

**Nicolas Doduik**

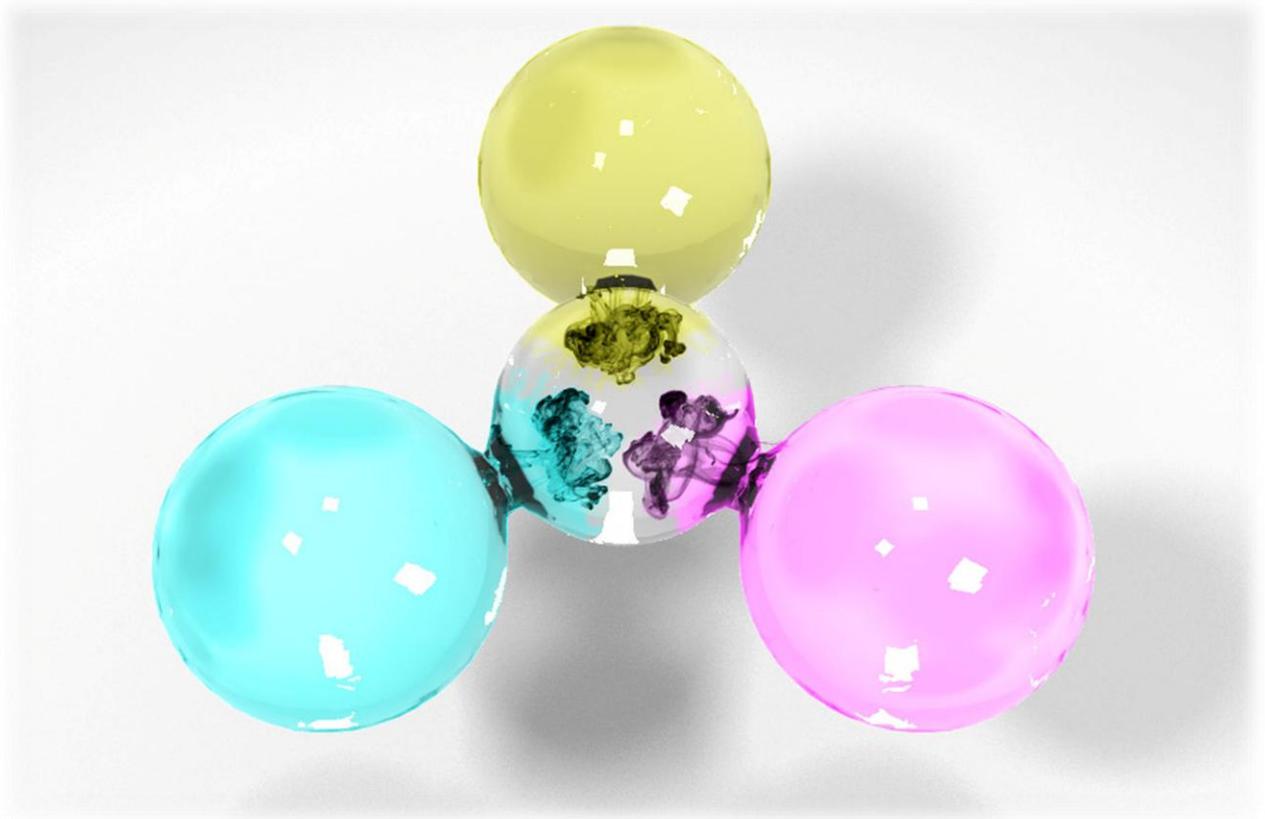
Mémoire de Master 1 de sociologie à l'ENS de Cachan

Directrices de recherche :

**Elodie Bethoux**

**Vinciane Zabban**

**LES JEUX DE ROLE :**  
**LABORATOIRE DE LA COORDINATION SOCIALE**



## REMERCIEMENTS

Philippe et Mazarine pour m'avoir accueilli à diverses reprises chez eux, Christian, Olivier, Yohan et Etienne pour m'avoir laissé suivre la campagne et m'avoir accordé les entretiens, ainsi qu'Anthony.

Matthieu pour m'avoir initié au JdR *indie* et ouvert les portes de l'Atelier.

Le Centre National du Jeu pour m'avoir accueilli et orienté.

Richard pour ses propositions et corrections.

Papé pour ses conseils.

Damien pour ses illustrations.

Ma mère pour ses précieuses relectures.

Tous les rôlistes pour m'avoir accepté en tant que joueur et surtout observateur à leur table.

Les prénoms des intervenants ont tous été modifiés.

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>4</b>
Pour une sociologie des jeux .....	4
Le JdR comme laboratoire de la coordination sociale .....	19
<b>CHAPITRE 1 : L'ORGANISATION SEQUENTIELLE D'UNE PARTIE DE JDR, DU MANUEL DE REGLES A LA LOGISTIQUE</b> .....	<b>22</b>
1 <sup>ère</sup> séquence : L'écriture du manuel de règles .....	23
2 <sup>ème</sup> séquence : L'écriture du scénario .....	Erreur ! Signet non défini.
3 <sup>ème</sup> séquence : L'organisation logistique de la rencontre .....	35
Que restera-t-il de la partie ? .....	44
<b>CHAPITRE 2 : LA COORDINATION DANS LA SITUATION DE LA PARTIE</b> .....	<b>49</b>
La coordination des diégèses .....	49
Les effets de rétroaction : la mise en place d'un cadre pendant la partie .....	70
Pourquoi joue-t-on au jeu de rôle ? .....	76
<b>CHAPITRE 3 : LE JEU DE ROLE COMME LABORATOIRE DES MECANISMES DE COORDINATION PAR LE LANGAGE</b> .....	<b>84</b>
Le jeu de rôle comme laboratoire du langage.....	84
Comment improviser ? .....	99
<b>CONCLUSION ET PISTES D'EXPLORATION</b> .....	<b>104</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>107</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE : SOURCES CONSULTEES OU MENTIONNEES</b> .....	<b>111</b>

# INTRODUCTION

## Pour une sociologie des jeux

---

A la lecture de la définition que Roger Caillois donne du jeu (en citant Johan Huizinga), on se demande ce que la sociologie peut trouver d'intéressant à cette pratique :

« [Le jeu est] une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits [...] et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ». <sup>1</sup>

Les jeux ne sont que purs divertissements, et les prendre au sérieux semble les dénaturer. Ils ne peuvent rien nous apprendre sur la « vie courante » puisqu'ils sont justement clos sur eux-mêmes. Comment la science de la société, qui étudie les manières de vivre en groupe, pourrait-elle trouver un intérêt à l'étude de jeux qui n'ont aucune répercussion sur la vie réelle ?

Une première réponse à cette question consiste à envisager que le jeu fait partie de la vie réelle. Plutôt que de souligner qu'il est occasion de dépense pure (« de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent »<sup>2</sup>), il est plus fructueux de se demander pourquoi tant de personnes prennent le temps de jouer, et d'interroger ce qui se joue précisément pendant un jeu. Il reste qu'on a des difficultés à imaginer ce que la sociologie peut dire d'une pratique individuelle, parfois considérée comme aliénante et isolant du reste du monde : c'est oublier qu'on ne joue jamais - ou très rarement - seul. Roger Caillois fait en effet remarquer que les jeux, même ceux qui semblent les plus individuels comme le bilboquet, s'inscrivent toujours dans des interactions sociales : les esquimaux organisent par exemple des duels de bilboquet, occasions de rencontres fédératrices et communautaires. Plus encore, le caractère clos, « en dehors de la vie courante » des jeux, peut conduire à les considérer comme des microcosmes modélisant des collectifs sociaux, permettant de faire aisément des observations exhaustives de l'ensemble d'un groupe social.

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, « Les limites du jeu et du sérieux dans la culture », discours, 1933, repris dans Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Gallimard, Tel, 1988.

<sup>2</sup> Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Folio, 1957, p.35.

## Encadré 1 : Glossaire et abréviations de l'étude

Pour étudier les relations sociales à l'œuvre dans les jeux, j'ai choisi de me concentrer sur les jeux de rôle : ce sont un ensemble de pratiques ludiques qui supposent toutes l'incarnation de personnages par les joueurs, et l'invention d'aventures dans des mondes fictifs. Ces types de jeux requièrent souvent la mise en place minutieuse d'un cadre de jeu, ce qui donne à l'observateur un matériau conséquent. Mon intuition d'origine était de remettre en question la catégorie de *réel* et en particulier le caractère irréel de ces univers fictifs. Je m'inscris dans la perspective d'Anselm Strauss<sup>1</sup> qui souhaite remettre en question l'idée populaire selon laquelle pensée et imagination permettent de s'évader de la vie réelle. L'imagination s'immisce dans nos actions quotidiennes : les professeurs débutants imaginent des scènes détaillées au cours desquelles ils s'adressent à leur classe, des couples mariés élaborent des projets de construction de maison et prévoient ainsi leurs actions *réelles* futures. Étudier l'imaginaire ne signifie donc pas se détacher de la vie réelle. Strauss s'est intéressé en particulier à la conversation ordinaire, lors de laquelle l'imaginaire des participants peut être considéré comme *collectif*. La conversation est le moment où les rêves individuels s'accordent et deviennent *partagés*<sup>2</sup>. Ainsi, plutôt que de considérer que ce qui se passe dans un jeu n'a pas de réalité sous prétexte que les joueurs recourent à l'imagination, on peut adopter la perspective suivante : est *réel* pour un groupe d'individus tout ce que l'ensemble du groupe d'individus considère comme *réel*. En ce qui concerne les jeux de rôle, on peut alors parler de rêve collectif éveillé : les joueurs font tous *comme si* les personnages qu'ils incarnent, l'histoire qu'ils vivent, est réelle *pour le temps du jeu*... L'étude des jeux de rôle permet alors de voir comment s'accordent précisément ces imaginaires.

Parmi les différentes pratiques de jeux de rôle, j'ai tout d'abord souhaité étudier les jeux de rôle *grandeur nature* (GN), de grandes rencontres entre joueurs déguisés qui incarnent chacun un même personnage pendant plusieurs jours dans un lieu clos (château, forêt...). J'ai dû abandonner cette

**Jeu de rôle (JdR)** : signifie ici jeu de rôle *sur table*.

**Rôliste** : participant à un jeu de rôle sur table.

**Maître du jeu, ou Meneur de jeu (MJ)** : personne qui organise le jeu, qui écrit le plus souvent un scénario avant la partie, et qui le fait jouer aux joueurs.

**Personnage** : être fictif interprété par un joueur.

**Personnage non-joueur (PNJ)** : être fictif qui a moins d'importance dans l'histoire jouée qu'un personnage incarné par un joueur. Il est souvent interprété par le maître du jeu.

**Convention** : rencontre de rôlistes pour jouer, échanger, découvrir et acheter de nouveaux jeux, dans un lieu public.

**One-shot** : partie de jeu de rôle qui se joue en une seule fois (une journée, ou une soirée par exemple : généralement de 4 à 10 heures).

**Campagne** : ensemble de parties jouées à intervalles réguliers, qui s'inscrivent dans une même aventure. Elle est composée d'épisodes.

**Participants** : Joueurs et MJ, c'est-à-dire l'ensemble des participants à la table de JdR.

**Groupe** : participants qui se connaissent et jouent régulièrement ensemble.

Une partie de JdR peut donc soit se dérouler en une séance (*one-shot*), soit être jouée en *campagne*. Elles peuvent être jouées en cadre privé (ce qui est le plus courant pour les campagnes, puisque ce sont souvent des groupes fixes, voire des groupes d'amis qui y jouent) ou bien dans un cadre public (*conventions*).

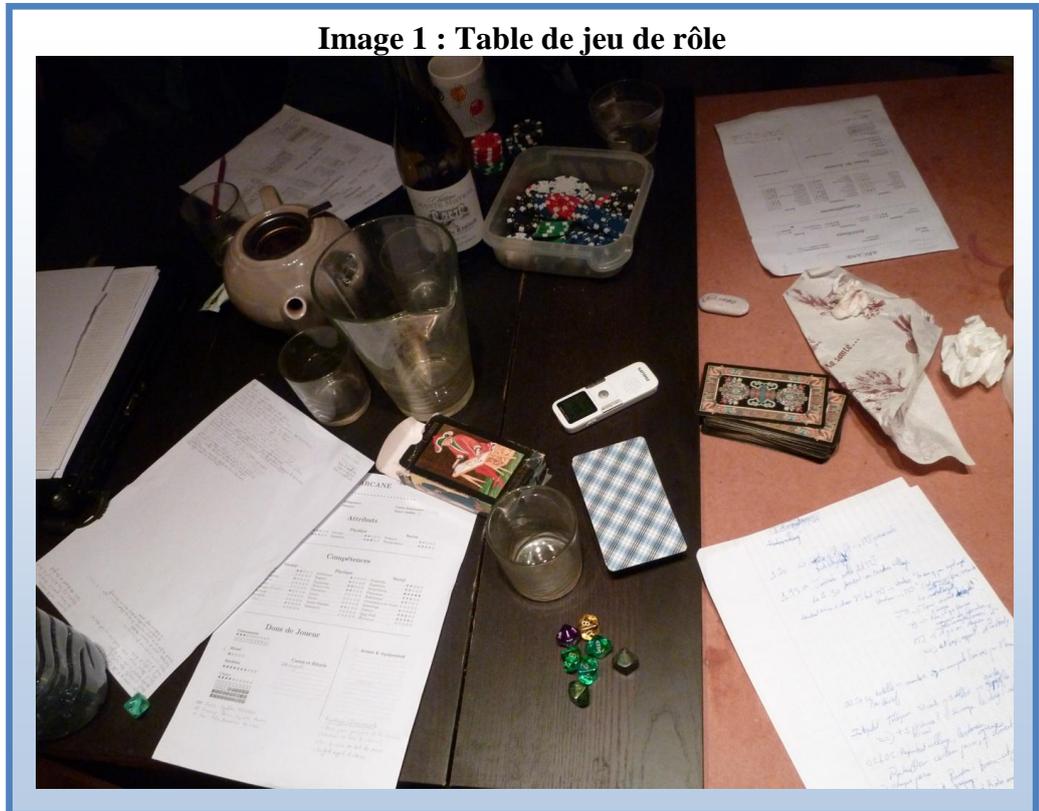
<sup>1</sup> Anselm Strauss, *Miroirs et Masques : Une Introduction à l'interactionnisme*, traduit de l'américain par Maryse Falandry, Editions Métailié, Paris, 1992 (1989 pour *Mirrors and Masks*, version originale), « Imagination et interaction ».

