, ou qui lui seront indifférents. Les joueuses n'auront ainsi pas l'impression que, quelque soit leur façon de jouer, le PnJ agira et réagira de la même manière<sup>82</sup> [Caïra, 2007 ; Balzer, 2011 ; Jaworski, 2016].

Cette introduction, la même pour les deux tables a été, comme on le verra, jouée de deux façons radicalement différentes. Elle est faite pour familiariser les joueuses avec l'univers à la fois dangereux et commun, aux règles de combat et à l'utilisation des pouvoirs. Elle permet aussi aux joueuses de démarrer un système de réflexion cohérent (ou non) avec la structure et la nature du récit. Elle per-

---

82 La chaîne YouTube appelée « How to be a Great Game Master » a réalisé plusieurs vidéos durant entre dix et trente minutes dans lesquelles sont expliqués des moyens et astuces pour créer et jouer des PnJ en saisissant bien leur rôle dans le récit : <https://www.youtube.com/watch?v=0AsOqv8VIQo> ; des moyens de créer des PnJ « puissants » c'est-à-dire profonds : <https://www.youtube.com/watch?v=DF8IM9ZCEW4> ce qui passe par exemple par les accents et manières de parler du MJ qui les interprète ; ou qui explique comment créer des PnJ « à long terme » qui suivront les PJ au cours de leur campagne : <https://www.youtube.com/watch?v=OxYyLMP2rt4> (consultés le 10 février 2019).

met enfin la rencontre entre le personnage et la joueuse et la naissance du *roleplay* [David et Larré, 2016a, 2016b].

### 2.3. Événement 2 : Bienvenue à zombieland<sup>83</sup> ?

Le lendemain, les joueuses, en sortant à l'extérieur, en lisant la presse locale (*Le Mâconnais Libéré*) ou en surfant sur Internet, peuvent apprendre que des créatures étranges errent dans la ville. Elles ont les yeux entièrement bleus et déambulent, sans but apparent. Les joueuses peuvent mettre la main sur un article qui rapporte l'étrangeté de la chose ou tomber sur un forum internet qui évoque cette question. Dans le forum, une personne affirme avoir vu une créature attaquer quelqu'un, mais les avis sont partagés.

Le jour suivant, sur le même forum et sur les plateformes de vidéo en ligne, le même internaute, du nom de S. Ruftis, poste une vidéo d'une créature s'attaquant à une personne.

Ces journées de collectes d'informations sont couplées avec des « moments *roleplay* » où les joueuses peuvent faire ce qu'elles veulent et approfondir leurs personnages en leur donnant des occupations quotidiennes (à défaut d'être normales). Ces moments, instaurés par les MJ, permettent d'étendre un petit peu le cadre temporel de la partie – l'intrigue se déroule en effet souvent dans une même temporalité sauf dans les jeux comme *Vampire, la mascarade* (1991), où l'on peut proposer des ellipses de plusieurs centaines d'années (les PJ étant immortels). Ils donnent aussi aux personnages une profondeur créée hors de la tension du récit. Ils sont dès lors constitués non seulement de leurs discours et actes en réaction au scénario mais aussi par des petits gestes, des habitudes, des passions ou des lubies.

Cet interlude est aussi utilisé pour faire comprendre aux joueuses que la presse et les systèmes d'informations plus généralement sont importantes : elles regorgent d'indices, d'étrangetés sur lesquelles les joueuses pourront se questionner et également connaître leur statut public (recherché ou non) ainsi que la façon dont la société reçoit leurs actions, notamment *via* les réseaux sociaux. Cela permet notamment d'introduire les « points de réputations » qui sont écrits sous la forme de données chiffrées sur la fiche de personnage [Illustration 22].

### 2.4. Événement 3 : Les créatures attaquent !

Au bout d'un jour ou deux de tranquillité, les PJ sont attaqués chez eux par une créature. Un combat s'engage.

---

83 Le titre de cet événement fait référence au film de zombies *Bienvenue à zombieland*, réalisé par Ruben Fleisher en 2009, dans lequel la découverte de l'infection par le personnage principal ressemble étrangement aux premières scènes de ce scénario.

Les créatures ressemblent à des humains et portent des habits. Elles ont cependant les orbites vides et recouvertes de croûtes bleu pâle soufre. Elles dégagent d'ailleurs l'odeur caractéristique du soufre. Elles se comportent comme des *zombies* et tentent de se saisir des humains pour les transformer. Elles sont lentes et assez maladroites.

Points de vie : 8	Créatures :
Constitution : 2	-Faiblesse : yeux ; Ils ont la vue basse. -Peuvent être assommées
Dextérité : 1	-Peuvent être tués comme un humain -S'ils sont touchés aux yeux, ils s'évanouissent et se dé-transforment

L'utilisation d'une attaque directe des personnages, en particulier dans un espace qu'ils se sont appropriés est un outil narratif important : il s'agit ici d'impliquer de force les joueuses dans l'histoire qui se déroule sous les yeux des personnages [Larré, 2016b]. Cela les force à quitter un refuge qui apparaît alors comme illusoirement sauf pour agir. Cet outil est, au demeurant, utilisé dans la plupart des récits fictifs, qu'ils soient littéraires ou cinématographiques : ce sont les nains qui envahissent la demeure de Bilbon dans *Le Hobbit* (1937) de Tolkien, l'apparition impromptue des lettres de Poudlard dans *Harry Potter à l'école des sorciers* (1997) ou encore celle de R2D2, qui précède de peu la mise à sac et le meurtre de la famille du héros dans *Star Wars épisode IV : Un nouvel espoir* (1977).

Accompagner les joueuses dans leurs actions est en effet le principal rôle du MJ [Caïra *et al.*, 2016]. Ce sont ces actions qui inscrivent les personnages dans le récit, qui changent le scénario, créent l'inattendu. Il existe plusieurs méthodes d'introduction de l'intrigue aux personnages, mais, prendre le parti de les impliquer directement et personnellement dans le scénario (en étant directement en danger, en défendant quelque chose ou quelqu'un qu'ils connaissent...), permet d'éviter le refus du scénario par les joueuses qui ne considèrent pas les événements comme assez importants ou assez proches des préoccupations de leurs personnages pour agir [Fine, 1983 ; Larré, 2016b].

## 2.5. Événement 4 : Remonter la piste des créatures

Les joueuses remarquent que le nombre de créatures arpentant les rues croît rapidement. Seulement, elles ne savent pas si ce sont des êtres humains transformés ou si ce sont bel et bien des monstres. Elles peuvent alors enquêter et ont plusieurs options.

Elles peuvent, en suivant discrètement des créatures pendant un moment, les apercevoir transformer un passant. Elles peuvent également remonter le flot de créatures pour en trouver la source. En ef-

fet, les créatures évoluent en cercles concentriques dont le centre est le Créateur. Une autre option qui s'offre à elles et de vaincre et fouiller des créatures. Ainsi, si cinq créatures sont vaincues et fouillées, les joueuses peuvent reconstituer un indice qui leur permet de trouver le Créateur. Il faut pour cela qu'elles réussissent les jets de fouilles (Dextérité+Débrouillardise, de difficulté -1) et de *craft*<sup>84</sup> (Dextérité+Débrouillardise, de difficulté 0). Si elles préfèrent éviter la violence directe, les joueuses peuvent utiliser les matériaux informatiques (vidéos de surveillance, Internet) pour essayer de déterminer la nature des créatures et pour rencontrer Simon Ruftis, l'auteur des messages sur les forums et de la vidéo où l'on voit une créature transformer quelqu'un. Simon Ruftis les conduit alors auprès de l'un de ses amis, Richard Flûte, qui est médecin et enquête lui aussi sur la nature des créatures. Ce dernier va renseigner les joueuses sur le point faible des créatures (les yeux) en affirmant que ce sont toujours des humains. En apprenant cette nouvelle, notamment si elles ont tué leur.s précédent.s adversaire.s [Delfino, 2016 : 112], les joueuses effectuent un jet de moral. Enfin, les joueuses peuvent également entrer en contact avec Sylvie Burniaque, secrétaire de Richard Flûte, qui est aussi une hacheuse accomplie. Elle peut diriger les joueuses vers le Créateur en observant les vidéos de surveillance de la ville.

Donner plusieurs options, qui valorisent chacune un élément particulier (le combat, l'enquête...), permet d'impliquer directement les joueuses [Larré, 2016a]. Le travail du MJ est donc de tenter d'imaginer l'arborescence des choix possibles et de construire le scénario en fonction de ce schéma [Lhomme, 2016]. Bien connaître les joueuses aide à construire des choix cohérents en imaginant les différentes éventualités. Dans ces différentes options, les joueuses rencontrent des Personnages-non-Joueurs (PnJ). Leurs rôles dans le scénario font d'eux des « PnJ ressource » [Périer, 2016 : 66]. En effet, ces personnages « sont surtout là pour transmettre des informations aux PJ ou leur permettre de résoudre un problème ponctuel » [*Ibid*]. De plus, ils ont ici le rôle d'adjvant puisqu'ils « vont seconder les protagonistes » [Jaworski, 2016 : 147]. Dans le cadre du scénario, ces personnages permettent de le rendre plus fluide [Périer, 2016 : 66]. Pour donner une vraie possibilité de choix aux joueuses, en plus de donner plusieurs options notamment au travers des PnJ, il faut décrire clairement, finement, le monde environnant et les perceptions qu'elles en ont. Sans cela, elles ne peuvent pas faire des choix cohérents [Delfino, 2016].

Le MJ ne peut toutefois pas construire un scénario infaillible puisqu'il ne peut jamais prévoir toutes les réactions. Ainsi, le caractère ludique du JdR fait que les réactions des joueuses ne sont pas toujours rationnelles, *roleplay* ou cohérentes parce qu'elles sont dans un jeu et s'autorisent en consé-

84 Terme anglais qui signifie habileté, art, mais renvoie aussi aux métiers d'artisanat. C'est un terme généralement utilisé pour évoquer les compétences d'assemblage et de création d'objets. Il est communément utilisé dans les jeux de rôle en ligne ou sur table.

quence des fantaisies [Fine, 1983 ; David et Larré, 2016a]. L'impossibilité de pallier à toute les éventualités rend insuffisant le scénario écrit et nécessaire l'improvisation du MJ [Jeannette, 2016]. Je traiterai plus amplement de l'improvisation dans le prochain chapitre. En effet, l'improvisation est une réponse directe du MJ aux choix des joueuses. Elle appartient donc à la partie jouée et non au montage du scénario.

## 2.6. Événement 5 : La maison du Créateur

En remontant la piste des créatures, les joueuses trouvent la maison du Créateur. C'est une assez grande maison en banlieue de Mâcon. De l'autre côté du muret et du grillage, derrière le jardin, se trouve une ancienne usine de transformation de soufre. Plusieurs créatures sont présentes. Les joueuses ont plusieurs choix pour entrer dans la maison.

Elles peuvent passer par le jardin qui est gardé par trois créatures. Elles ont également la possibilité de se faufiler par la fenêtre des toilettes qui est gardée par une créature et qui est difficile d'accès. Il leur faudra donc effectuer un lancé de dé (jet de dextérité de difficulté 1). Les joueuses ont aussi l'opportunité de passer par la cave *via* un conduit relié à l'usine.

Le Créateur quant à lui est au premier étage, dans une chambre d'enfant. Il se nomme Julien Rouquet :

Julien Rouquet : jeune enfant (6 ans) malvoyant, qui est entouré de deux créatures (qui sont plus fortes que les autres) qui sont ses parents. Ils protégeront l'enfant à tout prix.	
Créature 1 : Rose Rouquet	Créature 2 : Siméon Rouquet
PV : 10	PV : 10
CONS : 3	CONS : 2
DEX : 2	DEX : 2

## 2.7. Événement 6 : Julien Rouquet, 6 ans

Lors de la rencontre avec le Créateur, si les joueuses affrontent et tuent ses parents, Julien perd les pédales, les PJ ne pourront alors plus lui parler. Si les joueuses décident de parler au Créateur, il leur faudra faire montre de tact et de patience. En effet, Julien est un enfant de six ans qui ne comprend pas bien ce qui lui arrive, il pleure donc si on le brusque. Toutefois, si les joueuses sont assez patientes, Julien finit par leur expliquer qu'en le touchant, les gens se transforment en ces créatures. Les joueuses ont à nouveau plusieurs possibilités.

Elles peuvent le tuer, ce qui lève le sort. Si elles l'assomment, le sort est également levé. Elles peuvent aussi trouver un moyen de renverser le pouvoir de Julien. Il leur faut pour cela trouver le Némésis de l'enfant, ce dont il a le plus peur. Il s'agit d'un énorme crapaud qui vit dans la mare pol-

luée au soufre dans le jardin. Une fois l'animal trouvé, les joueuses peuvent le tuer ou le confronter à Julien qui s'évanouit et libère les créatures.

Julien Rouquet correspond à ce qu'Isabelle Périer nomme des « PnJ importants » [Périer, 2016 : 67]. Il est sujet de l'action dans le sens où il est actif. Ainsi ses décisions et ses actes ont une influence sur l'intrigue [Jaworski, 2016 : 142]. Julien est sujet, car la façon dont il est joué par le MJ induit des réponses particulières de la part des joueuses. Cependant, il est également objet puisqu'il dispose d'une marge d'action assez réduite une fois que les joueuses ont fait leur choix. Dès lors, il subira les conséquences de ce choix, mourir ou rester en vie, sans possibilité d'intervention [*Idem* : 142-143]. Julien est bien actif dans l'intrigue mais demeure l'objet des joueuses.

Les parents de Julien sont des « PnJ opposants » [Jaworski, 2016 : 143] dans le sens où ils font explicitement obstacle aux joueuses en attaquant à vue. Toutefois, si les joueuses les tuent, elles perdent toute chance de finir pacifiquement le scénario, voire de le réussir. Ce dilemme est posé afin de confronter les joueuses à des choix moraux qui les obligent à prendre la mesure de leurs actes, à l'inverse de JdR de types héroïque-fantasy où la norme est davantage de « rentrer dans le tas » pour vider des donjons de type « porte-monstre-trésor<sup>85</sup> » [Nieudan, 2016].

## 2.8. Fins :

En fonction des choix réalisés par les joueuses, plusieurs fins peuvent advenir, avec des conséquences différentes. Ainsi, si les joueuses décident de tuer Julien elles devront faire un jet de moral et de réputation. Dans tous les cas, elles sont contactées par quelqu'un qui affirme savoir ce qu'elles ont fait (tuer un enfant). Même s'il sait que cet acte a été commis pour sauver le monde, l'individu décide de prévenir les médias. Si elles épargnent l'enfant, elles gagneront +1 moral et +1 réputation. Cette décision permet ainsi la réalisation d'une « bonne fin ». Dans le deuxième scénario les conséquences de ces actions sont prises en compte et sont inscrits dans une dynamique de campagne [Caïra, 2016]. Non content d'introduire les principaux protagonistes (Julien, le Goblett Institute qui est l'entité maligne et invisible qui œuvre secrètement contre les personnages), ce scénario condense les motivations des joueuses en donnant un point de départ à la campagne.

---

<sup>85</sup> Les donjons appelés « portes-monstres-trésors » sont des outils créés pour les JdR « *old school* » [Dessaux, 2016 ; Nieudan, 2016]. Ils constituent un genre d'aventure dans lequel les aventuriers entrent dans un donjon qu'ils doivent vider. Chaque salle du donjon est fermée par une porte que les joueurs doivent ouvrir. S'y trouvent un ou plusieurs monstres qu'ils doivent occire pour accéder au *loot*, le butin. Cet outil est aussi utilisé dans des jeux de plateaux, tel que le *Munchkin Quest*. Ce schéma type est aussi moqué dans *Le Donjon de Naheulbeuk* (2001-présent) ou parodié dans des œuvres cinématographiques comme on peut le voir dans l'épisode *Dungeon Train* (saison 5, épisode 36) de la série *Adventure Time* (2010-2018).

### **3. Conclusion : Quels récits pour quels jeux ?**

Écrire un scénario de JdR dans la perspective directe de le faire jouer c'est essentiellement se demander quels types d'actions et de réactions on veut engendrer chez les joueurs. En jeu, ce sont ces actions et réactions qui constituent les ressorts de l'action [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Ce chapitre montre donc quels sont les outils narratifs dont dispose le MJ pour essayer d'impacter les choix et les façons de jouer des joueuses, et comment il peut s'en servir. Ceci tout en laissant la possibilité aux joueuses, et à leurs personnages, d'influer sur le scénario. En effet, il s'agit d'écrire le scénario en gardant bien à l'esprit que le MJ va « jouer avec », davantage que « faire jouer » son groupe [Caïra, 2007 ; Larré, 2016c]. Son écriture doit être pensée en termes d'accompagnement, afin que son scénario fasse de la place à l'appropriation sans pour autant laisser les joueuses partir dans tous les sens. Si cette gestion fait partie du temps du jeu, le MJ doit également l'avoir en tête quand il écrit son scénario, posant alors les bases d'une relation ludique équilibrée [Fine, 1983].

La nature de la relation ludique équilibrée dépend de chaque groupe, du rapport des joueurs qui le composent au jeu et à la fiction ainsi que de leurs relations interpersonnelles. Pourtant, dans ce chapitre j'ai mis au jour certains facteurs à prendre en compte pour créer une telle relation. Le MJ doit en effet s'adapter à son groupe de joueur, à ses envies, à sa façon de jouer. Les joueurs quant à eux doivent accepter d'être guidés par le MJ, accepter le ton qu'il donne au jeu et l'intrigue qu'il a préparée. Il s'agit, dans tous les cas, d'accepter la structure du jeu et d'apprendre à composer avec.

Faire de la place aux joueuses n'est pas le seul principe qui préside à l'écriture d'un scénario. L'exemple développé ci-dessus montre que le MJ utilise le récit comme un support d'apprentissage [Berry, 2012 ; Peyron, 2016], notamment des règles de combat, des principes de cohérence et plus généralement de l'univers du jeu. Il s'agit donc d'apprendre à jouer en jouant. Dans cette optique, le travail du MJ est donc capital puisque c'est lui qui pose les bases, orientant la teneur du récit qui sera créé en jeu. Pour mener à bien cette mission, il doit user d'outils narratifs et de sa connaissance des joueuses. En effet, son récit vise à créer une ambiance qui incite les joueuses à être cohérentes avec le monde dans lequel évoluent leurs personnages [Jara, 2013 ; Delfino, 2016]. Les outils narratifs sont toujours utilisés pour créer la cohérence propre à l'univers du jeu.

Au-delà du mystère, et des éléments narratifs complexes, le rôle du MJ est de dresser un contexte, une toile de fond qui constitue le sol fertile au *roleplay*. C'est ce contexte qui est à la base de la cohérence qui régit l'univers ludique du jeu de rôle. Dans le cadre de *PSN*, il s'agit de montrer que chaque action est évaluée à l'aune de critères moraux et d'enjeux sociaux tels qu'on les connaît dans notre monde. Ainsi, il est impossible de tuer quelqu'un impunément, même si on le considère

comme un « méchant », un « ennemi ». À l’inverse, un jeu comme *Mantoïde* (2016), dont la cohérence est décalée par rapport à notre univers connu, valorise la grandiloquence et l’absurdité des actions. Dans ce jeu, plus les façons de tuer d’un personnage seront originales, plus il gagnera en notoriété<sup>86</sup>.

Monter un scénario c’est écrire un récit et proposer un univers. Ces deux tâches incombent au MJ. Ce dernier n’est pourtant pas seul devant sa feuille blanche. En effet, que ce soit en cherchant à laisser de la place aux joueuses ou en essayant de leur apprendre quelque chose, il doit considérer le JdR comme un jeu de création collective [Cover, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

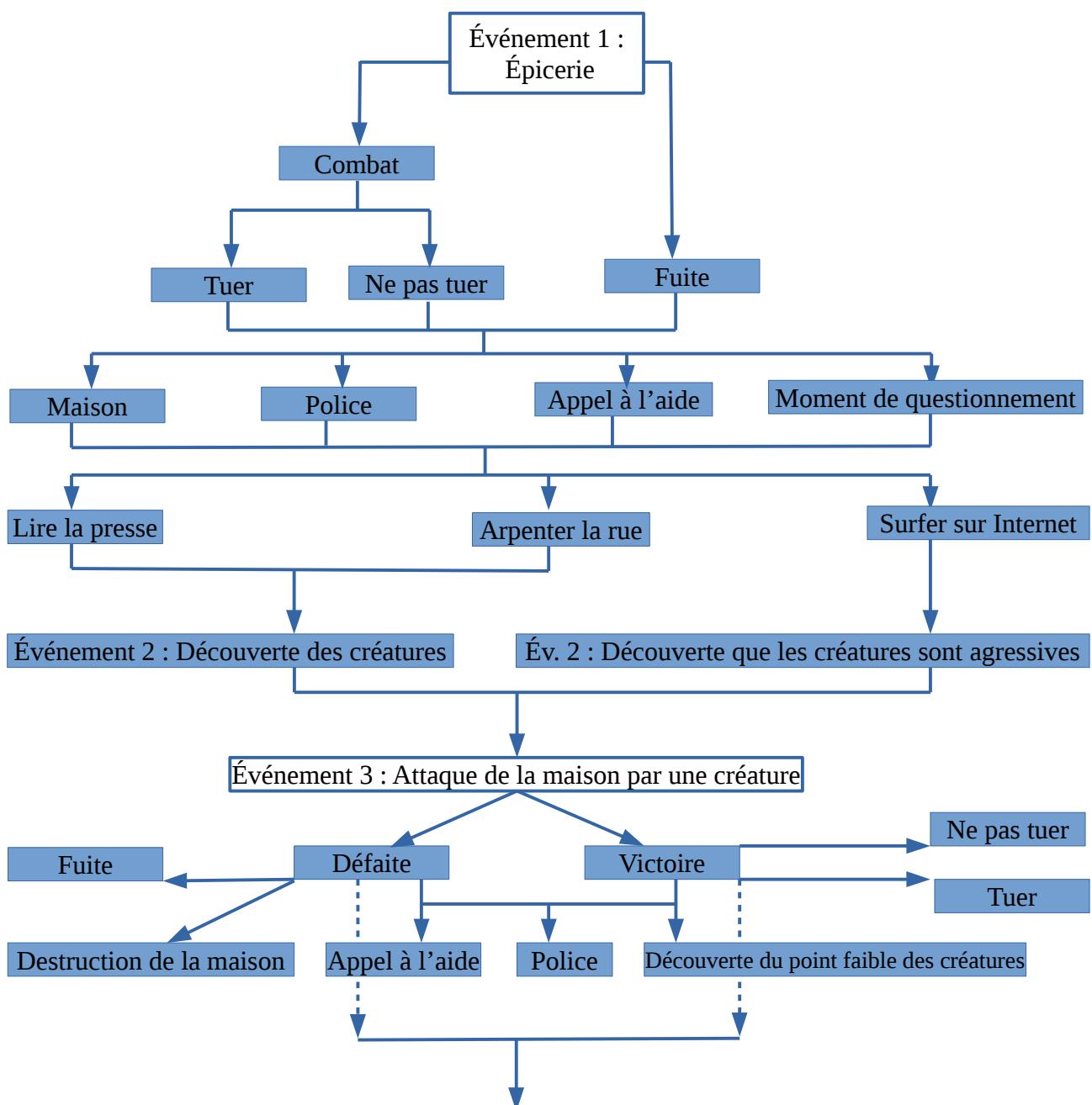
---

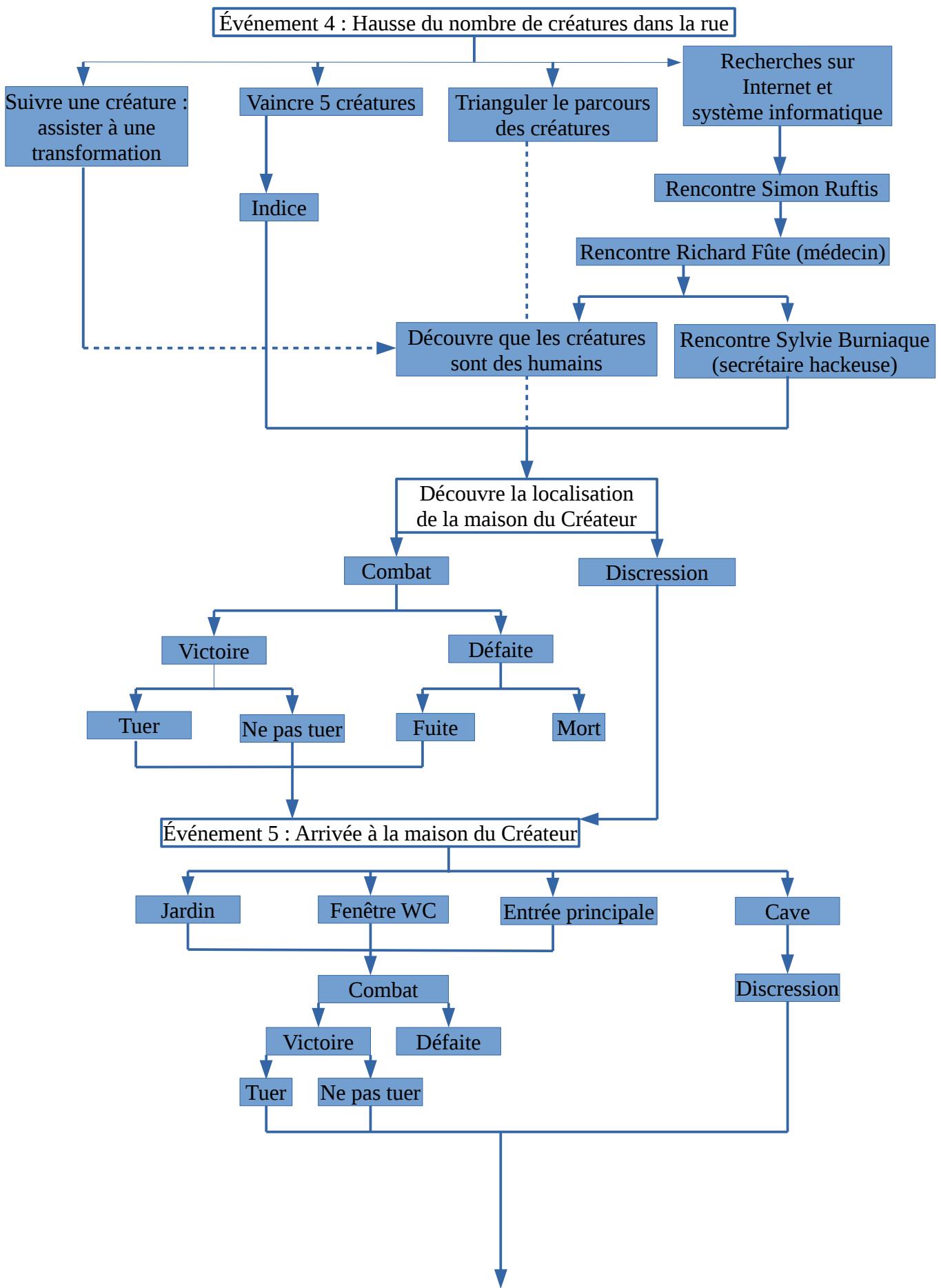
86 Lors d’une partie en *one-shot* jouée au Troll Fringuant, mes camarades de jeux et moi avons par exemple tué le roi du monde en l’empalant par l’anus sur un pénis de bois de dix mètres de haut.

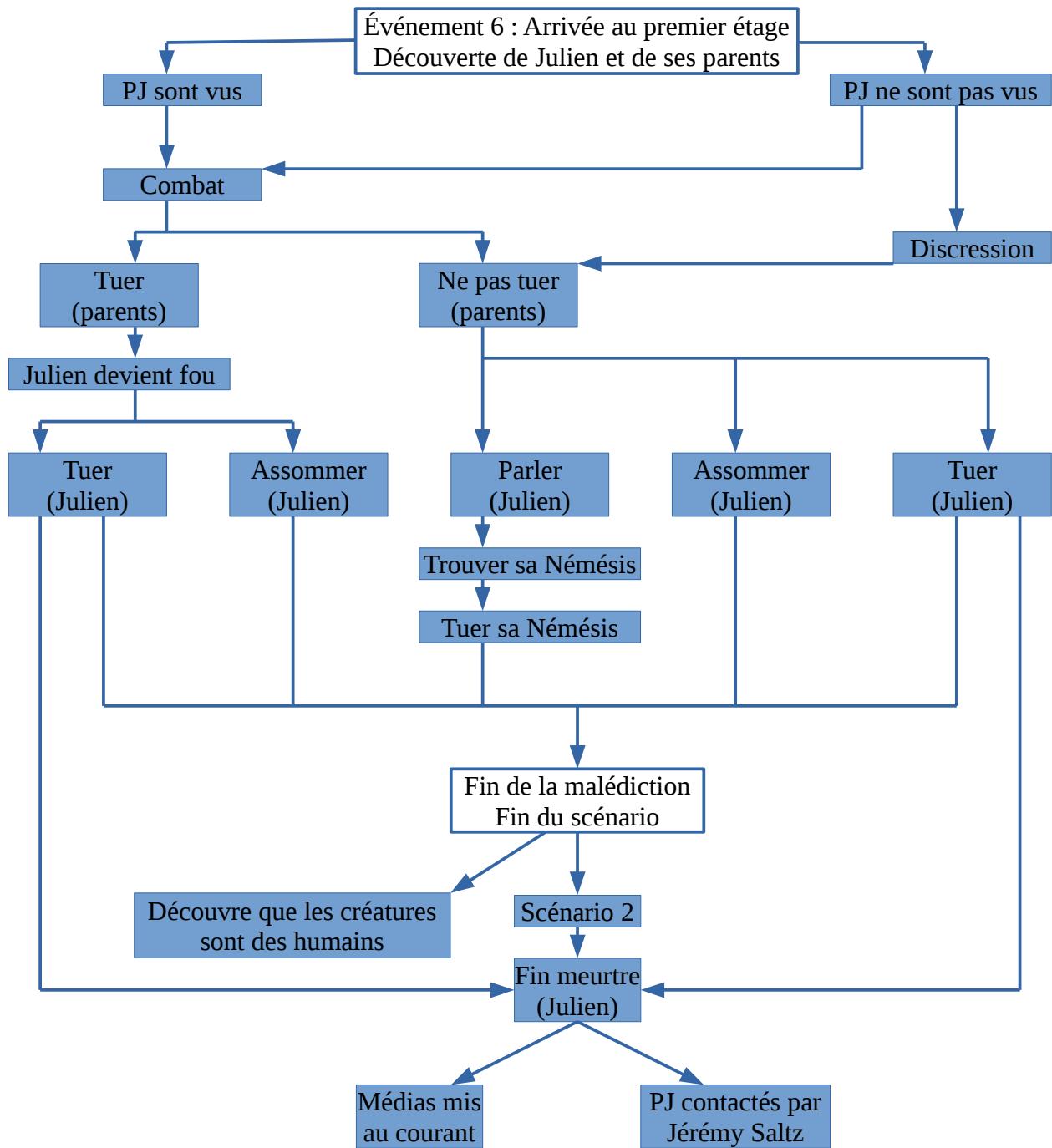
## 4. Diagramme descriptif du scénario

Le diagramme ci-dessous représente le scénario détaillé au cours de ce chapitre. Il met en exergue les choix possibles des joueuses et leurs conséquences.

Les cases comportant la mention « événement n° » font référence au découpage mis en place lors de la description écrite du scénario effectuée au cours de ce chapitre. Les cases blanches quant à elles représentent les événements vers lesquels toutes les actions entreprises convergent. Ils arriveront ainsi quoi que les personnages fassent (à moins de mourir). Ils représentent les « nœuds » ou les « boules de geisha » d’Hugo – qui font référence aux événements préparés par le MJ, reliés par les actions plus ou moins prévisibles des joueuses.







# Chapitre 3 : *Les Pas Supers-Normaux*, la partie

## 1. Introduction

Ce chapitre est consacré à l’analyse des manières de jouer le scénario décrit dans le second chapitre. Ce scénario a été proposé à deux tables et dans deux contextes différents.