<sup>2</sup> Voir aussi : Berger Peter, Kellner Hansfried, « Le Mariage et la construction sociale de la réalité », *Idées* n°150, 2007, pages 57 à 67.

première idée pour des raisons techniques et logistiques : les GN sont peu fréquents et ont surtout lieu l'été, on en trouve peu en région parisienne, ils ont un certain coût (voire un coût certain, ne serait-ce que pour les déguisements, l'équipement, le transport, l'hébergement...). Plutôt que de risquer de ne faire qu'une semi-étude pour toutes ces raisons, j'ai préféré choisir un sujet assez proche : les jeux de rôle *sur table*.

## Les jeux de rôle

Un jeu de rôle *sur table* (j'emploierai par la suite la simple expression « jeu de rôle » et l'abréviation JdR), par opposition aux GN, ne se joue ni déguisé, ni pendant



plusieurs jours, et se pratique assis autour d'une table. Généralement, un JdR est créé par un auteur qui publie un ouvrage dans lequel il présente l'univers du JdR (les jeux de rôle se déroulent souvent dans des univers de genres littéraires : fantasy, fantastique, science-fiction...) associé à un système de jeu (les règles du jeu). Ce livre est ensuite lu par un individu, le Maître du Jeu (MJ), qui organisera une partie de JdR. Le MJ prépare avant la partie un scénario interactif (nous développerons plus bas tous ces points), c'est-à-dire une histoire qui s'inscrit dans l'univers du jeu (univers auparavant décrit dans l'ouvrage). Lorsque la partie a lieu, les joueurs vont découvrir et interpréter cette histoire – qu'ils ne connaissent pas à l'avance –, en incarnant un héros de l'aventure : le MJ les guide, mais laisse toujours la possibilité aux joueurs de *faire* ce qu'ils veulent, c'est-à-dire de faire faire ce qu'ils veulent aux personnages.

Toute cette aventure n'est jouée que de façon orale : les joueurs et le MJ échangent, autour d'une table, des propos sur ce que font et disent leurs personnages, mais aussi sur la logique de l'histoire, ou sur la description de l'univers. En général, on joue aux JdR avec des dés qui permettent de résoudre certaines actions. Les JdR sont donc une activité presque exclusivement orale, dématérialisée. Puisqu'ils n'ont pas d'existence substantielle, ils permettent d'analyser comment les participants à la

table de jeu parviennent à créer un univers fictif par de simples échanges de propos : la coordination se joue presque exclusivement grâce à la conversation.

Une table de JdR ressemble le plus souvent à l'**image 1**. On voit sur cette photographie l'ensemble des éléments traditionnels du JdR : la table de jeu (en l'occurrence deux tables rapprochées), les feuilles de papier (feuilles de personnages, notes prises par les joueurs...), les crayons et gommes, le matériel de jeu (dés à 10 faces, cartes de tarot et jetons de poker utilisés comme marqueurs), la boisson (vin, thé, carafe d'eau – le repas avait eu lieu avant la partie), le dictaphone de l'observateur.

Cette présentation correspond à l'organisation classique d'un JdR. Mais l'apparition de JdR moins orthodoxes, dits jeux de rôle *indépendants*, bouleverse cette description traditionnelle.

## Les jeux de rôle indépendants

Dans le courant des années 2000, un ensemble de rôlistes a cherché à promouvoir une nouvelle façon de créer, publier, et jouer aux jeux de rôle. Ces nouveaux jeux s'opposent en de nombreux points aux jeux de rôle dit *classiques*, que nous avons décrits précédemment. C'est ainsi que naissent les jeux de rôle indépendants (ou *indies*), à partir des réflexions de créateurs de JdR orchestrées par l'auteur Ron Edwards sur le forum *The Forge*, et prolongées en France par le forum *Silentdrift*. La revendication d'*indépendance* s'articule selon deux axes<sup>1</sup> :

1) D'une part, la recherche d'une indépendance économique vis-à-vis de l'éditeur de jeu. Les créateurs de JdR *indies* sont les seuls auteurs et distributeurs du manuel de jeu (absence d'éditeur et de distributeur traditionnel). En résulte un mode de production économique original : plutôt que de publier des ouvrages volumineux avec de nombreuses illustrations, les manuels de jeux de rôle *indies* sont diffusés sous forme de livres plus légers, mais également par format informatique (pdf) via internet (**encadré 4**). L'exploration de ces formats moins courants, notamment plus courts et plus sobres, permet de faire baisser les prix de vente, voire de diffuser les ouvrages gratuitement ou à un prix laissé à la discrétion de l'acheteur. Ce mouvement s'accompagne donc d'une volonté de se démarquer du marché des JdR traditionnels : l'indépendance donne aux auteurs une autonomie financière qui leur offre également une autonomie artistique.

2) Le second point est donc le corolaire du premier : le contrôle total de l'auteur sur le manuel de jeu lui permet de renouveler les systèmes et univers du JdR, et donc l'expérience de jeu :

---

<sup>1</sup> On pourrait s'attarder sur la pertinence de l'adjectif *indépendant* : s'il y a bien ici une définition précise de l'indépendance économique (vis à vis des droits d'auteurs et des droits de distribution), l'indépendance en général (artistique, intellectuelle...) pourrait être nuancée. Nous choisissons cependant de prendre comme tel cet adjectif pour désigner ce mouvement. J'utiliserai également les adjectifs *classique* ou *traditionnel* pour parler des JdR décrits plus haut. Il n'y a donc aucune dimension axiologique derrière ces deux termes, je les utilise seulement pour classer les JdR entre eux, afin d'indiquer lesquels se revendiquent du mouvement indépendant. L'objectif de l'étude n'est pas non plus une comparaison entre JdR classiques et indépendants, puisque les deux partagent certains mécanismes de coordination.

« Pour moi, les JdR se sont enfermés dans [une] forme unique, pendant des années. [...] cela a conduit les rôlistes à se pétrifier dans un seul type de partie : des rôlistes mâles, qui jouent très sérieusement pendant des heures en lançant les dés et essayant de réussir le scénario. Les JdR *indies* dynamitent tout cela, permettent de connaître de nouvelles expériences : de jouer en parties plus courtes, mais pas moins intenses. » (Questionnaire rempli par Richard)

Le renouvellement se fait tout d'abord au niveau des thèmes et univers abordés : dans un entretien, Anthony m'explique que selon lui, le JdR traite d'univers (médiéval-fantastique issu des ouvrages de J.R.R. Tolkien, science fiction, contemporain-fantastique ...) et de thèmes (aventure, intrigue, combat...) qui ne correspondent qu'à une infime fraction de la culture populaire : « les gens regardent *Friends* ! », soutient-il. Le corolaire du

### Encadré 2 : Origine du jeu de rôle

Le jeu de rôle est né aux Etats Unis d'un autre jeu de simulation : le wargame avec figurines (qui consiste à rejouer des batailles historiques avec des figurines). Au commencement des années 1970, Gary Gygax adapte *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien en wargame fantastique, puis publie en 1974 *Donjons et Dragons (D&D)*, le premier et le plus vendu des jeux de rôle (en prenant en compte ses multiples éditions). Apparu en France au début des années 1980, *D&D* compte aujourd'hui 200 000 pratiquants.

Dans l'histoire des pratiques apparentées au JdR, le jeu de rôle sur table correspond donc à une individualisation de la façon dont est vécue la fiction, dont le monde extrarôlistique a surtout retenu l'aspect projection identitaire du joueur sur son personnage. Olivier Caïra rappelle cependant que l'objectif initial était surtout d'individualiser la simulation pour ouvrir au plus large l'éventail des actions permises (d'une figurine représentant 50 personnages ayant 3 caractéristiques, à un personnage ayant de nombreuses caractéristiques, dirigé par un seul joueur). Après *D&D* et une demi-douzaine de jeux à la fin des années 1970, la production devient pléthorique durant les années 1980-1990. Parmi les plus connus, on peut citer *L'Appel de Cthulhu* (1984), ou bien *Shadowrun* (1988). La création de jeux connaît une certaine professionnalisation, mais reste en marge des grandes industries de loisir pour plusieurs raisons :

- 1) En tant qu'activité culturelle, le JdR n'aboutit pas à la création d'une œuvre finie et reproductible, et induit un coût d'entrée important pour y jouer (lecture de manuel ou initiation, apprentissage de règles et connaissances de l'univers, parties longues, etc.).
- 2) En tant qu'activité ludique *sans vainqueur ni perdants*, il ne fournit pas de modèle d'épreuve qui permettrait l'organisation de tournois ou de championnats jugés valides par l'ensemble des joueurs : il n'existe pas de figures de *champions* qui pourraient devenir le levier de campagnes publicitaires.
- 3) En tant que produit commercial, le JdR reste une activité *papier-crayon*, ce qui ne donne pas d'avantage technologique aux grands éditeurs sur les plus petits. Le système économique du JdR s'est développé sur le modèle de celui du livre, alors que le mode de consommation en est différent (un lecteur/plusieurs joueurs, une lecture/support de nombreuses parties). Les éditeurs de JdR ont donc publié des extensions à leurs jeux pour rendre captifs leurs consommateurs, sans toujours y parvenir, ce qui a induit la faillite de nombreux d'entre eux.

renouvellement d'univers que proposent les JdR *indies* est l'ouverture possible de la pratique à de nouveaux publics :

« Si dans un lycée, des jeunes filles entendent parler JdR par un groupe de garçons, ce qui va le plus les repousser le plus c'est pas tellement l'idée de faire des histoires ensemble, c'est de dire : mais ils jouent avec des histoires de dragons, j'ai pas envie de faire ça. Si les jeux de rôle c'est ça, alors je veux pas faire du jeu de rôle. Alors que si elles entendaient « ah tiens on peut faire n'importe quelle histoire » [...] ça pourrait les intéresser. [...] Et je parle de jeunes filles, on pourrait parler d'adultes, de gens plus âgés, de fans de romans noirs... » (Entretien avec Anthony)

### Encadré 3 : Les pratiques apparentées au JdR

Selon Olivier Caïra, une part du malentendu qui entoure la représentation des JdR tient à la confusion persistante entre différentes pratiques : si le terme anglo-saxon de *role playing game* lève l'ambiguïté, l'expression française « jeu de rôle » désigne à la fois des usages non-ludiques (le psychodrame, psychothérapie inventée par Jacob L. Moreno au début du XXème siècle), des *réitérations techniques* (terme d'Erving Goffman : formation à la vente ou à l'entretien d'embauche par simulation, appelée *serious gaming* de nos jours), et les pratiques cousines du jeu sur table (le jeu vidéo, le GN, les Murder Party, les jeux de société, les livres interactifs, les jeux de cartes à collectionner, les wargames (jeux de combat tactique avec figurines)). Caïra propose alors un tableau synoptique des formes d'interactivité : il classe par degré d'interactivité les différentes expériences de la fiction afin de cibler la spécificité du JdR sur table. Le visionnage d'un film est déjà considéré comme une forme active de contemplation (selon les théories de la réception<sup>1</sup>), mais la forme ultime de l'interactivité est le paramétrage, par lequel le créateur partage avec son public l'accès aux règles fondamentales qui régissent l'univers de fiction (choisir un niveau de difficulté par exemple).

**Tableau synoptique des formes d'interactivité**

Degré d'interactivité	Forme d'interactivité	Expérience type
0	Contemplation par défilement.	Cinéma, théâtre.
1	Contemplation discursive.	Vidéo domestique, lecture.
2	Circulation arborescente.	Lecture d'un <i>Livre dont vous êtes le héros</i> .
3	Circulation réticulaire.	Jeu vidéo (de type <i>Myst</i> : davantage d'exploration que d'interactivité).
4	Circulation environnementale en solo.	Jeu vidéo (de type <i>Deus Ex</i> : interactivité foisonnante).
5	Circulation environnementale collective.	MMORPG : Jeu vidéo de rôle sur internet (de type <i>World of Warcraft</i> ).
6	Création liée à un personnage.	JdR en tant que joueur.
7	Création liée à l'environnement.	JdR en tant que MJ.
8	Paramétrage d'un univers fictionnel.	Adaptation ou création de jeu.