La première table, que j’appellerai « Montmajour » est constituée de Marjolaine ma compagne, de Louise, ma colocataire et de Susanne une amie. Marjolaine et Louise ont pendant leurs années de collège et de lycée joué régulièrement aux jeux de rôle sur table (JdR) notamment *Donjons&Dragons* (1974), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (1989), *L’Appel de Cthulhu* (1981), et *Pavillon Noir* (2000). Susanne quant à elle a joué quelques fois dans le cadre d’une association et m’avait à plusieurs reprises confirmé son intérêt pour le JdR et sa volonté d’essayer une partie avec moi. Elle a toutefois rejoint notre groupe « sur le pouce » [David, 2017b : 50] tandis que nous l’hébergions. Cette table, bien qu’elle soit constituée de connaisseuses du JdR est cependant une table occasionnelle qui a été formée afin que je puisse tester le scénario et les règles du jeu *Les Pas Supers-Normaux*. Les joueuses sont toutes trois étudiantes et seule Louise travaille le soir dans un restaurant. Elles ont un peu plus de vingt ans, et sont toutes caractérisées par une faible capacité de concentration – fait notable qui influencera fortement le déroulement de la partie.

La seconde table « Pardoux » est constituée de deux joueuses, Morgane et Tilda, deux jeunes femmes d’une vingtaine d’années. Morgane est étudiante, Tilda n’a pas poursuivi ses études mais fait de la musique et du montage audio et vidéo. Toutes deux font des « petits boulots » en parallèle. Elles n’ont aucune expérience du JdR. Ce sont toutes deux des amies proches avec lesquelles je pensais pouvoir jouer au JdR de manière régulière. Ce scénario constitue leurs premiers pas dans le JdR et la première partie de la campagne du « Goblett Institute » qui sera formée à partir des histoires de leurs personnages. Si elles n’ont jamais joué au JdR, elles sont toutefois toutes deux familières des jeux vidéo, des récits de fiction, de la littérature et des productions cinématographiques qui servent de référence au jeu *Les Pas-Supers Normaux*. Par la suite, nous avons joué ensemble pendant environ six mois, jouant une dizaine de scénarii durant entre quatre et sept heures, nous rencontrant jusqu’à deux fois par semaine. La campagne n’est aujourd’hui pas encore finie. Au fur et à mesure que nous jouons, nous avons construit des liens en jeu : aux personnages-joueurs (PJ),

aux personnages-non-joueurs (PnJ), au récit et à nos rôles de joueuses ou de maître du jeu (MJ). Malgré le fait que ni Tilda ni Morgane n'aient joué au JdR auparavant, elles ne l'ont pas fait à la manière des débutants, ou tel qu'on se le représente souvent – comme des joueurs peu sûrs d'eux, qui préfèrent jouer des stéréotypes comme la brute, le mage, le voleur, et décrire leurs actions à partir d'une position distanciée plutôt que de le jouer directement<sup>87</sup> [Fine, 1983 ; D'Huissier, 2017]. Familières des jeux d'acteur et d'imagination, Morgane et Tilda ont créé des personnages assez complexes et complets d'entrée de jeu et les ont joué avec cœur et verve.

À travers l'analyse des manières de jouer de ces deux tables je montre que le MJ n'est pas un simple narrateur qui ne fait que lire son script. En effet, il doit s'adapter et adapter son scénario en fonction des décisions prises par les joueuses ainsi qu'en fonction des manières qu'elles ont d'incarner leurs personnages. De fait, il est une composante active du groupe de jeu [Caïra *et al.*, 2016]. Bien qu'il y ait influence réciproque entre joueur et MJ, ce dernier détermine le degré zéro de la cohérence et des actions possibles des joueuses, en donnant au scénario un ton et une coloration particulière, et en l'inscrivant dans un genre ou un système narratif particulier. C'est ensuite le rôle des joueuses d'appréhender et se réapproprier les codes et le champ des actions possibles induit par le MJ dans son scénario [Bombayl, 2017]. Selon les tables, on rencontre deux principales réactions : adapter l'action de son personnage à ces codes ou les refuser. Le MJ doit alors composer avec les réactions de ses joueuses pour faire avancer le scénario [Jeannette, 2016 ; Gharbi, 2017].

Ces réactions sont intimement liées à l'attitude ludique<sup>88</sup> [Peyron, 2016]. Si cette dernière permet au jeu d'exister, elle se décline en de nombreux agissements et discours, chacun ayant une manière propre de concevoir le jeu et d'y jouer [David et Larré, 2017a]. Ainsi, si l'attitude ludique est nécessaire pour faire jeu, elle peut être présente en dehors du jeu et ne suffit pas par sa seule présence au bon déroulement du scénario [David, 2016 ; Périer, 2017]. C'est ce que je vais montrer par l'analyse de la partie jouée à la table Montmajour.

---

87 La vision selon laquelle les débutants jouent davantage en utilisant un style indirect dans la prise de parole, tâtonnent et sont souvent moqués n'est aujourd'hui plus d'actualité. En effet, cela correspond plus à des envies et des façons de jouer propres à chacun, pour lesquelles les joueurs optent volontairement, favorisant la proximité ou la distance avec leur personnage et les événements survenant en jeu. Ainsi, un joueur expérimenté n'est pas forcément un meilleur joueur qu'un débutant – il peut être au contraire trop orienté par ses connaissances des structures du JdR pour agir sans arrières pensées. Le discours indirect, pas plus qu'une position distanciée ou très proche des personnages et du récit n'est une marque de « mauvais jeu » [David et Larré, 2017b ; D'Huissier, 2017 ; Le Mignot, 2017].

88 Au cours de mon enquête j'ai pu noter que les réactions des joueuses sont d'ailleurs davantage liées à leur attitude ludique qu'à leur profil sociologique.

Être dans une attitude ludique, c'est aussi appréhender et s'approprier les données factuelles comme les méta-données proposées par le MJ, constituées par les règles, les codes diégétiques et le genre du jeu. Dès lors, être joueur c'est s'immerger et s'approprier l'ambiance, les événements, le ton et le genre du scénario préparé [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017]. Cette appropriation passe par le jeu du personnage, ses manières de parler et d'agir, de jouer avec les règles [Montola, 2009 ; Balzer, 2011 ; Bergström, 2012].

Mettre en parallèle la création d'un scénario par le MJ avec la manière dont il est joué montre que l'improvisation est constitutive du JdR. En effet, bien que le MJ arrive avec un canevas préparé, les joueuses vont improviser dans et avec celui-ci, en le modifiant, ce qui oblige en retour le MJ à s'adapter et à improviser à son tour. Cependant, en JdR, comme dans le théâtre d'improvisation ou l'improvisation musicale, il y a certaines règles à respecter pour que le jeu puisse émerger, l'histoire avancer dans la cohérence du récit et de l'univers et que chaque joueur prenne plaisir à jouer de la façon qui lui est propre [Ferrand, 2017].

L'agencement de tous ces éléments et la manière dont ils sont gérés, à la fois par les joueuses et par le MJ, vont déterminer le degré d'habitabilité du jeu. La démarche qui guide ce chapitre est alors de montrer ce qui rend ou non un jeu habitable, c'est-à-dire un jeu dans lequel le groupe de joueuses peut s'amuser, avancer et créer à plusieurs un récit cohérent, satisfaisant à la fois les attentes du MJ et les envies des joueuses [Caïra, 2007 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

Le chapitre est découpé en deux parties principales, correspondant aux parties jouées par les deux tables Pardoux et Montmajour. Au sein de ces parties je reprendrai lorsque c'est possible le découpage chronologique présenté dans le chapitre deux.

## 2. Mise en situation : la création de personnage

La fiche de personnage d'un JdR n'est pas neutre. C'est un outil qui permet notamment aux joueuses d'appréhender le contenu de l'univers ludique et des scénarios. Les noms des caractéristiques, le nombre et la tendance vers laquelle tendent les compétences des personnages peuvent informer le joueur à propos du type de *gameplay* que le JdR attend de lui [Larré, 2016b ; Lhomme, 2016 ; Périer, 2016]. Dans le jeu *PSN*, les quatre caractéristiques principales sont la constitution, la dextérité, la débrouillardise et la sociabilité<sup>89</sup>. Chacune de ces caractéristiques met l'accent sur les types de réponses que l'on peut proposer aux événements. Dans le cadre de *PSN*, qui se situe dans

---

<sup>89</sup> Sur la fiche de personnage ces caractéristiques sont écrites respectivement CONS, DEX, DEB et SOC [Illustration 14 & 16 & 22].

le monde contemporain, un personnage privilégiant la sociabilité a autant de chance de réussir ses missions qu'un *Grosbill*<sup>90</sup> [Caïra, 2007 ; David, 2017a].

Dans ce premier scénario de *PSN*, j'ai demandé aux joueuses de créer leurs personnages en suivant certaines consignes. Elles devaient imaginer un personnage cohérent avec l'univers proposé, lui trouver un pouvoir magique, une Némésis qui agit comme un contre, telle la Kryptonite pour Superman, créer un *background* racontant la vie quotidienne du personnage et la manière dont il a acquis son pouvoir. Le personnage est caractérisé par un nom, un prénom, son âge, son genre, son orientation sexuelle, son pouvoir, sa Némésis, ses passe-temps, sa situation sociale. S'y ajoutent les quatre caractéristiques chiffrées sur une échelle de 0 à 8 présentées plus haut. En début de partie, les joueuses doivent répartir huit points dans ces caractéristiques sans pouvoir dépasser 4, afin laisser une marge de progression au personnage.

## 2.1. La table Montmajour : Mafalda Tonks, Jean Papé et Jacqueline Sansovino

La table Montmajour a constitué un groupe de test du jeu, à la fois des règles, de l'univers, de la balance des pouvoirs et de difficulté.

### 2.1.1. Le personnage de Susanne : Mafalda Tonks

Susanne décide de jouer une enfant de huit ans nommée Mafalda Tonks (dont le nom et le prénom sont tirés de la série de romans *Harry Potter*). Son pouvoir réside en la capacité de voir le monde microscopique, elle peut également changer l'échelle de sa vision. Elle a obtenu ce pouvoir après s'être fait piquer par une mouche. Ses Némésis sont les devoirs et les haricots verts. Susanne la décrit comme « une jeune fille ingénue qui va à l'école » [Illustration 8]. Son genre est décrit comme féminin et son orientation sexuelle comme « les garçons dans les dessins animés » [*idem*]. Elle a 10€ d'argent de poche par mois et trois bonbons. Ses hobbies sont *High School Musical* et jouer à la poupée. Elle possède une constitution de 0, une dextérité de 2, une débrouillardise de 2 et de sociabilité de 4.

Mafalda Tonks est un personnage dont la balance des caractéristiques est cohérente – en effet une enfant de huit ans ne peut pas être physiquement aussi forte qu'un adulte. Son pouvoir est intéressant en termes d'originalité et d'utilité. Il est utile dans des situations d'enquête, d'infiltration, et peut être très profitable au groupe lors de la gestion des différents éléments du scénario [David,

90 Un *Grosbill* est un personnage de JdR outrageusement puissant, optimisé pour détruire tous ses ennemis sans sourciller. Un *Grosbill* est un archétype de personnage favorisant la puissance et la récolte d'objets puissants, qui recherche avant tout le pouvoir sur ses adversaires.

2017a]. Cependant, son obtention est stéréotypée, faisant référence aux supers-héros de comics qui obtiennent leurs pouvoirs en se faisant piquer par un insecte radioactif ou en tombant dans une substance chimique. De plus, Susanne n'a pas détaillé l'impact de ce pouvoir sur la vie quotidienne de Mafalda. Ce manque de détails, couplé avec les stéréotypes de sa situation créent un personnage difficile à jouer et qui manque de profondeur et dont le groupe ne peut pas se saisir pour créer du jeu, agir et réagir<sup>91</sup> [David, 2017b ; David et Larré, 2017c ; D'Huissier, 2017 ; Ferrand, 2017 ; Gharibi, 2017 ; Tonon, 2017].

---

91 Une typologie des personnages jouables ou non-jouables n'a pas pu être établie. En effet, chaque joueur a des préférences et des façons de jouer qui lui sont propres et qui changent au cours de sa pratique du JdR. Cependant, pour les MJ et joueurs qui le souhaitent ainsi que pour les *one-shot* il existe des archétypes de personnages adaptés au jeu en groupe : on y trouve généralement un soigneur, un guerrier (ou tank), un personnage sociable et un artisan ou mécanicien. Ces archétypes permettent de créer des groupes équilibrés en termes de compétences, rendant plus aisée la participation de chacun [David, 2017a].

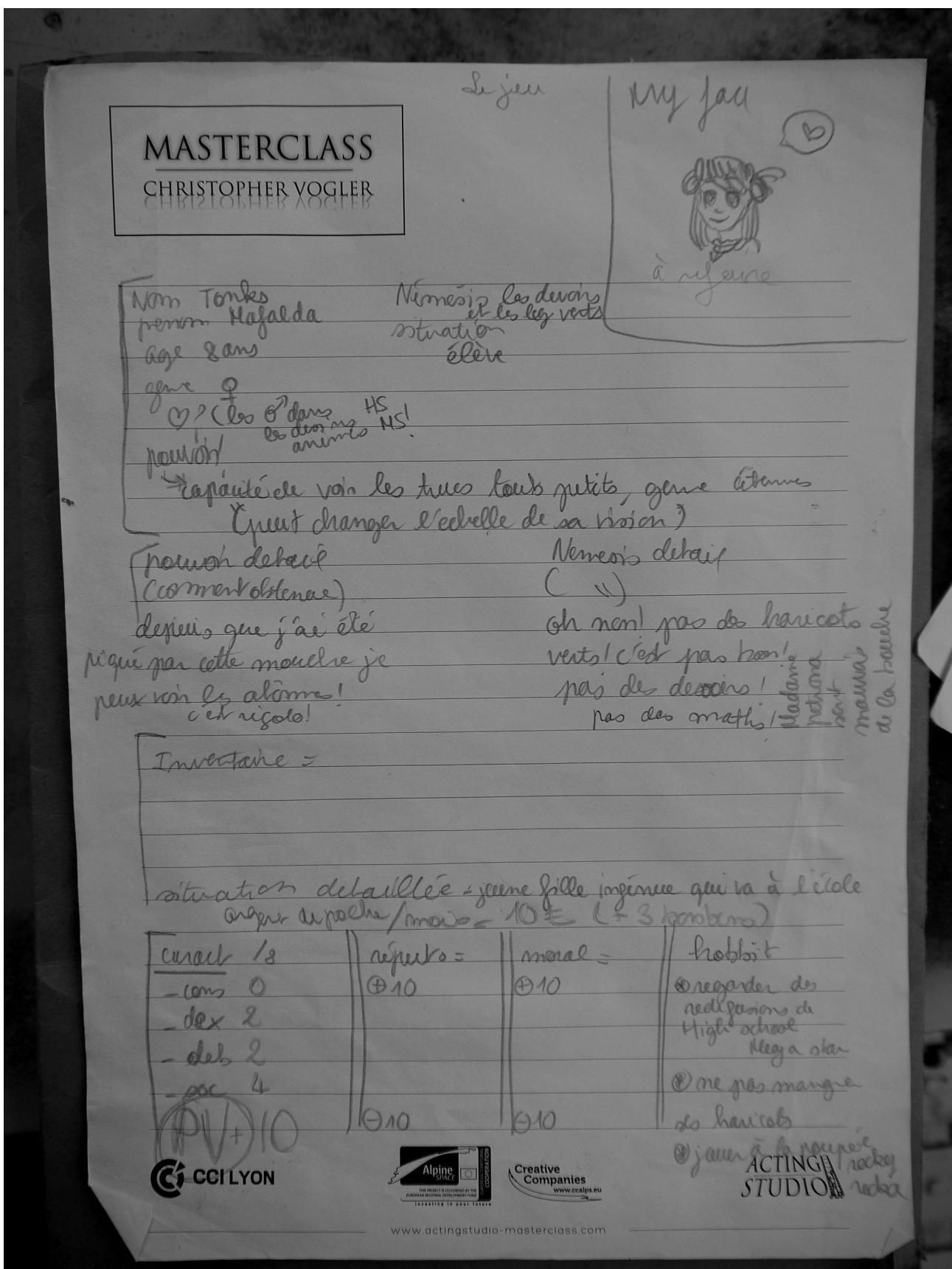


Illustration 8: Fiche de personnage de Mafalda Tonks, personnage de Susanne [photo de l'auteur].

### **2.1.2. Le personnage de Louise : Jean Papé**

Louise décide de s'inspirer d'une personne existante pour créer son personnage, en l'occurrence un voisin très bon ami de sa grand-mère qui vit dans les Belledonnes. Il se nomme Jean Papé, est âgé de cinquante ans. Elle décrit le genre de Jean comme « papi » et son orientation sexuelle comme « femme » [Illustration 9]. Louise résume le pouvoir de son personnage en deux mots : « main verte » [*idem*]. Elle veut dire par là que tout ce qu'il plante finit par pousser. Elle précise que ce pouvoir est transmis de père en fils. Sa Némésis est « perd la boule » [*idem*], qui signifie que lorsque les conversations et les relations sociales sortent du domaine agricole, il a du mal à comprendre et à réagir. Ses passe-temps sont de « compter les papillons, collectionner les canards, marmonner avec lui-même et manger du fromage ». Sa situation est résumée à « veuf » et « savoyard » [*idem*]. Il possède toujours sur lui un couteau, une tome, un sac de graine et un mouton. Il possède 2 en constitution, 3 en dextérité, 2 en débrouillardise et 1 en sociabilité.

Un rapide coup d'œil à la fiche de personnage de Louise permet de voir qu'il s'agit davantage d'une blague, d'un clin d'œil potache à sa propre vie qu'elle parodie qu'à un effort d'adaptation à l'univers de *PSN*. En effet, si Jean Papé est inspiré de son homonyme bien réel, il ne dispose d'aucun *background* ou d'aucune information utile et utilisable en jeu. Il est surtout caractérisé par quelques mots « papi », « savoyard », « fromage » qui constituent des stéréotypes du monde rural montagnard, qui rendent difficile l'appréhension sérieuse des situations et l'adaptation dans un univers de jeu plutôt urbain et sombre [David, 2017a ; Tonon, 2017]. Jean Papé, à l'instar de Mafalda Tonks, donne très peu de prises dont le groupe peut se saisir pour avancer dans le scénario et construire un récit collectif et cohérent [David et Larré, 2017c]. De plus, ce n'est pas parce que Louise s'inspire d'une personne réelle pour créer son personnage que celui-ci fonctionne dans l'univers réaliste de *PSN*. Le fait qu'elle colle trop son personnage à son homonyme la fait s'écartier des règles de création du personnage, lorsqu'elle précise notamment que son pouvoir lui a été transmis, ce qui est impossible dans le *lore* de *PSN*, ou qu'il possède en permanence un mouton qui l'accompagne, ce qui est inadapté à l'univers du jeu et difficilement jouable [David, 2017b ; D'Huissier, 2017].

Nom	Papé
Prenom	Jean
age	50
genre	Homme
oriental ou sex	Femme
pouvoir	main verte
Nemesis	
Situation	verb
Description pouvoir	plante tout pousse
Nemesis	<del>papa</del> perd la boute pere en f.
Façondant ou l'a obt.	

### Équipement

#### Situation

- construction 2/10
- Dextérité 3/10
- Débrouillard 2/10
- Sociabilité 1/10

18 max

réputation: +10 -10  
- 9

moral: +5

hobbies: conte les papillons,  
collecte les canards  
marmonne avec ma mère  
mange du fromage

- coûteau tomme.
- sac de graine
- mouton



PV: 10

Illustration 9: Fiche de personnage de Jean Papé, personnage de Louise [photo de l'auteur].

### **2.1.3. Le personnage de Marjolaine : Jacqueline Sansovino**

Jacqueline est âgée de quarante-cinq ans, elle est de genre féminin auquel Marjolaine ajoute la mention « ++ » [Illustration 10] pour signifier son ancrage profond dans son genre et la démonstration de sa féminité. Elle est hétérosexuelle mais « peut peut-être être attirée par les femmes » [*idem*]. Son pouvoir est de faire apparaître les plats préférés des gens. Sa Némésis est liée à sa sensibilité. Ainsi, dès que sont évoqués les thèmes des orphelins ou des chatons blessés, elle peut se mettre à pleurer sans pouvoir s'arrêter. Elle est veuve, mère de trois enfants et exerce la profession de secrétaire médicale. Elle se considère comme une bonne mère de famille. Pour elle, la nourriture semble suffire à rendre heureux son entourage. Elle a acquis son pouvoir après le décès de son mari, ce qui l'a aidé à surmonter son deuil. Toutefois, depuis la mort de son époux, elle a du mal à faire face à la réalité et elle se réfugie dans son rôle de mère et dans la nourriture. Elle « dédie sa vie à ses enfants mais les deux tiers sont partis, elle est un peu étouffante et n'a pas une vie sociale très développée en dehors de ses enfants et de la nourriture » [*idem*]. Ses passe-temps sont évidemment la cuisine et particulièrement la pâtisserie fine. Ses caractéristiques sont 1 de constitution, 2 de dextérité, 3 de débrouillardise et 2 de sociabilité.

Jacqueline est un personnage assez détaillé, au *background* développé. Le stéréotype de la secrétaire auquel elle correspond est plus facilement appréhendable dans l'univers de *PSN* que celui de la petite fille ou du montagnard. Elle possède aussi un pouvoir d'apparence inutile dans des situations tel que le combat ou l'infiltration, mais qui est cohérent et a un potentiel d'évolution dans le cadre de l'aventure [David, 2017b]. Ce pouvoir répond notamment à l'aspect essentiel de la survie présent dans *PSN*. De plus, ce pouvoir est cohérent non seulement avec la situation de Jacqueline mais également avec le *lore* de *PSN*. Jacqueline a un *background* court mais intéressant, suffisamment développé pour permettre au groupe d'anticiper les réactions du personnage face aux différents événements [Gharbi, 2017]. De plus, il donne une très forte marge de progression, de la profondeur et de nombreuses prises – à la joueuse comme au MJ – pour évoluer dans les scénarios. En effet, l'insistance sur l'importance de la vie de famille pour Jacqueline peut être l'occasion, dans l'univers de *PSN*, de la confronter à des dilemmes moraux et à des choix importants qui viendront transformer profondément le personnage [David, 2017b]. Par exemple, si le groupe doit être en cavale, ou est recherché, s'ils se livrent à des actes de violence, Jacqueline devra prendre en considération les répercussions que cela peut avoir sur sa famille. Jacqueline est un personnage riche, qui a des buts, des éléments importants pour lesquels elle peut se battre, ce qui lui donne de la profondeur et la rend aisée à jouer [Lhomme, 2016 ; David et Larré, 2017b].

# MASTERCLASS

CHRISTOPHER VOGLER

PV: 11

Nom Sansovino

Prénom Jacqueline

âge 45 ans

Genre Féminin (++)

Orientat'sex Hétérosex (attiré par les F)

Pouvoir Fr apparaître (les plats préférés des gens)

Nomoris Sensible (caphelin-chatons) (peu curieux)

Situat' Veuve - 3 enfants - secrétaire modéle

Caract<sup>RQ</sup>

constitut 1/8

Dextérité 2/8

Rebrouillarde 3/8

Sociable 2/8

se considère comme une bonne m<sup>e</sup> famille - pr elle rarement

Descriptif pur " " : est ce qui rd heureux. Réputat (Ab/Ab)

" " nemesis & pp: qd mari a du mal offrir ap + mari

~~et ab~~ à fr face à la vie (où refuge de vie) floral (+10/-10)

Invent<sup>R</sup>

#8

Situat' détaillée : Secret<sup>R</sup> modéle elle dédie sa vie à ses enfants mais los 2/3 st partis - Elle est 1 enf dehors enfants peu étaffante et n'a pas trop de sa & nourriture

Hobbies: La cuisine - pâtisserie fines+

1 peu de sous de côté mais t'y pas trop taper ds réserves

CCI LYON



Creative Companies  
www.ccalps.eu

ACTING STUDIO

www.actingstudio-masterclass.com

Illustration 10: Fiche de personnage de Jacqueline Sansovino, personnage de Marjolaine [photo de l'auteur].

## 2.2. La table Pardoux : Flavius Clavinicus et Joe Latouillette

J'ai proposé à la table Pardoux une partie d'initiation au JdR qui pourrait se transformer en campagne si Morgane et Tilda le voulaient. J'ai suivi le même procédé que pour la table Montmajour. Cette séance ayant eu lieu après celle de la table Montmajour, j'ai eu le temps de finaliser la fiche de personnage et ai pu prendre en compte les notes effectuées sur la première partie. Il s'agit donc ici de la phase *bêta* du test de *PSN*.

### 2.2.1. Le personnage de Morgane : Flavius Clavinicus

Flavius Clavinicus est un homme âgé de trente-deux ans. À la mention orientation sexuelle, Morgane soumet un point d'interrogation suivit de « pas de preuves concluantes » [Illustration 11]. Son pouvoir est d'être « empathique » envers les choses non-vivantes, c'est à dire qu' « il comprend ce que peuvent/pourraient ressentir les objets et voir à travers eux » [*idem*]. Cela s'effectue par un contact physique au cours duquel Flavius entre en relation avec l'objet, il peut alors avoir accès à son passé, peut agir ou voir à travers lui, peut le soumettre à sa volonté. Sa Némésis est le contact du plastique qui « lui pollue de plus en plus le cerveau s'il est en contact plus ou moins direct avec lui » [*idem*]. Il a obtenu son pouvoir à force de rester chez lui en compagnie de ses objets auxquels il s'est lié d'une grande affection. Sa situation est décrite comme « flottante ». Il travaille cinq jours sur sept dans le service d'appel d'une entreprise lambda. C'est un « solitaire mais comblé par la compagnie silencieuse du temps qui s'écoule », qui a « pris conscience à peine visible de son existence minuscule » [*idem*]. Morgane le caractérise comme « plutôt solitaire, mais ne déteste pas les gens » et n'ayant pas « ce qu'il faut en lui pour l'instant pour trouver une compagnie amoureuse » ni d'amis proches [*idem*]. En plus de cela, Morgane le décrit comme ayant un cœur tendre et l'âme douce. Ses hobbies sont la contemplation existentielle et la collection de câbles USB. Ses caractéristiques de départ sont de 2 de constitution, 3 de dextérité, 2 de débrouillardise et 1 de sociabilité.

Flavius est le premier personnage présenté qui ne corresponde ni ne s'inspire d'un cliché, que ce soit de personnes, de personnages fictifs ou d'un stéréotype. En effet, son histoire, sa situation, sa psychologie sont originales, claires et cohérentes. Son pouvoir est recherché mais reste exploitable même sans entraînement, il a du potentiel et peut être facilement utilisé en jeu par le groupe ainsi que par le MJ quand il crée ses scénarios. Morgane a donc conçu un personnage facile à appréhender en jeu et qui peut facilement s'adapter et évoluer. Ainsi, jouer un homme appréciant la solitude mais ayant un esprit et un cœur ouvert paraît plus aisé – dans le cadre d'un jeu uchronique réaliste pré-apocalyptique – qu'incarner l'amour du fromage, la haine des haricots verts ou encore le fait de

posséder un mouton. De fait, Flavius s'accorde avec le ton de *PSN* et pourrait constituer un personnage type pour une partie de *one-shot* par exemple.

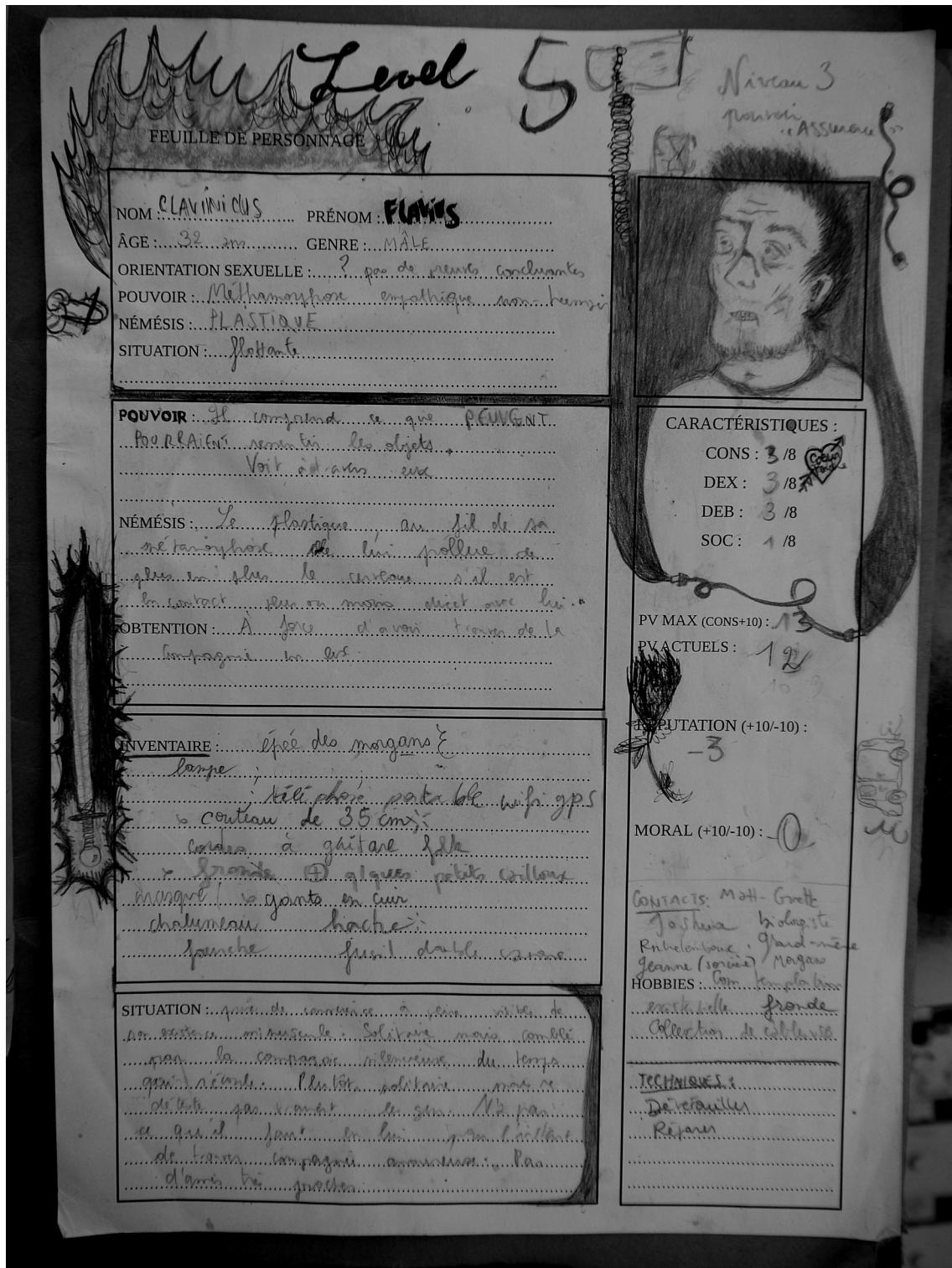


Illustration 11: Fiche de personnage de Flavius Clavinicus, personnage de Morgane. Morgane a dessiné l'épée, la hache et les câbles USB détenus par Flavius ainsi que son cœur tendre [photo de l'auteur].

## 2.2.2. Le personnage de Tilda : Joe Latouillette

Joe Latouillette est un homme dont l'âge est inconnu. Son orientation sexuelle est elle aussi indéterminée mais elle a changé au cours de la campagne si bien que la première mention a disparue. Il détient le pouvoir de « tordre la réalité des autres » [Illustration 12], distordant leurs perceptions, le sens de la réalité, leur mémoire – à laquelle il a aussi accès. Il a acquis ce pouvoir en étant « cobaye d'une expérimentation dans la fin des années 90 » où il subissait des injections, était livré à l'isolement et à des tests [*idem*]. Sa Némésis est un personnage, le Docteur Goblett, qui détient ses yeux. En effet, Joe est aveugle.

« Après s'être échappé du Goblett Institute, il parcourt l'Europe, squatte les lieux abandonnés, furtif, silencieux et débrouillard. Il construit une boîte qui lui permettra de s'enfermer pour ne plus sentir les autres êtres vivants, il s'isole pour ne pas altérer la réalité des autres par accident. Latouillette n'est pas son vrai nom, il vient de la touillette qui a servi à mélanger les 1563 échantillons de sperme pour la fécondation *in vitro* » [*idem*].

Ses passe-temps sont la méditation qu'il utilise notamment pour tenter d'entrer en contact avec ses yeux qui sont conservés loin de lui et le bricolage. Ses caractéristiques sont 2 de constitution, 2 de dextérité, 3 de débrouillardise et 1 de sociabilité.

Joe est un personnage à la fois drôle et sérieux. Il constitue un bon mélange de genres. À l'inverse des joueuses de la table Montmajour, Tilda a donc réussi à créer un personnage original et un peu loufoque tout en l'inscrivant dans une ambiance dure, assez violente, propre au ton de *PSN*. Elle a donc su trouver un juste milieu entre la volonté d'inventer un personnage amusant et le respect de la proposition ludique. À l'inverse de Flavius, Joe est un personnage difficile à jouer. Ses caractéristiques, sa situation, son passé traumatisante et sa cécité sont autant d'éléments qui rendent le *roleplay* ardu. Pourtant, cette complexité est un atout. Elle rend le personnage malléable, le dote d'une grande capacité d'évolution et de recoins d'où peuvent jaillir des surprises – notamment grâce aux zones d'ombres que Tilda a intentionnellement laissées – à l'inverse de Jean Papé par exemple qui paraît être un personnage figé, empêtré dans quelques caractéristiques stéréotypées. Bien joué, ce personnage permet à la joueuse d'être continuellement surprise par les réactions qu'il peut avoir et par les éléments de son passé qui peuvent ressurgir en fonction des évènements qui surviennent au cours des parties. C'est par exemple le cas de l'orientation sexuelle de Joe qui change au cours de la campagne, d'indéterminée vers une attirance pour les femmes mûres. Cette simple clause présente sur la fiche de personnage, va être utilisée en jeu et va donner lieu à des intrigues scénaristiques, va permettre à Tilda de développer son personnage et va devenir un élément de référence pour le

groupe. De plus, cette complexité constitue une source d'inspiration presque infinie pour les joueuses comme pour le MJ. En effet, j'ai utilisé le passé de Joe et sa Némésis pour construire la campagne qui s'étale sur dix scénarii. Le Docteur Goblett est même le principal instigateur qui va œuvrer contre les personnages.

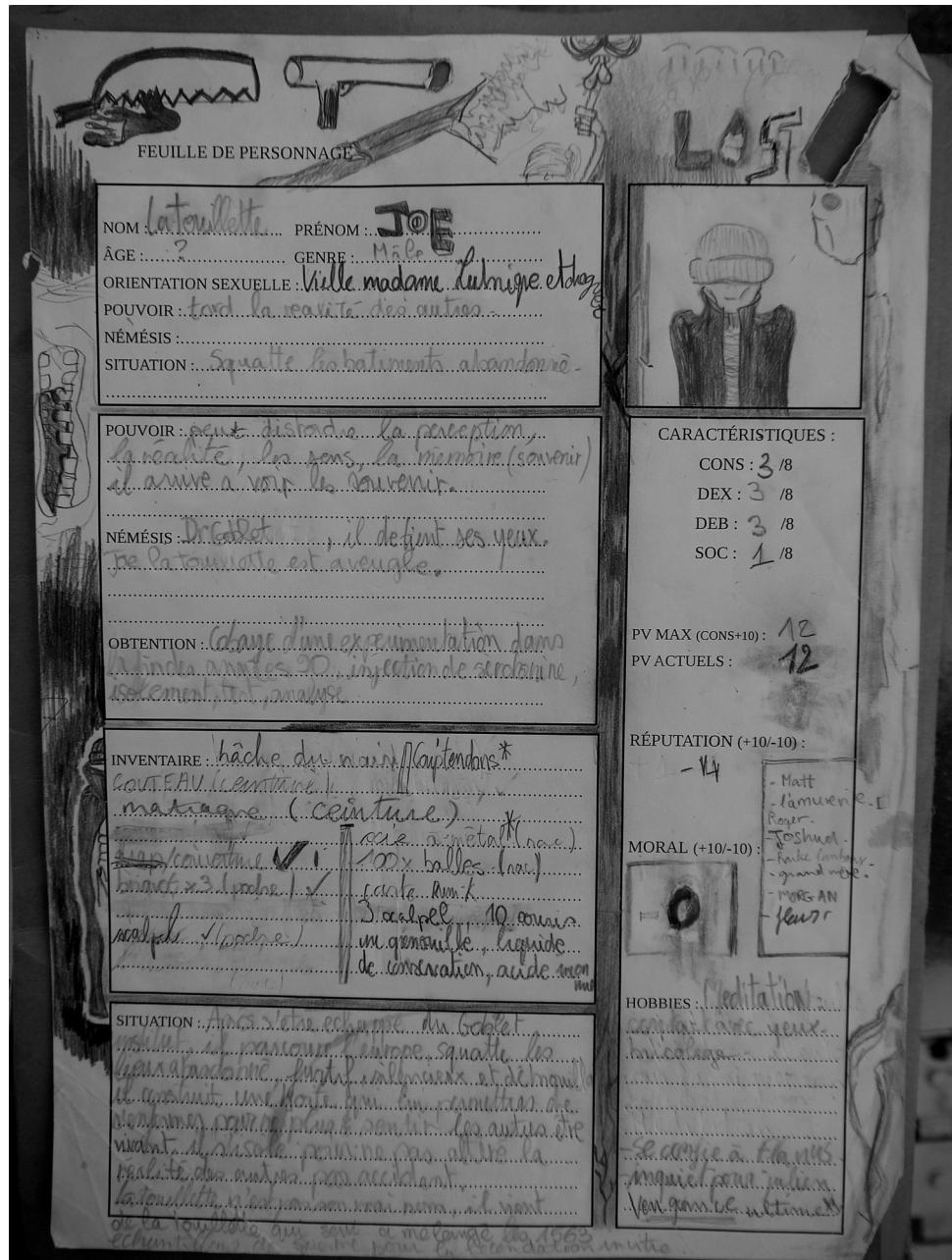


Illustration 12: Fiche de personnage de Joe Latouillette, personnage de Tilda. Les dessins disposés dans les marges correspondent à des événements survenus au cours de la campagne, que Tilda a capturé sous forme de dessins. On y trouve l'épisode où Joe a arraché un nez avec ses dents, celui où il a découpé un pied à la scie à métaux et celui où il a coupé des testicules avec un couteau recourbé [photo de l'auteur].

Joe et Flavius sont deux personnages complémentaires. À la fois dans leurs caractéristiques, leurs pouvoirs et leurs situations respectives sans que Tilda et Morgane ne se soient concertées. Tilda sou-

ligne qu' « on a choisi des pouvoirs où on était vraiment heu on a été juste. Ouais déjà on était complémentaire de ouf alors qu'on a pas fait exprès<sup>92</sup> ». Cette complémentarité leur a permis de créer un *roleplay* riche, original et surprenant qui orientera et inspirera toute la campagne dite du « Goblett Institute ».

### 3. La table Montmajour : jouer sur des tonalités différentes

La table Montmajour est une table basse faite maison. Elle se trouve dans le salon d'une colocation de quatre personnes, entre un canapé et une rangée de coussins. La partie s'est tenue après le repas du soir, ce qui explique notamment la fatigue des joueuses, habituées à se coucher tôt. Sur la table sont disposés du thé, les dés ainsi que des feuilles de brouillon et des crayons de papier.

#### 3.1. Jouer entre copines

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lumière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ?<sup>93</sup> »

Une fois amenés attachés dans l'arrière-boutique, Jean, Jacqueline et Mafalda sont sensés réagir, tenter de trouver de la lumière, comprendre ce qu'il leur arrive et se défendre face à leurs agresseurs. Susanne, Louise et Marjolaine préfèrent toutefois digresser et raconter des blagues, à travers leurs personnages, sans prendre au sérieux la situation. J'insiste alors pour leur montrer qu'elles doivent réagir. Elles finissent par trouver une solution pour allumer la lumière, découvrent les boîtes et les cartons animés, l'épicier et les coupures de journaux, mais refusent d'engager le combat. Face aux réactions passives des joueuses, j'ai dû m'adapter pour que le jeu ne se termine pas en quelques minutes. Ainsi, le scénario a stagné un moment puisque l'épicier, dont le but est de tuer les personnages, ne le faisait pas car ces dernières racontaient des blagues. Face à l'anti-jeu des joueuses, il m'a fallu chercher des solutions pour que la partie ait quand même lieu. En termes techniques, cela correspond à retarder leur exécution et à faciliter leurs actions.

92 Propos recueillis lors d'un entretien collectif avec Tilda et Morgane, mené le 14 février 2019.

93 La répétition de cet extrait renvoie au fait qu'il ait été raconté presque mot pour mot au début de la partie. Il me permet de situer les réactions des joueuses par rapport à l'événement.

Toujours par la bouche de leurs personnages, Susanne, Louise et Marjolaine continuent à discuter autour de la légitimité de la violence sur un ton potache et détaché : « oui moi avec mes moutons quand ils sont un peu nerveux...<sup>94</sup> ». Elles essayent également de questionner l'épicier sur sa vie pour comprendre les motivations, les raisons de cette violence. Les joueuses tentent alors une approche psychologique tandis que leurs personnages sont ligotés et face à l'épicier qui souhaite les tuer, offrant une lecture décalée du ton de l'histoire. Je me rends alors compte que Susanne s'est endormie pendant les longues digressions de Marjolaine et Louise. Je tente de leur mettre un second coup de pression et de leur rappeler le ton de l'aventure en choisissant de tuer Mafalda, le personnage de Susanne désormais poids mort de l'équipe, la joueuse n'étant plus en état de participer. L'épicier attrape son couteau, se dirige avec fermeté et détermination vers Mafalda et l'égorgue sous les yeux de ses deux coéquipiers. Bien obligées de réagir, bien que cela ne corresponde pas au ton qu'elles voudraient donner à l'aventure, Louise et Marjolaine décident d'attaquer en retour les créatures et l'épicier. Marjolaine essaye par exemple d'utiliser son pouvoir pour faire apparaître le plat préféré de l'épicier afin de l'attendrir. Elle échoue : ne tombent sur le sol que quelques pâtes crues.

Elles finissent par vaincre leurs adversaires mais les discussions *roleplay* reprennent sur un ton décalé et empêchent l'avancée de l'intrigue : « ta mère serait pas fière de ce que tu fais ». Ces interventions sont drôles et amusent les joueuses mais elles freinent le déroulement du récit. Louise et Marjolaine finissent par prendre pitié de l'épicier en lui disant : « t'as vraiment une vie de merde », « t'es un gros *loser* mais c'est pas vraiment ta faute ». Elles lui proposent alors de les accompagner dans la montagne, confiantes en la dimension thérapeutique et apaisante de la traite des brebis et de l'air de la montagne : « t'as qu'à venir avec nous dans la montagne, on te fera de bons petits plats et tu trairas les brebis ».

J'essaye encore une fois de recadrer le scénario et leur donne plusieurs options en leur demandant ce qu'elles feraient dans la « vraie vie » face à une telle situation : appeler la police, rentrer chez soi en quatrième vitesse ? Jean et Jacqueline finissent par appeler la police mais une fois au commissariat pour enregistrer la déposition, les digressions reprennent. Louise et Marjolaine décident de créer leur propre histoire et racontent que leurs personnages tombent amoureux l'un de l'autre et ne pensent plus qu'à ça. Ils s'en vont donc main dans la main, refusant la suite du scénario. D'un commun accord le groupe se dissout et nous arrêtons la partie.

La partie a duré environ une heure et demie, création des personnages comprise. Le scénario n'a pas pu être complété, une joueuse s'est endormie et les deux restantes ont refusé de continuer le jeu.

---

94 Les propos cités sont issus de la partie menée le 14 novembre 2017.

Toutefois pour Louise et Marjolaine, cette séance, même avortée, a été l'occasion de bien rigoler entre copines.

### 3.2. Le refus de la proposition ludique

Le jeu des *Pas Supers-Normaux* est conçu pour que n'importe quel type de personnage puisse s'inscrire dans l'univers. Les groupes n'ont pas besoin pour avancer dans l'histoire d'être complémentaires en termes de compétences ni de correspondre aux stéréotypes du groupe d'aventuriers équilibré [David et Larré, 2016, 2017a]. Les personnages créés par Marjolaine, Susanne et Louise ne sont donc, dans le concept de *PSN*, pas hors-propos. Cependant les joueuses n'ont pas adapté le *roleplay* de leurs personnages à la structure du JdR et au ton de l'intrigue [Bombayl, 2017 ; David, 2017b] commettant ce que Cédric Ferrand, en reprenant le vocabulaire des matchs d'improvisation, appelle la faute de « cabotinage » : « cette faute concerne les joueuses qui en font des tonnes pour le simple plaisir de dire un bon mot, de se mettre en avant ou de faire rire leurs camarades, au détriment du personnage ou de l'histoire racontée collectivement » [Ferrand, 2017 : 118].

La « proposition ludique » d'un JdR est constituée par le *gameplay* induit par les règles du jeu et la création des personnages ainsi que par la coloration de l'univers et des scénarii. Elle est décrite par Raphaël Bombayl :

« [la proposition ludique est] tout ce que le jeu vous ‘promet’ et ce que vous espérez sans doute y trouver en y jouant. C'est ce qui fixe l'orientation générale de la partie mais vous indique aussi ce que l'on attend de vous [...]. Cela peut également s'étendre au genre recherché ou au ton de la séance [...]. L'important, ici, est que tout le monde soit sur la même longueur d'onde. Ou au moins que vous le soyez assez pour que le jeu puisse rester cohérent. Traditionnellement, cela veut surtout dire être sur la même longueur d'onde que le MJ et, pour y parvenir, les sources d'inspiration constituent une mine d'or : elles permettent de s'imprégner de l'univers de jeu, de son genre et de sa thématique » [Bombayl, 2017 : 210].

Susanne, Louise et Marjolaine ont non seulement refusé la proposition ludique du scénario que je leur ai proposé mais aussi celle du jeu de rôle sur table en général. En effet, elles ont refusé les conventions du JdR : le déroulement des combats, l'inscription des personnages dans un univers et un genre particulier, la cohérence et la contribution à l'avancée du scénario [Gharbi, 2017 ; Le Grümpf et Richard-Davoust, 2017].

La proposition ludique de *PSN* est constituée d'une uchronie marquée par la présence de pouvoirs magiques chez certaines personnes, pouvoirs qui ne suivent pas une ligne d'héroïsme stéréotypée

mais peuvent revêtir n'importe quelle forme. De plus, le jeu met l'accent sur le réalisme et les conséquences des actions des joueuses sur l'univers, le récit et la vie des personnages. Les joueuses de la table Montmajour n'ont pas pris en compte les attentes du JdR et du scénario. Ainsi, elles ont apporté leurs propres conceptions de l'amusement sans jamais tenter de les adapter au format du JdR et du récit. En conséquence, le ton du scénario n'a pas été respecté à tel point que l'histoire n'a pas pu être co-créée [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; Balzer, 2011 ; Larré, 2016d ; David, 2016]. À l'inverse, Marjolaine et Louise ont refusé la trame narrative que je proposais pour dérouler leur propre histoire. On constate une différence entre les attitudes ludiques présentes lors de cette session qui m'amènent à avancer l'idée que nous avons joué ensemble, mais pas au même jeu. Les joueuses sont davantage restées dans un amusement privé quotidien qui ne s'est pas laissé imprégner par le JdR. Leurs personnages étaient des avatars servant leurs blagues plus que des acteurs du récit. Les difficultés rencontrées sur la table Montmajour ne sont pas dues à un manque d'imaginaire mais plutôt à une difficulté de canaliser ce dernier avec une certaine rigueur pour le mettre au service du récit, en somme à une séparation trop nette et imperméable entre *game*, *play*, humour et imaginaire [Priego-Valverde, 1999 ; Caïra, 2007 ; David, 2016].

## 4. La table Pardoux : Apprendre, réagir et s'attacher dans un JdR

La table Pardoux est une table de salle à manger en bois, ronde, disposée dans le salon d'une colocation, dans un appartement d'Aix-en-Provence. Tilda et Morgane, avec qui j'ai joué, font partie de cette colocation, dans laquelle vit aussi Margot, une jeune femme d'une vingtaine d'année. La partie s'est tenue en début d'après-midi. Au cours de la partie, à mesure que nous mangeons quelques tartines ou sandwich et buvons de la bière, du thé et du café, la table s'est remplie de vaisselle. Sur la table sont disposées les fiches de personnages, les dés, des feuilles vierges qui servent à faire des plans ou à prendre des notes ainsi que quelques crayons de papier. Margot arpente souvent le salon, joue sur son ordinateur ou nous écoute jouer, sans toutefois que nous ressentions de malaise. Elle m'affirme plus tard trouver les parties de JdR très intéressantes et est dans une écoute à la fois active (riant et participant à nos blagues, réagissant aussi à certains événements) et calme, ne troublant pas le jeu ou le *roleplay* de Morgane et Tilda.

### 4.1. Événement 1 : Découverte et apprentissage du JdR

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lu-

mière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ? »

Une fois attachés dans l'arrière-boutique, Joe et Flavius cherchent à utiliser leurs pouvoirs pour se sortir de cette mauvaise situation. Joe, confiant, tente d'abord d'accéder à l'esprit de l'épicier, mais rate son jet de dé et échoue. À son tour, Flavius réussit à se dégager de ses liens et profite de sa proximité avec la table pour attraper une lampe torche. Il l'allume, repère notamment l'emplacement de la lumière et la sortie, puis utilise son pouvoir sur l'objet. Morgane réalise un coup critique ce qui permet à Flavius de partager les facultés de la lampe, lançant des faisceaux de lumière avec ses yeux, lui dévoilant ses agresseurs. Cependant, comme le souligne Tilda, « c'était trop con parce que toi du coup t'éclairais tellement que tu voyais rien et moi j'étais déjà aveugle de base... donc ça servait à rien du tout mais au moins on savait que tu pouvais avoir ça comme capacité<sup>95</sup> ».

Peu après, le problème de lumière est résolu, l'épicier reprend la lampe à Flavius et la braque sur eux. Tandis que l'épicier prépare ses outils en prévision de ses méfaits, Joe et Flavius lui posent des questions. Il leur révèle ses motivations (*cf chapitre 2*). En effet, sa vie qu'il considère comme ratée combinée à l'apparition soudaine de son pouvoir justifient ses actes de vengeance envers l'humanité. Il tire, au demeurant, un grand orgueil des avis de recherche des personnes qu'il a fait disparaître. Tilda commente ses actions et motivations ainsi : « c'était un peu un truc à la *Detective Conan*<sup>96</sup> ça, genre il a pas livré le journal et tout alors j'ai décidé de le tuer [rires] ».

Le combat s'engage alors entre les personnages qui parviennent à se libérer de leurs liens, les objets animés et l'épicier. Flavius étant engagé et concentré dans son combat, Tilda est obligée de me poser beaucoup de questions pour faire agir son personnage, par exemple « ça sent quoi là ? », puis réalise un coup critique pour activer son pouvoir et parvient à entrer dans l'esprit de Flavius pour partager sa vision. Les personnages finissent par triompher des objets animés, peu puissants, et une boîte de céréales est notamment éventrée et déverse son contenu sur le sol. Joe et Flavius attachent

95 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/2019 chez Tilda. Tous les propos rapportés de Morgane et Tilda sont issus de cet entretien, au cours duquel nous avons effectué un retour sur la campagne.

96 *Détective Conan* est un manga japonais écrit et dessiné par Gosho Aoyama, dont la publication a commencé en 1994. Un dessin animé éponyme en a été tiré dès 1996, dont les épisodes passaient sur les chaînes de télévision française à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Dans ce manga, les malfaiteurs ont toujours des raisons capillotactées et sentimentales pour justifier leurs méfaits par exemple « c'était mon idole et elle n'a pas répondu à mes lettres ». La référence de Tilda constitue une blague générationnelle, partagée par les enfants des années 2000 [Priego-Valverde, 1999].

l'épicier, appellent la police et prennent la fuite avant l'arrivée de celle-ci, en direction du domicile de Flavius.

Ce premier évènement permet à Morgane et Tilda de se familiariser avec le fonctionnement du JdR : combat au tour par tour, descriptions des actions, organisation de la prise de parole. En effet, il s'agit de leur première partie de JdR. Il est donc nécessaire d'introduire ces éléments en jeu pour que ce dernier ait lieu. Rétrospectivement, Morgane se rappelle « que...c'était un peu la première fois que genre heu on était habitué tu vois j'me rappelle tu faisais des ptits schémas et tout machin pour savoir qui était où etc que genre on a dû apprendre que genre on prenait un mec après un mec quoi un mec après l'autre tu vois ça c'était marrant ». Les joueuses apprennent aussi à connaître et maîtriser leurs pouvoirs ainsi qu'à bien évaluer leurs capacités. Ici, autant que le jeu en lui-même, les joueuses apprécient et tirent du plaisir de la découverte et l'apprentissage de nouvelles façons de jouer. L'exploration d'un nouveau cadre ludique fait alors pleinement partie de l'expérience de jeu.

Cette première séquence est également un élément important dans l'apprentissage des règles du JdR puisqu'il est censé permettre aux joueuses de comprendre la nécessité de coopérer pour réussir à surmonter les obstacles et ne pas mourir. À l'inverse de la table Montmajour, la table Pardoux a très vite intégré cette nécessité. Pourtant, il s'agit bien d'une phase exploratoire, et les joueuses auront l'occasion tout au long de la campagne de perfectionner la complémentarité des pouvoirs et des capacités de leurs personnages. Morgane évoque ainsi ce point : « franchement ils étaient trop bien nos pouvoirs parce que du coup toi tu pouvais voir à travers mes yeux et franchement moi j'm'en servais tout le temps et toi tu t'en servais tout le temps pour contrôler les gens<sup>97</sup> ».

Au cours de ce premier évènement, les joueuses ont réussi à s'immerger dans le jeu. Cette immersion est créée non seulement par une acceptation de la « proposition ludique » [Bombayl, 2017], un investissement fort du récit en création mais aussi par une importance toute particulière donnée aux aspects sensoriels des descriptions. Morgane et Tilda étant prêtes à s'immerger dans le jeu, les pouvoirs et caractéristiques de Joe et Flavius aidant, les descriptions sont en effet rapidement devenues des éléments importants auxquelles les joueuses réagissent – via leurs personnages – avec de fortes émotions, comme ce sera le cas tout au long de la campagne. Morgane, se remémore le combat contre les objets animés par l'épicier : « Mais oui parce que il y avait le côté vraiment sensoriel aussi tu sais avec les boîtes et tout et au début on était en mode ‘mais attend, on est en train de se faire attaquer par du carton ?’ [rires] ».

---

97 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

Si Morgane et Tilda sont de très bonnes amies, habitant en colocation à l'instar de Louise et Marjolaine, elles ne sont pas tombées comme l'a fait la table Montmajour dans du « cabotinage » [Ferrand, 2017 : 118]. Au contraire, leurs traits d'humour s'inscrivent dans le ton du scénario et restent cohérents avec leurs personnages et les événements. À l'inverse du cabotinage, cet humour participe à l'immersion, favorise la coopération entre les joueuses, est inscrit dans le jeu et le fait avancer en n'excluant aucun joueur [Priego-Valverde, 1999 ; David et Larré, 2017c].

Durant cet événement, la table Pardoux a fait preuve d'inventivité, par exemple lors des jets de pouvoirs où je laisse les joueuses décider de ce que leur personnage tente de faire, ce qui nourrit leur capacité d'immersion, cette dernière nourrissant en retour l'inventivité des joueuses en leur offrant un terrain fertile pour imaginer et agir, créant ainsi un cercle vertueux.

## 4.2. Événement 2 : L'introduction de l'intrigue scénaristique

Une fois arrivés chez Flavius, les deux personnages peuvent se reposer. C'est aussi un moment important où ils se rencontrent plus intimement et apprennent à se connaître. En invitant Joe chez lui, Flavius met en effet de côté sa tranquillité, sa solitude et offre à un autre tous les objets quotidiens qui l'entourent et qu'il aime tant. Dans le salon de Flavius, se déroule un échange important, où les personnages se dévoilent en partie. Joe raconte ainsi ce dont il se souvient, la fuite de l'Institut, l'errance. Flavius quant à lui confie le plaisir qu'il a à vivre cette vie dans sa maison, entouré de ses objets. S'installe dans le petit groupe une confiance qui ne se tarira pas au cours des parties. Le quotidien rattrape toutefois les personnages de Morgane et Tilda et je demande, après cet échange, si Flavius compte se rendre au travail le lendemain. Il est convenu que Flavius ira travailler tandis que Joe restera caché sur place.

Quelque temps après, tandis qu'ils sont réunis à l'appartement, Joe et Flavius entendent gratter à la porte. Ils vont l'ouvrir et découvrent un homme qui semble bizarre, qui agit comme un *zombie*<sup>98</sup>. Très vite un combat s'engage. Cependant, devant l'incertitude quant à la nature de la créature<sup>99</sup> Joe et Flavius hésitent à déployer toute leur force et tentent de la maîtriser plutôt que de l'occire. Joe et Flavius tentent ainsi de garder de la distance tout en tentant de capturer la créature et utilisent les objets alentour pour s'aider, notamment une chaise qui leur sert finalement à bloquer puis assommer leur opposant. Le combat est difficile et dure un peu et de nombreuses possessions de Flavius sont

98 Davantage d'ailleurs comme un *zombie* tel qu'on peut en trouver dans le film *La Nuit des Morts-Vivants* (1964) de Georges Roméro – dans lequel les morts errent doucement sans buts apparents, que ceux, par exemple, beaucoup plus vifs et agressifs de *World War Z* (2013) de Marc Foster.

99 Les « créatures » est le nom qui échoie par défaut au cours de la partie à cette sorte de *zombie* qui n'en est pas tout à fait un.

détruites, notamment du mobilier ce qui l'a rendu plutôt triste. Cependant, Tilda et Morgane découvrent le point faible des créatures (les cavités bleues et vides qu'ils ont à la place des yeux), ce qui leur permet de rendre impuissante la créature sans toutefois la tuer. Elles décident d'analyser de plus près la créature et notamment ses cavités orbitales, qui sont croûtées et d'une couleur bleuâtre rappelant celle du soufre.

Suite à ce combat, Joe et Flavius appellent la police pour signaler l'effraction. Tilda souligne : « et oui, on pensait encore que les forces de l'ordre allaient nous aider et tout, être gentils [*rires*] », ce sur quoi Morgane ajoute : « qu'est-ce qu'on était cons... [*rires*]<sup>100</sup> ». Tandis que les policiers arrivent à l'appartement, Joe décide de se cacher dans la salle de bain, sous une serviette ce que les joueuses justifient :

« Tilda : non mais on me recherche ok ?

Morgane : c'est vrai que ouais hein, en même temps t'as connu l'exploitation

T : et ouais c'était un truc genre post traumatisant c'était des séquelles

M : eh ouais, tu veux te faire petit, normich

T : et toi du coup Flavius tu avais géré la conversation avec les keufs

M : ah oui c'est vrai j'avais du mytho et tout c'était chaud ça

T : ouais, un jet de mythonerie là, piouuuu [*rires*]

M : mytho +2... mais c'est chaud ça de

T : de blablater<sup>101</sup> »

Dans la plupart des JdR les joueuses évoluent en groupe plus ou moins coopératif et complémentaire. Le plus souvent toutefois, les joueuses et les meneurs tentent d'orienter la création des personnages de façon à ce que chaque personnage ait une place particulière, une spécificité, une spécialisation. De plus, comme c'est le cas pour la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé en tant que joueur, la cohésion du groupe figurait dans le contrat de campagne<sup>102</sup>. Cependant, même si les joueuses se connaissent, ce n'est pas forcément le cas de leurs personnages, comme dans l'exemple de partie exposé ici. Il est alors essentiel pour le groupe d'échanger autour des capacités, envies, besoins, façons de considérer l'univers accordés aux personnages. Tous ces points évoluent évidemment au cours des parties mais constituent malgré tout la base sur laquelle peut se construire le jeu en coopération.

---

100 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

101 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

102 À ce propos voir mon précédent mémoire, où sont détaillés la construction, l'importance et la nature d'un contrat de campagne [Presson, 2018].

Ici, Joe a appris que Flavius tient par-dessus tout à son environnement, à sa tranquillité à laquelle il est profondément attaché. Cela lui permet de partager sa peine lors du saccage de son appartement mais aussi de comprendre l'évolution du personnage qui, au départ casanier et solitaire, se lance dans une aventure sur les routes, délaissant tout ce à quoi il tenait. Ces informations narratives forment ainsi les rapports entre personnages, les interactions et les sentiments qu'ils entretiennent l'un pour l'autre, créant un rapport profond entre eux qui dépasse le cadre de la description et du détachement, faisant naître ce qu'on appelle le *bleed* [Illustration 13].

### Le bleed

Que l'on ait choisi un personnage qui nous ressemble ou pas, il est toujours possible de chercher à explorer ses émotions. Ce frisson qui vous parcourt l'échine quand votre PJ est en danger est le nectar d'une scène réussie et procure une grande satisfaction chez les amateurs de sensations fortes, tout comme quand vous êtes bouleversé en apprenant qu'un de ses proches a succombé. Il est même des moments où vous ne savez plus très bien auquel d'entre vous appartiennent ces émotions. Ce phénomène est appelé le *bleed*, littéralement « saigner » ou « déborder » en anglais. Le *bleed* est cet instant où les émotions se confondent, où ce que le joueur et le personnage ressentent coïncide et s'influencent<sup>1</sup>. Rarement contrôlable, certaines décisions peuvent cependant le favoriser ou au contraire le rendre plus difficilement accessible, comme les choix de création explicités plus haut.

Il existe deux types de *bleed* :

- Le *bleed-in* est le phénomène durant lequel les émotions du joueur se déversent dans le personnage. Par exemple, si les membres d'un couple jouent ensemble à une table, que le personnage de l'un des deux est en danger, il est possible que son partenaire décide de lui venir en aide alors même que le personnage n'aurait pas forcément pris cette décision. La réalité des joueurs vient influencer le ressenti dans la fiction.
- Le *bleed-out* produit l'effet inverse : les émotions du personnage débordent sur le joueur. Ce sera par exemple le cas si un joueur a été très touché par la perte d'un proche de son personnage et que la tristesse intense qu'il a ressentie a du mal à le quitter, même après que la séance de jeu a pris fin. La fiction vient alors déborder sur sa réalité hors-jeu.

Illustration 13: Définition du *bleed*, proposée par Guylène Le Mignot [Le Mignot, 2017 : 200].

Amener les éléments de l'intrigue narrative à la porte des joueuses permet de les confronter, les incluant de fait dans la trame narrative. Le choix de la manière dont les joueuses commencent le scénario, qui revient au meneur, peut être multiple. Il peut s'agir d'une mission, d'une volonté propre aux PJ (vengeance, sauvetage...), d'une intrigue plus lointaine qui appelle à l'enquête, etc. Ici, j'ai fait ce choix pour différentes raisons extra-narratives. La première est de faire comprendre aux joueuses que leur refuge n'est pas un espace intouchable et que par conséquent, elles ne peuvent pas

s'y terroriser indéfiniment mais doivent agir. La seconde est de les familiariser avec le système de choix, son influence sur le moral (qui correspond notamment à une donnée chiffrée sur la fiche de personnage, voir Illustration 14 & 16) et ce qui constitue intimement le personnage.

Ici, Morgane et Tilda ont fait le choix de ne pas tuer la créature puis d'appeler la police pour rendre compte de l'effraction et du combat. Ceci correspond à un choix *roleplay* important – ne pas céder à la violence, notamment pour Flavius qui est décrit comme tendre et rêveur. On a dès lors le degré zéro de l'évolution des personnages, ce par quoi ils commencent et ce vers quoi ils cherchent à tendre<sup>103</sup>. De plus, le choix que les joueuses ont fait d'appeler la police leur permet d'adapter le regard qu'elles portent sur l'univers en leur donnant des données diégétiques relatives au *lore* du JdR. Elles apprendront peu à peu à savoir à qui faire confiance ou non et que faire en cas de danger.