Le JdR sur table apparaît donc comme une expérience de la fiction caractérisée par un haut degré d'interactivité, qui laisse aux participants une grande marge de manœuvre et se prête donc particulièrement bien à l'analyse de la coordination : « Commenter une partie de jeu de rôle, c'est opter pour une expérience de la fiction où la palette des comportements possibles est ouverte au maximum. Cette option d'interactivité radicale se fait au prix d'un système de règles imprécis [...] d'une résolution négociée des litiges, d'une communication souvent lente et laborieuse avec les autres joueurs » (Olivier Caïra, *Les Forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007, p.268).

Le jeu *Fiasco* est par exemple utilisé aux Etats-Unis par des compagnies de théâtre d'improvisation et des psychologues. La nouveauté réside ensuite et surtout au niveau des systèmes de jeux : le système d'organisation classique de la partie, qui repose sur une asymétrie de pouvoir entre le MJ et les

joueurs, est déconstruit. Il n’y a parfois plus de MJ, et le scénario n’est plus forcément écrit avant la partie : tous les participants inventent alors l’histoire au fur et à mesure du jeu, à partir d’une trame de base très légère. A l’extrême, on trouve des jeux de création collective perçus par certains rôlistes comme autre chose que du JdR : *Microscope* propose d’écrire les grands événements historiques d’un monde imaginaire, en cherchant une cohérence à l’Histoire ainsi créée et sans vraiment incarner de héros. L’accent porte donc globalement moins sur les mécanismes, la simulation et les combats (et leurs nombreux jets de dés), et davantage sur le potentiel créatif de tous les participants : les systèmes de règles sont épurés pour être facilement accessibles aux néophytes.

Après avoir découvert les JdR *indies*, je me suis aperçu qu’ils étaient intéressants pour la présente étude pour deux raisons : tout d’abord parce que peu d’études sociologiques ont encore été menées à leur sujet étant donné leur courte histoire, mais surtout parce qu’ils permettent d’observer - davantage que les JdR classiques - la mise en place d’un cadre lors de la situation de jeu elle-même. Une grande partie du travail de préparation du JdR classique en amont de la partie (choix du thème, écriture de scénario...) est repoussée à la partie elle-même : le cadre pré-partie a un caractère bien moins définitif, et la partie nécessite un grand travail de coordination entre participants. Ce type de JdR permet donc d’interroger plus subtilement la façon dont on entre dans un univers fictif et la manière dont des joueurs parviennent à créer un monde imaginaire commun.

#### Encadré 4 : Les différences entre jeux de rôle classiques et indépendants

	Classique	Indépendant
<b>Hiérarchie entre joueurs</b>	Présence d’un MJ, asymétrie de pouvoir avec les participants.	Plus souvent une organisation horizontale entre tous les participants.
<b>Scénario</b>	Écrit avant la partie par le MJ, avec des marges d’adaptation plus ou moins grandes.	Pas nécessairement écrit auparavant, plus souvent improvisé tout au long de la partie.
<b>Système de règle</b>	Davantage simulationniste : axé sur la simulation de la réalité.	Simple, accessible, s’appuie sur des conventions explicites, cherche à créer des dynamiques sociales particulières.
<b>Publication</b>	Réseau de distribution professionnel (en boutiques de jeu), format livre, illustrés, ouvrages relativement chers (plus de 30 euros).	Réseau de distribution par internet, réalisation plus sobre, format pdf et impression à la demande, gratuit ou très peu cher (moins de 10 euros).
<b>Mode d’organisation économique</b>	Classique : vente d’ouvrages à un prix donné.	Original : vente ou don par internet, à des prix variables.

## Jeu et sérieux

Erving Goffman traite dans *Encounters* de la difficulté d’aborder sérieusement une activité non sérieuse : « Les jeux peuvent être amusants à jouer, et l’amusement est la seule raison valable qui

explique pourquoi on y joue »<sup>1</sup>. Puisque les activités sérieuses n'ont pas à justifier l'amusement (*fun*<sup>2</sup>) qu'elles produisent, on a souvent négligé l'étude analytique de ce *fun*, et la façon dont l'amusement permet de comprendre les interactions en général.

Le JdR est une activité de loisir particulière, puisque ce qui frappe au premier abord d'une partie, c'est justement le sérieux avec lequel les joueurs parlent de cet univers imaginé. J'ai d'abord envisagé dans mon journal de terrain le jeu de rôle comme une activité « compliquée », « sérieuse », « fatigante » : ce n'est que vers la fin de l'étude que j'ai compris que les rôlistes ne trouvaient pas le jeu sérieux mais le prenaient simplement à cœur : c'est dans ce sens, *prendre à cœur*, qu'il faut comprendre le sérieux qu'ils attachent à la cohérence de l'histoire jouée. Cette sensation de sérieux chez le néophyte provient du contraste entre la complexité du jeu et la futilité présumée d'une activité gratuite, improductive. Lorsque j'ai abordé cette question dans les entretiens, les rôlistes étaient souvent surpris :

**Mazarine :** « Une bonne citation de Nietzsche que j'aime beaucoup, c'est que la maturité de l'homme c'est de retrouver le sérieux du jeu qu'on avait quand on était enfant. Je suis vraiment d'accord avec ce truc là ! Le jeu pour moi c'est une activité... importante, d'adulte, qu'on fait entre amis pour passer un bon moment. Oui c'est futile, comme d'aller au cinéma. [...]

**Philippe :** Ce qui est important et ce sur quoi il faut être sérieux, c'est sur le fait qu'on va s'amuser.

**Mazarine :** C'est important que ce soit futile d'ailleurs. » (Entretien avec Philippe et Mazarine, vendredi 16 mars 2011)

Ce n'est qu'en prenant au sérieux la façon dont les rôlistes prennent à cœur la construction de ces univers fictifs que l'on peut comprendre la coordination à l'œuvre dans les parties de JdR (sans oublier pour autant, comme le suggère la dernière phrase de Mazarine, que le JdR reste une activité de loisir).

## Comment étudier les jeux ?

Dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois explique son projet de faire une sociologie à partir des jeux : le jeu a été analysé par la psychologie, l'économie, et la sociologie, mais selon Caillois cet éclatement disciplinaire témoigne du fait que le mot *jeu* n'est peut-être qu'un simple leurre, et que ces disciplines étudient des objets différents. Qui joue à saute-mouton, aux dominos et aux cerfs-volants sait qu'il joue à chaque fois ; mais les psychologues de l'enfance ne s'intéressent qu'à saute-mouton, les sociologues qu'au-cerf volant, et les mathématiciens qu'aux dominos. Caillois reprend donc la

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction.*, The Penguin Press, 1972, p.17.

<sup>2</sup> Le *fun* est une notion anglo-saxonne difficile à traduire en raison du double sens du mot : c'est à la fois le plaisir et l'amusement. C'est ce second sens que l'on retiendra pour l'étude, le plaisir ayant une dimension plus subjective, moins aisée à appréhender que la dimension collective de l'amusement.

première étude d'envergure sur les jeux menée par Johan Huizinga<sup>1</sup>, en lui reprochant toutefois d'avoir négligé le jeu pour ne se concentrer que sur l'aspect *ludique* que contiennent les autres activités humaines (langage, droit, guerre, sagesse, poésie...). Olivier Caïra<sup>2</sup> tire le bilan de la perspective de Caillois en montrant que l'auteur sombre lui-même dans l'excès métaphorique : en ayant pour ambition de montrer que l'activité humaine la plus gratuite serait à l'origine des plus grandes réalisations de l'humanité, Caillois ne justifie son objet qu'en le rattachant à d'autres entreprises humaines jugées plus sérieuses. Roger Caillois travaille à partir des jeux, mais sans eux : son matériel ethnographique n'est pas constitué de jeux, mais de nombreux aspects de la vie des peuples qu'il étudie, qu'il assimile à des jeux (loterie de la naissance, masques, fête, évaluation bureaucratique, etc.). Olivier Caïra recommande donc de s'en tenir à une analyse minutieuse des jeux eux-mêmes, ce qui est la perspective que j'ai adoptée. En ce qui concerne l'objet plus précis des JdR, Caïra soutient qu'il n'y a pas eu de véritable débat sociologique sur cette pratique : on a dans un premier temps voulu évaluer leur « impact » sur le comportement de leurs « adeptes » en prenant pour exemple de jeunes gens « sauvés ou perturbés » par le JdR, puis on a utilisé la pratique comme « analyseur du social » dans une perspective de psychologie de l'adolescent, de sociologie des loisirs ou de sociologie de l'éducation. L'ambition de l'ouvrage de Caïra, *Les Forges de la fiction*, est de montrer que le JdR est un objet sociologique en soi : il ne s'agit ni d'abandonner les méthodes classiques de la sociologie, ni l'ancrage des joueurs dans la réalité (ce sont bien des acteurs sociaux), mais d'étudier le JdR comme un laboratoire où les joueurs interrogent tous les présupposés de la description et tous les mécanismes de l'action au sein de l'univers imaginaire qu'ils ont choisi. Cette perspective que j'ai également adoptée induit une méthode ethnographique d'observation des parties de JdR.

## L'entrée sur les terrains d'observation

J'avais joué à quelques parties il y a plusieurs années, mais jamais dans l'optique d'une étude sociologique. Cette brève connaissance du monde du jeu de rôles d'une part m'a permis de partager sans grande difficulté les références des rôlistes avec lesquels j'ai été en contact, tandis que ma relative inexpérience des JdR d'autre part m'a permis de conserver un regard assez naïf sur la pratique. J'ai d'abord joué quelques parties au club JdR de l'ENS Cachan, puis aux *Soirées des Brumes*. J'ai ensuite contacté le Centre National du Jeu<sup>3</sup> qui organise entre autres des rencontres de JdR et qui bénéficie d'une certaine notoriété dans le milieu rôliste. L'objectif était double : sortir du milieu étudiant des grandes écoles pour observer la pratique dans d'autres milieux sociaux, et mettre en place des

---

<sup>1</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, *op.cit.*

<sup>2</sup> Olivier Caïra, *Les Forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007.

<sup>3</sup> Tous ces organismes ou associations se situent en proche banlieue parisienne.

## Encadré 5 : Une combinaison inédite d'attitudes de jeu

Roger Caillois distingue les jeux à partir de quatre « attitudes » dominantes : agôn (compétition), alea (hasard), mimicry (simulacre), et ilinx (vertige). Les temps mythologiques sont selon lui caractérisés par une alliance mimicry-ilinx (simulacre-vertige), les trances collectives d'appel aux Dieux à travers les masques. Avec l'apparition du théâtre, il identifie un renversement dans la combinaison des attitudes de jeux :

« Ici, c'est une autre issue qu'on voit poindre [...] [orientée] vers l'équilibre, le détachement, l'ironie, et non vers la poursuite d'une domination implacable et, peut-être, à son tour, vertigineuse. [...] La première fissure destinée [...] à ruiner la coalition toute puissante du simulacre et du vertige, ne fut autre que cette étrange innovation [...] : l'introduction dans la bande des masques divins de personnages de rang égal et de même autorité, chargés de parodier leurs mimiques envoûtantes, de tempérer par le rire ce qui, sans cet antidote, aboutissait fatalement à la transe et à l'hypnose. » (Caillois, *op.cit.*, p. 275)

Cette apparition de masques de rang égal laisse deviner, après celle du théâtre, l'apparition future des jeux de rôle : l'endossement de rôle non plus dans une perspective religieuse, mais dans celle de la parodie. Cependant, comme le souligne Delphine Grellier, Roger Caillois n'imagine pas encore une combinaison de la mimicry (« devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence ») avec l'alea, qui « suppose un abandon plein et entier au plaisir de la chance, démission contradictoire avec le déguisement ou le subterfuge ». La création du JdR qui combine de façon inédite imitation et recours au hasard (en particulier avec les dés) constitue alors selon Grellier une étape significative dans l'évolution du ludique (Delphine Grellier, « Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôles au regard de la théorie de Roger Caillois », *Revue Klesis*, 2007).

observations de *campagne* et de parties privées. J'ai été mis en contact avec Matthieu, avec qui j'ai poursuivi des échanges de mails jusqu'à le rencontrer chez une de ses amies (Mazarine) pour une partie. C'est Matthieu qui m'a orienté vers les JdR indépendant. Il était assez frustrant de m'apercevoir que Mazarine était aussi à l'ENS et participait à son club jeu de rôles : en cherchant à m'éloigner de ce milieu à l'aide du CNJ, je revenais aux

mêmes joueurs. Ce phénomène témoigne de la proximité sociale des rôlistes que j'ai pu observer, dont je reparle plus loin. Matthieu est l'un des quatre organisateurs d'un *Atelier de JdR indépendants* au CNJ, qui a pour but de promouvoir les jeux *indies* auprès du milieu rôliste, dans l'optique de les faire découvrir à une population plus large par la suite. L'*Atelier de JDR* poursuit en France la démarche militante initiée aux Etats-Unis sur le forum *The Forge* : j'y ai donc ensuite participé à diverses reprises, ce qui m'a permis de découvrir de nombreux jeux et mécanismes originaux. J'ai enfin rejoint une campagne du jeu *Arcane* (après l'échec d'une campagne de *Dungeons et Dragons*) jouée chez Mazarine, dans le même appartement que celui où j'avais rencontré Matthieu. Cette partie a été l'occasion d'observer plus précisément un groupe de rôlistes qui joue régulièrement ensemble.