Le dernier échange cité, où Morgane et Tilda justifient l'action de Joe, décrivent et réagissent face à la difficulté de « blablater » nous renvoie à l'importance de l'improvisation, qui est une composante inhérente du JdR [Jeannette, 2016]. En effet, une des limites les plus souvent rencontrées par les rôlistes est celle liée aux compétences sociales, c'est-à-dire de s'exprimer à travers son personnage, en improvisant souvent face à des PnJ, tout en manipulant de nombreuses données diégétiques. C'est un point sur lequel Morgane, Tilda et moi-même sommes revenus lors de notre entretien collectif :

« Morgane : mais c'est juste que c'est un peu bizarre parce que c'est un peu en fait paradoxalement t'es dans le *game* entre guillemets, t'es dans le jeu 'fin t'es dedans mais quand tu dois parler directement d'un coup t'es en mode heeeeeuuuuu attends

Tilda : eh oui parce qu'en fait c'est toi qui parle et c'est pas des actions que tu reproduis

M : c'est ça. Tu dis pas « j'fais ça », tu dis.

Jean-Marc : mais ça aussi en tant que MJ t'as toujours des trucs comme ça parce que sinon tu vois y'aurait pas de jets de sociabilité si je vous faisais que parler. Parce que là du coup quand vous cherchez vous balbutiez et tout machin et que vous faites un super jet ben moi je fais la phrase comme si elle était ultra bien faite

M : ouais ça s'équilibre [...] ouais mais c'est ça qui est cool aussi c'est que tu peux créer un contenu mais il est soutenu par un jet, ou pas ou dévalorisé par un jet

JM : mais t'as quand même besoin du joueur pour savoir ce qu'il veut dire parce que tu peux pas inventer à sa place et d'un autre côté ce qui est super cool c'est que t'as aussi la liberté de tu

103 Ainsi, au cours des campagnes de *PSN* que j'ai menées, j'ai demandé aux joueuses de créer des personnages « normaux » à la base, pour noter la flagrante évolution dont ils font l'objet. En effet, en confrontant les personnages à des situations de plus en plus dangereuses et inextricables au fur et à mesure des scénarii, j'ai pu constater une évolution notamment dans l'usage de la violence, qui est au départ évitée si possible puis qui se banalise et finit par être utilisée fréquemment. Ceci constitue dans le cadre du jeu une donnée *roleplay* qui montre l'évolution que connaissent des personnages dans un univers violent, sombre et froid.

vois moi je le fais en tant que MJ et y'a pas mal de MJ qui le font mais de en fait heu genre si ton joueur il te balance un super truc de pas faire de jet parce que en fait c'est déjà super

T : eh oui, si il est en pleine phase avec son personnage, et que t'es là genre wow quel discours de malade

M : c'est trop cool ça

JM : et là ça se tient tu vois donc là tu vois je trouve que ça devient intéressant quand t'es bien dedans plutôt que de faire des trucs justement de social »

Le rôle du MJ dans la partie apparaît ici, au-delà de la simple description et du déroulement des événements, il adapte le jeu, les règles et l'univers aux *roleplay* proposés par les joueuses et aux difficultés qu'elles rencontrent lors de l'improvisation de certaines scènes. Il a le rôle et le pouvoir d'aider une joueuse en difficulté, en faisant parler son personnage sans que la joueuse n'ait à fournir un discours parfait, et, au contraire, il a aussi le pouvoir d'accepter un discours cohérent et riche sans en référer aux règles [Jeannette, 2016 ; Larré, 2016d].

### 4.3. Événement 3 : Monter et exécuter un plan

Suite au départ de la police, Joe et Flavius réfléchissent à un plan d'action. Flavius se rend le lendemain à son travail, tandis que les créatures se répandent dans la ville. En discutant et en réfléchissant, Morgane et Tilda en viennent à se demander quelle est cette substance bleuâtre qu'ils ont dans leurs orbites. Elles font finalement, en lien avec l'odeur qui se répand et que Joe et Flavius ont pu sentir à l'appartement lors de l'attaque, le rapprochement avec le soufre. Étant donné que c'est une bonne piste, je décide de me détacher du cadre de mon canevas et d'inventer, dans une partie de la ville, une ancienne usine de transformation de soufre qu'ils trouvent grâce à Internet. Ils décident alors de s'y rendre pour trouver le créateur.

Sur un plan de la ville que j'ai préparé, je leur indique l'endroit où se trouve l'usine. Les joueuses doivent alors décider de la route à prendre et de la manière dont elles comptent procéder. Les rues sont en effet pour la plupart vides, hormis les créatures qui les arpencent lentement. Elles décident d'armer Joe et Flavius. Ils sont chacun doté d'un couteau de cuisine, de câbles USB (servant à l'étranglement) et de triques.

Morgane et Tilda décident d'utiliser la voiture de Flavius pour avancer le plus vite possible en direction de l'usine tout en évitant les grands axes. Au bout d'un petit moment cependant, près d'un rond-point, elles sont bloquées par une file de voitures abandonnées sur la route qui les empêchent d'avancer. Elles décident pour le moment de laisser leur véhicule sur place et de continuer à pied. Au niveau du rond-point deux créatures apparaissent dans leur champ de vision et bloquent la route

qu'elles désirent emprunter pour se rendre à l'usine. Joe et Flavius tentent une approche discrète mais se font repérer<sup>104</sup>. Le combat s'engage alors.

Le combat prend rapidement un tour inattendu. Il se met à traîner en longueur, les joueuses ne réalisant pas les jets adéquats pour l'emporter sur leurs adversaires. Peu à peu, la situation se dégrade :

« Morgane : eh oui mais c'est là où on s'est fait niquer la caisse non ? Et du coup on avait fini à pied, c'était putain de dangereux ... ah oui c'est ça on avait dû abandonner la caisse

Jean-Marc : et tu sais c'est là que vous aviez genre heu combattu deux créatures et vous les aviez tuées

Tilda : d'une façon

M : là on a fait un truc *hard core* nan ? [...]

T : qu'est-ce qu'on avait fait ? Comment on les avait tuées de manière atroce ?

M : je crois que c'était notre premier meurtre quoi

JM : je crois qu'il y avait du sang partout je crois que vous les aviez saignées

M : autant le mec qui était dans l'appart on avait pris une chaise on essayait tu vois mais genre là

T : ahah ouais on l'avait eu par accident...ah ouais on avait du sang sur les mains et tout

M : là on les avait saignées et d'ailleurs là on était un peu choqué je crois d'ailleurs j'avais perdu un point de moral non ?

JM : ouais c'était vachement sanglant

T : c'était tout dans la vengeance

M : je crois qu'on faisait que des jets de merde du coup ça a juste fini de plus en plus gore

T : [rire] c'est horrible<sup>105</sup> »

Suite à ce combat, Joe et Flavius continuent leur route vers l'usine, se cachent des créatures qui se traînent sur la route et deviennent de plus en plus nombreuses à mesure qu'ils avancent. Ils passent devant une maison cernée par les créatures, se situant en bordure du terrain de l'usine. Pensant qu'il s'agit probablement de la maison du créateur, ils se dirigent vers l'usine pour éviter un assaut frontal sur les créatures trop nombreuses. Ils finissent par passer un mur d'enceinte et se retrouvent face à une grande usine désaffectée qu'entoure un terrain vague.

104 La plupart des jets de dés de *PSN* se font « en opposition » c'est-à-dire que les joueuses et leur opposant ou interlocuteur font chacun un jet de dé, et celui qui a le meilleur résultat par rapport à l'autre et par rapport à la caractéristique utilisée l'emporte. Ainsi, si aucun jet n'est réussi on convient que rien ne se passe, et si les deux réussissent à égalité, les PJ ont le plus souvent l'initiative ou l'avantage (sauf cas narrativement important). Ceci permet de limiter la frustration des joueuses qui peuvent rester bloquer face à des ennemis ou des énigmes, sans toutefois rendre facile tout le jeu. Du point de vue du montage du scénario, ceci nécessite aussi de bien gérer la balance de difficulté afin de ne pas le rendre inutilement punitif.

105 Propos issus de l'entretien collectif réalisé le 14/02/19.

Dans la plupart des jeux de rôle sur table, le MJ prépare un canevas dans lequel il prépare un certain nombre de possibilités d'évolution du récit. Cependant, une fois en jeu, ce sont les joueuses qui vont choisir une voie, parfois éloignée ou absente du canevas préparé. Si ces choix sont inventifs, qu'ils correspondent à des idées ou à un plan bien construit et surtout raccord avec le ton et la cohérence interne au jeu, le MJ n'a aucune raison de refuser ces choix [Jeannette, 2016 ; Larré, 2016d, 2016a]. Il arrive toutefois que les MJ soient pointés du doigt par certaines joueuses parce qu'ils ne respectent pas leurs choix (sous prétexte qu'ils soient « RP<sup>106</sup> »), qui tentent de recadrer des joueuses qui s'écartent de la cohérence et du fil du scénario – comme on a pu le voir dans la description de la partie de la table Montmajour.

Cependant, la comparaison entre les tables Pardoux et Montmajour est un bon exemple permettant d'expliquer les raisons du recadrage. Dans le cas de la table Montmajour, les joueuses proposent des réponses inappropriées à la situation dans laquelle se trouvent leurs personnages et au contexte global du jeu. De plus, leurs actions et discours bien qu'amusant sont stériles car ne s'inscrivent pas dans l'optique de faire avancer le jeu et leurs personnages [Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017]. La table Pardoux à l'inverse, propose des solutions édifiantes, s'inscrivant dans la cohérence du jeu et du scénario. Ainsi, lorsque Morgane et Tilda annoncent que leurs personnages regardent de plus près les cavités orbitales de la créature qu'ils ont vaincue, qui sont croûtées et couleur bleu soufre, l'idée leur vient d'approfondir le lien avec le soufre. Bien que je n'aie pas prévu cette option lors de la création du scénario [voir chapitre 2], je récompense cette idée fructueuse en improvisant l'usine de transformation de soufre, qui les guide directement à la maison du créateur [Jeannette, 2016].

En JdR, si le MJ peut guider, voire prendre les joueuses par la main lorsqu'elles sont bloquées pour les emmener à la fin du scénario, la plupart du temps ce sont les joueuses qui proposent des solutions. Dans les scénarii d'enquête, ce sont elles qui réunissent les indices et tentent de les rassembler pour en faire un tout cohérent. Dans les scénarii d'infiltration, ce sont elles qui mettent en place certaines stratégies pour éviter de se faire repérer. Cela correspond en grande partie au rôle du joueur qui décide comment dérouler l'intrigue préparée par le MJ et qui tente de réagir en cohérence avec son personnage [Jeannette, 2016 ; Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

---

106 L'argument « c'est RP ! », littéralement : « c'est *roleplay!* » est un argument récurrent notamment émis par les joueuses dont les actions sont mal reçues par la table. Cependant comme le montrent Le Grümph et Anne Richard-Davoust, la cohérence du *roleplay* d'un personnage n'est pas un argument suffisant lorsqu'il ennuie le groupe ou le fait dévier de la cohérence du jeu et du fil du scénario [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

Dans le jeu *PSN*, l'utilisation de la violence n'est pas le seul moyen possible pour résoudre un scénario. Cependant, il arrive, comme lors de l'attaque de l'épicier ou de la créature, qu'un combat s'engage sans que les joueuses ne le recherchent. Le combat est en effet un élément important, narrativement et dans l'installation d'une certaine tension autour de la table [D'Huissier, 2016 ; Munier *et al.*, 2016]. Toutefois, si souvent le combat et la violence sont partie intégrante de l'univers de jeu et sont donc cohérent dans le récit, j'ai pu noter au fil de mes parties, dans *PSN* mais aussi avec d'autres groupes et d'autres jeux, une certaine tendance que j'ai pu évoquer avec Morgane et Tilda lorsque nous parlions du combat survenu sur la route de l'usine :

« JM : tu sais quand les combats ils sont à rallonge souvent ça fait ça, au début tu sais t'es là « j'essaie de l'assommer » bon bah après trente tours « j'le défonce je le décapite je m'en fous »  
Tilda : [rire] c'est vrai « je lui arrache le nez avec mes dents » [référence à une action réellement arrivée en jeu]

Morgane : « je lui mets un truc dans le scrotum » [référence à une action réellement arrivée en jeu]

JM : « je me fais un duvet avec sa peau » un truc comme ça, « je le mange pendant son sommeil » [rires]

M : une ptite comptine et hop on le bouffe !

T : et merde ! Comme dans *Grave*<sup>107</sup> »

Ici on le voit cependant, la violence n'est ni condamnée ni sublimée – comme le prônaient certains discours dépréciateurs des années 1990 [Byers, 2016]. Elle constitue un aspect comme un autre du jeu, s'ancre dans le récit et participe, comme les autres éléments à la construction du groupe, à la création d'anecdotes, de blagues et d'une histoire partagée par les membres du groupe [Priego-Valverde, 1999 ; Dormans, 2006 ; Bergström, 2012].

La manière même dont Tilda et Morgane évoquent les événements survenus en jeu m'a amené à réfléchir aux concepts d'histoire vivante et d'histoire vécue. En effet, le JdR fait participer activement les joueuses à la construction d'un récit, dans lequel chacune s'investit à la fois à travers son personnage et à travers sa propre imagination, ses propres discours, émotions, traits d'humour. La porosité existante entre le monde du jeu et celui des joueuses, l'inter-pénétration de l'un dans l'autre donne à voir un récit fictif qui est vécu, vu et ressenti par des personnes bien réelles qui jouent en groupe [Bombayl, 2017 ; Le Mignot, 2017]. Autour des différentes tables sur lesquelles j'ai joué j'ai eu plusieurs fois l'occasion de voir chez les joueuses les yeux s'emplir de larmes lors de la mort d'un PJ ou d'un PnJ, de sentir un silence tendu se faire lorsque la tension du jeu parvient à son paroxysme ou de voir tout le monde éclater de soulagement, d'allégresse ou au contraire de frustration

---

107 *Grave* est un film d'horreur franco-belge réalisé par Julia Ducournau en 2016.

ou de tristesse. Lors du dénouement, la frustration ou la tristesse ne sont cependant pas ici synonyme d'échec ou de déplaisir. Ce sont des sentiments qui s'inscrivent aussi dans le jeu, qui sont aussi intenses que l'allégresse et le soulagement et participent à l'attrait des joueuses pour le JdR [Berry, 2012 ; Larré, 2016d]. À ce propos, Morgane souligne un jour que « c'est comme les films. Il y a des films tristes où tu pleures et des films gores dégueulasses et des fois où t'as peur mais t'y vas pour ça, ça fait partie du plaisir, c'est pas parce que t'es triste que tu prends pas plaisir<sup>108</sup> ».

#### 4.4. Événement 4 : Le paroxysme final

Une fois devant l'usine, Flavius décide d'utiliser son pouvoir sur tout le bâtiment, pour tenter d'en comprendre la composition et d'en avoir un plan mental. Morgane réalise un coup critique, ce qui permet aux personnages de trouver un passage souterrain, un peu plus grand qu'un conduit de ventilation, reliant l'usine et la maison qu'ils avaient remarquée un peu plus tôt. Ils empruntent le passage, traversent sous terre le terrain vague et le jardin pour arriver sans encombre dans la cave de la maison. Là, Joe trouve une barre à mine en acier dont il s'équipe. Grâce à un bon jet de discrédition, ils montent discrètement les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée, dans lequel ils se faufilent pour explorer la maison, pleine de créatures. Ne trouvant rien de concluant, ils montent à l'étage et trouvent une chambre occupée par Julien, dessinant sur son bureau, derrière ses deux parents transformés en créatures.

Joe et Flavius se réunissent dans la chambre vide des parents de Julien pour décider quoi faire. Ils ne s'attendaient en effet pas à trouver un enfant à l'origine de ces créatures, et lui accordent le bénéfice du doute. Morgane explique que « bah on voulait pas tuer ses parents devant lui, on voulait pas le traumatiser du coup on est passé en mode *sneaky*<sup>109</sup> et c'est passé au final ». Ils décident donc de tenter d'attirer Julien hors de sa chambre pour lui parler. Étant donné la situation et les caractéristiques des personnages, cette action requerrait, pour fonctionner, un coup critique de sociabilité – ce qui correspond à une chance sur huit. Joe réalise un coup critique, créant l'allégresse autour de la table. Tilda se remémore la façon dont elle l'a attiré : « [doucement] 'hé Julien !' [...] hmmmm trop chou je crois que je lui avais dit un truc genre 'ouais faut que je te dise un truc un secret' ou un truc comme ça un truc qui appâte les enfants mais dans l'amusement genre ».

En entendant l'appel de Joe, Julien est sorti de sa chambre et s'est dirigé vers les PJ. Il n'est ni effrayé ni suspicieux envers les deux hommes se tenant dans la chambre de ses parents et trouve même en Joe un partenaire dans lequel il se reconnaît, notamment parce que Joe a perdu la vue et

---

108 Propos issus d'une discussion du 24/10/18.

109 *Sneaky* est un terme anglais qui signifie furtif avec une connotation sournoise.

que lui-même est malvoyant. Ils commencent alors à discuter. En réponse aux questions de Joe et Flavius, Julien leur explique que dans la mare, derrière sa maison, se trouve un gros crapaud transformé par les résidus chimiques de l'usine. Julien a une peur bleue de ce crapaud, et il lui arrive même souvent d'en rêver, d'en faire des crises d'angoisse. Dans ces moments-là, lorsque quelqu'un le touche, il se transforme en ces créatures étranges qui déambulent dans la ville. Joe et Julien se lient rapidement d'amitié. Ils se dirigent alors tous les trois vers le rez-de-chaussée puis vers le jardin. Tilda se rappelle « oh la la et moi j'imaginais Joe Latouillette qui portait Julien comme ça [mime] et qui y voyait que dalle ». Ils n'ont plus à se soucier des créatures qui sont inoffensives maintenant qu'ils sont en compagnie de Julien. Elles les suivent à l'extérieur, silencieuses, à quelques pas de distance. Ils se dirigent ensemble vers la mare, y découvrent un gros crapaud couleur jaune sale, bleu soufre et marron qu'ils truident sans pitié à coup de trique et de barre à mine.

En découvrant le crapaud, Julien s'évanouit puis, lorsque l'animal est tué par Joe et Flavius, toutes les personnes transformées s'effondrent et commencent à redevenir normales. Morgane et Tilda décident de ramener Julien à l'intérieur et de le disposer dans sa chambre, avant de repartir, de rentrer chez Flavius.

Ainsi se termine le scénario, dont les événements et personnages ont profondément marqués les PJ et les joueuses, influençant tout le déroulement de la campagne qui suivit.

Lorsque Morgane et Tilda façonnent un plan pour attirer Julien jusqu'à elles plutôt que de terrasser ses parents, elles réalisent un choix important qui aura de nombreux impacts sur la suite. Elles mettent ainsi en route une série d'engrenages, d'événements connectés les uns aux autres [Caïra, 2016]. Sur la courbe d'intensité d'une partie, la fin d'un scénario de JdR correspond généralement à une pointe, un paroxysme. Celui-là peut se solder soit par la réussite du groupe, soit par son échec – sans que toutefois l'échec ne soit une fin triste ou frustrante et la réussite un coup d'éclat [Larré, 2016c ; Munier *et al.*, 2016]. Ici, l'inventivité des joueuses couplée à leur chance aux dés leur permet de réaliser une grande réussite qui suscite l'allégresse et crée des références et des souvenirs partagés par tous, constituant aussi bien nos relations en jeu que hors-jeu.

Les fins de scénarii, qu'elles soient funestes ou non, constituent notamment des histoires à raconter ; entre membres d'un groupe pour le souvenir ou la référence, mais aussi plus largement entre rôlistes. D'avoir dans mon bagage mes propres histoires m'a ainsi permis non seulement de créer des discussions et des liens avec d'autres rôlistes, mais aussi d'accéder directement à des données relatives à ce qui reste d'une partie, ce qu'on en retient, et pourquoi [Caïra, 2007 ; White, 2011].

Outre les événements mémorables qui surviennent en partie, les descriptions sont aussi des éléments du jeu qui marquent les joueuses. Étant donné que ces descriptions sont, pour la plupart, faites à l'oral, parfois avec le concours d'un plan, les joueuses ont une certaine marge d'interprétation, leur imaginaire comblant les zones d'ombres laissées par le MJ. Les descriptions correspondent à la majeure partie du travail du MJ qui décrit l'environnement des personnages au fur et à mesure qu'ils avancent dans le scénario. Certains décors ou PNJ marquent ainsi les joueuses davantage. Soit parce que le lieu est important, soit parce qu'il a fait naître des émotions fortes – de l'angoisse à l'émerveillement [Delfino, 2016 ; Jaworski, 2016]. Morgane et Tilda se remémorent ainsi la façon dont elles imaginent la maison de Julien :

« Morgane : je m'en rappelle trop comment je voyais la maison c'est trop bien de se rappeler de toutes les images aussi qu'on se faisait des lieux

Jean-Marc : tu t'en rappelles comment ?

M : ah ben je me rappelle de

Tilda : une grande maison

M : moi je l'imaginais un peu blanche avec un jardin avec des grands arbres

T : moi j'imaginais plus un genre de marécage

M : ouais voilà au fond des espèces de feuillages et un genre de marécage

T : j'imaginais de la tapisserie un peu beige genre heu crème vanille tu vois et du parquet

M : ouais du parquet stylé et des meubles un peu heu moi je voyais un gros canapé en cuir stylé qu'il fallait passer derrière comme ça pour aller à l'escalier puis après les chambres »

Cet exemple nous montre aussi que les descriptions mettent en exergue les visions – imaginées – plurielles qui découlent d'une description. Si le jeu collectif nécessite une base commune pour jouer – constituée notamment par les descriptions fournies par le MJ, l'imaginaire de chaque joueuse, MJ compris, s'approprie l'univers du jeu et le dessine d'une façon propre [Delfino, 2016].

Les descriptions, comme les combats, sont des outils essentiels pour installer une certaine tension autour de la table. Cette tension est généralement quelque chose de recherché par les MJ, à la fois parce qu'elle permet aux joueuses de ressentir des émotions fortes – favorisant le *bleed*, mais aussi parce que cela les amène à adapter leurs façons de jouer [Jeannette, 2016 ; Le Mignot, 2017]. En effet, un groupe de joueuses insouciantes risque de faire des erreurs qu'un groupe concentré et tendu ne fera pas. Ces descriptions nécessitent de la part du MJ de nombreux apprentissages et beaucoup d'énergie [Fine, 1983]. En effet, en maîtrisant, on découvre que les corridors sombres ne sont pas les seuls environnements angoissants. En portant attention aux réactions autour de la table, le meneur peut appuyer sur certains points – des sons, des odeurs, des descriptions particulièrement détaillées, ou au contraire il peut décider de lever le pied s'il s'aperçoit qu'un membre du groupe est

trop angoissé ou touché par certains sujets [Larré, 2016c]. Du rôle de MJ et de ses descriptions découle ainsi un grand pouvoir sur le récit comme sur le groupe, pouvoir dont il faut user avec prudence car si les descriptions se réfèrent à un univers fictif, les émotions des joueuses sont bien réelles [Balzer, 2011 ; Berry, 2012 ; Delfino, 2016 ; Pouard, 2017].

Les PnJ enfin sont aussi un moyen de créer de l'émotion et du lien dans le jeu [Jaworski, 2016]. Ici, le personnage de Julien a marqué les personnages comme les joueuses, si bien qu'un lien fort s'est créé, les poussant vers l'avant et dépassant le cadre de ce seul scénario. De nombreuses sources rôlistes (blogs, vidéos, magazines<sup>110</sup>) donnent des conseils aux MJ pour les aider à construire des PnJ intéressants, profonds, attachants ou détestables [Delfino, 2016 ; Jaworski, 2016 ; Larré, 2016d]. Par exemple, un PnJ qui a un but précis qui lui est cher, un léger *background*, un accent particulier ou un petit quelque chose de loufoque a ainsi plus de chance d'être investit par le groupe qu'un PnJ plus plat. Cependant, une grande part revient aux joueuses qui décident ou non de laisser un PnJ entrer dans leurs vies, acceptant de s'y adapter et de le prendre en compte.

Finir un scénario n'est pas une chose aisée. C'est souvent un moment particulièrement intense mais qui prend place après plusieurs heures de jeu, parfois lorsque le groupe est dans un état de fatigue avancé. Il reste malgré tout un temps fort du scénario, où les expectations des joueuses se dévoilent, où l'intrigue se dénoue.

#### **4.5. Conséquences du scénario sur la suite de la campagne**

Ce scénario marque le début d'une campagne au cours de laquelle Joe et Flavius sont confrontés à des membres du Goblett Institute et aux plans du Docteur Goblett qui œuvre pour récupérer Joe. Lors du second scénario, Julien disparaît. Seul un article évasif dans le journal fait comprendre aux personnages que Julien a été récupéré par le Goblett Institute. Ce point particulier a profondément marqué Morgane et Tilda qui ont puisé dans l'enlèvement de Julien par le Docteur Goblett une motivation sans limite, les poussant à aller de l'avant pour défaire cette organisation et retrouver le jeune garçon. Tilda commente ainsi : « c'est ça qui m'a fait perdre mon sang froid... mais ouais j'tenais trop à Julien moi ». La nature des liens forts créés entre les PJ et Julien les a poussés à agir :

« Tilda : c'est sûr nous on était guidé par la vengeance

---

110 Voir notamment les podcasts de La Cellule : <http://www.lacellule.net/> ; entre mille autres la chaîne youtube How To Be a Great Game Master : <https://www.youtube.com/user/Bon3zmann>, ou les magazines spécialisés comme D20 magazine ou CASUS BELLI.

Morgane : mais c'est ça ! Ça nous a direct créé un putain de but céleste ! Une guerre sainte quoi !

Tilda : mais ouais c'est clair »

Donner aux joueuses un tel but, fortement ancré dans les personnages et leurs visions du monde, a permis à la campagne de voir le jour [Caïra, 2016 ; David et Larré, 2017c]. Dès lors, quels que soient les moyens mis en œuvre, les personnages ont pour but de retrouver Julien, ce qui constitue un guide puissant pour les joueuses et créé une trame narrative de fond à la fois émotionnellement intense et malléable [Larré, 2016a]. En effet, il s'agit pour la suite de faire tomber différents maillons du Goblett Institute tout en leur échappant, permettant aux personnages d'évoluer au cours d'une aventure qui les fera changer, en bien ou en mal, leur permettant de nourrir des espoirs, de la colère, de l'amour, leur permettant en somme de devenir des personnages profonds, complexes et changeants.

Comme on le voit ici, tant l'humour que la peine ou le désir de vengeance sont des éléments constitutifs du groupe de jeu [Priego-Valverde, 1999]. La perte de Julien a beaucoup marqué les joueuses et nous a rapproché en tant que groupe, nourrissant par ailleurs, comme je l'ai montré dans mon précédent mémoire à partir d'autres exemples, nos relations hors du jeu de rôle. Il n'était pas rare que dans un moment difficile ou lorsqu'il s'agissait de réaliser quelque chose d'ennuyant ou d'angoissant Morgane et Tilda s'encourageaient en criant « POUR JULIEN ! ». Le JdR nous a permis de créer un récit partagé qui dépasse le cadre proprement ludique, se glissant dans le quotidien et faisant partie intégrante de notre histoire relationnelle [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; David, 2016].

## 5. Conclusion

Si l'on rit beaucoup autour des tables de jeu de rôle, le JdR n'est pas un jeu qui doit à tout prix être amusant. En effet, les joueurs, y compris le MJ, s'y livrent d'abord pour créer ensemble des récits de fictions comme des liens sociaux, pour sortir d'eux-mêmes par la création et l'incarnation de personnages fictifs dans un cadre ludique. Partager la voix et les sentiments d'un personnage, habiter avec lui l'univers et les récits créés en jeu participent à la création d'une relation complexe entre les joueurs et les personnages, entre le monde prosaïque et l'univers de fiction [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016, 2017a]. Le JdR constitue alors un terreau fertile à l'apparition d'émotions différentes du simple amusement. En effet, l'apparition de ces émotion découle à la fois d'aspects narratifs et de la qualité de la performance ludique. Plus les joueurs peuvent s'immerger, plus la relation qu'ils entretiennent avec leurs personnages est approfondie, plus ils peuvent se saisir de

l'univers, plus la performance ludique est performative. Des liens sont tissés avec la fiction et des émotions en découlent. Le JdR se rapproche ainsi d'autres formes de loisir, parfois appelées « loisirs sérieux », qualificatif que des auteurs donnent au JdR [Fine, 1983]. Comme certaines formes de cinéma ou de littérature, le JdR propose une expérience ludique qui n'est pas seulement basée sur le rire mais qui suscite par d'autres moyens de l'émotion et de l'intérêt.

Il existe plusieurs facteurs qui font qu'une partie fonctionne ou non. Comme je l'ai montré dans ce chapitre, il est en premier lieu important de prendre en compte la manière dont les joueurs veulent jouer et ce qu'ils souhaitent favoriser en jeu – la création, la performance ou encore la rigolade. Le MJ, en préparant le scénario, détermine le genre et la nature de l'univers et du récit ludique. Cependant, les joueurs peuvent choisir d'accepter cette « proposition ludique » [Bombayl, 2017] ou ils peuvent tenter de la détourner [Gharbi, 2017]. Ce choix oriente le *gameplay*, c'est-à-dire la façon dont on joue au jeu. Il peut dès lors exister une inadéquation entre ce que le MJ et le joueur désirent. Cette inadéquation, si elle peut rendre le jeu difficile voire exclure un joueur qui ne partage pas la même conception du jeu que les autres membres du groupe, n'est cependant pas appréhendable sous le terme de faute [Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017]. Ce sont en effet davantage des pôles, des expressions et des attitudes ludiques qui ne se rencontrent pas, généralement parce que trop éloignées les unes des autres et trop peu sujettes à l'adaptation [David et Larré, 2017c ; Ferrand, 2017].

À ce propos, la création des personnages présentée dans ce chapitre est un exemple parlant. Si l'on considère que le personnage n'est pas une création neutre en termes ludique, de genre et de ton, un rapide coup d'œil aux personnages créés permet de comprendre ce que les joueuses ont désiré mettre dans le jeu. La table Montmajour s'est davantage tournée vers un jeu qui a vocation à être drôle et potache, décalé par rapport au genre et au ton initial du jeu, tandis que la table Pardoux s'est évertuée à créer des personnages plus facilement adaptables à un univers sombre et violent. Il apparaît alors qu'un bon personnage n'est pas nécessairement un personnage puissant qui dispose d'un *background* très fourni, mais un personnage qui est adaptable et appréhendable par tous les membres du groupe pour créer du jeu ensemble [David, 2017a ; D'Huissier, 2017].

En effet, comme on a pu le voir dans la description de la partie de la table Montmajour, les liens amicaux une forte interconnaissance, une imagination foisonnante et une bonne expérience de rôle-liste ne sont pas suffisants pour « bien » jouer. Il faut avant tout accepter le jeu et y jouer en groupe, MJ compris, afin de créer un espace propice à la création ludique et à l'exercice du jeu de rôle [Caïra, 2007 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

Au cours de ce chapitre se sont dessinés plusieurs éléments qui rendent un jeu habitable, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs peuvent s'immerger et agir, dans lequel ils peuvent voyager et ressentir des émotions – de l'amour à la haine, de l'angoisse à l'émerveillement [Peyron, 2016].

L'un de ces éléments les plus fondamentaux est la nature de l'attitude ludique dans laquelle se trouvent les joueurs. Cette attitude en effet, par sa présence ou son absence et son degré d'adéquation avec le reste du groupe et le jeu, détermine la façon dont le joueur voit et approche le jeu. Son personnage, son *roleplay* mais aussi chaque interaction qu'il aura avec le groupe dépendent de cette attitude. Cependant, il est important de souligner que tous les membres du groupe pratiquent le JdR pour des raisons et de manières qui leur sont propres [Caïra, 2007 ; Peyron, 2016]. Le défi qu'ils doivent relever est alors de jouer ensemble à un jeu collectif, souvent même coopératif, en composant avec les attitudes et les attentes de chacun. Toutefois, comme on l'a vu plus haut, des attitudes trop éloignées et peu promptes à l'adaptation peuvent rendre le jeu difficile voire exclure un membre du groupe et mettre fin à la partie [Fine, 1983 ; Bowman, 2013 ; Gharbi, 2017].