L'entrée sur mes différents terrains n'a donc pas posé de problèmes majeurs puisque j'y ai toujours été très bien accueilli, y compris lorsque je me présentais comme un sociologue. Je redoutais pourtant l'appréhension que pourraient avoir les rôlistes, étant donné le caractère marginal et la mauvaise réputation que les médias prêtent à leurs activités - depuis les amalgames effectués en particulier à la suite de faits divers au milieu des années 1990<sup>1</sup>. Cette facilité d'entrée peut s'expliquer par deux phénomènes : d'une part la proximité sociale que j'entretiens avec la population étudiée (ce sont très souvent des étudiants, qui pour la plupart font ou vont faire une thèse : ils connaissent les méthodes

<sup>1</sup> En particulier des émissions de *Témoins n°1*, *Zone interdite*, et *Bas les masques*. Voir par exemple [http://www.dailymotion.com/video/x5qaeb\\_zone-interdite-les-jeux-de-roles\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x5qaeb_zone-interdite-les-jeux-de-roles_news).

d'analyse sociologique ou plus généralement scientifiques, pour les avoir expérimentées eux-mêmes), d'autre part l'aspect réflexif de leur pratique ludique qui les conduit souvent à adopter un regard d'analyste proche de celui d'observateur sur le JdR. Une difficulté a toutefois consisté à entrer dans des sphères privées. Les parties de la campagne d'*Arcane* se déroulaient toutes dans un cadre de rencontre entre amis au domicile de deux d'entre eux et étaient précédées d'un repas : la partie de JdR n'était donc qu'une dimension de la rencontre. Je ne savais pas tout à fait comment me positionner lors des premières parties : n'étant pas considéré comme un ami au même titre que tout participant, l'observation était moins évidente pour les joueurs que dans un cadre public<sup>1</sup>. Cependant, cette tension survient pour toute observation d'une pratique de loisir, et plus généralement pour toute intrusion dans un cadre privé : et comme toute observation participante, elle s'est apaisée au fur et à mesure que je connaissais davantage les participants. Un indice en est par exemple le fait que je ne venais au départ que pour les parties de JdR, puis ensuite pour le repas les précédant, jusqu'à être convié à participer au choix de la date de la rencontre.

### Une méthode principalement ethnographique : jouer ou observer ?

La principale méthode sociologique employée est l'observation ethnographique de parties de JdR. J'ai débuté par des observations *incognito*, puis je me suis présenté explicitement comme étudiant en sociologie, mais je restais *joueur*. J'ai mis plusieurs parties à m'apercevoir que l'observation sans participer au jeu s'avèrerait plus instructive. Il n'a cependant pas toujours été aisé d'observer sans jouer : les rôlistes n'ont aucun problème à être observés si le sociologue s'immisce dans la partie, mais un observateur muet en coin de table peut déranger. Anthony me l'explique ainsi à la fin d'une partie :

« On cherchait la métaphore l'autre jour avec Matthieu, et il l'a trouvé. Il m'a dit : « tu sais c'est comme la première année de médecine, le premier jour tout le monde montre son cul. Pourquoi ça marche ? Parce que *tout le monde* se met à poil ». Tu ne peux pas espérer que les gens se dévoilent si tu ne participes pas toi-même, parce qu'il y en aura toujours qui seront gênés. »

Si je ne me mets pas à *nu* moi-même en jouant, en prenant au sérieux le jeu, je ne pourrai pas observer de vraie partie, parce que le cadre du jeu ne sera plus tout à fait le même. Si l'on s'en tient à la définition de Roger Caillois, le jeu est une bulle close, une parenthèse dans la vie, qui se suffit à lui-même. En observant le jeu sans y participer, je pénètre dans la bulle et y apporte des éléments de la vie réelle (la rigueur de l'observation, par exemple) qui viennent trahir l'essence du jeu. Observer le jeu, c'est le détruire. Cette remarque vaut pour la sociologie dans son ensemble, mais elle s'applique particulièrement bien à l'étude du jeu, sphère indépendante qui par définition n'admet pas de corps

---

<sup>1</sup> Dans ce cas précis, les participants à la table de JdR étaient amis de longue date. Il est tout aussi courant que des rôlistes jouent dans un cadre privé sans se considérer comme ami, mais plutôt comme partenaires de jeu.

étranger. Une comparaison avec le théâtre illustre ce phénomène (c'est d'ailleurs cette métaphore ainsi que celle du cinéma qu'utilise Goffman pour la notion de cadre). Si le théâtre (en particulier le théâtre d'improvisation) et le JdR ont de nombreux points communs (création ex-nihilo d'une histoire, interprétation de rôles par les participants, coordination de l'univers représenté par des ajustements constants de la part des participants...), une différence fondamentale les oppose : la présence d'un public. Les rôlistes ne jouent en effet que pour eux, alors que les acteurs de théâtre jouent pour des spectateurs. Observer une partie de JdR, c'est d'une certaine façon *transformer le cadre*<sup>1</sup> de la partie et en faire du théâtre. En témoigne un avertissement de Philippe lors de la première partie que j'ai observée de la campagne d'*Arcane*, qui m'indique que ma présence incitera Yohan à faire davantage de plaisanteries que d'habitude. Ma présence a également conduit les participants à se poser des questions sur leur pratique en cours de jeu, comme en témoigne cette remarque :

« Je suis désolé de poser pleins de questions à la con, mais si tu veux en même temps, je pense que c'est un petit peu ce que t'es en train de faire (me désigne) aussi, ça me fait réfléchir vachement à ce qu'est le processus créatif. T'as le moyen de faire une thèse de sociologie complète, sur la contrainte dans le processus de création. » (**Partie de Microscope**)

Lorsque je me suis aperçu de ces effets probables, j'ai adapté mon positionnement au fur et à mesure des observations. J'ai par exemple désamorcé la curiosité de certains joueurs en abordant explicitement lors de pauses l'objet de mon étude avec eux. Plutôt que de me tenir totalement en dehors du jeu, j'ai tenté d'y *participer* sans pour autant y *jouer*, en riant aux plaisanteries des joueurs, en rappelant sur une campagne des éléments que j'avais notés et que des joueurs avaient oubliés, voire en proposant des solutions lorsque les joueurs rencontraient un obstacle.

Tous les participants à qui j'ai demandé un retour sur cette présence d'un observateur m'ont finalement assuré que cela ne les avait pas dérangés et n'avait pas altéré la partie. L'absence de transformation fondamentale du cadre de jeu a également été confirmée par une sensation constante d'être *hors-jeu* lorsque j'observais une partie sans y participer. Les joueurs ne semblaient plus remarquer ma présence puisque je ne parlais presque pas, et parfois ne semblaient plus me *voir* du tout. Je ne faisais pas partie de l'univers mis en place lors de la partie : j'étais bien présent physiquement autour de la table, mais n'avais aucune fonction dans la pratique du JdR. De plus, la rapidité des échanges m'a conduit à ne plus comprendre de quoi les rôlistes parlaient : il est bien plus simple de suivre une partie (au sens : suivre les actions entreprises par les *personnages* et le déroulement de l'histoire jouée) et de comprendre l'expérience de jeu lorsqu'on y joue, mais on perd alors le recul critique qui permet d'observer ce qui était le cœur de mon étude, les mécanismes de coordination. Le JdR est une activité si complexe que pour *bien* y jouer, il faut s'y plonger, et qu'il est très difficile

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Les Editions de Minuit, 1991 (1974 pour la version originale).

d'assimiler les règles, d'incarner un personnage, de se coordonner avec les autres joueurs (en somme, de *jouer*), tout en ayant un regard sociologique sur ce qui s'y déroule. Jouer et ne pas jouer sont donc deux démarches méthodologiques qui ont chacune leur intérêt et que j'ai successivement adoptées.

Chaque partie a été enregistrée sur dictaphone, ce qui m'a permis de réécouter et d'analyser les propos précis échangés par les participants. C'est ainsi que j'ai pu isoler 7 fichiers audio informatiques, regroupés dans un dossier intitulé *Fichiers audio Jeux de rôle*<sup>1</sup>. Ces extraits de partie sont mobilisés à certains moments du mémoire pour illustrer des points particuliers (il est donc recommandé de les écouter lorsqu'ils sont mentionnés de cette façon : **extrait audio 1**) : le recours à ces enregistrements, plutôt qu'à une simple retranscription des propos, permet de mieux saisir les tons de voix et l'enthousiasme de la partie. Les paroles des participants sont en effet le matériau principal d'une étude de la coordination dans le JdR, ce qui m'a amené à exploiter les méthodes des études de conversation, et à mener grâce au dictaphone une analyse détaillée des ressorts du langage. En effet, si les petites occupations diverses des uns et des autres (tricoter, faire tourner des stylos, lancer les dés) peuvent être intéressantes à étudier, le JdR consiste pour l'essentiel à *parler*. La coordination ne se joue cependant pas totalement au niveau du langage, et une observation générale de la partie (de son aspect non langagier) ainsi qu'une prise en compte plus globale du contexte de jeu (lieu de rencontre, préparation de la partie en amont...) étaient requises pour comprendre la coordination des participants. Le matériau se compose donc des parties à proprement parler, mais aussi d'observation du contexte de ces rencontres, en particulier lors du suivi de la campagne d'*Arcane* (cadre privé) et lors des séances de l'Atelier indépendant (cadre public). J'avais l'intention en cours d'étude de recourir à l'enregistrement vidéo pour observer les mécanismes non langagiers de coordination, mais il s'est avéré que l'analyse ne nécessitait pas ce type de matériau<sup>2</sup>, et que le dispositif allait être trop compliqué à mettre en place. Pour que les images soient intéressantes, il ne suffirait pas de poser une caméra (si petite soit-elle) en bout de table : il faudrait recadrer régulièrement l'image, changer de point de vue pour voir tous les participants, procéder à un montage... Outre le temps considérable qu'aurait demandé ce travail, cela supposait presque un deuxième observateur sur le terrain. Surtout, la présence d'une caméra, moins discrète qu'un dictaphone qui s'oublie rapidement, aurait radicalement transformé le cadre de jeu en théâtre.

---

<sup>1</sup> On peut les télécharger à l'adresse :

[http://www.archive-host.com/files/1786330/78b98ffc9dab5ac60088af73b723580d710b5fde/Fichiers\\_audio\\_Jeux\\_de\\_role.rar](http://www.archive-host.com/files/1786330/78b98ffc9dab5ac60088af73b723580d710b5fde/Fichiers_audio_Jeux_de_role.rar).

Voir en **annexe 1** une description de chaque extrait. Si les fichiers n'existent plus sur ce serveur, écrivez à [nicolas.doduik@gmail.com](mailto:nicolas.doduik@gmail.com) pour que je vous les envoie.

<sup>2</sup> Le recours à la vidéo n'apporte pas simplement un surplus d'informations, mais change radicalement le type d'activité que l'on documente. Voir Lorenza Mondada, « Enjeux des corpus d'oral en interaction : re-temporaliser et re-situer le langage. », in Boutet Josiane (dir.), *Langage Et Société* n°121-122, 2007, p.149.

## Les données annexes

Pour analyser le cadre qui rend possible la coordination à l'œuvre dans les parties de JdR, il était également nécessaire de sortir de la situation de jeu elle-même (la rencontre ludique) : les manuels de JdR, les forums de discussion internet entre rôlistes (réflexions théoriques sur le JdR, organisations de parties en amont et commentaires en aval) font donc tout autant partie du matériau de l'étude que les parties de JdR à proprement parler. J'ai fait régulièrement remplir des questionnaires<sup>1</sup> à la fin des parties observées, avec le double objectif de recueillir des caractéristiques sociales sur les participants et de comparer les points de vue des joueurs sur le déroulement de l'histoire jouée. Enfin, j'ai effectué 4 entretiens (dont un avec deux enquêtés) avec la quasi-totalité des rôlistes de la campagne d'*Arcane* dont j'ai suivi plusieurs parties, ainsi qu'un entretien avec une personne du même groupe d'amis, pour bénéficier d'un panorama plus large sur leur découverte et leur pratique du JdR, ainsi que sur la constitution de leur groupe de joueurs.<sup>2</sup>

## Un échantillon particulier

Selon Olivier Caïra, il n'existe pas de nos jours de « communauté » de rôlistes en France en raison d'un relatif éclatement de la pratique (dominante privée des rencontres, faible organisation du milieu associatif, étroitesse du marché). Aucune étude précise ou d'envergure n'a été réalisée sur cette pratique<sup>3</sup>. Par estimation (en multipliant le nombre d'ouvrages de jeux vendus par le nombre potentiels de joueurs autour du MJ qui a acheté l'ouvrage), il y aurait 300 000 à 400 000 « acheteurs de JdR », dont environ 100 000 joueurs réguliers (qui font au moins une partie par mois, en moyenne)<sup>4</sup>. Laurent Trémel<sup>5</sup> décrit les rôlistes comme étant majoritairement des hommes dont la tranche d'âge varie entre la fin du collège et la quarantaine, connaissant un pic d'activité durant les études, pour la plupart dotés ou en passe de l'être d'un bagage d'enseignement supérieur. Le JdR ne nécessitant aucune infrastructure, rien n'oblige un rôliste à rejoindre un club, d'où une relative inexistence d'un milieu associatif de grande envergure. Il existe certes la Fédération Française de JdR (FFJdR) – créée comme interlocuteur unique lors de la crise médiatique au milieu des années 1990<sup>6</sup> – mais l'essentiel du tissu associatif est constitué de petites structures, et la majorité de la pratique est privée.

A cet égard, l'échantillon de rôlistes que j'ai pu observer s'inscrit tout à fait dans la définition de Trémel : essentiellement des hommes de 25 à 40 ans en cours d'études supérieures ou en ayant fait

---

<sup>1</sup> Voir en **annexe 3** un exemple de questionnaire sur une partie.

<sup>2</sup> Voir en **annexe 2** la grille d'entretien.

<sup>3</sup> Les panoramas des « pratiques culturelles » réalisés par le Ministère de la Culture ne l'abordent pas.

<sup>4</sup> Didier Guiserix, *Le Livre des jeux de rôle*, Bornemann, 1997.

<sup>5</sup> Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France (PUF), 2001.

<sup>6</sup> Une autre structure représentant la communauté rôliste à cette époque, l'AJDR, n'est pas devenue pérenne.

auparavant. Mais cet échantillon est plus particulièrement passé par des grandes écoles parisiennes ou de proche banlieue de la capitale. Le groupe spécifique de la campagne d'*Arcane* est composé de personnes de 23 à 26 ans qui se sont toutes rencontrées dans la même grande école. De plus, comme dit plus haut, les différents réseaux observés se recoupent, que ce soit au niveau des structures de rencontre physique (écoles, clubs) ou immatérielles (forums internet). Cette proximité sociale se traduit par des éléments propres à l'échantillon étudié davantage qu'au monde rôliste : relative aisance à l'oral, bonne connaissance de la langue française, connaissance et défense du monde universitaire, positionnement politique globalement à gauche, etc.

### Des données microsociologiques

Etant donné ces caractéristiques particulières de la population étudiée, on pourrait reprocher à une étude micro-sociologique des parties de JdR de faire l'erreur suivante : ne se concentrer que sur le cadre de la partie en faisant fi de l'environnement social des rôlistes. Olivier Caïra, dont j'adopte l'essentiel de la méthodologie, répond à une critique récurrente qui lui a été faite : « Pourquoi avoir « dé-sociologisé » les extraits de parties jusqu'à gommer toute trace de position socioprofessionnelle chez les joueurs ? »<sup>1</sup>. En adoptant le point de vue de Didier Guiserix qui a travaillé auparavant sur le même sujet, il répond : « Ce ne sont pas tant les rôlistes en tant que groupe social qui m'intéressent que leur activité »<sup>2</sup>. Il promeut une vision *internaliste, au ras de la table* [de jeu], car c'est l'expérience de la fiction collective qui l'intéresse (et pour laquelle le JdR se prête bien mieux à l'observation que la lecture solitaire ou le cinéma par exemple). Ce ne sont pas les parties problématiques - qui font apparaître des conflits liés à des rapports de force (d'âge, de capital économique ou culturel) - qui intéressent Caïra, mais bien plus la partie *normale*, celle qui révèle les nombreux aspects coopératifs du jeu. Caïra adopte donc une position de sociologue pragmatique, de *technicien de surface* : il *dé-sociologise* les acteurs sociaux pour n'envisager que leur rapport au cadre de jeu (confirmé/néophyte, régulier/occasionnel) dans le cadre d'une sociologie des *cadres de l'expérience* goffmanienne :

« La contribution de la sociologie ne peut se réduire aux sempiternels tableaux d'origine sociale ou à la lecture purement défensive de la notion de rôle comme pur *masque* porté par les acteurs. Il s'agit d'aborder le jeu de rôle en ce qu'il a de spécifique et d'étonnant, c'est-à-dire par sa formule d'engagement [...] Envisager l'objet en surface, ce n'est pas renoncer à la profondeur analytique : c'est laisser voir au lecteur que la complexité des situations a plus à révéler que le leitmotiv de la "quête d'identité" [...] Je sais bien qu'un informaticien et un cariste ont peu de chances de se comporter de la même manière autour d'une table de jeu ; j'estime simplement qu'une étude de ces différences nécessite un autre travail de terrain, et bien sûr un autre cadre théorique »<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Caïra, *Les forges*, op.cit., p.271.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.274 et p.277

<sup>3</sup> *Ibid.*, p.277.

De plus, il est difficile selon Caïra de généraliser des observations microsociologiques à une échelle macrosociale. Laurent Trémel<sup>1</sup> l'a pourtant tenté en affirmant que la pratique des JdR constitue une socialisation alternative dans un contexte de crise de l'école, en offrant à des étudiants déclassés la possibilité de construire une carrière de joueur et une identité source de reconnaissance des pairs. Mais Caïra invite à ne pas établir à tout prix des conclusions macrosociologiques à partir d'une étude microsociologique. Cette perspective rappelle celle de Goffman qui affirme que le niveau micro de l'interaction constitue un ordre d'explication à part entière. Il existerait entre micro et macro un *couplage flou* (*loose coupling*), mais pas de déterminisme simple allant de l'un à l'autre<sup>2</sup> : l'hermétisme relatif des deux niveaux justifie l'explication de ce qui se passe dans l'interaction par l'ordre de l'interaction elle-même, sans qu'il y ait lieu de faire intervenir une quelconque explication macrosociologique, en l'occurrence les caractéristiques sociales des rôlistes. Luc Boltanski<sup>3</sup> estime cependant que les exemples donnés par Goffman concernent toujours les classes moyennes et supérieures, et qu'il a sous-estimé la part d'explication des variables sociales en se concentrant uniquement sur l'ordre de l'interaction. En nuanciant les deux positions, il s'agit donc de retenir que la population que j'ai observée est caractérisée par un haut niveau d'étude qui influence leur manière de parler, et que l'étude du langage au cours des parties ne peut en faire abstraction. Mais une fois ceci posé, l'objet de l'étude est de se concentrer sur un point particulier : la coordination des participants lors d'une situation d'interaction réglée. L'échantillon ne permet donc pas de tirer de conclusions universelles – comme aucune étude sociologique ne le peut – mais n'empêche pas d'étudier la coordination dans une situation sociale cadrée.

## Le JdR comme laboratoire de la coordination sociale

---

Ce qui frappe le néophyte au premier abord d'une partie de JdR, c'est la façon dont en très peu de temps, les participants parviennent à bâtir par la simple conversation un univers fictif complexe et cohérent, alors que chacun d'eux a une représentation personnelle et unique de l'histoire jouée. C'est de cette interrogation que découle la problématique principale de ce mémoire : **étudier le JdR comme un laboratoire de la coordination sociale.**

L'étude s'inscrit dans trois courants de recherche :

---

<sup>1</sup> Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, op.cit.*

<sup>2</sup> Erving Goffman, Yves Winkin, *Les Moments et leurs Hommes*, Seuil, 1988.

<sup>3</sup> Luc Boltanski, « Erving Goffman et le temps du soupçon », *Informations sur les sciences sociales* n°13, 1973.

1) **Dans la lignée de l'Économie des Conventions**, Christian Bessy<sup>1</sup> souhaite rendre compte de l'émergence des conventions sociales à partir de l'histoire réelle des événements, et non par déduction à partir de la structure formelle des institutions (appréhendées comme des *jeux*). Il encourage donc à étudier les systèmes, puis la manière dont les agents sociaux se les approprient, ce qui est le cas ici pour l'objet particulier que sont les JdR.

2) **Dans la perspective d'Erving Goffman**, qui souhaitait mettre à jour la fabrication négociée des activités sociales à travers les sources les plus variées de l'expérience : romans, journaux, anecdotes, scènes de la rue ou conversations de travail : le JdR vient s'ajouter à cette liste non exhaustive. La particularité du JdR par rapport à ces autres objets est qu'il est d'une certaine façon totalement dédié à la fabrication négociée d'un récit collectif. Le courant de l'ethnométhodologie (impulsé par H. Garfinkel, H. Sacks, et E. Schegloff dans la lignée des réflexions goffmaniennes), et plus précisément l'analyse conversationnelle, se prête particulièrement bien à l'étude des JdR. Max Travers, dans une étude sur le droit, écrit ceci :

« Nous produisons continuellement le monde en paroles et nous produisons un sens commun de la réalité grâce à des méthodes culturelles partagées. »<sup>2</sup>

On croirait lire une description de partie de jeu de rôle : à l'extrême, on pourrait dire que le monde social n'est constitué que par le langage. Cela conforte l'idée selon laquelle l'étude des jeux (sphères closes) peut servir de matrice pour étudier d'autres phénomènes dans la *vie réelle*, comme la mise en place des règles de droit.

3) **A la suite d'Olivier Caïra**, qui s'intéresse plus spécifiquement aux JdR, et propose à la fin de son ouvrage un programme pour les sciences sociales et l'étude des jeux de rôle, dans lequel un point correspond particulièrement à cette étude :

« Un nouveau terrain d'étude des groupes restreints : objet traditionnel de l'attention des psychosociologues, le groupe se prête à une observation sur des sujets tels que l'autorité, la fixation de normes communes, la délibération, la résolution de problèmes. »<sup>3</sup>

En faisant la synthèse de ces trois perspectives, il s'agit donc ici de traiter le JdR avec une palette d'outils multiples (sociologie des organisations, de la conversation...). Cette optique conduit à parcourir des études à la frontière entre la sociologie, la linguistique, la psychologie et les théories de la fiction.

---

<sup>1</sup> Christian Bessy, « La Place de l'intersubjectif et du commun dans l'approche de l'économie des conventions », in Eymard-Duvernay François (dir.), *L'économie Des Conventions, Méthodes Et Résultats : Tome 1, Débats*, La Découverte, 2006, pages 165 à 178.

<sup>2</sup> Max Travers, « Ethnométhodologie, analyse de conversation et droit », *Droit et société* n°48, 2001, p.353.

<sup>3</sup> Caïra, *Les forges*, op.cit., p.269.

## Game ou Play ?

Erving Goffman distingue dans *Encounters* (p.33) les mots *Game* et *Play* : le *game* est un ensemble de règles abstraites, le *play* est une instance de jeu concrète. Le français entretient l'ambiguïté sur ces termes puisqu'il n'existe que le mot *jeu* pour parler de ces deux dimensions : on peut alors appeler *système de règles* le *game*, et *situation de jeu* le *play*. La problématique de la coordination des rôlistes en situation de jeu conduirait intuitivement à se concentrer sur la situation de jeu : mais celle-ci ne peut se comprendre qu'en référence à un système de règles préexistant à la partie. Il s'agit donc d'articuler une dimension *externe* au jeu (le JdR comme activité sociale et l'ensemble de la préparation avant la partie) et une dimension *interne* (la partie de JdR à proprement parler). Cette perspective justifie l'organisation du mémoire en trois chapitres dont chacun constitue une sorte de zoom sur la *situation de jeu* par rapport à la précédente. Il s'agit tout d'abord d'analyser l'organisation séquentielle d'une partie de JdR, de l'écriture d'un manuel de jeu à la préparation logistique de la partie. Puis nous étudierons la manière dont les participants coordonnent leurs représentations lors de la situation de jeu. Enfin, un dernier chapitre sera centré sur l'étude des mécanismes de coordination par le langage. La perspective est donc d'étudier le JdR comme laboratoire de la coordination, à tous ses niveaux, depuis l'écriture du manuel de jeu jusqu'aux infimes raffinements des rouages du langage.

# CHAPITRE 1 : L'ORGANISATION SEQUENTIELLE D'UNE PARTIE DE JdR, DU MANUEL DE REGLES A LA LOGISTIQUE

Erving Goffman invite dans *Les cadres de l'expérience*<sup>1</sup> à considérer toute expérience humaine comme résultant d'un cadrage. Il emprunte la notion de cadre à l'anthropologue et théoricien de la communication Gregory Bateson<sup>2</sup>. Le cadre est un schéma de perception de la situation : de la même façon que le cadrage au cinéma découpe dans la réalité une image rectangulaire qui donne un sens à cette réalité (en partageant le champ du hors-champ), le cadrage d'une interaction sociale définit les normes sociales qui donnent sens à cette situation. C'est l'existence même de cadres qui permet aux acteurs de partager, généralement, une définition commune de la réalité. Le cadre commun à l'ensemble des participants à une interaction oriente donc leur perception de la situation ainsi que leurs comportements. Dans son ouvrage, Goffman soutient en particulier deux thèses : d'une part toute situation sociale peut se prêter à plusieurs cadrages, d'autre part cette organisation de l'expérience faite d'une multiplicité de cadres donne la plupart du temps l'impression aux participants que tout se passe *normalement*, que ce qu'ils vivent est bien *réel*. Le JdR n'échappe pas à ce phénomène, mais sa particularité (comme de nombreux jeux) est peut-être que ce cadrage est élaboré consciemment par les participants, et tout au long de la mise en place de la partie de JdR. Dans ce chapitre, nous allons donc montrer comment les différentes séquences en amont de la partie de JdR procèdent chacune d'une transformation du cadre mis en œuvre à la séquence précédente.