Les descriptions, les PnJ, les événements que le MJ prépare pour construire l'intrigue scénaristique participent aussi à rendre habitable l'univers ludique. Tous ces éléments, qui relèvent pour moitié d'une intense préparation et pour l'autre de l'improvisation, constituent l'univers ludique et fictif dans lequel se situe l'action du jeu et l'intrigue narrative [Delfino, 2016 ; D'Huissier, 2016 ; Larré, 2016d ; Munier *et al.*, 2016].

Une attitude ludique adéquate des membres du groupe, mêlée aux éléments constitutifs de l'univers de jeu permet aux joueurs, à travers leurs personnages et les descriptions fournies par le MJ, de s'immerger dans le jeu et la fiction, d'y parler, agir et ressentir des émotions. Ce dernier élément est celui qui donne à l'univers du jeu son âme, qui le rend spécial pour le groupe, qui les engage à jouer. Il participe à expliquer pourquoi les rôlistes choisissent de s'engager dans le JdR pour approcher la fiction et le jeu [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2017a].

La frontière entre les univers prosaïques et fictifs devient donc poreuse. Le flou apparent entre les différentes utilisations du pronom « je » est un exemple de cette porosité. Non seulement les joueurs savent le situer situationnellement, mais ils mettent aussi en exergue l'échange, la porosité, le partage entre le joueur et la fiction [D'Huissier, 2017 ; Le Mignot, 2017]. Par exemple, lorsque Tilda annonce « je tenais trop à Julien », elle parle à la fois de Joe, son personnage, et d'elle-même qui à travers le personnage s'est aussi attachée à ce PnJ fictif. La frontière entre le fictif et le réel souvent présentée comme imperméable n'est alors plus fonctionnelle.

En rendant la frontière entre la fiction et le réel poreuse, le JdR propose une autre forme de récit. Non seulement il s'agit ici d'un récit ludique, partagé et créé par un groupe, mais il s'agit aussi d'une histoire qui est investie par l'énergie, les émotions, l'inventivité et l'humour des joueurs. Dès lors, l'histoire sort de son carcan immuable pour changer, devenir vivante et vivre à travers les personnages et les joueurs qui s'y livrent pleinement [Cristofari, 2010 ; David, 2016].

# **Chapitre 4 : Poétique et jouabilité d'une œuvre de fiction, *Le Seigneur des anneaux* & *L'Anneau Unique***

## **1. Introduction**

Dans ce chapitre, je propose une approche mêlant l'ethnographie du jeu et celle de la littérature, en me focalisant sur les deux œuvres phares de Tolkien : *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955<sup>111</sup>) et *Le Hobbit* (1937). Ces deux seuls récits seront retenus car, bien que l'univers créé par Tolkien soit approfondi dans divers autres livres tels que *Le Silmarillion* (1977), *Les contes et légendes inachevées* (1980), *Les aventures de Tom Bombadil* (1962) ou encore les douze volumes de *L'histoire de la Terre du Milieu* (1983-1996<sup>112</sup>), *Le Seigneur des Anneaux*<sup>113</sup> et *Le Hobbit* demeurent au cœur de son œuvre. C'est là que se situe l'aventure, et le reste, tout romancé qu'il soit, apparaît souvent comme un complément d'informations au contexte du *Seigneur des Anneaux*. Ce sont aussi ces deux seuls livres qui sont à l'origine d'adaptations, qu'elles soient cinématographiques ou ludiques.

L'univers issu des œuvres de Tolkien est vivant, mouvant, à la manière d'un corps organique [Bouillet, 2013]. On ne peut donc pas en créer ou en avoir une vision finie et exhaustive. Tolkien lui-même n'a pas détaillé chaque point de son univers, celui-ci est davantage un décor devant lequel se déroulent les événements et les aventures des personnages. Il s'agit toutefois d'un décor complexe et vivant qui ne cesse d'évoluer et d'être adapté au-delà des œuvres originales. *Le Seigneur des Anneaux* constitue une référence incontournable de la *fantasy* et de la pratique des jeux de rôle. *Donjons & Dragons* en 1974 s'inspire déjà de l'univers de Tolkien. Après cela, de nombreux JdR vont s'inscrire dans une filiation avec les codes fictionnels présents dans l'œuvre de Tolkien. *Le*

---

111 Les dates données sont les premières dates de parution. Je ne les donnerai qu'à la première évocation des romans, ces dates ne changeant pas et ne correspondant pas à l'édition qui me servira. Cela permet aussi d'alléger la lecture.

112 Toutes les œuvres publiées à titre posthume (Tolkien étant mort en 1973) ont été rassemblées et publiées notamment par Christopher Tolkien.

113 *Le Seigneur des Anneaux* est divisé en trois volumes eux-mêmes divisés en livres. Je parle donc du *Seigneur des Anneaux* comme une unité littéraire mais il est généralement découpé en trois : *La Communauté de l'Anneau*, *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi*.

*Seigneur des Anneaux* est donc un canon et son univers constitue une diégèse inévitable lorsque l'on aborde le jeu de rôle.

Ma première rencontre avec *Le Seigneur des Anneaux* remonte à mes dix ans, ou à peu près. Profitant de la sortie en DVD de la trilogie réalisée par Peter Jackson (2001-2003) que mes parents, lecteurs de Tolkien et plus largement de ce qu'on appelle aujourd'hui *fantasy* ou *science-fantasy*, ont rapidement acquise, j'ai découvert et ai voyagé en Terre du Milieu à travers les décors apparaissant à l'écran. Depuis cette période, il me fut rare de passer une année sans revoir ces films, et en grandissant je me suis ouvert à la lecture des textes d'origine, *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. Plus jeune, j'ai été bouleversé par les dialogues, directement repris du livre. J'ai plongé avec les personnages au cœur de la terre, dans les mines ou les tunnels secrets et oubliés, et mon cœur battait la chamade lors des combats épiques, lorsque Boromir et plus tard Minas Tirith tombent. J'ai même ressenti l'ennui et le temps qui s'allonge lorsque Frodon et Sam sont en chemin, à pied, à travers les Terres Sauvages, vers le Mordor, seul lieu que l'on ne veut ni ne peut atteindre, le seul, pourtant, où les pas de leur quête les portent.

Néanmoins, à la lecture du *Seigneur des Anneaux*, vers l'âge de vingt ans, si j'ai été époustouflé par le travail fourni par l'auteur et la richesse du monde créé, je n'ai retrouvé ni la texture présente dans les films, ni l'excitation ressentie à la découverte des mondes de *fantasy*. Pour moi le livre rendait compte d'une aventure, comme pourrait le faire un traité, très détaillé, d'ethnographie ou d'histoire. Je l'ai alors investi et lu davantage comme une ressource d'informations que comme un roman. La nature de ces informations est souvent l'objet de conversations exégétiques, sur mon terrain mais aussi avec mon père qui entretient en effet l'idée selon laquelle les elfes sont des anges, les magiciens quelque sorte de prophètes, et le récit du *Seigneur des Anneaux* serait alors le récit de l'avènement des hommes sur terre tandis que les anges, eux, s'en repartent<sup>114</sup>. Parmi les rôlistes, de nombreuses conversations portant sur *Le Seigneur des Anneaux* ont lieu : ainsi au début d'une partie de campagne nous discutons avec Paul et Charlotte et le débat s'anime rapidement autour de l'homosexualité esquissée de Frodon et Sam qui voyagent ensemble vers le Mordor. Ces discussions, au-delà de leur caractère salace, s'appuient sur des connaissances historiques de l'Angleterre du début du XX<sup>ème</sup> dans laquelle écrit Tolkien et des textes de ce dernier, allant jusqu'à citer un passage précis du livre. La relation entre les deux personnages se réfère en effet davantage au lien existant entre un officier anglais et son commis qu'à de l'homosexualité<sup>115</sup> [Carpenter, 2002 ; Jackson, 2002].

---

114 Il fait ici référence au départ des elfes de la Terre du Milieu à la fin du Troisième Âge.

115 Enquête du 21/06/2018.

Ce n'est que quelques années plus tard, à la lecture de la version en langue originale du livre, qu'un élément qui m'avait semblé absent lors de ma première lecture me frappa : la poétique du livre<sup>116</sup> est très forte, et elle m'a transporté. Si la traduction ne m'avait donné que l'impression de rendre compte, la version originale est bercée de nuances et de poésie, qui ont dressé autour de moi de nouvelles images, une nouvelle lecture de l'aventure. Dès lors, les structures qui président à l'établissement de cette poétique, comme aux émotions qu'elle suscite chez les lecteurs, sont à prendre en compte pour les retranscrire dans une forme fictionnelle ludique, à savoir un jeu de rôle. En effet, la poétique du texte doit être traduit en éléments qui permettent au jeu d'être habitable [Peyron, 2016]. Il s'agit donc ici de montrer quels éléments de la poétique de l'œuvre originale sont utilisés ou transformés pour créer de l'habitabilité et de la lucidité en jeu. Ainsi, dans un JdR fondé sur des récits épiques, la relation aux combats et aux autres personnages sera essentielle tandis qu'un jeu d'horreur mettra davantage l'accent sur l'ambiance malsaine et sombre de l'univers [Bouillet, 2013].

Au cours de l'été 2018, j'ai acquis le jeu de rôle de *L'Anneau Unique* (2011) afin d'initier ma famille, mère (Sylvaine), père (Victor) et sœur (Adèle), au jeu de rôle en m'appuyant sur un univers qui leur est depuis longtemps familier. J'ai ainsi assimilé le livre de règles en une petite semaine et ai préparé un premier scénario pour partager une partie avec eux. Une seconde partie, que j'ai aussi menée, s'est tenue un peu plus tard dans l'été et où mon père alors absent a été remplacé par Marjolaine, relativement plus familière des jeux de rôle. Les deux parties ont duré un après-midi chacune, et se sont tenues chez mes parents. À la différence de celles auxquelles j'ai pu jouer dans le cadre de l'association dans laquelle je mène mon enquête, qui se tenaient dans un cadre plus austère, dans les salles d'une MJC le soir, ces parties étaient baignées d'une atmosphère légère. Elles étaient en effet agrémentées de snacks et de mojitos, se déroulaient en extérieur dans le jardin familial. Cette atmosphère a influencé la manière de jouer du groupe, préférant un humour « potache<sup>117</sup> » à la solennité que l'on retrouve dans *Le Seigneur Anneaux*. Ces parties que j'ai personnellement organisées et scénarisées font office ici d'élément ethnographique au même titre que les textes des romans et du livre de règle.

*L'Anneau Unique* est tiré des romans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. Il propose aux joueurs de s'inscrire temporellement entre les deux récits et situe l'aventure dans les Terres Sauvages, entre Fondcombe à l'est et les Monts de Fer à l'ouest, entre le nord du Rohan au sud et les maléfiques

116 La poétique sera entendue comme un code structurant la littérature et les productions artistiques et participe à l'esthétique d'une œuvre. Cette dernière est composée de différentes poétiques, telles que le style d'écriture, le rythme, la construction des personnages [Bakhtine, 1978 ; Erman, 2006 ; Langlet, 2006].

117 Ainsi Marjolaine décrit-elle sa manière de jouer ce jour-là.

Monts d'Angmar et les Montagnes Grises au nord [Illustration 19]. Il existe des extensions approfondissant les informations sur différents lieux pouvant être visités par les personnages au cours du jeu (Fondcombe, Erebor, Esgaroth, la Forêt Noire, les Terres Sauvages). Le livre de règles de base coûte 50€ et chaque extension coûte entre 25 et 30€<sup>118</sup>. Pour une description détaillée du jeu et du contenu du livre de règles, il faudra se référer aux pages qui leur sont consacrées sur le site du Guide du Rôliste Galactique : le GROG<sup>119</sup>. *L'Anneau Unique* s'est construit à partir des cendres du *Jeu de Rôle du Seigneur des Anneaux* (2002), proposant un nouveau système de jeu, de règles et disposant l'aventure dans un autre espace-temps.

Il rompt aussi d'une certaine façon avec l'esthétique des films de Peter Jackson, bien que les travaux de John Howe et d'Alan Lee – illustrateurs reconnus des récits et de l'univers de Tolkien et directeurs artistiques sur le tournage des films de Peter Jackson, ainsi que les croquis proposés par Tolkien soient utilisés pour nourrir la description et l'imagerie que le jeu de rôle propose aux joueurs. Il n'est pas illustré d'images en prises de vues réelles tirées des films, comme peuvent l'être les jeux vidéo *Bataille pour la Terre du Milieu* (I & II), mais uniquement de dessins et croquis. On note cependant une certaine similitude entre les différentes adaptations visuelles qui s'inscrivent dans un canon lié non seulement aux descriptions de Tolkien mais aussi à l'influence de l'audio-visuel. Les spectres de l'anneau, les Nazgûl, par exemple, sont reconnus par tous sous l'allure de « cavaliers noirs » (une grande cape noire recouvrant l'entièreté de leur forme) et sont presque toujours représentés de cette façon, tandis que Tolkien souligne qu'en devenant serviteurs de Sauron et de l'Anneau Unique, ils se sont évanouis (*fade*) dans le monde des spectres, et sont devenus invisibles à tous excepté leur maître. Il en va de même pour Orthanc, la tour du sorcier Saroumane le blanc, dont la base a été dessinée par Alan Lee dans une illustration et complétée pour les films de Peter Jackson [Illustration 14]. Orthanc en effet, depuis cette représentation, n'est pas figurée autrement, alors que la description fournie par Tolkien laisse d'autres ouvertures :

« Là, se dressait une tour de forme merveilleuse. Elle avait été façonnée par les constructeurs d'autrefois qui avaient égalisé l'Anneau de l'Isengard, et pourtant elle ne paraissait pas être due à l'art des Hommes, mais avoir surgi de l'ossature même de la terre dans l'antique tourment des collines. C'était une pointe et une île de roc, noire et luisante : quatre puissants piliers de pierre

118 En 2014 les joueurs de JDR investissent peu dans leur pratique de loisir : en effet, seulement près de 5 % des rôlistes consacrent annuellement plus de 500€ au jeu de rôle (achat de livres, de dés et de logiciels) et près de 60 % des joueurs dépensent moins 100€ [Le Thiase, 2014].

119 Voir <http://www.legrog.org/jeux/anneau-unique> pour une description du jeu et <http://www.legrog.org/jeux/anneau-unique/aventures-dans-les-terres-sauvages-fr> pour un compte-rendu détaillé du contenu du livre de règles de base (consulté le 03/06/2019).

à plusieurs côtés étaient soudés en un seul, mais près du sommet, ils s'ouvraient en cornes écartées aux pinacles aussi aigus que des fers de lance et aussi affilés que des couteaux. Entre eux était ménagé un étroit espace, où sur un sol de pierre polie portant des inscriptions étranges, un homme pouvait se tenir à cinq cents pieds au-dessus de la plaine. C'était là Orthanc, la citadelle de Saroumane, dont le nom avait (à dessein ou par hasard) un double sens, car, en langage elfique, *orthanc* signifie Mont du Croc, mais dans l'ancienne langue de la Marche, Esprit Rusé<sup>120</sup>. » [Tolkien, 1992 : 597-598<sup>121</sup>].

Ainsi, à la confluence d'un des plus réputés illustrateurs de la Terre du Milieu et du succès mondial d'une trilogie de film, Orthanc est née en tant que canon. Adapter une œuvre de fiction c'est tenter de rendre compte de son esprit, de sa poétique, sans les caricaturer ou les résumer à des formules, des archétypes, qui s'agencent pour former l'œuvre. Ainsi, utiliser les imageries créées autour du *Seigneur des Anneaux* ne suffit pas à le faire vivre en tant qu'univers fictionnel. En effet, ce n'est pas parce qu'on retrouve par exemple la tour d'Orthanc dans un décor que l'on est dans le *Seigneur des Anneaux*. En termes de jeu de rôle, il s'agit donc de traduire en règles, en scénario et en descriptions l'esprit de l'œuvre. Il ne suffit pas de disposer les personnages et les éléments de la Terre du Milieu pour donner l'impression d'avoir *Le Seigneur des Anneaux*. En effet, il s'agit avant tout de rendre compte d'un certains nombres de relations que les personnages tissent entre eux et avec l'univers.

Le jeu de rôle propose aux rôlistes un approfondissement, voire une exégèse des écrits de Tolkien. Chaque information a été soigneusement collectée et est creusée si besoin, tout en essayant de respecter la cohérence et le dit original de l'auteur. Sont ainsi développées diverses informations, notamment sur les peuplades habitant les Terres Sauvages : les Beornides (descendant de Beorn le changeforme), les Bardides (descendant de Bard, le Tueur de Dragon), les Elfes de la Forêt Noire, Les Nains du Mont Solitaire, les Hobbits de la Comté et les Hommes des bois des Terres Sauvages [Illustration 19]. Tous ont des rôles importants ou sont évoqués dans le récit du *Hobbit* et dans *Le Seigneur des Anneaux* lorsqu'est mentionnée la guerre dans le nord. Or, si les écrits de Tolkien four-

120 « There stood a tower of marvelous shape. It was fashioned by the builder of old, who smoothed the Ring of Isengard, and yet it seemed a thing not made by the craft of Men, but riven from the bones of the earth in the ancient torment of the hills. A peak and isle of rock it was, black and gleaming hard : four mighty piers of many-sided stone were welded into one, but near the summit they opened into gaping horns, their pinnacles sharp as the points of spears, keen-edged as knives. Between them was a narrow space, and there upon a floor of polished stone, written with strange signs, a man might stand five hundred feet above the plain. This was Orthanc, the citadel of Saruman, the name of which had (by design or chance) a twofold meaning ; for in the Elvish speech *orthanc* signifies Mount Fang, but in the language of the Mark of old the Cunning Mind » [Tolkien, 1992 : 541-542].

121 *Le Hobbit* comme *Le Seigneur des Anneaux* ont été traduis de l'anglais au français par Francis Ledoux.

nissent de nombreux renseignements sur les Hobbits (auxquels la préface du *Seigneur des Anneaux* est entièrement consacrée) ou aux nains (dont la généalogie, la langue et les histoires apparaissent dans les Appendices du *Seigneur des Anneaux*), peu d'informations sont disponibles concernant les Beornides, les Bardides ou les Hommes des bois.

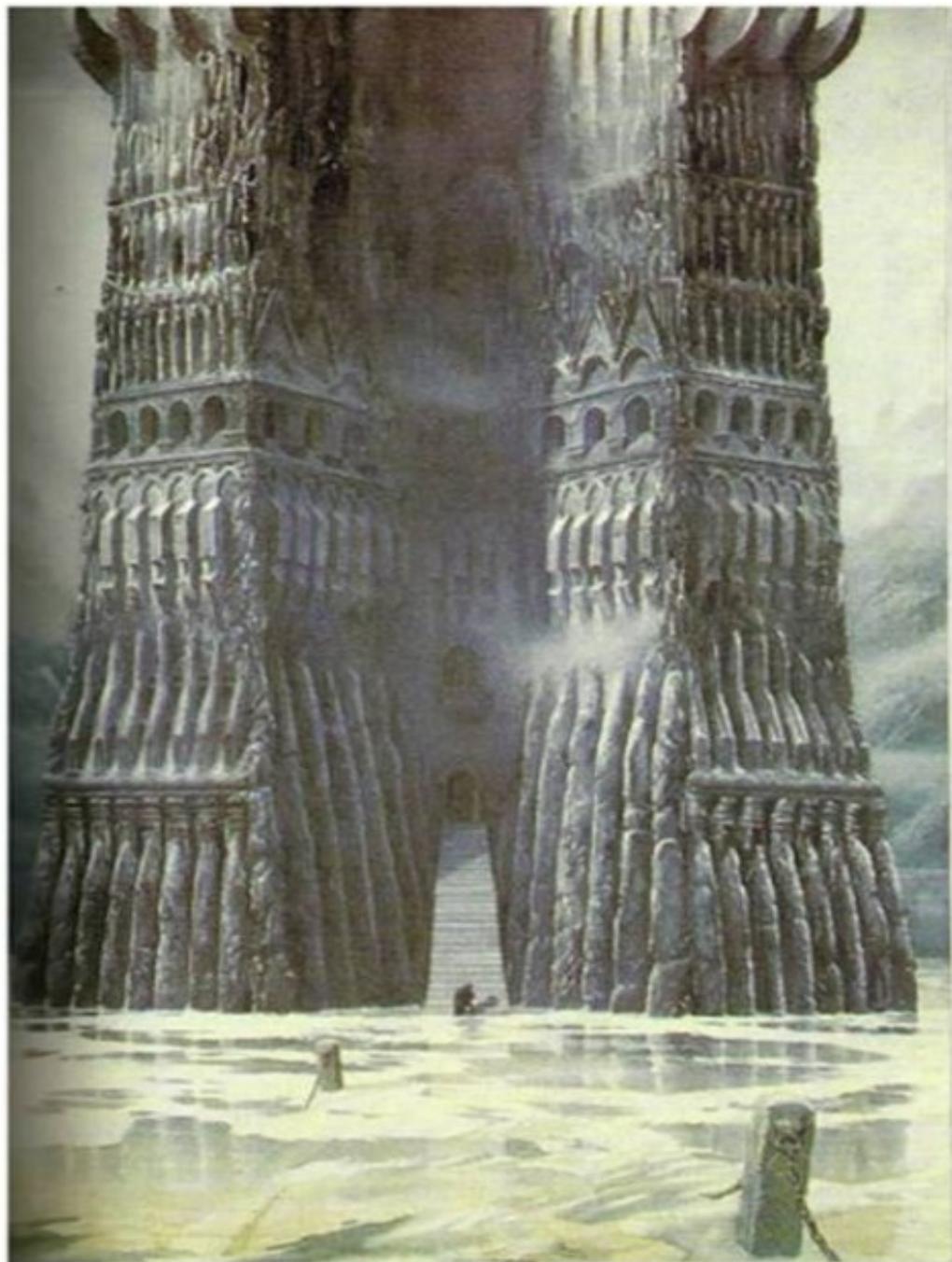


Illustration 14: Orthanc, tour du sorcier Saroumane, dessinée par Alan Lee, [Tolkien, 1992], [photo de l'auteur].

Un important travail a aussi été fait dans la collecte d'informations temporelles, permettant aux participants d'une campagne qui s'inscrirait sur un temps long de situer le récit par rapport aux événements ayant lieu simultanément et avant la Quête de l'Anneau. L'univers fictionnel a ainsi été éten-

du par le travail d'approfondissement à des fins ludiques. L'univers tolkien n'est alors pas un carcan rigide mais un organisme vivant qui dispose d'une capacité d'évolution et qui est surtout défini par son caractère changeant. Cet univers est ainsi constitué d'une structure (cohérence, ambiance, etc.) qui, en jeu, détermine les actions et discours possibles, et d'un champ qui l'ouvre à de possibles appréhensions et adaptations [Cristofari, 2010 ; Bouillet, 2013]. Ces caractères structurés et adaptable rendent le jeu habitable et permettent aux joueurs de s'approprier les personnages, les décors et les événements [Bombayl, 2017].

Ce travail a ainsi consisté à traduire en règles et en descriptions la poétique du récit. Cependant, la présence dans les textes du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* de nombreux chants et poèmes créent une esthétique particulière, portée en grande partie par les gestes écrites par les elfes racontant l'histoire de la Terre du Milieu. Dans le jeu de rôle sur table, cette esthétique est mise de côté au profit de la jouabilité. Ce chapitre sera donc l'occasion, grâce à un travail ethnographique des textes – c'est-à-dire des romans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* ainsi que du livre des règles du jeu, et de parties de jeu de rôle de *L'Anneau Unique*, de proposer une réflexion sur les liens entre poétique de la fiction et jouabilité.

## 2. La poétique textuelle

L'écriture des récits de Tolkien est rythmée par deux principaux fils conducteurs : le langage et les mythes. Il était en effet animé de la volonté de fournir au monde anglo-saxon des mythes qui lui seraient propre en se basant sur des épopées comme Beowulf, l'Edda ou les légendes arthuriennes. En sa qualité de professeur de linguistique à l'université d'Oxford, Tolkien a orchestré l'univers de la Terre du Milieu autour de langages qu'il a créé, comme l'elfique [Erreur : source de la référence non trouvée] ou le nain qui dispose d'un alphabet runique remanié. Ces langages sont notamment développés dans les appendices du *Seigneur des Anneaux* où l'on peut trouver alphabets et grilles de traduction. Crément d'abord ces langages, il a construit le récit pour leur donner vie et les mettre en pratique [Pearce, 1998 ; Carpenter, 2002].

Ce caractère central du langage est présent tout au long du *Seigneur des Anneaux*, dans lequel des interactions, des incantations, des chansons et poèmes sont récités en elfique et traduits. L'elfe Glorfindel, par exemple, donne à son cheval portant un Frodon affaiblit l'ordre de se sauver : « Fuyez ! Fuyez ! cria Glorfindel ; puis, d'une voix forte et claire, il ordonna au cheval en langue elfique : *Noro lim, noro lim, Asfaloth !*<sup>122</sup> » [Tolkien, 1992 : 240]. Toutefois, la traduction est souvent syno-

122 « ‘Ride on ! Ride on !’ cried Glorfindel, and then loud and clear he called to the horse in the elf-tongue : *noro lim, noro lim, Asfaloth !* » [Tolkien, 1995 : 208].

nymé d'une perte poétique, qui se généraliseraient avec le départ des elfes et la disparition progressive de leur langage au profit du langage commun (*Common Speech*) : « Grands-Pas soupira et observa un temps d'arrêt avant de reprendre : C'est là une chanson dans le style que les Elfes appellent *ann-thennath*, mais elle est difficile à rendre dans notre langage ordinaire, et ceci n'en est qu'un grossier écho<sup>123</sup> » [Tolkien, 1992 : 219].

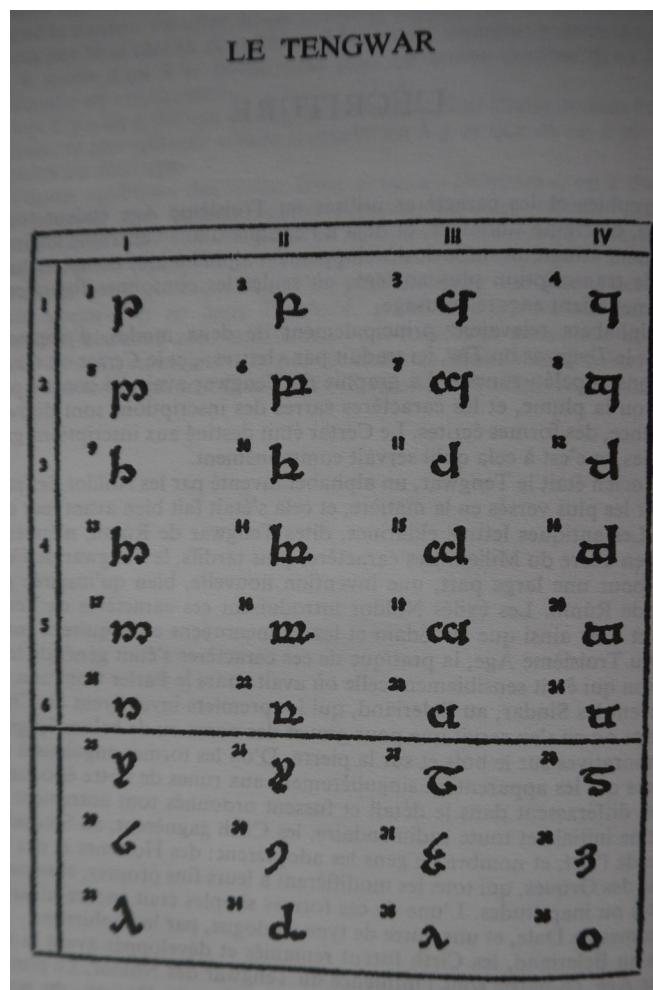


Illustration 15: Alphabet elfique créé par Tolkien [Tolkien, 1992 : 1208], [photo de l'auteur].

Si le récit ne fournit pas souvent le texte en langue originale, il nous est généralement donnée une traduction quasi instantanée comme à la lecture du journal de la tentative de reconquête de la Moria par Balin : « Tandis qu'il [Gandalf] tournait délicatement les feuillets, Frodon et Gimli, debout à son côté, virent que l'écriture était de nombreuses mains différentes, en runes tant de la Moria que du Val, et par-ci par-là en écriture elfique<sup>124</sup> » [Tolkien, 1992 : 352]. Le langage est aussi un élément

123 « Strider sighed and paused before he spoke again. ‘That is a song,’ he said, ‘in the mode that is called *ann-thennath* among the Elve, but is hard to render in our Common Speech, and this is but a rough echo of it’ » [Tolkien, 1995 : 189].

124 « Frodo and Gimli standing at his side could see, as he gingerly turned the leaves, that they were written by many different hands, in runes, both of Moria and of Dale, and here and there in Elvish script » [Tolkien, 1995 : 313].

social important. Dès leur fuite de la Comté, les Hobbits tombent nez à nez avec des elfes, conduits par Gildor. Recueillis par ceux-ci, ils passent la soirée en leur compagnie et Frodon, qui a appris quelques bases d'elfique auprès de son oncle Bilbon les enchante de son savoir et est ainsi nommé « ami des elfes ». Des linguistes experts de ces langages ont travaillé pour les films de Peter Jackson et ont fourni un travail conséquent pour créer, à partir de données linguistiques livrées par Tolkien, une phonétique à ces langues pour les faire apparaître à l'écran<sup>125</sup> [Jackson, 2001]. La poétique langagière, a, dans les récits de la Terre du Milieu, une place prépondérante, tant dans la description d'un lieu comme la Lothlorien que dans les ressorts de l'action, les énigmes comme celle de l'entrée de la Moria sont par exemple en langue elfique.

Les dialogues et descriptions du *Seigneur des Anneaux* sont parsemés de vers et de proses, que chaque personnage a le loisir de déclamer lorsque le moment est venu. Sont récités des chants anciens, clamant la beauté de la cité naine de Khazad-Dûm dans les mines de la Moria ou encore racontant l'histoire d'un lieu, comme le ruisseau Nimrodel qui marque l'entrée du royaume elfe de la Lothlorien. Plus souvent encore sont chantés des vers relatant une histoire antique, comme celle de Luthien et Beren, premiers amants elfe et homme qui ont accompli de grands exploits mais qui connaissent une fin indiciblement funeste et triste. Tout au long du récit ce chant non seulement donne du courage et émeut le cœur des personnages, mais informe aussi le lecteur sur la situation d'Aragorn et d'Arwen, qui vivent un amour similaire et semblent liés au destin de leurs ancêtres. Mais aussi souvent que ces chansons sont récitées, sont déclamés des vers « improvisés » qui s'incrustent dans un dialogue, comme lorsque Frodon Sacquet rencontre Baie d'Or (*Goldberry*), femme de Tom Bombadil :

« — Belle dame Baie d'Or ! répéta-t-il. À présent, la joie cachée dans les chants que nous entendions m'est rendue claire.

Ô toi, svelte comme une baguette de saule !

Ô toi, plus claire que l'eau claire !

Ô toi, roseau pris du vivant étang ! Belle fille de la rivière !

Ô toi, printemps et été, et de nouveau printemps après !

Ô toi, vent sur la cascade et rire des feuilles !<sup>126</sup> » [Tolkien, 1992 : 146].

Or, il est difficile pour des joueurs contemporains, tout connaisseurs et appréciateurs de l'univers et de la plume de Tolkien soient-ils, d'entamer de tels dialogues. Durant notre seconde partie de jeu de

125 C'est notamment le cas du linguiste David Salo.

126 « 'Fair lady Goldberry!' he said again. 'Now the joy that was hidden in the songs we heard is made plain to me. / *O slender as a willow-wand ! O clearer than clear water ! / O reed by the living pool ! Fair River-Daughter ! / O spring-time and summer-time, and spring again after ! / O wind on the waterfall, and the leaves' laughter !*' » [Tolkien, 1995 : 121].

rôle, Fimadiej, un jeune Homme des Bois joué par Marjolaine, lors de sa rencontre avec le conseil des sages de Castel-Pic [Illustration 19] s'est montré irrévérencieux et ignorant la norme comportementale des Hommes des Bois. Marjolaine a ainsi voulu mettre exergue un point de son *roleplay* créant un décalage entre son jeu et la poétique et les règles sociologiques de l'univers dans lequel les personnages évoluent<sup>127</sup>.

Il est aussi difficile pour un Maître de Jeu (MJ) d'égaler les descriptions rythmées et fleuries de l'auteur. De surcroît, chaque élément à décrire en Terre du Milieu, un objet, un lieu ou un personnage est toujours plus que lui-même. Une mine n'est pas un simple tunnel sombre mais recèle des secrets et une histoire oubliée de presque tous, un champ n'est pas une simple étendue d'herbe mais un lieu où s'est tenue une grande bataille où s'est joué le destin d'un antique personnage. Les personnages eux-mêmes sont davantage qu'ils ne paraissent : chaque Hobbit garde en son cœur une énergie secrète qui lui permet de surmonter les épreuves, et même le rôdeur Grand-Pas (*Strider*), tristement décrit de premier abord, se révèle être un ami des elfes, descendant des hommes de Númenor et roi légitime des hommes de la Terre du Milieu. Ils sont par ailleurs tous situés dans des arbres généalogiques, les plaçant dans des histoires mythiques qui les dépassent. Lors de la création des personnages de Marjolaine, Sylvaine et Adèle, je n'ai pas insisté sur l'ancrage de ces premiers dans une généalogie et une histoire qui les constituent et influencent leur manière d'être joué. En ne prenant pas en compte ces paramètres constitutifs des personnages de Tolkien, le ton et le registre ont été décalés<sup>128</sup>.

Si le jeu de rôle propose aux joueurs de s'inscrire dans une lignée (celle de Beorn, de Bard, de Durin, des elfes, des Hobbits ou des Hommes des bois) un tel travail historique est laborieux à effectuer et il est rare que dans une partie on ait l'occasion d'invoquer l'ancêtre en question et de chanter ses exploits. Pour investir la Terre du Milieu et y vivre des aventures dans le canon tolkien, le MJ doit s'efforcer de proposer aux joueurs un scénario et des descriptions convaincantes tout en respectant, avec toutefois une certaine marge de manœuvre, le décor fictif proposé par Tolkien. Les joueurs quant à eux doivent tenter d'inscrire leur aventure dans une atmosphère de légende, et considérer leurs actions et leurs paroles comme des événements dignes d'être contés.

Le respect du ton et de la poétique est alors plus important que le respect de règles sociales, de communication et de connaissances. De même qu'un féru du *Seigneur des Anneaux* peut avoir du mal à s'inscrire dans la Terre du Milieu pour y jouer, un ignorant peut tout à fait y construire une aventure digne de celle de la Communauté de l'Anneau. Lors de la première partie que j'ai menée, Victor, rô-

---

127 Enquête du 21/06/2018.

128 Enquête du 21/06/2018.

liste débutant mais fin connaisseur des œuvres de Tolkien, s'est laissé emporté par son enthousiasme d'investir la Terre du Milieu et n'a pas respecté le scénario proposé. Il s'était mis en tête d'aller au cœur de la Forêt Noire (*Mirkwood*) pour rechercher l'antre du nécromancien déchu par le Conseil Blanc pendant la quête d'Érebor menée par Bilbon et les nains dans *Le Hobbit*. En voulant créer une aventure trop proche du récit d'origine, il n'a pas respecté les règles mises en place par le jeu de rôle, faisant par exemple parler les personnages-non-joueur (PnJ) à la place du MJ, menant à des situations absurdes et décalées par rapport au ton et à l'atmosphère des œuvres de Tolkien. Comme on l'a vu avec l'exemple de la partie menée par la Table Montmajour, la difficulté ne provient pas d'un manque d'implication ou de la pauvreté de l'imaginaire du joueur mais justement de son caractère foisonnant, qu'il est donc difficile de cadrer<sup>129</sup>.

Afin d'adapter une œuvre et un univers en jeu collectif, les joueurs doivent faire plus que recréer des formules déjà écrites. W. Bouillet compare par exemple la fiction à un corps organique. Selon lui, on ne peut pas résumer un corps vivant en posant ses organes sur une table. Il est, comme la fiction et comme le jeu collectif, davantage. Sa particularité réside en une capacité de relation, d'organisation et de communication qui lie les éléments qui le composent, et c'est de cette relation et de cette communication dont les joueurs doivent se nourrir pour créer du jeu [Bouillet, 2013].

Au cours des deux parties de *L'Anneau Unique* que j'ai eu l'occasion de mener auprès d'Adèle, Marjolaine, Sylvaine et Victor, tous connaisseurs des écrits de Tolkien et des différentes adaptations vidéo-ludiques et cinématographiques, je me suis confronté à la difficulté non seulement de m'inscrire dans une poétique particulière mais aussi de rendre compte d'un univers original qui est à la fois remplis d'informations et de zones d'ombre qu'il faut savoir combler pour les besoins du jeu. N'ayant pas lu le *Seigneur des Anneaux* depuis longtemps avant de scénariser les parties, je n'ai pas mis l'accent sur la poétique mais ai préféré travailler et approfondir des questions concrètes plus prosaïques (organisation sociale, artisanat, rapports inter-royaumes) tout en essayant de produire, à travers les scénarios, la sensation d'être en Terre du Milieu et d'y accomplir quelque chose.

Dans la discussion qui a suivi les parties, nous avons identifié et souligné ce qui faisait défaut dans les scénarios : la non prise en compte de la poétique comme élément structurant de l'aventure<sup>130</sup>. Comme le montrent Peter Jackson et ses co-scénaristes dans l'écriture de la trilogie cinématographique du *Seigneur des Anneaux*, le respect de la poétique prime sur le texte d'origine pour proposer quelque chose de cohérent avec l'univers dans le cadre d'une adaptation et qui fonctionne à la fois auprès d'un public néophyte et d'un public de fans tatillons et connaisseurs de l'œuvre de Tol-

---

129 Enquête du 02/06/2018.

130 Enquête du 21/06/2018.

kien. Les scénaristes ont par exemple pris l'initiative d'introduire des elfes dans la bataille du Gouffre de Helm, ce qui n'apparaît pas dans le livre. Cependant, ce choix permet de montrer à l'écran une dernière alliance entre les elfes et les hommes, rappelant l'antique alliance qui lia ces deux races contre l'Ennemi [Jackson, 2002].

Le premier scénario consistait à former une équipe à Esgaroth (la Ville du Lac), y mener une rapide enquête concernant des disparitions de voyageurs et d'aventuriers en bordure de la Forêt Noire (*Mirkwood*), effectuer un voyage pour se rendre à proximité, s'enfoncer dans les bois pour trouver une antique tour de garde occupée par des orques et des gobelins qui, grâce à un objet magique, attiraient les aventuriers dans les bois pour les tuer. Or si les personnages ont traversé des lieux chargés d'histoires et, souvent, de maléfices, comme le Long Lac, les Longs Marais, la Forêt Noire, je n'ai pu rendre compte d'un environnement particulier, propre à la Terre du Milieu où rodent d'antiques spectres et maléfices d'anciens conflits, où même les arbres et les pierres sont chargés d'une volonté propre, datant de la création du monde. À cause de descriptions restées superficielles, tant au niveau des décors que des personnages rencontrés, mes joueurs m'ont fait comprendre que je n'ai réussi à traduire en jeu la poétique présente dans les œuvres de Tolkien.

### 3. La poétique des personnages

« Tout ce qui est or ne brille pas,  
Tous ceux qui errent ne sont pas perdus ;  
Le vieux qui est fort ne dépérira point.  
Les racines profondes ne sont pas atteintes par le gel.  
Des cendres, un feu s'éveillera.  
Des ombres, une lumière jaillira ;  
Renouvelée sera l'épée qui fut brisée,  
Le sans couronne sera de nouveau roi<sup>131</sup>. » [Tolkien, 1992 : 194].

La poétique du *Seigneur des Anneaux* ne réside pas que dans un travail textuel, dialogique et descriptif. Les personnages eux-mêmes répondent à une esthétique bien particulière qui contribue à donner au récit un aspect mythique. Sur ce point il est intéressant de noter que Tolkien a notamment été animé du désir de fournir, à travers les récits se déroulant en Terre du Milieu, des récits mythiques proprement anglo-saxons [Pearce, 1998]. Par conséquent ses personnages et leurs aventures s'inscrivent dans une esthétique du mythe, de la légende, et leurs actions, tant en bien qu'en mal, se

131 « All that is gold does not glitter, / Not all those who wander are lost ; / The old that is strong does not wither, / Deep roots are not reached by the frost. / From the ashes a fire shall be woken, / A light from the shadows shall spring ; / Renewed shall be blade that was broken, / The crownless again shall be king. » [Tolkien, 1995 : 167].

doivent d'être grandioses, propres à alimenter les contes. Sauron, l'Ennemi, n'est ainsi pas un seigneur noir au rabais, pas plus que ceux qui s'opposent à lui ne sont des personnages faibles, couards, mesquins et laids. Aux seuls hobbits on peut reprocher une naïveté qui frôle parfois la bêtise mais qui s'évanouit rapidement face aux épreuves du monde « des grandes gens ».

Si le message final laisse entendre que les plus grandes choses, les plus importantes peuvent être réalisées par les plus petites gens, l'auteur souligne cependant bien dès le début du *Hobbit* et de *La Communauté de l'Anneau* que les Sacquet (*Baggins*) ne sont pas des hobbits ordinaires, et qu'en eux sommeille l'aventure. Ce n'est qu'à travers le personnage de Sam Gamgee, serviteur et jardinier de Frodon, que s'exprime l'idée d'un être normal qui évolue au sein de choses qui le dépassent (tant en termes de pouvoirs, de personnages que d'événements).

Les personnages aux mauvais desseins (la malveillance n'étant pas irréversible) sont aussi dotés d'une esthétique particulière. Ils seront peu attirants, appelant au soupçon ou à la défiance ou alors trop beaux et mielleux :

« Je pensais que vous étiez un ami, dès avant l'arrivée de la lettre, dit-il, ou tout au moins voulais-je le croire. Vous m'avez effrayé plusieurs fois ce soir, mais jamais à la façon dont le ferraient les serviteurs de l'Ennemi, à ce que j'imagine, en tout cas. Je pense qu'un espion à lui... eh bien, paraîtrait plus beau et serait en même temps plus repoussant, si vous comprenez ce que je veux dire.

— Je vois, dit Grands-Pas, riant. J'ai l'air repoussant et je me sens beau. Est-ce cela ? *Tout ce qui est or ne brille pas, tous ceux qui errent ne sont pas perdus.*

— Ces vers s'appliquaient donc à vous ? demanda Frodon. Je ne comprenais pas de quoi il s'agissait. Mais comment saviez-vous qu'ils se trouvaient dans la lettre de Gandalf, si vous ne l'aviez jamais vue ?

— Je ne le savais pas, répondit-il. Mais je suis Aragorn, et ces vers vont avec ce nom<sup>132</sup> » [Tolkien, 1992 : 196].

---

132 « 'I believed that you were a friend before the letter came,' he said, 'or at least I wished to. You have frightened me several times tonight, but never in the way that servants of the Ennemy would, or so I imagine. I think one of his spies would – well, seem fairer and feel fouler, if you understand.'

'I see,' laughed Strider. ' I look foul and feel fair. Is that it ? *All that is gold does not glitter; not all those who wander are lost.*'

'Did the verses apply to you then ?' asked Frodo. 'I could not make out what they were about. But how did you know that they were in Gandalf's letter, if you have never seen it ?'

'I did not know,' he answered. 'But I am Aragorn, and those verses go with that name' » [Tolkien, 1995 : 168].

Si l'on s'accorde autour du principe selon lequel les personnages répondent à certaines poétiques, définies par le genre littéraire, le style de l'écrit, la nature du récit, etc., il faut noter que ces poétiques caractérisent le personnage, son nom, ses discours, son comportement, ses rêves et ambitions tout comme la fin vers laquelle il se dirige [Erman, 2006]. Il est courant de trouver dans la littérature, notamment la *fantasy* anglophone, des exemples de cette détermination et caractérisation nominative. Les noms des personnages peuvent se rapporter à leur fonction, comme par exemple le professeur Chourave (*Sprout*) qui enseigne la botanique dans *Harry Potter* (1997-2007) ou peuvent souligner leur étrangeté, comme la bande de mendians qui sillonnent les rues d'Ankh-Morpork dans les *Annales du Disque-Monde* de Pratchett (1983-2013) : Ron l'Infect (*Foul Ole Ron*), Henri Cercueil (*Coffin Henry*), Le Canard (*The Duck Man*), Arnold le Crabe (*Arnold Sideways*) et André Tous-ensemble (*Altogether Andrew*). Tolkien ne fait ici pas exception. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Aragorn, héritier d'Isildur et légitime roi du Gondor se cache longtemps sous le nom d'emprunt de Grand-Pas (*Strider*), qui restera utilisé par les hobbits qui l'ont d'abord connu comme un rôdeur plus rebutant qu'attirant.

Aragorn est un exemple type du personnage chez Tolkien : il est de prime abord repoussant et effrayant, mais est inscrit dans une lignée importante et consignée, qu'il invoque pour se présenter, pour asseoir sa légitimité à gouverner mais qui guide aussi son destin, ses choix et ses actions. Il est puissant, se distinguant du commun des mortels par une force, une longévité et une volonté hors normes. Bien que parfois rude, il est montré comme profondément bon, ayant le cœur assez fort pour ne pas se laisser tenter par le pouvoir de l'Anneau que transporte Frodon et qui vient à bout de la volonté de nombre d'autres. Il est par ailleurs savant des histoires des hommes et des elfes, dont il chante souvent des passages. Comme Gandalf le magicien qui est perçu en Comté comme un simple vieillard artificier, Tom Bombadil qui est présenté comme l'éigmatique « Maître » de la forêt, Aragorn est davantage qu'il n'y paraît au premier abord.

Dans les récits de Tolkien, les personnages agissent et parlent aussi en fonction d'un certain degré d'héroïsme et de légende. Si Gandalf et Aragorn sont peu prompts à faire des farces, les hobbits et Gimli le nain apprécient la légèreté apportée par la boisson, les jeux et les chansons joyeuses. Cependant, si la description, les paroles et actions de ce dernier ont contribué à forger un véritable canon des nains dans la *fantasy*, le roman s'attarde volontiers davantage sur les hobbits. Pippin principalement est dépeint comme un jeune hobbit, naïf et sot, qui, par son aventure, mûrit et se renforce et qui, au terme du récit, se voit confier le rôle de thain de la Comté aux côtés de Merry. Il contraste avec d'autres personnages tels que Gandalf ou Elrond et on remarque que, dans les œuvres de Tol-

kien, gravité est synonyme de sagesse, que plus les personnages agissent avec mesure et sobriété, plus on accorde d'importance à leurs paroles :

« Que dois-je faire ? Quelle pitié que Bilbon n'ait pas poignardé cette vile créature [Gollum] quand il en avait l'occasion !

— Quelle pitié ? C'est la Pitié qui a retenu sa main. La Pitié et la Miséricorde : ne pas frapper sans nécessité. Et il en a été bien récompensé, Frodon. Soyez assuré que, s'il fut si peu atteint par le mal et s'il s'échappa en fin de compte, ce fut parce qu'il avait commencé sa possession de l'Anneau de cette façon. Avec Pitié.

— Je regrette, dit Frodon. Je ne vous comprends pas. Voulez-vous donc dire que vous et les Elfes, vous l'avez laissé vivre après tous ces horribles faits ? Maintenant, en tout cas, il est aussi mauvais qu'un Orque, et simplement un ennemi. Il mérite la mort.

— La mérite ! Je crois bien. Nombreux sont ceux qui vivent et qui méritent la mort. Et certains qui meurent méritent la vie. Pouvez-vous la leur donner ? Alors, ne soyez pas trop prompt à dispenser la mort en jugement. Car même les très sages ne peuvent voir toutes les fins. Je n'ai pas grand espoir de la guérison de Gollum avant sa mort, mais il y a tout de même une chance. Et il est lié au sort de l'Anneau. Mon cœur me dit qu'il a encore un rôle à jouer, en bien ou en mal, avant la fin ; et quand celle-ci arrivera, la pitié de Bilbon peut déterminer le sort de beaucoup – à commencer par le vôtre<sup>133</sup>. » [Tolkien, 1992 : 76-77].

Le jeu de rôle *L'Anneau Unique*, tente lui aussi d'inclure les personnages dans une poétique similaire. Sont proposés divers attributs (le Corps, le Cœur et l'Esprit et, à part, la Vaillance et la Sagesse) qui sont à la fois des outils permettant au personnage d'accomplir certaines actions – une valeur de Corps offre par exemple une résistance physique aux efforts ou blessures tandis qu'une valeur de Cœur permet de résister aux tentations du Mal et de la sorcellerie – mais qui donnent aussi aux joueurs des clés pour orienter les choix, actions et discours de leur personnage. Favoriser la Sa-

---

133 « ‘What am I to do ? What pity that Bilbo did not stab that vile creature, when he had a chance !’

‘Pity ? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy : not to strike without need. And he has been well rewarded, Frodo. Be sure that he took so little hurt from the evil, and escaped in the end, because he began his ownership of the Ring so. With Pity’

‘I am sorry,’ said Frodo. ‘But I am frightened ; and I do not feel any pity for Gollum.’

‘You have not seen him,’ Gandalf broke in.

‘No, and I don’t want to,’ said Frodo. ‘I can’t understand you. Do you mean to say that you, and the Elves, have let him live on after all those horrible deeds ? Now at any rate he is as bad as an orc, and just an enemy. He deserves death.’

‘Deserves it ! I daresay he does. Many that live deserve death. And some that die deserve life. Can you give it to them ? Then do not be too eager to deal out death in judgement. For even the very wise cannot see all ends. I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he is bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end ; and when that comes, the pity of Bilbo my rule the fate of many — yours not least.’ » [Tolkien, 1995 : 58]

gesse ou la Vaillance met en évidence des changements profonds qui surviennent chez le personnage, qui agira en privilégiant la voie qu'il choisit. Ces attributs régulent aussi les diverses rencontres que peuvent faire les personnages-joueurs (PJ) ; un personnage non-joueur (PnJ) qui serait plus touché par la sagesse de ses interlocuteurs avantagera ceux qui possèdent cet attribut et qui agissent en conséquence.

Cependant, malgré les diverses règles se rapportant à la création du personnage, l'inscription dans une poétique se rapprochant de celle du *Seigneur des Anneaux* n'est pas évidente. En effet, si *L'Anneau Unique* tente de refléter l'ambiance et de permettre aux joueurs d'investir la Terre du Milieu, il faut souligner que c'est avant tout un jeu, et qu'à de nombreux égards, le *Seigneur des Anneaux*, en tant qu'œuvre littéraire n'est pas particulièrement amusante et légère. Les écrits de Tolkien sont peuplés de nombreux personnages sombres, travaillés par le destin du monde ou de leur race, cherchant à surmonter le Mal que Sauron et ses sbires répandent, et la quantité d'informations encyclopédiques sur l'univers demande une capacité de concentration et d'assimilation élevée. En jeu, le comportement, les actions et discours des personnages sont guidés par les choix des joueurs et le cadre proposé par le MJ et s'éloignent souvent de la poétique du *Seigneur des Anneaux*.

En jouant sur les sonorités des noms proposés pour chaque clan, Adèle a décidé de nommer son personnage Bonduel (en référence à la marque de légumes en conserve) tandis que Marjolaine, par manque d'inspiration, a tiré le nom aux dés et a affublé son personnage du nom Fimadiej. Dans le contexte du *Seigneur des Anneaux*, on l'a vu, les noms des personnages transportent des messages informatifs et poétiques. Les noms des personnages d'Adèle et de Marjolaine constituent des blagues méta, mais offrent peu de prises à la création collective dans le respect de la cohérence diégétique.

Au demeurant, il arrive souvent que le *roleplay* construit en jeu ne se rapporte pas aux valeurs inscrites dans les cases des tableaux des fiches de personnage. Sur la fiche de Bonduel, on peut lire qu'il est un nain privilégiant la sagesse, et qu'il est caractérisé par sa « méfiance » et sa « majesté<sup>134</sup> ». Or, Adèle n'est pas parvenue à jouer les subtilités que ces caractéristiques impliquent tout en respectant l'esthétique des nains chez Tolkien et le scénario proposé. Au cours de la partie, elle a profité d'une pause pour me demander des conseils vis-à-vis de son rôle dans le groupe et de la façon dont elle devait jouer son personnage. En effet, il peut être difficile de jouer des personnages

---

134 Pour une description des nains et de leurs attributs voir le manuel *L'Anneau Unique* p.20.

trop éloigné de soi-même<sup>135</sup> et la méfiance et la majesté sont des concepts qui peuvent être difficiles à traduire en termes de *roleplay*<sup>136</sup>.

Cette distance par rapport au personnage est aussi accentuée par un humour méta, s'inscrivant sur un autre plan du discours [Priego-Valverde, 1999]. C'est-à-dire que les joueurs ont tendance à dire des plaisanteries ou à se comporter en floutant les frontières entre la parole du joueur et celle du personnage qui partagent la même voix, celle du joueur. Ces plaisanteries créent une sorte d'écart par rapport à l'univers et, si elles permettent à la table de s'amuser (ce qui est avant tout le but), distancient les joueurs de la poétique du *Seigneur des Anneaux* et de la Terre du Milieu en tournant leurs personnages ou la situation en dérision. Le groupe de Marjolaine, Adèle et Sylvain a par exemple décidé de nommer leur compagnie d'aventurier Les Géants Verts. La blague s'inscrit dans plusieurs niveaux de discours : elle joue sur le nom de Bonduel, sur sa race (il est un nain), l'origine de ses deux compères (des Hommes de Bois) et la convention, dans les récits de *fantasy*, se rapportant à la nomination des compagnies d'aventuriers<sup>137</sup>.

## 4. La poétique de l'aventure

Bilbon dans *Le Hobbit* comme Frodon, Sam, Merry et Pippin dans *Le Seigneur des Anneaux* sont des personnages à qui est imposée une aventure :

« — J'aurais bien voulu que cela n'eût pas à se passer de mon temps, dit Frodon.

— Moi aussi, dit Gandalf, comme tous ceux qui vivent pour voir de tels temps. Mais la décision ne leur appartient pas. Tout ce que nous avons à décider, c'est ce que nous devons faire du temps qui nous est donné<sup>138</sup>. » [Tolkien, 1992 : 68].

Ils regrettent, tout au long de leur parcours jonché d'épreuves, le calme et la douceur de leur foyer et de la Comté :

« Il n'alla pas beaucoup plus loin, mais s'assit sur le sol froid pour s'abandonner un long moment à un complet désespoir. Il se vit en train de faire frire des œufs au lard dans sa cuisine, à la

---

135 Au cours d'une partie du *Donjon de Naheulbeuk* que j'ai eu l'occasion de mener en 2016, Lina, qui jouait un haut-elfe, avait du mal à trouver un *roleplay* adéquat. Elle justifie cela en expliquant qu'elle ne sait pas comment jouer l'air hautain des elfes et qu'elle se retrouve bien plus dans la petitesse des Hobbits ou des nains.

136 Enquête du 21/06/2018.

137 Enquête du 21/06/2018.

138 « 'I wish it need not have happened in my time,' said Frodo.

'So do I,' said Gandalf, 'and so do all who live to see such times. But that is not for them to decide. All we have to decide is what to do with the time that is given us.' » [Tolkien, 1995 : 50].

maison – car il sentait en lui qu'il était grand temps de prendre quelque repas ; ce qui ne fit que le rendre plus misérable encore<sup>139</sup>. » [Tolkien, 1980 : 94].



Illustration 16: *L'aventure s'invite à Cul-de-Sac, chez Bilbon Sacquet sous la forme de treize nains et d'un magicien.* Dessiné par Alan Lee. Source : <http://fantasy.mru-gala.net>.

« Ce serait neuf heures, dans la Comté, se dit Pippin à haute voix. Juste le moment pour un bon petit déjeuner près de la fenêtre ouverte au soleil printanier. Ah, que j'aimerais un petit déjeuner ! Ces gens en prennent-ils jamais, ou est-ce terminé ? Et quand dînent-ils, et où<sup>140</sup> ? » [Tolkien, 1992 : 815].

139 « He did not go much further, but sat down on the cold floor and gave himself up to complete miserableness, for a long while. He thought of himself frying bacon and eggs in his own kitchen at home – for he could feel inside that it was high time for some meal or other ; but that only made him miserabler. » [Tolkien, 2006 : 81].

Comme souvent dans les œuvres de fiction, le personnage est transporté d'un quotidien considéré par lui comme normal voire banal vers une situation qui lui échappe ou qui le sort de son ordinaire par le truchement de divers motifs comme une récompense, le quatorzième du trésor d'Érébor pour Bilbon, ou encore une nécessité, sauvegarder l'Anneau des sbires de Sauron afin de contrecarrer les plans de ce dernier pour Frodon. Ce découpage de l'intrigue du récit entre un temps ordinaire et un temps extra-ordinaire est généralement réalisé par l'apparition d'un élément perturbateur. Ce canon est d'ailleurs utilisé dans la plupart des récits, au moins de science-fiction et de *fantasy* comme *Harry Potter* (1997-2007), *À la croisée des mondes* (1995-2000), les différents livres des *Annales du Disque-Monde* (1983-2013), tout comme dans les films et les séries. Les productions Hollywoodiennes sont de bons exemples laissant apparaître cette structure du récit. Dans *Le Hobbit*, ce sont les nains qui apparaissent à la porte de Bilbon Sacquet et s'invitent à sa table, envahissant bientôt tout son logis [Illustration 16]. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, l'élément perturbateur est multiple et s'étale dans le temps narratif : le départ en trombe de Bilbon le jour de son anniversaire, la découverte par Gandalf que l'Anneau de Frodon est l'Anneau Unique de Sauron, puis l'élément décisif dans l'apparition des cavaliers noirs, les Nazgûls, qui arpencent la Comté à la recherche de Frodon et de l'Anneau, le poussant à fuir sa maison et son pays.

Ce type de structure narrative est souvent utilisé en jeu de rôle, bien que la mise en situation initiale soit généralement courte. Cette dernière permet toutefois de situer l'action dans un contexte (fictionnel, géographique, historique, social) afin de déterminer l'esthétique du récit et des actions des joueurs. Les PJ connaissent un changement, une perturbation, ou s'apprêtent à le faire en cours de partie, ce qui justifie l'aventure et leur prise en main par les joueurs. Dans un jeu de rôle de type horreur comme *L'Appel de Cthulhu* (1981), les personnages vont peu-à-peu être amenés à côtoyer le surnaturel et l'étrange, le sombre et l'ineffable, les forçant à sortir de leurs vies à peu près normales jusqu'alors. Il n'est au demeurant pas étonnant que les structures des récits des jeux de rôle et celles de Tolkien et plus largement de la littérature fantastique se ressemblent tant, les jeux de rôles ayant été créés au carrefour de cette littérature et des *wargames*.

---

140 « 'Nine o'clock we'd call t in the Shire,' said Pippin aloud to himself. 'Just the time for a nice breakfast by the open window in spring sunshine. And how I should like breakfast ! Do these people ever have it, or is it over ? And when do they have dinner, and where ?' » [Tolkien, 1995 : 743].

La famille de Fimadiej s'est faite attaquée lors d'une chasse hivernale par une horde de gobelins descendant des Monts Brumeux. Il en est le seul survivant. N'étant ni le plus fort ni le plus fin connaisseur de la forêt, la mort a fauché arbitrairement les siens pour le laisser en vie. De retour au village, tandis qu'on le célèbre comme seul survivant d'un raid de gobelins, il se morfond dans l'idée qu'il est bien le *seul* survivant, et qu'il devra dorénavant vivre de son côté. Pas encore un homme, il se sent impuissant et est trop souvent relégué au rang de la victime qui a survécu *par chance*, attisant sa frustration et sa colère. Au lendemain de ses seize ans, après la cérémonie qui le fait homme, il quitte le village avec le but de se venger et de s'accomplir hors des murs construits par les siens. C'est sur la route de Castel-Pic qu'il rencontre ses compagnons.

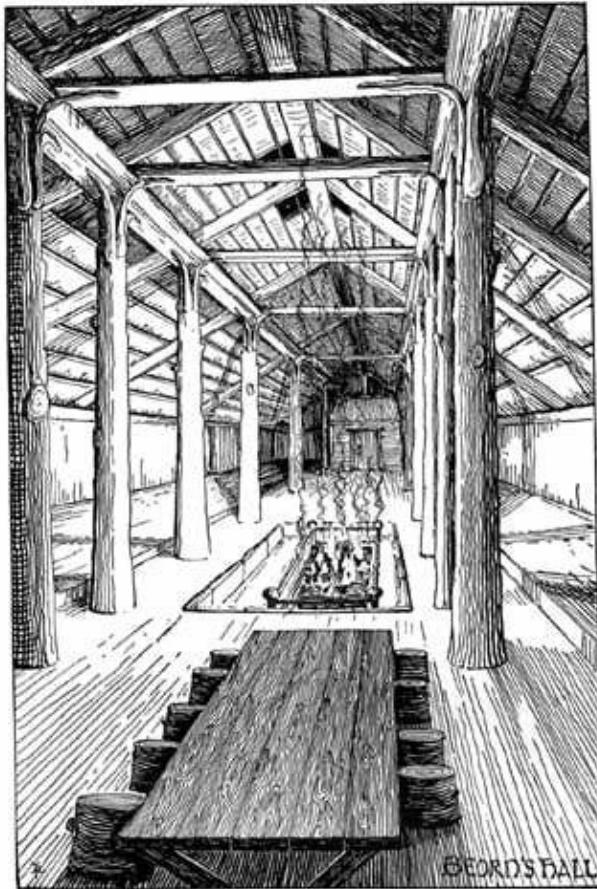
*Illustration 17: Description de Fimadiej telle que l'a écrite Marjolaine lors de la partie de L'Anneau Unique menée le 21/06/2018.*

Si la description de Fimadiej, personnage de Marjolaine, correspond à la structure narrative des personnages littéraires de *fantasy* [Erman, 2006], en jeu, les joueurs ne retiennent que certains points de l'histoire de leur personnage pour construire leur *roleplay* ce qui les amène parfois à commettre des écarts comme ceux déjà évoqués, transformant ainsi le schéma narratif et l'esthétique de la fiction. Marjolaine s'est « davantage focalisée sur le côté rebelle et marginal [de son personnage] en oubliant les valeurs des Hommes des Bois et les structures sociologiques de leur société<sup>141</sup> ».

Malgré tout, une importante métamorphose s'effectue, non plus au niveau du contenu, de la forme du récit ou des protagonistes, mais en termes d'outils et d'illustrations. Les jeux vidéo *Bataille pour la Terre du Milieu I & II* (2004 ; 2006) se basent sur les adaptations cinématographiques de Peter Jackson et utilisent des images des films pour illustrer les personnages ou les lieux [Dor, 2016]. Ainsi le joueur a le plaisir de se plonger et d'agir dans les différentes régions de la Terre du Milieu, de participer aux grandes batailles où se joue le destin des Peuples Libres. Adèle continue de jouer à ce jeu vidéo malgré son aspect vieillissant par rapport à ce que le marché du jeu vidéo propose aujourd'hui. Deux raisons à cela : le jeu lui permet d'investir l'univers en jouant avec des références qu'elle connaît et apprécie et deuxièmement, ce jeu vidéo est un objet qui a été beaucoup usité dans sa fratrie et qui est à la source de discussions et de temps partagés [Segalen et Le Wita, 1993]. Ainsi, pendant les parties de jeu de rôle auxquelles elle a participé, elle a vu les illustrations et les cartes comme des objets romantiques, s'attardant plutôt sur leur esthétique que sur leur utilité en jeu. Elle n'est pas la seule à développer ce plaisir d'investir l'univers du *Seigneur des Anneaux* par la géographie et la cartographie. Il existe en effet de nombreux travaux mêlant une approche géographique et artistique, donnant l'occasion aux fans de parcourir la Terre du Milieu grâce aux cartes<sup>142</sup>.

141 Propos recueillis le 03/07/2018.

142 Le site lotrproject (<http://lotrproject.com/map/#zoom=3&lat=-1315.5&lon=1500&layers=BTTTT>) propose par exemple une carte interactive de la Terre du Milieu dans laquelle le spectateur peut naviguer ; 3rings (<http://3rin.gs/>)



*Illustration 18: La maison de Beorn, décrite dans *Le Hobbit* et dessinée par Tolkien en illustration du récit.*  
Source : <http://tolkiengateway.net>.