La mise en place d'une partie de JdR correspond en effet à une succession de séquences. Le schéma traditionnel est le suivant : un auteur de JdR écrit un ouvrage qui présente son jeu, cet ouvrage est acheté et lu par au moins un des joueurs qui va jouer la partie, un MJ écrit un scénario sur la base de cet ouvrage (ou utilise un scénario pré-écrit dans cet ouvrage et ses suppléments), et le fait enfin jouer à des joueurs. Les jeux indépendants infléchissent légèrement l'organisation mais ne la bouleversent pas : à la place du MJ, un *facilitateur* (selon la dénomination qu'emploient les rôlistes dans les questionnaires) qui a lu le livre de règles et le fait partager aux autres joueurs prend sa place dans la séquence (sans occuper pour autant une place hiérarchique dans le déroulement de la partie, comme le fait le MJ). Cette succession correspond à un cadrage progressif du jeu qui aura lieu dans la situation de la partie. A chaque niveau, l'agent social en charge de la séquence effectue une interprétation de ce que la séquence précédente a produit. Ainsi, le cadre est infléchi et n'est jamais donné à l'avance (il y a transmission, médiation à chaque séquence) : la lecture d'un manuel de jeu ne donne qu'une idée

---

<sup>1</sup> Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, *op.cit.*

<sup>2</sup> Voir par exemple : Bateson Gregory, *La Nature et la Pensée*, Seuil, 1<sup>ère</sup> édition, 1984.

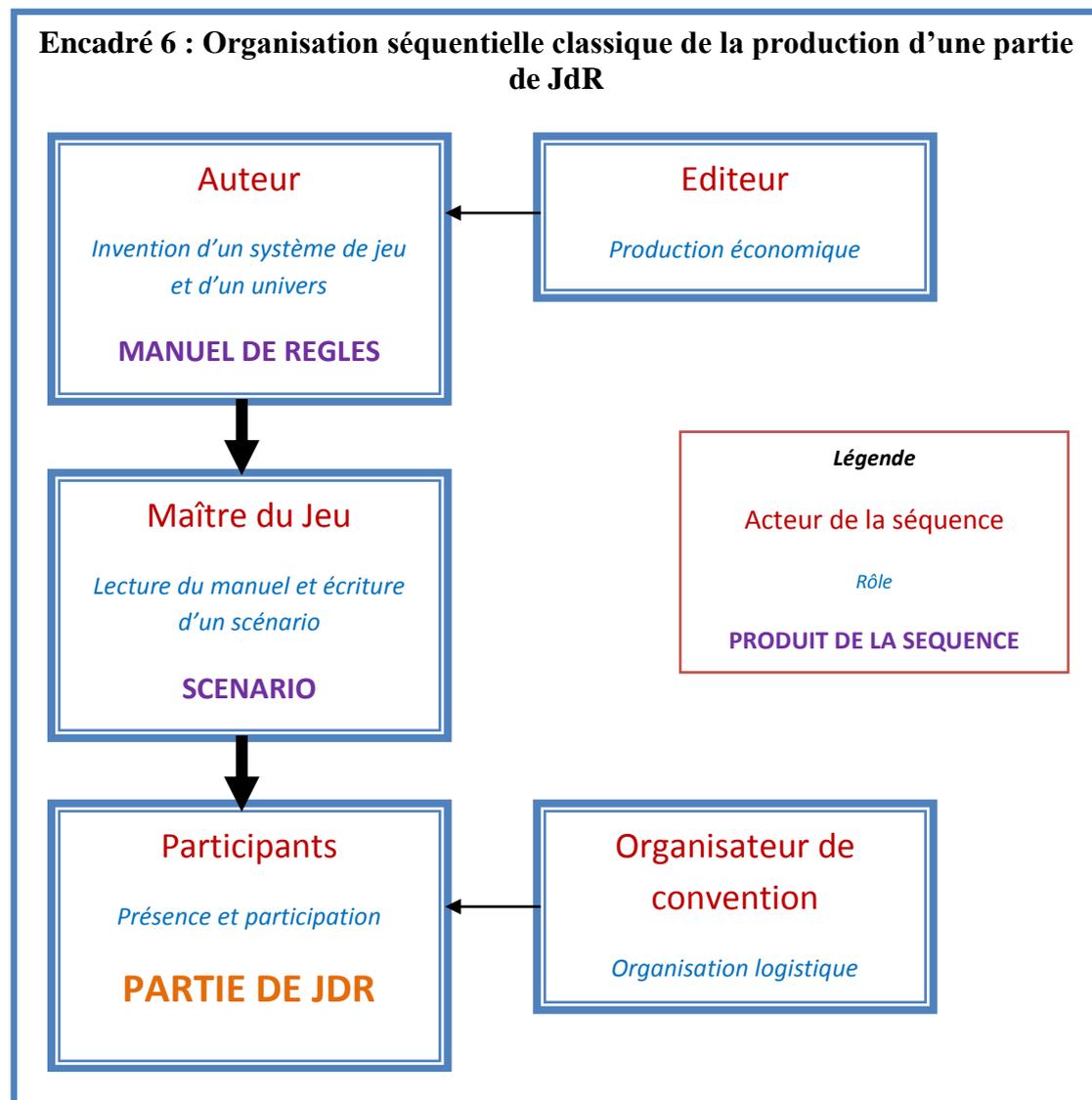
succincte de la partie qui sera jouée. Le JdR peut alors être considéré comme une organisation avec sa propre division des tâches, ses systèmes d'autorité, de communication et de contributions-rétributions, caractéristiques

d'une organisation de travail selon Olivier Caïra<sup>1</sup>.

## 1<sup>ère</sup> séquence : L'écriture du manuel de règles

Tout JdR débute par l'écriture d'un manuel ou livre de règles, qui présente toutes les caractéristiques du jeu, principalement l'univers dans lequel il se déroule et ses mécanismes de jeu (le système).

Les livres de règles peuvent être très différents les uns des autres : certains insistent davantage sur l'ambiance et l'esprit du jeu, d'autres sur l'organisation matérielle d'une partie de JdR, certains comportent déjà des scénarios écrits pour ce JdR, de nombreuses illustrations, ou encore une multitude de tableaux chiffrés simplifiant l'interprétation des jets de dés. Les JdR traditionnels ont fait du manuel de règles un produit foisonnant dont la lecture est une activité qui peut se suffire à elle-même, alors que les JdR *indies* promeuvent comme nous l'avons vu une autre conception du manuel.

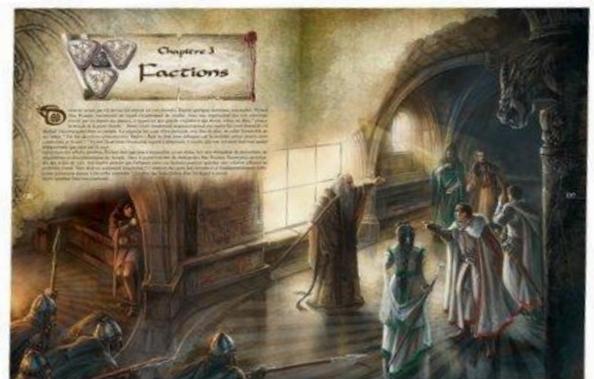


<sup>1</sup> Caïra, *Les forges*, op.cit., p.185.

## Images 2, 3 et 4 : illustrations de manuels de jeu (*Dungeons & Dragons*, *Metal Adventures*, *Les Ombres d'Esteren*)

Dans l'enchaînement des séquences, le manuel de règles est l'unique document qui assure l'unité d'un JdR. C'est ce qui permet aux joueurs d'affirmer qu'ils jouent à un même JdR, bien qu'ils le pratiquent à des tables différentes. Gary Alan Fine analyse la façon dont les joueurs de *Dungeons & Dragons* ont été surpris de s'apercevoir qu'ils ne jouaient pas concrètement au même JdR, tant étaient grandes les différences entre tables de jeu d'un bout à l'autre des Etats-Unis<sup>1</sup>. Le manuel, premier et unique cadrage commun à toutes les parties futures d'un jeu, est cependant souvent mobilisé par les joueurs lors d'un conflit sur des règles ou sur un élément de l'univers clairement décrit par l'auteur. Pourtant, il n'est pas nécessaire que tous les participants lisent le manuel pour jouer au jeu, ni même que le lecteur lise le livre en entier : c'est souvent le MJ qui s'adonne à cette lecture et résume l'univers et le système aux joueurs. Nous verrons par la suite que les règles sont très souvent adaptées au cadre de la table de jeu et aux choix de jeu des participants, mais paradoxalement, si le JdR est probablement le jeu dont les joueurs respectent le moins à la lettre les règles écrites par son créateur, il existe un grand respect de l'auteur de jeu. Cette reconnaissance du statut d'auteur est encore plus profonde dans le milieu des rôlistes indépendants (puisque le créateur du jeu contrôle totalement

l'écriture du manuel, sans influence d'un éditeur), en particulier dans le groupe que j'ai pu étudier, qui s'efforçait à chaque partie de suivre l'esprit que l'auteur avait voulu donner au jeu. La notion d'auteur ne semble à première vue pas s'appliquer à la création d'un JdR, puisque le jeu à proprement parler



<sup>1</sup> Gary Alan Fine, "Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds", *Sociology of Sport Journal* n°6, 1989.

est la partie qui sera jouée par les participants, et non pas le manuel (problématique qui se pose pour toute œuvre interactive). Dans un article publié sur le forum *Silentdrift*, Christoph Boeckle, auteur de JdR, analyse alors la démarche créative comme un *processus* plutôt qu'un *instantané*, c'est-à-dire comme une suite de cycles qui se nourrissent les uns les autres, comme l'**encadré 6** le symbolise. Dans la perspective de notre problématique, il ne s'agit pas de trancher sur la question, mais d'analyser ce qu'apporte au cadre de jeu la séquence d'écriture du manuel : en l'occurrence, essentiellement un système de règles.

## Jouer, c'est poser une question

« Les jeux semblent exposer d'une façon simplifiée la structure de situations de la vie réelle. Ils coupent les liens qui nous rattachent à la vie sérieuse en nous immergeant dans une démonstration de ses possibilités »<sup>1</sup>

Cette remarque d'Erving Goffman nous invite à considérer les JdR comme des lieux d'expérimentation, tout comme le pense Anne-Christine Voelckel<sup>2</sup>, qui s'interroge sur la manière dont la réalité est modélisée dans les JdR. Elle soutient que si la tentation est grande de voir dans ces jeux une mise en abîme de la société et de faire de l'activité des joueurs un mode d'accès direct à leurs représentations et à leur expérience du monde social, cette démarche négligerait le filtrage propre à la simulation du jeu et la séparation entre jeu et réalité qu'impose toute règle. Ce point de vue conduit à appréhender tout JdR comme une *modélisation* :

« C'est un modèle de vie [...] Modèle, au sens scientifique du terme, c'est une façon de modéliser. On part d'un truc initial et on voit comment ça se passe. C'est un bouillon de culture quoi. Et y'a même des JdR qui sont vraiment basés là-dessus : « tiens, si on se mettait dans cette situation, socialement dans cette situation, là maintenant, qu'est-ce que tu ferais. Quels seraient tes choix » ? » (**Entretien avec Philippe**)

En développant la remarque de Philippe, on peut considérer le système de règles d'un JdR comme une modélisation de la vie réelle, une simplification des processus sociaux qui isole certains comportements (la compétition, par exemple) et les expérimente. En instaurant des règles, chaque JdR *pose une question*, c'est-à-dire met en jeu certaines incertitudes, et constitue alors un véritable lieu d'expérimentation. Voelckel le décrit comme un « réservoir », une « forme collective d'expérimentation des virtualités de chacun » :

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, *Encounters...*, *op.cit.*, p.32.

<sup>2</sup> Anne-Christine Voelckel, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés Contemporaines* n°21, 1995.

« Par une alchimie impalpable, rêves irréalisables, désirs, espoirs probables, projets possibles se mélangent, alors que la réalité impose forcément un départ, des conflits d'aspiration, une gradation dans le souhaité et le réalisable »<sup>1</sup>.

Dans cette optique, Olivier Caïra analyse le système de jeu comme une représentation du monde à deux niveaux<sup>2</sup> :

1) Les règles sont une matrice du monde : elles créent un espace de probabilités qui se substitue aux lois scientifiques régissant notre monde réel. Par exemple, la modélisation du climat lors d'une traversée en mer symbolise le réalisme que l'auteur aura voulu donner au jeu : un système gaussien de répartition des probabilités (dont la tendance est de pencher vers la moyenne) est plus réaliste qu'un système linéaire.

2) Les règles sont une anthropologie : elles donnent une représentation de l'humain, en particulier lors de la création de personnages. Où se situe la limite entre l'inné et l'acquis ? Les joueurs sont-ils des surhommes ou des quidams ? Sont-ils rattachés à une faction quelconque dès le lancement du jeu ou bien ont-ils la liberté de s'associer à qui ils souhaitent ?

A l'extrême, l'auteur peut avoir une vision politique de son jeu, en cherchant à promouvoir des valeurs par le système et ses mécanismes. Ceci est particulièrement vrai pour les jeux *indies*, qui à tout le moins cherchent souvent explicitement à faire réfléchir les joueurs sur un sujet à travers l'expérience de jeu. Sur le forum français *Silentdrift*, une communauté de créateurs de jeu qui revendique sa participation à la production indépendante discute d'idées de jeux et de mécanismes qui leurs sont associés. Dans l'un des sujets, Matthieu évoque les prémisses d'un jeu qu'il souhaiterait écrire :

« La sexualité et l'intime sont peu représentés dans le JdR forgien et pas du tout dans le JdR traditionnel [...] Mais je pense qu'il faut aller plus loin en mettant tout particulièrement l'accent sur la sexualité non-conforme [...] continuer de faire progresser le JdR, d'un point de vue théorique (comment rendre possible de parler de quelque chose d'aussi personnel) mais également pour développer le JdR comme un objet politique et culturel : [...] [Cette idée provient de] mes réflexions personnelles et professionnelles sur le sujet ; je fais ma thèse sur un groupe féministe qui aborde ce genre de questions. [L'idée est donc de] faire de la sexualité un vrai espace de créativité, que le jeu permette aux joueurs de raconter des actes sexuels "queer" \*en toute sécurité\* [...] et de manière authentique, c'est-à-dire en respectant l'humanité des personnages, sans en faire des bêtes de foire [...] Je voudrais que les joueurs parviennent à créer eux-mêmes ce qui va subvertir leur propre vision de la sexualité »

De cette idée de jeu découle un univers :

« Les personnages sont des activistes, cherchant à faire évoluer cette société immobile » [...] le corps est surtout devenu un nouvel espace publicitaire, professionnel ou d'expression des rôles sociaux et s'appuie sur une vie sexuelle active et créatrice pour trouver l'énergie de se battre. »

---

<sup>1</sup> *Ibid.*, p.70.

<sup>2</sup> Caïra, *Les forges*, *op.cit.*, p.217.

Et un système de jeu :

« Les personnages veulent atteindre leurs buts politiques [...] pour cela ils ont besoin de se lier à des personnes et de trouver du plaisir sexuel avec elles, pour trouver la force de se révolter. »

La volonté de faire partager une vision politique par le JdR est assez peu répandue, mais cette présentation témoigne de la problématique qui se pose à tout auteur de JdR : quelles mécanismes donner au jeu pour qu'il puisse constituer l'expérience que l'auteur désire faire partager aux participants ?

## Les mécanismes de jeu

Nous désignons par *mécanisme* tout système (mécanique ou social) mis en place dans le cadre du manuel de jeu. Nous parlons alors de choses très différentes : un mécanisme entendu ainsi peut être un système probabiliste de résolution des combats (à l'aide de dés et de tableaux de probabilités), la façon d'organiser les tours de parole entre participants, une manière de fixer les priorités de la partie (« La cohérence de l'aventure prime sur la survie de vos personnages »), ou de simples recommandations sur ce que les rôlistes appellent *contrat social* de la partie (« Ecoutez-vous les uns les autres, mais n'abandonnez pas votre proposition si elle vous semble pertinente »). La raison pour laquelle ces règles de nature différente peuvent toutes être rangées sous la catégorie *mécanisme* est que chacune participe au cadrage de la situation de jeu. Ils forment donc un *système de jeu* et se distinguent en cela de l'*univers de jeu*, dont la principale fonction est d'apporter de la *couleur*<sup>1</sup>. Nous verrons plus loin que l'univers est cependant essentiel pour la coordination des joueurs.

## Les moyens d'action dans l'histoire

Tout mécanisme cadre donc les actions (orales) que pourront effectuer les joueurs en leur prodiguant des moyens d'action pour qu'ils interviennent dans l'histoire jouée. La notion d'*action* dans un JdR prête à confusion : il y a un hiatus entre les joueurs qui restent assis autour d'une table, et les personnages qui effectuent des péripéties dans un univers de pures représentations. *Agir* signifie donc agir par la parole, seul moyen d'intervenir dans la constitution collective de l'histoire jouée : en disant *en jeu* ce que son personnage *fait*, ou bien en disant *hors-jeu* la tournure que l'on souhaite voir prendre à l'histoire.

Le moyen classique d'intervention du joueur dans un JdR est la maîtrise de son personnage. Dans un jeu traditionnel, le système repose sur l'asymétrie entre le MJ qui a le contrôle complet de

---

<sup>1</sup> Élément primordial qui « colore les autres éléments » de l'histoire jouée, non nécessaire à la coordination des participants, mais qui « inspire la tablée ». Voir Christoph Boeckle, « Comment ça marche, le jeu de rôle ? », *Les Joutes du Téméraire* 2009, 2009, p.5.

l'histoire, et les joueurs qui disposent du contrôle de leurs personnages<sup>1</sup>. Les JdR *indies* innovent souvent en la matière en proposant aux joueurs de contrôler plusieurs personnages, et d'écrire en commun l'histoire jouée.

C'est en ce sens que l'on peut interpréter la sempiternelle question du MJ à ses joueurs : « Vous faites quoi ? », qui signifie en réalité « Comment agissez vous sur ce monde, en sachant parfaitement ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire ? ». Bien que les systèmes de règles puissent être très différents les uns des autres, on retrouve souvent les mêmes manières de cadrer l'univers, sur deux points en particulier :

### 1) La création des personnages

Un JdR consiste presque toujours pour les joueurs à incarner un personnage. Celui-ci prend consistance au cours de l'histoire jouée, mais le système de jeu fixe souvent des règles pour la création

#### Encadré 7 : Un exemple de système de règles, *Arcane*

Les deux auteurs du jeu de rôle *Arcane* (non édité) dont j'ai pu observer une partie ont créé leur propre système de règles à partir de celui de *White Wolf*, un système utilisé par divers jeux de la gamme du même nom. Il ne s'agit donc pas d'une création ex-nihilo, mais d'une adaptation aux besoins spécifiques du jeu. L'extrait suivant des règles de jeu en est un exemple :

Les parties d'*Arcane* sont en général portées sur l'action. Que ce soit en combat, en négociation ou en intrigue, les Joueurs sont souvent ceux qui agissent, et non qui résistent. Les attributs de résistance (Résolution, Vigueur et Calme) sont donc en général inutiles. Nous les avons donc supprimés, et remplacés par d'éventuelles compétences.

*Arcane* propose de jouer des personnages qui manipulent la chance (« Un Joueur est un humain extrêmement chanceux. Il est capable d'utiliser cette chance, et ainsi de changer la probabilité des événements autour de lui »). Le jeu consiste donc à utiliser un stock de points de chance pour réaliser des actions. Dans le système de *White Wolf*, les personnages sont caractérisés par un score associé aux attributs « Résolution », « Vigueur » et « Calme » pour symboliser leur aptitude à la résistance aux dégâts qu'ils auront à subir. Dans *Arcane*, ce système de création de personnage a été modifié : c'est le stock de points de chance qui remplit la fonction de résistance au dégât (lorsqu'un personnage subit un dégât, le joueur qui le contrôle peut utiliser un point de chance pour éviter ce dégât). Les attributs de résistance n'ont pas de sens et ont donc été supprimés. De la même façon, le système des points de vie est supprimé et remplacé par ce stock de points de chance : lorsque le stock tombe à zéro, les personnages ne peuvent plus se protéger des blessures et subissent les dégâts. Sur ce dernier point, on voit qu'il n'y a pas fondamentalement de différence de mécanisme : un stock de points diminue à chaque blessure jusqu'à la mort du personnage, que ce soit des points de chance ou des points de vie. Mais c'est bien la manière dont est présenté ce système qui diffère : un mécanisme de jeu reflète la cohérence du jeu, et puisque la cohérence d'*Arcane* est fondée sur l'omniprésence de la chance, c'est la chance qui régit l'univers et le système de jeu.

de ces êtres fictifs en amont de la partie. Créer un personnage consiste à remplir une sorte de formulaire, appelé *feuille de personnage*. L'**image 5** en est un exemple type<sup>2</sup>. Mis à part les champs ouverts (qualités et défauts, notes...), une feuille de personnage est constituée pour l'essentiel de

<sup>1</sup> Mark J. Young, « Théorie 101 – 2ème partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit-Déj' », PTGPTB n°27, 2005.

<sup>2</sup> Voir en **annexe 5** la juxtaposition de feuilles de personnages de jeux différents qui montre bien les similitudes entre les différents systèmes sur ce point de règle.

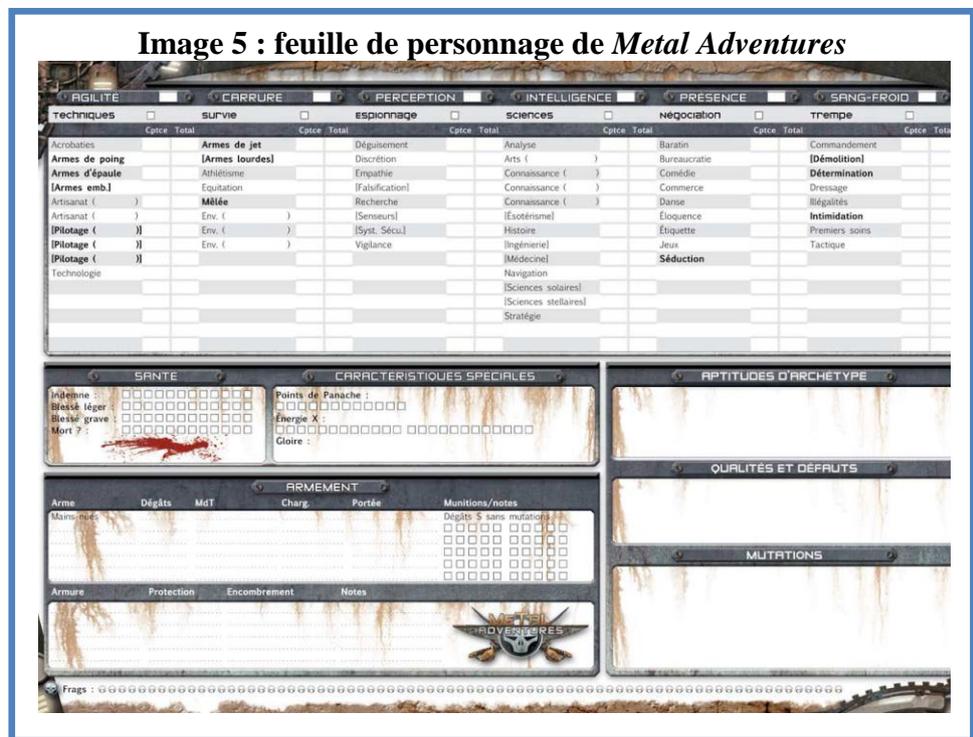
champs chiffrés (les aptitudes et compétences) que les participants doivent remplir en fonction de règles d'équilibre bien précises (afin qu'un personnage ne cumule pas des scores trop élevés ou trop faibles dans différents domaines). Ce support matériel chiffré constitue une *ressource* pour la coordination des représentations de l'univers joué. Cet extrait d'une partie de Metal Adventures (précisément le jeu dont la feuille de personnage est présentée ci-dessous) en témoigne :

*La situation est la suivante : la scène de combat à laquelle le groupe de personnages participe depuis un moment s'apaise enfin, et un dialogue commence à s'instaurer avec un personnage non-joueur.*

**Joueur :** « Je me retourne vers lui et dis que je m'insurge contre ce racisme primaire, et qu'en tant qu'êtres civilisés nous pourrions avoir un échange de paroles apaisées.

**MJ :** Hum... c'est une demande de pourparler. Fais un test d'éloquence »

Le MJ catégorise les propositions des joueurs pour les faire correspondre à ces compétences préétablies : la longue phrase du joueur est interprétée comme étant une *demande de pourparler*, qui requiert une certaine maîtrise de la langue et du marchandage. Ces caractéristiques sont rangées sous la compétence de l'éloquence : pour résoudre l'action, le MJ demande donc au joueur de *faire un test d'éloquence*, ce qui consiste à jeter d'autant plus de dés que le score d'éloquence de son personnage est élevé. Le résultat (somme des scores aux dés) conditionne la réussite de l'action entreprise.



## 2) Les dés

Ce second point est en lien étroit avec le premier. L'image la plus courante du JdR est en effet un amoncellement de dés polyédriques ayant 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. Ces dés spécifiques, une fois combinés, permettent de faire des tirages aléatoires particuliers (pour tester la réussite d'une action qui a 1 chance sur 4 d'avoir lieu, ou bien 1 chance sur 6, 3 sur 20...). Ils permettent essentiellement de trancher des conflits d'autorité en imposant le résultat d'une action (la mort d'un personnage par

exemple) comme une loi physique déterminée par les règles naturelles qui régissent l'univers de jeu. Leur rôle est donc de renforcer l'aspect *simulationniste* du jeu. Si les MJ sont parfois contraints à de grands efforts d'interprétation pour donner un sens narratif à un chiffre (que signifie un résultat de 10 sur 20 plutôt que 12 sur 20 dans la tentative d'un saut entre deux immeubles ?), ils permettent également de reposer son imagination grâce à une grille interprétative écrite par l'auteur du jeu (10 sur 20 signifie la chute et des blessures graves, 12 sur 20 signifie la chute et son amortissement).