En effet, si Tolkien parsème ses écrits de gravures, dessins et cartes, il le fait d'abord dans une visée illustratrice et encyclopédique. C'est le même but qui anime d'autres illustrateurs de la Terre du Milieu comme Alan Lee et John Howe [Jackson, 2001]. Comme on peut le voir dans l'illustration du Hall de Beorn [Illustration 18], le dessin montre jusque dans les détails le Hall, cœur de sa maison. Il vient s'ajouter à la description écrite et est d'autant plus important que Tolkien n'illustre pas tout ce qu'il décrit. On peut alors y lire une volonté de rassembler les imaginaires autour d'une image, limitant les interprétations, réifiant la maison de Beorn comme un Hall nordique [Illustration 18].

Or, pour s'inscrire dans un jeu de rôle et rendre ces données utilisables, les livres de règles proposent des illustrations qui outre leur valeur illustratrice et encyclopédique sont des données stratégiques que les joueurs doivent utiliser pour se préparer aux mésaventures à venir. Ainsi, cartes et

---

#0.6015625,1.2861328,0.1142578,-0.0214844,c,) permet d'explorer une carte qui regroupe les diverses informations et est dessinée à la manière de celle qu'à fait Tolkien [Illustration 20]. On peut retrouver sur donsmaps (<https://donsmaps.com/middleearthmap.html>) une carte dont la limite s'étend au-delà de la Terre du Milieu et constitue donc un travail de traduction en carte des descriptions de Tolkien – ce dernier n'ayant produit qu'une carte de la Terre du Milieu.

combats ne sont plus seulement des outils servant la narration, l'aventure et la poétique de l'œuvre mais sont des données stratégiques que les joueurs doivent prendre en compte dans la planification de leur quête [Bergström, 2012]. Voyager en terrain forestier, marécageux ou montagneux, en hiver ou en été, à long ou court terme, prévoir de rencontrer des gobelins, des loups ou des trolls demande en effet différentes préparations en amont, nécessitant de fait une connaissance du milieu et une réponse adaptée de la part des joueurs. Comme on le voit sur l'illustration 19, la carte elle-même a subie divers découpages, en différentes zones et en hexagones. Ces informations, absentes de la première carte, demandent de mettre de côté l'aspect esthétique de l'objet carte pour valoriser des informations prosaïques : un hexagone correspond à 16 kilomètres, les couleurs à la difficulté liée au relief et à la qualité voire à la présence ou l'absence du sentier et les runes à la dangerosité du territoire. En fonction de la quantité de bagages, du mode de transport et de la saison, les joueurs vont devoir réaliser un certain nombre de « jets de fatigue », afin de déterminer la durée et l'impact du voyage sur leur personnage. Dans le cadre du JdR, l'existence de l'univers fictionnel seul ne suffit pas systématiquement pour que le groupe puisse l'habiter. Les règles du jeu doivent alors traduire des éléments diégétiques en données utilisables en jeu afin de rendre possible l'investissement du récit par les joueurs et la mise en place de la performance ludique collective.

Cependant, malgré cette technicisation des objets cartes et des illustrations, certains joueurs, comme Victor et Adèle se nourrissent davantage de ces objets comme des illustrations plutôt que comme des données stratégiques, les privilégiant même aux descriptions fournies par le texte [Hugh-Jones et Diemberger, 2012]. Durant le jeu de rôle, cet attachement pour la poétique au détriment de l'aspect technique a mis en péril leur aventure. Victor par exemple est focalisé sur les endroits où il désire aller, sans prendre en compte le niveau de son personnage et sa capacité à y survivre. Il a par exemple souhaité, pour sa première aventure, se rendre à Dol Guldur, dont le nom signifie « Colline de la Sorcellerie », qui se situe au cœur de la Forêt Noire (*Mirkwood*) et où Sauron s'est longtemps réfugié. On voit alors que les produits diégétiques et l'imagination des joueurs, si elle n'est pas cardée par le jeu, peuvent prendre le pas sur la création collective du récit [Caïra, 2016].

En termes d'aventure, le livre de règles de *L'Anneau Unique* propose dans sa dernière partie une campagne, située temporellement et géographiquement entre *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* et à l'ouest de la Forêt Noire, dans la vallée de l'Anduin [Illustration 19]. Ses concepteurs se reposent sur quelques informations données par Tolkien dans ses différents livres, et profitent d'une zone d'ombre assez grande pour y développer un récit à la fois relié au cours des événements décrits par Tolkien mais aussi à des événements originaux dans lesquels les PJ ont un pouvoir d'action assez grand.



Illustration 19: Cartes proposées dans le manuel de *L'Anneau Unique*. La première (page 16) offre une vue d'ensemble de la zone des Terres Sauvages. La seconde (page 164) contient des données stratégiques à prendre en compte dans la préparation d'un voyage.

Tandis que la force de Sauron grandit à l'est, derrière les montagnes de Mordor [Illustration 20] et qu'il attire à lui toutes les créatures mauvaises, ses sbires les plus féroces, les Nazgûls, se dispersent pour tourmenter et corrompre certains lieux stratégiques en Terre du Milieu. Parmi ces lieux, Dol Guldur, littéralement « colline de la sorcellerie », une ancienne forteresse de Sauron gisant au sud de la Forêt Noire. Dans ces ruines, des Nazgûls s'installent et commencent à sillonna la forêt et les Terres Sauvages, étendant la corruption jusqu'aux frontières du royaume des elfes au nord et obligeant les Hommes des bois à se réunir en de grands villages fortifiés pour survivre à l'ouest. C'est dans ce contexte que les PJ doivent tenter d'enrayer l'expansion du Mal sur la vallée de l'Anduin grâce à un chapelet de missions au terme desquelles, selon leur degré de réussite, la guerre dans le nord prendra un cours néfaste pour les hommes et les créatures qui y vivent.

Me nourrissant de ce contexte et de ma propre connaissance des événements et de la chronologie, j'ai tenté une approche différente, proposant à mes joueurs de s'inscrire dans la quête de l'un des anneaux perdus des nains<sup>143</sup>. Formant un groupe de deux Hommes des bois et un nain de la Montagne Solitaire ayant la mission de rechercher l'anneau perdu sous la couverture d'un simple marchand, les joueurs ont sillonné les Terres Sauvages, effectuant diverses missions, gardant l'œil ouvert. Ces missions les ont amenés à s'aventurer dans des lieux chargés d'histoires, comme le Champ aux Iris où périt Isildur, détenteur de l'Anneau Unique volé à la main de Sauron lors de la bataille au pied de la Tour Sombre, semant les graines des conflits et des aventures futures. Néanmoins, après la partie les joueurs m'ont signalé qu'ils n'avaient pas ces événements en tête, et que s'ils ont apprécié d'investir la Terre du Milieu, « le jeu et de roleplay étaient plus porté vers la rigolade » que vers la recherche d'un puissant artefact magique pouvant changer le cours de la guerre<sup>144</sup>.

Cette campagne est toutefois toujours en cours, et si la recherche de l'anneau perdu n'est pas un secret, le chemin pour y parvenir n'est pas encore entièrement pavé. Toutefois, il m'est permis de souligner que, comme dans les récits de Tolkien, l'accomplissement d'une quête précise (la recherche de l'anneau perdu, la destruction de l'Anneau Unique) est aussi un prétexte à diverses aventures annexes, qui viennent agrémenter la quête principale, lui permettant, finalement, d'exister. À la fin de

143 Les nains ont en effet reçu sept anneaux de pouvoirs. Dans l'intervalle temporel entre *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, l'un d'eux est porté disparu tandis que les autres sont détruits ou détenus par Sauron. C'est notamment la volonté de retrouver l'un d'entre eux qui pousse Balin et Ori, compagnons de Bilbon dans *Le Hobbit*, à s'aventurer en Moria et à y périr. En réalité, Sauron l'a acquis peu avant le début de la quête de Bilbon et de Thorin, en capturant Thrain, père de Thorin, qui détenait le dernier anneau. Cela cependant, seul Gandalf le sut et il le garda pour lui, ayant pour conséquence l'expédition de Balin en Moria. Au début de la guerre dans le nord, Sauron propose à Dain III, roi sous la montagne, les trois anneaux qui sont en sa possession, mais le roi refuse, connaissant le caractère maléfique des anneaux.

144 Enquête du 21/06/2018.

*La Communauté de l'Anneau*, lors de la séparation des membres du groupe, le récit pourrait ne suivre que Frodon et Sam qui tentent de mener à bien ce que l'on peut appeler – en termes de jeu – la « quête principale ». Or, en décrivant aussi les aventures vécues par les autres membres de la Communauté de l'Anneau, Tolkien les rend indispensables à l'achèvement de la quête principale, et lui permet de faire évoluer l'intrigue à l'échelle macroscopique : des nations entières entrent en guerre en suivant Aragorn qui finit par devenir roi des Hommes du Gondor et d'Eriador, soit une grande part de la Terre du Milieu [Illustration 20].

## 5. Conclusion

Les récits de fiction sont structurés par des canons et des poétiques qui leur sont propres. S'inscrire dans une adaptation, tant cinématographique que vidéo-ludique ou ludique<sup>145</sup>, implique de faire des choix relatifs au respect de certains aspects de l'esthétique de l'œuvre en question [Jackson, 2001 ; Chalvon-Demersay, 2005 ; Caïra, 2016 ; Dor, 2016].

Dans un jeu de rôle adapté d'une œuvre comme *Le Seigneur des Anneaux*, les actions et le *roleplay* des joueurs devraient s'inscrire dans la même logique littéraire, orale, afin de pouvoir, s'il le fallait, relater les actes des personnages. Ainsi, à la fin du *burst* auquel j'ai participé auprès de Christopher, toute la table a partagé des compliments sur le jeu et la façon dont il a évolué au cours des scénarii. Plusieurs joueurs ont demandé à Christopher – créateur du jeu et MJ, s'il comptait retranscrire les aventures de nos personnages à l'écrit afin d'en faire un roman tant les *roleplay* et les intrigues ont été considérées comme réussies.

Le jeu de rôle est d'abord un espace où l'importance de l'amusement de chacun est grande et pousse parfois le groupe à s'éloigner de l'œuvre de référence et de la poétique fictionnelle propre au récit. Mettre à jour l'existence des esthétiques et des structures fictionnelles qui sous-tendent cette activité ludique permet aux rôlistes d'investir avec cohérence l'univers de fiction et aux chercheurs d'observer le récit et l'imaginaire en train de se faire.

À partir de ma propre expérience de masterisation et des difficultés que j'ai rencontrées pour créer et mener des aventures en Terre du Milieu j'ai développé une réflexion portant sur les liens entre les poétiques du jeu et du récit d'origine qui influencent la cohérence de la partie proposée par le MJ. Ce retour réflexif sur ma propre pratique tend à mettre à jour les fonctionnements et les structures du jeu de rôle sur table et des œuvres fictionnelles, à les prendre en compte dans la pratique du jeu pour tenter d'améliorer l'expérience collective ludique. On voit à travers des exemples ethnogra-

---

145 À propos des adaptations en jeux vidéo ou en jeux de plateau voir [Dor, 2016].

phiques que les joueurs ont du mal à mettre à distance la poétique et leur rapport affectif à l'univers pour entrer dans le jeu de rôle.

Ainsi, l'analyse croisée des textes et des parties de jeu de rôle permet de mettre en exergue la difficulté de créer et de jouer à partir d'une œuvre déjà existante, bien connue et qui dispose d'une poétique saillante. Cependant, même en investissant l'univers ludique avec un ton décalé, les joueurs contribuent à la création et à l'approfondissement du-dit univers. Chaque récit créé vient se greffer au récit originel qui les amalgame pour n'être qu'une seule unité fictionnelle constituée de plusieurs récits [Bouillet, 2013].

Étudier les jeux de rôle sur table demande ainsi au chercheur une ouverture méthodologique vers la littérature qui devient à la fois un outil et un lieu de terrain au même titre que les temps de jeu. Cette approche permet de développer un nouveau regard sur le texte littéraire et ses diégèses dont fait partie le jeu de rôle. Considérer la fiction non seulement comme un texte mais aussi comme une source qui nourrit l'imagination et les pratiques de jeu et de création individuelles et collectives offre un nouveau point de vue sur la fiction elle-même mais aussi sur les pratiques qui lui sont liées. Ceci permet aussi de noter le fait que les univers fictionnels ne sont pas des corps inertes. Ils sont constitués d'une ambiance, d'une logique, d'une cohérence dont les joueurs se saisissent pour créer ensemble des récits originaux au sein d'univers existants. Les joueurs, par le jeu, font alors grandir ces univers, les approfondissent et les habitent pour y agir et y interagir. Le JdR peut alors être considéré non seulement comme une performance ludique et sociale mais aussi créatrice.



*Illustration 20: Carte de la Terre du Milieu – cette carte trône sur un mur du salon du domicile parental. Le tracé rouge représente le voyage effectué par Frondon et Sam, de la Comté (Shire) à la Montagne du Destin (Mount Doom ou Orodruin) [photo de l'auteur].*

# Conclusion générale

## 1. Le JdR et son contenu

Au cours de ce mémoire, j'ai présenté le jeu de rôle sur table (JdR) comme un espace de réflexions et d'innovations en termes de structures narratives et de codes littéraires et fictionnels [David, 2015]. L'analyse du contenu et du produit des JdR met en exergue certaines structures narratives que j'ai travaillées notamment à travers l'examen de la construction d'un scénario. Cette démarche offre un complément à mon mémoire de l'année dernière dans lequel j'ai abordé le JdR dans ses aspects oraux et collectifs à travers une approche sociolinguistique des interactions [Priego-Valverde, 1999 ; Ilieva, 2013]. Ici, j'appréhende donc le JdR comme une performance ludique qui se construit avant, pendant et après la partie. Il s'agit de montrer que le JdR a besoin pour exister d'une certaine dose de connaissance des codes diégétiques, ludiques et sociaux qui permettent aux participants de créer un récit collectif à partir d'un univers, d'un scénario et d'improvisations. L'analyse de la performance ludique est faite à travers l'examen des façons dont un scénario que j'ai préparé et mené a été joué ainsi que de la mise en lumière des liens qu'entretiennent les joueurs avec les éléments de fictions et plus généralement l'imaginaire.

Les différents rapports à la fiction que j'ai décris permettent de mettre en avant les éléments stimulants pour les joueurs dans le JdR. Le JdR n'est en effet pas systématiquement amusant – même s'il est une occasion de se rencontrer entre amis. Une partie est généralement considérée comme réussie quand les joueurs et le MJ arrivent à créer ensemble des récits de fictions et à incarner des personnages complets tout en manipulant des références à une multitude de données diégétiques. Dès lors, incarner un personnage sert à s'immerger dans la fiction et à l'habiter. Je me suis attaché à décrire différentes « formules d'engagement » [Caïra, 2007 : 9] mises en place par les joueurs – MJ inclus – pour entrer dans une fiction, s'y immerger et y rester immergé. J'ai également examiné comment cette formule d'engagement se traduit en jeu en termes d'actions, de discours et de rapports à l'imaginaire.

Je reviens ici sur les quatre notions principales que j'ai utilisées pour analyser la création de récits et les manières de le jouer. D'abord la notion d'univers fictionnel qui permet d'aborder la ludicité et la structure du JdR. Ensuite, la notion d'habitabilité qui permet d'approcher les éléments qui favorisent l'immersion dans la fiction. Ce concept est intimement lié à la notion d'imaginaire, omnipré-

sente dans les JdR. Enfin, la notion de performance permet d'aborder le JdR comme une expérience complète qui demande une implication physique, émotionnelle, sociale et ludique des joueurs.

## 1.1 Les univers fictionnels

L'univers fictionnel, ou diégèse, est composé du monde de fiction désigné, travaillé dans et par le récit. C'est lui qui confère au JdR l'un de ses principaux aspects ludiques. En effet, que l'univers dans lequel se déroule le jeu soit créé par le MJ (*PSN*) ou existe déjà (*L'anneau Unique*), c'est lui qui donne le corps du jeu et permet au joueur de l'investir à travers des personnages et des intrigues. En choisissant le genre et la nature de l'univers investit en jeu en fonction du jeu joué, les joueurs s'engagent dans une démarche ludique et affective vis-à-vis du-dit genre ou de la diégèse en question. De plus, si l'univers fictionnel compose le JdR, les parties exécutées dans cet univers permettent aux joueurs d'y agir, d'y vagabonder, d'en dénouer les mystères, de l'approfondir et de l'améliorer en retour. Dès lors, jeu et univers fictionnel fonctionnent ensemble dans un cercle vertueux.

Les univers fictionnels comme les récits qu'ils initient sont des produits intertextuels. En effet, ils sont composés de références à des diégèses – comme *PSN* qui emprunte à tout un genre fictionnel et à plusieurs mangas et comics pour proposer un monde ordinaire peuplé de personnes avec des super-pouvoirs – mais ils se construisent aussi au fil des scénarios grâce à l'investissement des joueurs et leur *roleplay*. En effet, un joueur qui écrit la biographie de son personnage investit l'univers fictionnel et contribue à l'approfondir en lui accolant de nouvelles histoires.

Cependant, les univers fictionnels ne sont pas des purs produits narratifs. Ils sont aussi composés d'une dimension sociale et dialogique [Arjoranta, 2011]. En effet, dans le cas du jeu de *L'anneau Unique* (2011) par exemple, qui se déroule dans l'univers de J.R.R Tolkien, chaque joueur, MJ compris, se représente les éléments de l'univers à partir d'un imaginaire composé des lectures, des visionnages et des connaissances globales emmagasinées à propos de cet univers. Au cours de la partie, on peut assister à l'émergence d'une image commune, consensuelle, qui naît au fil des actions et discussions des joueurs.

## 1.2 Habiter les mondes de fiction

L'habitabilité constitue l'une des conditions d'existence des univers fictionnels dans les différentes pratiques d'engagement dans la fiction. Par extension, elle est une condition d'existence des JdR. J'ai utilisé cette notion dans mes analyses comme la capacité à peupler soi-même les mondes fictionnels [Peyron, 2016]. Les structures narratives, la cohérence du récit et le façonnage

de l'univers<sup>146</sup> induisent certains degrés d'habitabilité de l'univers ludique. Ainsi, plus le jeu est riche, structuré et cohérent, plus les joueurs peuvent l'investir facilement, s'immerger dans la fiction et donc habiter l'univers. Les structures narratives sont alors des supports de l'imagination dans la mesure où elles donnent un cadre dans lequel les joueurs vont pouvoir créer et improviser – notamment à travers la construction et l'approfondissement de leurs personnages – pour investir la fiction [Jeannette, 2016]. On peut découper le concept d'habitabilité en trois niveaux : celui de l'univers fictionnel de base et des références diégétiques, celui constitué par l'apport du MJ dans la création des scénarii et enfin l'habitabilité performée en jeu par les joueurs. Ces trois niveaux sont essentiels pour permettre aux joueurs d'agir et d'interagir en cohérence avec l'univers de base et les inclinations que le MJ lui donne [Bombayl, 2017 ; Gharbi, 2017].

Dans le cadre du JdR, le rôle du MJ est de rendre l'univers fictionnel habitable pour les joueurs notamment en traduisant des données diégétiques en descriptions et en structures ludiques et fictionnelles [Périer, 2016]. À travers l'analyse d'une construction de scénario, j'ai montré que le MJ modèle son scénario en tentant de prévoir les types d'actions suscitées par les événements auxquels les personnages sont confrontés. Il s'agit alors à la fois de satisfaire ses envies tout en donnant aux joueurs une capacité d'action suffisante à l'investissement de l'univers et à l'expérience ludique. Dès lors, le MJ joue avec les joueurs, davantage qu'il les fait jouer, afin de permettre à ces derniers et à leurs personnages, de s'approprier l'univers tout en s'inscrivant dans une relation ludique équilibrée [Gharbi, 2017]. En bâtissant un scénario à partir des éléments diégétiques de l'univers fictionnel et en situant les personnages dans une intrigue, le MJ compose un terreau fertile qui permettra au jeu d'être habitable.

En habitant les univers fictionnels et en s'y immergeant en groupe, les joueurs créent des récits en improvisant à partir d'éléments diégétiques, de règles (ludiques et sociales), de structures narratives, de *roleplay* et d'apports personnels. Chaque joueur est influencé par un rapport personnel à l'imaginaire et à la fiction, qui modèle aussi les façons d'habiter l'espace invisible du jeu.

### 1.3 Le jeu de rôle sur table : un jeu d'imagination

L'imagination est ici définie comme la capacité à visualiser, entendre, composer avec des éléments invisibles, prosaïquement inexistant. Dans le cadre du JdR, l'imaginaire est un concept incontournable, les joueurs étant confrontés à des situations complexes dans des mondes invisibles.

---

146 Dans cette appellation on retrouve notamment les caractères spatiaux et temporels qui contextualisent le récit mais aussi la richesse et la malléabilité de l'univers fictionnel, la présence ou l'absence de détails etc. [Lhomme, 2016 ; Peyron, 2016]

Cela met en exergue la porosité existante entre le réel et la fiction. Cette porosité s'articule autour de trois principales zones de passage : les règles et produits diégétiques, les interactions entre joueurs et les émotions et sensations (*bleed*) ressenties par les joueurs au cours du jeu.

Cependant, l'imagination de chacun a besoin d'être guidée pour donner lieu au jeu collectif. Si elle permet de s'approprier l'univers, d'improviser, de saisir l'invisible pour composer avec et donc de donner corps aux descriptions du MJ et à l'univers fictionnel, les joueurs ont besoin de s'accorder autour de détails importants dans le déroulement de certaines actions ou définissant le ton du jeu. Si l'imagination est omniprésente, les joueurs ont généralement besoin de descriptions poussées et posent de nombreuses questions au MJ pour saisir les éléments décrits le plus justement possible.

En rendant poreuse la frontière entre la fiction et le réel, le JdR permet la création d'un récit ludique, créé et partagé par un groupe. Il s'agit également d'une histoire investie d'émotions. L'humour, l'inventivité ou encore la peur sont créées et ressenties en jeu à travers l'imagination qui transforme des descriptions, des paroles, en sensations et en émotions ressenties.

## 1.4 Le JdR comme performance ludique

Les parties de JdR constituent des performances lors desquelles les participants façonnent oralement des récits et des univers fictionnels. Les corps sont engagés dans l'improvisation, dans une gestuelle qui accompagne la description ainsi que dans la diction et l'écoute. De plus, le JdR demande des apprentissages de la part des joueurs pour que la performance crée une expérience ludique réussie. Le système de fonctionnement des combats demande par exemple d'être connu et maîtrisé pour pouvoir interpréter correctement une scène de combat. De la même manière, les joueurs doivent apprendre à interpréter les résultats des dés pour les traduire en termes d'improvisation et faire agir et réagir leurs personnages adéquatement. Les joueurs performent ainsi la fiction dans une performance collective ludique. Toutefois, même si la performance ludique nécessite des apprentissages, elle a d'abord besoin pour exister d'attitudes propices à la création collective.

Le jeu est en effet défini comme tel à partir de l'existence ou de l'absence d'une attitude ludique [Peyron, 2016]. Cette attitude transforme les objets en jouets, ou, dans le cadre du JdR, les descriptions en paysages et en événements et les prises de paroles et de position en *roleplay*. L'attitude ludique influence la performance collective. De fait, chaque membre doit être dans de bonnes dispositions pour permettre au groupe d'investir la fiction et donc à la performance ludique de se dérouler correctement. Une attitude ludique adéquate permet de s'immerger dans le jeu, d'y interagir, d'y créer, d'y ressentir des émotions. L'aspect performatif du jeu rend chaque partie unique – un même groupe jouant un même scénario ne parviendra en effet pas aux mêmes conclusions – cela sans

compter l'apport hasardeux des dés qui régissent les actions problématiques rencontrées par les personnages. L'analyse du JdR en termes de performance permet en outre à l'ethnographe de comprendre pourquoi et comment les joueurs s'investissent dans les pratiques ludiques et fictionnelles.

## 1.5 Une pratique ludique collective

Le JdR n'est pas un jeu systématiquement amusant. Pourtant, l'analyse de sa construction et de son contenu montre que les rôlistes viennent chercher autre chose que du simple amusement. Le *bleed*, les relations sociales, la performance, l'investissement de diégèses, la manipulation de références et de descriptions, le travail d'imagination et d'improvisation et l'incarnation d'un personnage fictif sont autant d'éléments qui rendent le jeu de rôle ludique et stimulant, qui poussent les joueurs à s'engager dans la fiction.

La performance ludique est intimement liée aux diégèses investies par les joueurs tout comme aux imaginaires personnels et collectifs, ces trois éléments s'influencant respectivement. En effet, au cours d'une partie de JdR, les joueurs s'immergent dans l'univers fictionnel ludique via leur imagination en utilisant leurs connaissances et les descriptions fournies par le MJ, créant ainsi une performance collective ludique dont le produit est un récit dialogique.

Pour que l'investissement de la fiction ait lieu, une adaptation de la diégèse doit être réalisée, notamment pour les JdR proposant aux joueurs de jouer dans un univers existant. Dans ce cas, les codes et éléments narratifs propres au média d'origine (roman, cinéma, bande dessinée, etc.) doivent être abandonnés, remodelés ou adaptés en codes et structures ludiques. Semblablement, en créant un scénario, le MJ doit adapter des règles, des tableaux et de nombreuses informations en événements jouables par les personnages. Ces adaptations, réalisées lors de la création du jeu et du scénario rendent possible l'exercice du JdR. Elles permettent aux joueurs de s'immerger dans la fiction et de participer à la création d'un nouveau récit au sein d'une diégèse. Le produit de ces adaptations fournit en outre les structures narratives et ludiques qui cadrent les actions des joueurs.

En fonction de leurs parcours fictionnels et des liens que les rôlistes entretiennent avec la fiction, l'analyse des JdR met en évidence différentes appréhensions des univers fictionnels et du jeu collectif. Les références et connaissances emmagasinées par les joueurs modulent les imaginaires individuels et collectifs, influençant dès lors la performance ludique collective.

## 2. Quelle est la place du JdR dans la course aux œuvres fictionnelles ?

Aujourd’hui, l’investissement des œuvres de fiction dans le cadre de pratiques de loisirs (JdR, jeux vidéo, séries télévisées, cinéma, littérature) est largement étendu à la plupart des classes sociales. L’émergence de plateformes de visionnage de films et de séries, le nombre croissant de jeux vidéo et de littérature<sup>147</sup> ainsi que leur visibilité médiatique soulignent l’importance des récits, messages et modèles que ces œuvres véhiculent.

Le JdR lui-même est pris dans ces réseaux. Depuis sa formalisation en 1974, il a grandement influencé les productions fictionnelles et artistiques d’Europe de l’Ouest et d’Amérique du Nord. Si la pratique du jeu de rôle sur table demeure peu visible, ses liens avec d’autres loisirs sont incontestables. Parent des jeux vidéo et des jeux de rôle grandeurs 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).

L’influence des œuvres fictionnelles sur le monde du quotidien est aujourd’hui importante. Dans ce contexte, appréhender les manières dont chacun se saisit des fictions, comment celles-ci sont manipulées et pour en faire quoi nous permettrait de mettre en exergue la place que les récits ou les diégèses tiennent dans la vie des individus et dans la société globale. L’industrie des loisirs est en ce moment même en pleine expansion. Les plus grandes entreprises investissent des sommes colossales pour obtenir des droits afin de produire des œuvres notamment à partir d’œuvres ayant déjà fait leurs preuves au box-office. Ce phénomène est visible à travers différents exemples. Parmi ceux-ci les plus marquants sont la production par le géant du divertissement Disney de six nouveaux films issus de la diégèse de *Star Wars* à partir de 2015 et son achat de la plupart des parts de la 21<sup>th</sup> Fox Century pour 52 milliards de dollars afin de mieux répondre à la concurrence d’Internet, ou, d’un autre côté l’achat en 2017 par la firme Amazon des droits du *Seigneur des Anneaux* pour 250 millions de dollars afin de produire une série télévisée située dans cet univers.

On assiste alors à une réelle effervescence de créations, de productions et de consommation de fiction. Certaines diégèses ou certains récits sont réinvestis et remodelés pour vendre et appréhender la fiction. Ceci permet de mettre en exergue le fait que la fiction est davantage qu’un simple support à l’imaginaire. Elle est également un produit, un outil de consommation mais aussi de création – création de liens sociaux, de plaisir et d’imaginaire.

---

<sup>147</sup> Notamment par le biais de festivals mais aussi par la grande diffusion des œuvres les plus populaires sur différents médias.

C'est un phénomène qui est par exemple observable via d'autre médias notamment les comics. Les comics en effet ont connu un grand essor dans les États-Unis d'après Seconde Guerre Mondiale et se sont répandus depuis en France sous leur forme originale (de bande dessinée) mais aussi et surtout par le biais du cinéma, des séries et des produits dérivés<sup>148</sup>. On peut aujourd'hui observer l'impact que les comics ont sur la culture populaire et la vie des individus – notamment dans la formation de l'imaginaire<sup>149</sup> [Fouillet, 2009 ; Serra, 2009].

Il serait notamment intéressant de mettre en lumière la place du JdR dans ce phénomène qui utilise et travestit ses codes. En effet, ce contexte d'hyper connectivité entre les personnes et entre les pratiques ludiques et fictionnelles permet à de nombreuses personnes de connaître et de s'approprier les codes du JdR, même lorsqu'elles n'y ont jamais joué. Il s'agirait alors de capter comment le JdR est maintenu vivant, en partie grâce à la contribution de non rôlistes, et comment ses codes et structures se répandent pour contribuer à l'effervescence de création, de publication et de consommation des pratiques de loisir liées à la fiction.

---

148 Marvel Studio a par exemple produit vingt-trois films depuis 2008 (c'est-à-dire au moins deux par ans), Marvel television a quant à elle produit quatorze séries depuis 2015. DC Comics a produit vingt-quatre films depuis 2003 et vingt séries télévisées depuis 2001.

149 Au cours de ma recherche je suis intervenu régulièrement dans une école maternelle et j'ai pu observer l'importance des comics et la nature de leur travestissement. En effet, les jeunes élèves connaissent – pour la plupart – et ont vu de nombreux films et séries issues de comics et/ou en possèdent des produits dérivés (cartables, figurines, etc.). Ceci montre d'une part que ces productions ont un impact fort sur l'éducation et l'imagination des enfants. D'autre part, cela met en exergue le fait que les comics ont subi un lourd procédé d'adaptation afin de permettre aux familles de les consommer. Les comics sont en effet pour la plupart, à l'origine, des histoires sombres particulièrement violentes qui entraînent les personnages à travers de ténébreuses aventures et les confrontent à des choix moraux, des problématiques éthiques et psychologiques complexes.

# 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 endosseront 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 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.
- **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.
- **PV** : Point de vie.
- **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 *wargames* qui deviendra la première maison d'édition de jeux de rôle avec le lancement de *Dungeons & Dragons* en 1974.
- **XP** : Expérience.

## Termes spécifiques

- **Amateur** : Le terme d'amateur n'est ici pas péjoratif mais se rapproche davantage du concept du faire et du mouvement « Do It Yourself » [Berrebi-Hoffmann et al., 2018]. Les amateurs sont ici des personnes qui créent hors des circuits « officiels » de l'édition par exemple et œuvrent de leur côté ou dans des communautés, notamment en ligne, en jonglant avec leurs propres apports, références, sources et systèmes de valeurs [Odin, 1999 ; Cristofari, 2010].
- **Bleed** : Partage des émotions du personnage. Il existe deux principaux types de *bleed*. Le *bleed-in* correspond à au déversement des émotions du joueur dans son personnage. Le *bleed-out* est le débordement des émotions du personnage chez le joueur.
- **Burst** : Campagne courte de deux à cinq ou six scénarios.
- **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. Une campagne peut durer quelques semaines comme des années.

- **Craft** : Terme anglais qui signifie habileté, art, mais renvoie aussi aux métiers d'artisanat. C'est un terme généralement utilisé pour évoquer les compétences d'assemblage et de création d'objets.
- **Dark medieval** : Christopher situe lui-même son jeu dans le genre « *dark medieval* », qui n'est pas un genre à proprement parler mais est un mélange entre le « médiéval-fantastique » et la « *dark fantasy* ». Le premier genre situe l'action dans le Moyen Âge et y incorpore des éléments fantastiques et bien souvent de la magie. Le second correspond à un genre pessimiste, où sont présent des éléments d'horreur, dans lequel le Mal est généralement vainqueur – il s'oppose ainsi aux genres de « *light* » et de « *high fantasy* ».. .
- **Diégèse** : La diégèse correspond à l'univers d'une œuvre de fiction et aux représentations et utilisations qui en sont faites.
- **Dystopie** : La dystopie est un procédé littéraire généralement utilisé en science-fiction. Il propose un univers où tout va mal. On peut par exemple penser au livre *1984* (1949), de George Orwell, *Le Meilleur des Monde* (1932), d'Aldous Huxley ou, pour un exemple français, le roman *Ravage* (1943) de René Barjavel.
- **Fanfiction** : Les fanfictions sont des productions diégétiques créées par des fans – qui est un terme anglais qui recoupe les notions d'amateur, de supporteur et d'admirateur en français. Ces productions peuvent prendre de nombreuses formes. Certaines sont écrites, d'autres sont en format vidéo ou audio.
- **Fantastique** : Le genre fantastique est un genre littéraire dans lequel l'action commence dans un monde « normal », commun au lecteur, avant de se diriger vers l'étrange, l'inconnu, la magie ou les mondes parallèles. L'un des premiers ouvrages marquant de ce genre est *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. On peut aussi penser à *La Croisée des Mondes* (1995-2000), de Philip Pullman, *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling ou les récits de Lovecraft.
- **Gameplay** : Terme surtout utilisé dans les jeux vidéo. Il correspond aux manières de jouer induites par les règles et la nature du jeu.
- **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 rô-

listes. Un « Grosbill » est un personnage outrageusement puissant, que rien n'ébranle. Aujourd'hui encore les référence à des « Grosbills » sont nombreuses, notamment lorsqu'on évoque un personnage qui atteint un niveau élevé dans *D&D*.

- **Hard science-fiction** : La *hard science-fiction* plus couramment appelée *hard SF* est un courant littéraire né avec « l'âge d'or de la science-fiction » qui se situe entre les années 1930 et les années 1950. On trouve dans ce courant certains auteurs de science-fiction les plus connus et les plus lus encore aujourd'hui comme Isaac Asimov, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke ou Philip K. Dick.
- **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*.
- **Lore** : Le *lore* (terme anglais traduit par tradition à transmission souvent orale), notamment utilisé par Christopher, correspond, dans le vocabulaire technique du jeu de rôle sur table, aux informations constitutives de l'univers et des intrigues scénaristiques. C'est un terme endogène peu repris dans la littérature scientifique mais que l'on retrouve autour de la plupart des tables de JdR [Caïra *et al.*, 2016 ; Périer, 2016].
- **Masteriser** : Action de mener une partie. Terme endogène utilisé par tous les rôlistes.
- **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.
- **Poétique** : La poétique est entendue comme un code structurant la littérature et les productions artistiques et participe à l'esthétique d'une œuvre. Cette dernière est composée de différentes poétiques, telles que le style d'écriture, le rythme, la construction des personnages [Bakhtine, 1978 ; Erman, 2006 ; Langlet, 2006].
- **Rôliste** : Nom donné aux participants du jeu de rôle sur table. 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.

- **Roleplay** : Les joueurs incarnent des personnages-joueurs (PJ), leur prêtent leur voix, les font agir afin de faire avancer le scénario et de créer un récit collectif ; cette immersion, les actions et discours qui en découlent est ce qu'on appelle le *roleplay*.
- **Space opera** : Le *space-opera* est un sous-genre de la science-fiction apparu dans les années 1940 qui est devenu très populaire à partir de la diffusion des films *Star Wars* (1977-présent) et de la série *Star Trek* (1966-présent). C'est un genre qui met en scène des voyages interstellaires et parfois des combats spatiaux ainsi que des intrigues politiques à grande échelle.
- **Sneaky** : *Sneaky* est un terme anglais qui signifie furtif avec une connotation sournoise.
- **Steampunk** : Le *steampunk* est un courant littéraire qui situe les intrigues au XIX<sup>e</sup> siècle. L'importance de la première révolution industrielle et l'omniprésence de la machine à vapeur donne son nom au mouvement. Il s'agit d'une uchronie historique.
- **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 : *stuff*.
- **Uchronie** : L'uchronie correspond à un genre littéraire qui se réfère à une période historique fictive ou future de notre monde. Parmi les ouvrages qui s'inscrivent dans ce genre, on peut penser aux œuvres de Jean Teulé, ou *La trilogie de la Lune* (2000-2007) de Johan Heliot, qui place l'intrigue dans un univers où les nazis ont gagné la seconde guerre mondiale.
- **Wargames** : Les *wargames* sont des jeux de simulation militaires nés au XVIII<sup>ème</sup> siècle et se sont démocratisés au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Ils mettent en scène un conflit entre deux armées dirigées par les joueurs qui endosseront le rôle de général. Les armées sont représentées par des figurines sur un plateau.

# Annexes

## Annexe 1 : Index et description des jeux

***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. 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.

Publié en 1974, il existe aujourd’hui cinq versions, toutes 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 relativement similaire. Il 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*** : Crée par Sylvain, 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'Anneau Unique** : Publié en 2011, *L'Anneau Unique* est issu de l'univers de Tolkien. Le jeu inscrit l'intrigue entre le récit du *Seigneur des Anneaux* (1954-1955) et celui du *Hobbit* (1937). C'est un jeu à la dynamique assez complexe qui propose aux joueurs d'investir le Nord de la Terre du Milieu. Les joueurs font face à l'expansion du Mal de Sauron sur les terres du Nord.

**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.

**Mantoïd Universe** : Jeu relevant davantage du système de jeu narratif (quelques dés sont présents mais ont surtout pour but de définir quels événements néfastes surviennent) *Mantoïd Universe* (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.

**Ryuutama** : Publié pour la première fois en France en 2013, *Ryuutama* propose aux joueurs un univers fantastique peuplé de dragons et de magie à l'imagerie japonisante. La focale est davantage portée sur l'aventure et la découverte que sur la confrontation. Idéalement, tous les joueurs du groupe participent au façonnement de l'univers et des scénarii, de la construction des villes aux PnJ rencontrés. Le MJ dispose aussi d'un avatar dans le jeu, qui peut agir et participer comme les PJ lors du déroulement du scénario.

## Annexe 2 : Description orale d'une station de pont (extrait de la campagne de *Centaure, les Colonies*)

« Sylvain : Vous vous mettez en route pour quitter cette planète. Votre vaisseau heu donc vous avez l'autorisation du spatioport pour partir qui désamarre votre vaisseau avec des systèmes pour empêcher que le vaisseau il se barre ou qu'on le vole aussi au spatioport

Nicolas : Surtout pour que t'évites de te barrer sans payer

Rires

S : et heu vous êtes désamarrez votre vaisseau prend doucement son envol, quitte le sol, s'éloigne du sol dix mètres quinze mètres vingt mètres cinquante mètres ! Cent mètres maintenant ! Vous commencez à voir la ville en petit puis vous commencez à entamer une trajectoire heu de montée. Peu à peu la ville vous ne distinguez plus que les immeubles ça devient une sorte de gros amas un peu gris dans le sol plutôt rouge de la planète.

Octavius : on peut lâcher les bombes

S : vous distinguez les formes heu la mer centrale heu et puis ben bientôt vous voyez la courbure de la planète et... [avec un petit ton mystique] vous voilà bientôt sorti de l'atmosphère. [À nouveau normal] Vous continuez tranquillement votre route vous en avez pour une bonne journée de voyage avant de rejoindre la station de pont qui orbite autour de heu de Centauri II. Après une journée vous arrivez sur la station de pont et là... bah trois jours d'attente. Trois jours d'attente à la station de pont.

[...]

[Musique épique de science-fiction] S : et donc heu vous avez votre communication comme quoi vous pouvez prendre heu emprunter la station de pont. Vous êtes priés de vous rendre à une certaine heure dans votre vaisseau et d'amener votre vaisseau dans la zone d'embarquement. Donc la zone d'embarquement si vous vous souvenez une station de pont ça ressemble à une grosse station qui va être la partie où vous allez trouver des jeux qui contient plusieurs une multitude de branches qui partent autour où les vaisseaux s'amarrent à ces branches là, ces spatioports et après t'as vraiment la partie station de pont donc t'as une espèce de structure où heu en fait ça va être pareil ça va être des branches et les vaisseaux s'amarrent. Au dessus de ces branches là y'a une espèce de gros toit métallique et sur ce toit métallique se balade un réseau de rails d'où dépassent des grues gigantesques qui viennent chercher les vaisseaux et les saisissent et les amènent à bord du wagon. Parce que quand vous empruntez la station de pont vous ne passez pas comme ça. Les vaisseaux sont montés dans un espèce de train qui est accéléré via une sorte de canon et qui passe dans le directement dans l'ouverture. Ça permet de maximiser l'utilisation de la station de pont et d'avoir une trajectoire parfaite. Et vous savez qu'un vaisseau touche un bord il se retrouve disloqué en explosant à l'intérieur du tunnel ce qui a des effets relativement désagréables pour tout ce qui se trouve dans le tunnel. Ces wagons vont ressembler à des espèces de cylindres dans lesquels on va charger les vaisseaux et les trucs, y'en a pour plusieurs types y'en a pour les croiseurs y'en a pour les frégates y'en a pour le fret y'en a pour heu les les petits vaisseaux y'en a pour des énormes vaisseaux et notamment y'a une heu un wagon spécifique pour un vaisseau mine. Un vaisseau mine c'est un truc heu huit cent mètres de long heu truc comme ça. Donc en fait c'est heu ben un crochet accroché sur le vaisseau et derrière le vaisseau on met un autre crochet en fait et y'a juste une structure à quatre tiges qui maintient le truc en place mais vous vous êtes dans vous êtes vraiment à l'intérieur du wagon où en fait ils entassent les vaisseaux comme ça.

O : Et on reste dans le wagon jusqu'à la prochaine station de pont ?

S : et ben vous le prenez à la zone d'embarquement vous êtes priés d'attendre et puis peu à peu ils remplissent le wagon et à un moment un bras métallique vient vous chercher et vous met dans un wagon. Alors dans le wagon vous sortez pas hein votre vaisseau est amarré à l'intérieur mais y'a pas d'oxygène dans le wagon c'est juste une structure pour mettre tous les

vaisseaux dedans. Vous pouvez sortir mais en scaphandre quoi.

JM : qu'on a toujours pas acheté

Balthazar : non on en n'a toujours pas

N : c'est un peu cher

S : voilà donc c'est vraiment le truc en fait c'est vraiment là où c'est une structure métallique où on empile les vaisseaux et c'est manipulé par des grues. Fin des pinces qui se déplacent sur des rails un peu partout. Et donc on vient vous chercher donc on vous empile et heu et le wagon se met doucement quitte son embarquement pour se mettre en place dans cet espèce de tube qui est face à la au tunnel de la station de pont. Donc ça va ressembler à un disque et au milieu du disque il y a un es - pèce de cercle d'énergie ça va vous évoquer un peu Star Gate si vous voulez. Donc ça c'est fermé pour l'instant il va s'ouvrir. Et donc le canon va juste accélérer le le wagon heu alors le wagon si vous voulez le canon va être comme ça le wagon il dépasse de ça derrière mais chaque wagon quand il va passer va accélérer et chaque wagon va à nouveau accélérer en passant dans le disque donc c'est une accélération magnétique et ça va aussi propulser les wagons de devant. Donc après la porte s'ouvre ça commence à faire des petits éclairs et puis cet espèce d'horizon des éléments qui grandit grandit grandit jus - qu'à occuper tout le cercle là le wagon il commence à se mettre en mouvement et pffffrrrrrourrr [bruit d'un vaisseau qui dé - colle] et donc tout est tout suit en passant par ce tube canon qui propulse le wagon qui rentre à l'intérieur et vous vous re - trouvez d'un coup dans une espèce de tunnel dont les parois ressemblent un peu à de la glace. Et ben vous avancez dans ce tunnel là. Et vous avancez pendant bien huit heures. Avant de sortir de la station de pont. À partir de là vous êtes arrivés à une autre station de pont. Et on vous décharge les vaisseaux. Et vous pouvez partir ben quand vous voulez. »

*Illustration 21: Extrait enregistré de la troisième partie de Centaure, les Colonies, tenue le 27/01/2018 chez Sylvain.*

## Annexe 3 : fiche de personnage vierge de PSN

### FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM : ..... PRÉNOM : .....	ÂGE : ..... GENRE : .....	ORIENTATION SEXUELLE : .....	
POUVOIR : .....	NÉMÉSIS : .....	SITUATION : .....	
NIVEAU DE POUVOIR : .....		CARACTÉRISTIQUES :	
POUVOIR : .....		CONS : /8	
.....		DEX : /8	
.....		DEB : /8	
.....		SOC : /8	
NÉMÉSIS : .....		EXTRA CAR (objet+effet) :	
.....		PV MAX (CONS+10) :	
.....		PV ACTUELS :	
OBTENTION : .....		RÉPUTATION (+10/-10) :	
.....		MORAL (+10/-10) :	
.....		CONTACTS .....	
INVENTAIRE : .....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		HOBBIES :	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
ARMES : .....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	

Illustration 22: Fiche de personnage de PSN. Réalisation de l'auteur.

## Annexe 4 : diagramme des thèmes de la science-fiction

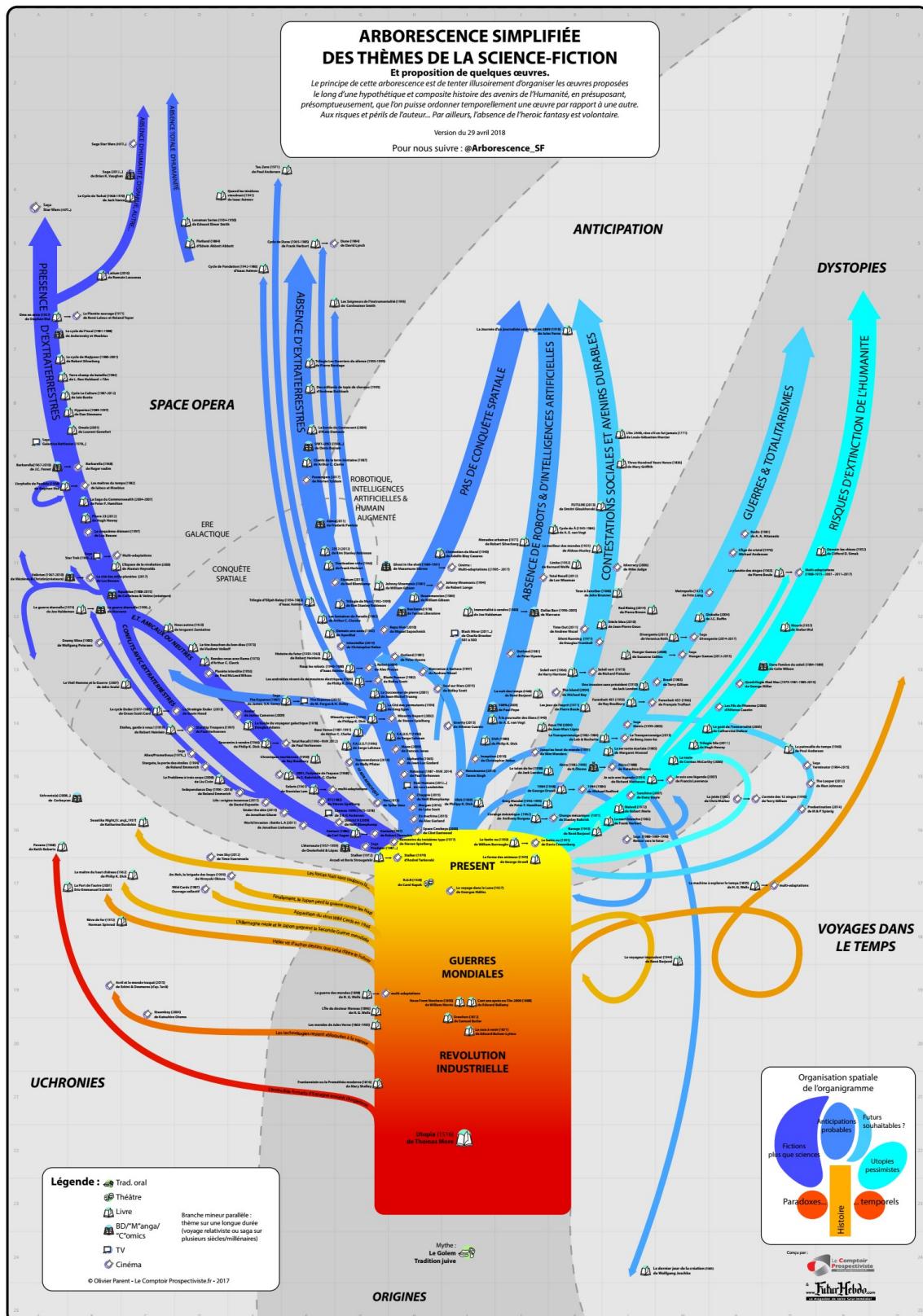


Illustration 23: Diagramme des thèmes de la science-fiction. Source : <http://www.prospectiviste.fr/2017/05/arborescence-simplifiee-des-themes-de.html>

# Références bibliographiques

AARSETH Espen, 2003, « Playing Research: Methodological approaches to game analysis », in *Proceedings of the digital arts and culture conference* : 28–29.

ANGE, BIZIEN Jean-Luc, JAWORSKI Jean-Philippe, LANG John, PEVEL Pierre, et JAL-POUGET Julien, 2013, « *En Quête de scénario: du jeu de rôle au roman* », in , Meyzieu, Les Oniriques : 01:06:08.

ARJORANTA Jonne, 2011, « Defining role-playing games as language-games », *International Journal of Role-Playing*, n° 2 : 3-17.

ARMANET Eléonore, 2011, *Le ferment et la grâce: une ethnographie du sacré chez les Druzes d'Israël*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail.

AUSTIN John Langshaw, 1970, *Quand dire, c'est faire*, Paris, Éd. du Seuil.

BAKHTINE Mikhaïl Mikhaïlovitch, 1978, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard.

BALZER Myriel, 2011, « Immersion as a prerequisite of the didactical potential of role-playing », *International Journal of Role-Playing*, n° 2 : 32–43.

BENSA Alban et POUILLON François, 2012, *Terrains d'écrivains: Littérature et ethnographie*, Toulouse, Anacharsis.

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

BERREBI-HOFFMANN Isabelle, BUREAU Marie-Christine, et LALLEMENT Michel, 2018, *Makers: enquête sur les laboratoires du changement social*, Paris, Éditions du Seuil.

BERRY Vincent, 2012, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

BOMBAYL Raphaël, 2017, « S'approprier un jeu », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 209-226.

BOUILLET Wilfried, 2013, « *Adapter un univers en jeu de rôle I* », in , Nancy, Les Joutes du Téméraire : 00:21:57.

BOURGUENOLLE A., BRIAND Romaric, DAVOUST L., GALLOT S., HEYLBROECK J., et PÉRIER Isabelle, 2012, « *JdR et Littérature : quelle place pour le héros ?* », Nantes, Utopiales : 00:23:39.

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.

BUTLER Judith, 2006, *Trouble dans le genre*, Paris, la Découverte.

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 édition.

\_\_\_\_\_, 2016, « Jouer avec ou sans monde : le cas du jeu de rôle sur table », in *Interrogations ?*, n° 23.

\_\_\_\_\_, 2016, « Passer du scénario à la campagne », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 317-330.

CAÏRA Olivier, DAVID Coralie, DELFINO Sébastien, DENEUVILLE Fabien, DESSAUX Nicolas, D'HUISSIER Romain, JAWORSKI Jean-Philippe, JEANNETTE Alexandre, LAMIABLE Alexis, LARRÉ Jérôme, LHOMME Tristan, MUNIER Thomas, NIEUDAN Eric, PÉRIER Isabelle, POGORZELSKI Gregory, ROBERT Thomas, ROSENTHAL Pierre, et TREILLE Stéphane, 2016, *Mener des parties de jeu de rôle*, Sortir de l'aubergeSaint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau.

CAÏRA Olivier, DAVID Coralie, LARRÉ Jérôme, BOMBAYL Raphaël, CHASSENET Peggy, GÉRAUD G., D'HUISSIER Romain, FERRAND Cédric, GHARBI Emmanuel, LE GRÜMPH, JULIEN Sandy, LE MIGNOT Guylène, PIERRE Arnaud, POUARD Julien, RICHARD-DAVOUST Anne, et TONON Selene, 2017, *Jouer des parties de jeu de rôle*, Sortir de l'aubergeSaint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau.

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

CARPENTER Humphrey, 2002, *J.R.R. Tolkien: une biographie*, Paris, C. Bourgois.

CHALVON-DEMERSAY Sabine, 2005, « Le deuxième souffle des adaptations », *L'Homme*, n° 175-176 : 77-111.

COMBES Clément, 2013, *La pratique des séries télévisées: une sociologie de l'activité spectatrielle*, Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, Paris.

COQUET Michèle et MACHEREL Claude, 2013, *Enfances: pratiques, croyances et inventions*, Paris, CNRS éd.

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

CRISTOFARI Cécile, 2010, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *TRANS-*, n° 9.

CUVELIER Pierre, 2011, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée », *Strenæ*, n° Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance 2 : En ligne.

DAVID Coralie, 2015, *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, Paris 13, Paris.

\_\_\_\_\_, 2016, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, n° 6.

\_\_\_\_\_, 2017a, « Créer un personnage », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 29-48.

\_\_\_\_\_, 2017b, « Développer un personnage au fil du jeu », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 49-68.

DAVID Coralie et LARRÉ Jérôme, 2016a, « Introduction : décider de sa pratique », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 7-15.

\_\_\_\_\_, 2016b, « Le roleplay, qu'est-ce c'est? Partie 1/2 », in *CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 250-251.

\_\_\_\_\_, 2016c, « Le roleplay, qu'est-ce c'est? Partie 2/2 », in *CASUS BELLI*, Lyon, Black Book Editions : 250-251.

\_\_\_\_\_, 2017a, « Décider de sa pratique », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 9-19.

\_\_\_\_\_, 2017b, « Se renouveler », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 163-178.

\_\_\_\_\_, 2017c, « Créer du jeu pour les autres », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 179-194.

DELFINO Sébastien, 2016, « Décrire », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 109-124.

DESSAUX Nicolas, 2016, « Jouer old school », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 365-380.

D'HUISSIER Romain, 2016, « Animer des combats », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 173-190.

\_\_\_\_\_, 2017, « Interpréter son personnage », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 69-92.

DODIER Nicolas et BASZANGER Isabelle, 1997, « Totalisation et altérité dans l'enquête ethnographique », *revue française de sociologie*, n° 38 : 37-66.

DOR Simon, 2016, « Rejouer le récit dans différentes adaptations ludiques de l'univers de J.R.R. Tolkien », *Sciences du jeu*, n° 5 : en ligne.

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*, vol. 6, n° 1 : en ligne.

DURAND Gilbert, 1994, *L'imaginaire, sciences et philosophie de l'image*, Paris, Hatier.

ERMAN Michel, 2006, *Poétique du personnage de roman*, Paris, Ellipses.

FÉRAL Josette, 2013, « De la performance à la performativité », *Communications*, n° 92 : 205-218.

FERRAND Cédric, 2017, « Garder la balle en l'air », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 113-128.

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

FLAHAULT François, 2005, « Récits de fiction et représentations partagées », *L'Homme*, n° 175-176 : 37-55.

FLOUX Pierre et SCHINZ Olivier, 2003, « “Engager son propre goût”, entretien autour de la sociologie pragmatique d’Antoine Hennion », *Ethnographiques.org*, n° 3 : en ligne.

FOUILLET Aurélien, 2009, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, vol. 106, n° 4 : 25-32.

FOURNIER Laurent Sébastien et PRIVAT Jean-Marie, 2014, « Le lieu et la formule. Ethnologie des écrivains et des univers littéraires », *Ethnologie française*, vol. 44, n° 4 : 581-585.

GALLENGA Ghislaine, 2005, « Une ethnologue dans la grève », *Ethnologie française*, n° 4 : 723-732.

GALLENGA Ghislaine, 2011, « À l’épreuve de l’entreprise. Les rituels désenchantés », in *Rites et symboles contemporains*, Québec, Presses de l’université du Québec.

GARFINKEL Harold, 2007, *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, PUF.

GHARBI Emmanuel, 2017, « Jouer ensemble », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 129-148.

GOFFMAN Erving, 1974, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.

GRASSI Valentina, 2005, *Introduction à la sociologie de l’imaginaire : une compréhension de la vie quotidienne*, Ramonville Saint-Agne, Érès.

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.

HÉRAULT Laurence, 2007, « Faire de l’anthropologie en «terrain transsexuel». Ce que l’expérience transsexuelle m’a appris sur la manière de faire de l’anthropologie aujourd’hui », in *L’anthropologie face à ses objets: nouveaux contextes ethnographiques*, Paris, Editions des archives contemporaines : 97-108.

HUGH-JONES Stephen et DIEMBERGER Hildegard, 2012, « L'objet livre », *Terrain*, n° 59 : 4-17.

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

JACKSON Peter, 2001, *Bonus de la Communauté de l'Anneau*, New Line Cinéma.

———, 2002, *Bonus des Deux Tours*, New Line Cinema.

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.

JAWORSKI Jean-Phillippe, 2016, « Incarner des PNJ », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 141-158.

JEANNETTE Alexandre, 2016, « Improviser », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 125-140.

JENKINS Henry, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.

KLAUBER Véronique, 2019, *DIÉGÈSE, poétique*, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/diegese-poetique/> (consulté le 3 mai 2019).

LANGLET Irène, 2006, *La science-fiction: lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, A. Colin.

LARRÉ Jérôme, 2016a, « Dompter la linéarité », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 159-172.

———, 2016b, « Commencer », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 225-234.

———, 2016c, « Partager la narration », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 381-390.

LE GRÜMPH et RICHARD-DAVOUST Anne, 2017, « La bonne joueuse, tu vois, elle lance les dés... », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 21-29.

LE GUIN Ursula, 2018, « La théorie de la Fiction-Panier », *Terrestres*, <https://www.terrestres.org/2018/10/14/la-theorie-de-la-fiction-pnier/> (consulté le 28/05/2019).

LE MIGNOT Guylène, 2017, « Exploiter la distinction entre joueur et personnage », *in Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 195-208.

LEBAS Frédéric, 2009, « Le manga, mode exploratoire des «mondes (fictionnels) flottants» », *Sociétés*, vol. 106, n° 4 : 45-56.

LEGRAND Olivier, 2013, « *Adapter un univers en jeu de rôle II: Relations entre système de jeu et univers de jeu* », *in* , Nancy, Les Joutes du Téméraire : 00:52:27.

LESERVOISIER Olivier et VIDAL Laurent, 2007, « Introduction : l'exercice réflexif face aux conditions actuelles de la pratique ethnologique », *in L'anthropologie face à ses objets: nouveaux contextes ethnographiques*, Paris, Editions des archives contemporaines : 1-15.

LE THIASE, 2014, *Sondage 2014 sur les rôlistes*, <http://www.le-thiase.fr/sondage-sur-les-rolistes-2014/> (consulté le 28/05/2019).

LHOMME Tristan, 2016, « Créer un scénario », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 31-53.

MONTOLA Markus, 2007, « Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing. », *in DiGRA Conference*.

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

MÜLLER Bernard, PASQUALINO Caterina, et SCHNEIDER Arnd, 2017, *Le terrain comme mise en scène*, Lyon, Presses universitaires de Lyon.

MUNIER Thomas, DAVID Coralie, et LARRÉ Jérôme, 2016, « Animer des scènes spéciales », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 191-224.

NIEUDAN Éric, 2016, « Construire un donjon, une méthode aléatoire », *in Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 73-91.

ODIN Roger, 1999, « La question de l'amateur », *Communications*, vol. 68, n° 1 : 47-89.

OSTHUS Dietmar, 2018, « À la recherche du «locuteur ordinaire» : vers une catégorisation des métadiscours », *Les Carnets du Cediscor. Publication du Centre de recherches sur la didacticité des discours ordinaires*, n° 14 : 18-32.

PEARCE Joseph, 1998, *Tolkien: man and myth*, London, HarperCollins.

PÉRIER Isabelle, 2016, « Adapter une œuvre pour en faire un scénario », in *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 55-71.

———, 2017, « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires*, n° 2016-2 : en ligne.

PEYRON David, 2016, « L'appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d'imaginaire fantastique », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, n° 23 : en ligne.

PIETTE Albert, 1999, *La religion de près: l'activité religieuse en train de se faire*, Paris, Métailié.

POUARD Julien, 2017, « Coopérer et rivaliser », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 149-162.

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

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

ROUX Ugo, 2016, « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », *Sciences du jeu*, n° 6 : en ligne.

SCHECHNER Richard, 2006, *Performance studies : an introduction*, New York, Routledge.

SEGALEN Martine et LE WITA Béatrix, 1993, *Chez-soi: objets et décors des créations familiales ?*, Paris, Éd. Autrement.

SERRA Marcello, 2009, « Notes sur la sémiosphère des comics de super-héros », *Sociétés*, vol. 106, n° 4 : 15-24.

SUSCA Vincenzo, 2019, « L'actuel et l'imaginaire », *Sociétés*, n° 142 : 5-6.

TOLKIEN John Ronald Reuel, 1980, *Bilbo le hobbit*, Paris, France loisirs.

———, 1992, *Le Seigneur des Anneaux*, Paris, Christian Bourgois.

———, 1995, *The Lord of the Rings*, Londres, HarperCollins.

———, 2006, *The Hobbit*, Londres, HarperCollins.

TONON Selene, 2017, « Dépasser les clichés », in *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau : 227-244.

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

TURNER Victor, 1990, *Le phénomène rituel: structure et contre-structure « le rituel et le symbole : une clé pour comprendre la structure sociale et les phénomènes sociaux »*, Paris, Presses universitaires de France.

VAN GENNEP Arnold, 1981, *Les rites de passage: étude systématique des rites de la porte et du seuil, de l'hospitalité de l'adoption, de la grossesse et de l'accouchement, de la naissance, de l'enfance, de la puberté, de l'initiation, de l'ordination, du couronnement, des fiançailles et du mariage, des funérailles, des saisons, etc*, Paris, Éditions A. & J. Picard.

VINCENT Frédéric, 2009, « La structure initiatique du manga: Une esquisse anthropologique du héros », *Sociétés*, vol. 106, n° 4 : 57-64.

———, 2011, « Le sacré et le fan. Étude sur l'univers science-fictionnel de Star Wars », *Sociétés*, vol. 113, n° 3 : 49-61.

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.

PRESSON Jean-Marc, 2019, *S'engager dans la fiction. Analyse des modalités d'engagements fictionnels à travers l'exercice du jeu 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 influent au sein de la culture populaire. À travers l'ethnographie du jeu et de son contenu, ce texte aborde les manières d'investir des univers fictionnels ludiques par l'exercice du jeu de rôle sur table. Ce dernier est donc analysé comme une pratique ludique, sociale et créative qui est investie personnellement et collectivement par le corps et l'imagination des joueurs. Afin de présenter différentes manières de s'engager dans la fiction, je décris les façons dont les rôlistes conçoivent les univers fictionnels ludiques. À travers l'exemple du montage d'un scénario et de parties, je met en exergue les facteurs d'implications personnelles et collectives dans la fiction, qui guident la création du récit collectif.

Abstract :

Appeared in 1974 with the publication of *Dungeons & Dragons*, tabletop role-playing games rapidly became a controversial and influential leisure in the popular culture. From an ethnography of the game, this text presents several ways to get involved in fictional universes through the role-playing game. RPGs are analyzed as a playful, social and creative exercise which is invested physically, emotionally and through the imagination by the players. In order to present different ways to be immersed in the fiction, I describe how role-players see the playful and fictional universes. Through the examples of a construction of a scenario and of games, I show up some collective and personal factors which guide the creation of the collective narrative.

Mots-clé : jeux de rôle sur table ; jeu ; univers fictionnel ; diégèse ; groupe ; création collective

Key words : tabletop role-playing games ; game ; fictional universe ; diegetic universe ; group ; collective creation