Les systèmes de JdR peuvent aussi recourir à d'autres mécanismes matériels (jetons symbolisant un stock de points, cartes de tarot pour effectuer de tirages aléatoires...). Le tableau suivant présente succinctement des points de règles précis de quelques JdR, pour montrer comment un mécanisme peut, par un effet mécanique, induire la manière dont les participants vont s'engager dans le jeu :

Jeu	Exemple de mécanisme	Effet mécanique	Effet sur les moyens d'actions et la coordination
<b>Metal Adventures</b>	<i>Dés de Metal Factor</i> : lors d'un jet de dés pour réaliser une action, les joueurs peuvent puiser des dés dans une réserve d'une cinquantaine de dés et les ajouter à leur main : mais une fois utilisés, ces dés supplémentaires sont donnés au MJ. Ce dernier peut à son tour les utiliser quand bon lui semble pour augmenter les résultats des PNJ qu'il interprète.	Equilibre l'aléatoire : facilite la réussite des actions des personnages, mais donne par la suite au MJ des ressources pour faciliter la réussite de personnages opposés aux joueurs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Encourage la solidarité entre joueurs et leur opposition commune au MJ.</li> <li>● Oblige les joueurs à une certaine coordination (pour ne pas constamment utiliser la réserve de dés de <i>Metal Factor</i>).</li> </ul>
<b>Bliss Stage</b>	<i>Relations entre personnages considérées comme des caractéristiques</i> : lors de la phase de création de personnage, on inscrit sur chaque feuille de personnage ses relations avec les autres personnages, et on les chiffre (plus elle est intense, plus le nombre est élevé) en ne dépassant pas une somme fixée. Chaque relation correspond dans un monde parallèle au monde fictif (mise en abyme du JdR) à une arme que possède le personnage. A chaque combat, il endommage ses armes, ce qui correspond dans le monde fictif à une dégradation de la relation avec un autre personnage.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Equilibre les relations entre personnages du groupe, puisque la somme des points caractérisant ces relations est limitée.</li> <li>● Choix stratégique : les joueurs ne joueront dans un premier temps que les armes qui correspondent aux relations auxquelles leurs personnages portent peu d'attention (puisque jouer une arme signifie mettre en danger la relation qu'elle représente).</li> </ul>	Aspect narratif : puisque le jeu consiste en une succession de combats, les armes sont vouées à s'endommager, et donc les relations à se dégrader. L'histoire jouée sera donc celle d'un groupe dont les membres se détachent inéluctablement les uns des autres. Ce mécanisme apporte une dimension tragique à l'histoire jouée.
<b>Fiasco</b>	<i>Etablissement/résolution de la scène</i> : <i>Fiasco</i> consiste à jouer une succession de scènes dont les personnages principaux incarnés par les joueurs sont tour à tour les vedettes. Lorsqu'un joueur est vedette pour un tour, il a le choix d'établir sa scène (choisir le décor, les personnages, l'enjeu) avant de la jouer ou bien de la résoudre (se termine-t-elle <i>bien</i> ou <i>mal</i> pour son personnage ?) après l'avoir joué. S'il l'établit, les autres joueurs la résolvent, et inversement.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Élément stratégique : par exemple, choisir de résoudre la scène pour ne pas laisser les autres joueurs décider du sort de son personnage.</li> <li>● Technique scénaristique : aide le joueur en manque d'inspiration, en ne lui faisant pas assumer l'ensemble des décisions.</li> </ul>	Incite à la coordination des attentes de la scène, puisque les joueurs devront trouver une cohérence entre l'établissement et la résolution de la scène : ils chercheront à définir ensemble ce que cette scène apporte à l'histoire générale.

## Une pratique auto-réflexive

Les auteurs de JdR ont de nombreux échanges à propos de leurs créations, et en particulier de leurs systèmes de jeux. Ces discussions ont lieu de visu lors de conventions ou de rencontres informelles pour les réseaux amicaux, mais on en trouve également la trace sur les forums internet dédiés au JdR<sup>1</sup>. On peut par exemple voir sur le forum *Silentdrift* des réflexions et propositions en réponse à la présentation retranscrite plus haut d'un jeu sur le thème du *queer* :

« Je pense que restreindre ce jeu aux seules questions sexuelles est un peu réducteur. Il y a matière ici à étendre à d'autres questions politiques comme la religion, l'économie... En clair ce jeu sera bien plus généralement politique que précisément sexuel [...] Je vois mal comment peuvent s'imbriquer les causes telles que le désarmement nucléaire [...] Je trouve ça terriblement intellectuel pour un jeu qui parle du rapport au corps et de la sexualité.»

Les réflexions des rôlistes se présentent parfois sous la forme d'articles sur un sujet particulier. Dans « Bien agir, une explication », Allen Varney s'interroge :

« La question me hantait : un jeu de rôle peut-il être moral, immoral ou amoral ? S'il peut être moral, doit-il l'être ? [...] Que devrait proposer un JdR, alors ? Devrait-il imposer un code moral aux PJ ? [...] On ne peut légiférer la moralité, que ce soit dans la société ou dans les jeux [...] Un bon univers de campagne ne devrait pas limiter les options. Je n'aime pas les jeux qui utilisent des règles contraignantes comme les « points d'héroïsme », des mécanismes qui récompensent un comportement précis. »<sup>2</sup>

A partir de la pratique du JdR, Allen Varney aborde des questions sur la moralité de « la société » en général. Sans chercher à donner une dimension résolument politique au JdR – qui reste une pratique de loisir –, ce qui est essentiel ici est de prendre en compte cette forte auto-réflexivité des rôlistes : la pratique du JdR consiste autant à jouer des parties qu'à chercher à résoudre ces problèmes de mécanismes de jeux. Ce phénomène conduit l'observateur à adopter une position classique en sociologie : nuancer les entretiens menés avec les acteurs ayant un discours sur leur propre pratique, considérés ici comme des *professionnels* capables de « s'imposer aux imposants »<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Voir en bibliographie la section *Sites Internet*.

<sup>2</sup> Allen Varney, « Bien agir : une explication », *Inter\*Action* n°1, 1991.

<sup>3</sup> Laurent Willemez et al., « S'imposer aux imposants. A propos de quelques obstacles rencontrés par des sociologues débutants dans la pratique et l'usage de l'entretien. », *Genèses* n°16, 1994.

### Encadré 8 : Un exemple de manuel de règles, *Les Cordes Sensibles*

*Les Cordes Sensibles* (LCS) est un jeu de rôle indépendant en cours de création. J'ai pu accéder au manuel de règles provisoire. En voici quelques extraits qui témoignent du cadrage à ce stade :

*Les Cordes Sensibles vous propose d'explorer la psyché humaine, le sens des actes de chacun, d'une façon proche des films, romans et autres fictions qui explorent l'humain dans sa complexité. Attendez-vous à sortir de votre zone de confort ici : vous allez vous exposer, vous dévoiler ; toutes les émotions font partie du drame.*

Le manuel s'emploie tout d'abord à poser le cadre d'un contrat social entre participants en décrivant l'esprit du jeu : l'auteur prévient ses participants du contenu émotionnel de ce JdR. Le champ lexical employé cadre déjà l'expérience de jeu qui aura lieu : « psyché, complexité, exposer, dévoiler, émotions ». Le but du jeu, ou plutôt son absence, est clairement explicité :

*Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre, mais de vivre ensemble une histoire riche en émotions ; ce sont les questions morales qui seront au cœur de vos parties. Tout le monde gagne en vivant un grand moment.*

Puisque le jeu aborde des sujets sensibles, l'auteur met en place des règles qui cadrent la rencontre de jeu :

*À tout moment, tout participant peut quitter la partie si c'est son souhait [...] Discutez entre vous des choix de chacun, profitez-en pour établir les limites en matière de violence et de sexe :*

- 1. Au moins un des participants veut une violence minimale et/ou aucune allusion sexuelle ;*
- 2. Au moins un des participants ne veut pas que la violence et/ou le sexe soit décrits mais tolère leur présence dans l'histoire ;*
- 3. Personne n'est embarrassé par la violence ni par le sexe.*

*Chaque participant s'engage à respecter les limites posées par le plus exigeant d'entre vous sur la durée de la séance. Chacun doit également se montrer respectueux et bienveillant à l'égard de ses partenaires et de leurs choix, narrations et propositions fictionnelles. C'est la clef pour une bonne cohésion.*

Le choix du créateur est de faire respecter les limites voulues par le plus exigeant des joueurs, dans l'idée de protéger les participants les plus sensibles. Ceci cadre l'expérience du jeu, qui ne consiste pas à choquer les joueurs mais à vivre une expérience forte. Une distinction est clairement établie entre joueurs et personnages :

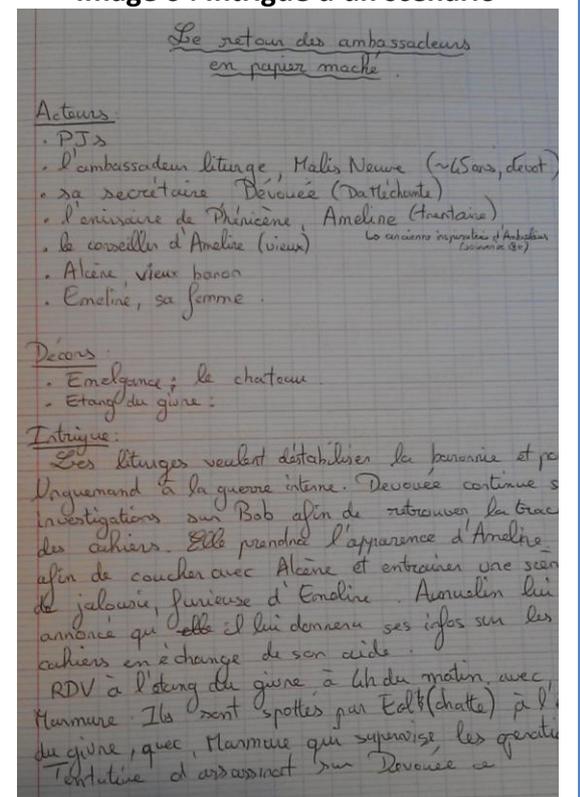
*Les personnages peuvent mentir, mais les participants ont toujours intérêt à être clairs sur leurs intentions, n'ayez pas de secret entre vous.*

Enfin, il existe de nombreux systèmes de validation des choix d'un joueur par un autre : toutes les règles du jeu sont faites pour qu'il y ait un contrôle permanent des autres joueurs sur ce que fait chaque joueur : cela est du à l'absence de MJ (les participants sont tous considérés comme des *metteurs en scène*) et à la nature des thèmes abordés, qui nécessite pour une ambiance de jeu bénéfique que les joueurs confirment en permanence que l'expérience n'est pas dérangeante.

## 2<sup>ème</sup> séquence : L'écriture du scénario

Dans un JdR traditionnel, un MJ écrit un scénario pour le faire jouer aux joueurs. Il existe certes des JdR dans lesquels l'histoire jouée est improvisée lors de la partie et où rien n'est écrit à l'avance, mais nous ne traiterons pas de ces jeux pour cette séquence. Le terme de *scénario* prête à confusion : il fait référence au cinéma où un texte écrit est interprété par des acteurs et plus ou moins respecté. Dans le JdR, le scénario tient plutôt du conte oral interactif : seul le MJ a accès à un éventuel document écrit (lorsqu'il a décidé de coucher ses idées sur papier), et le fait vivre aux joueurs. Puisqu'il est interactif, le scénario est davantage un ensemble d'éléments d'histoire qu'une intrigue à proprement parler : il représente un ensemble de *possibles*. Par exemple, pour une des séances, les joueurs d'*Arcane* avaient deux choix possibles de destination s'ils suivaient la logique de l'intrigue et les informations dont ils disposaient : Philippe avait donc préparé une brève description des lieux en question ainsi que des personnages qu'ils pouvaient y trouver. Il existe des scénarios très détaillés, faisant de longues descriptions (lieux, personnages, situations) et donnant des conseils d'organisation au MJ : certains sont mêmes publiés, ou bien échangés entre MJ (sur les forums internet en particulier, et à l'origine dans des magazines de JdR). Yohan m'explique en entretien que dans son école d'ingénieurs, les MJ font jouer des scénarios standards aux joueurs, consignés dans un livret que se passent les organisateurs du club de JdR : ce type de scénario prodigue un cadre bien plus contraignant que les scénarios-ébauches. Le document *scénario* à proprement parler ressemble en effet rarement à un script de type cinématographique, sur lequel on pourrait lire à l'avance l'histoire qui sera jouée : il s'agit le plus souvent de notes éventuellement accompagnées de quelques dessins. Certains scénarios comme ceux de Yohan procèdent à un cadrage assez précis de la partie : dans un cahier sont consignés l'ensemble des scénarios de la campagne, pour chacun desquels il note les acteurs et lieux concernés, ainsi qu'une brève description de l'intrigue (**image 6**). L'intrigue ou ses prémisses sont surtout accompagnés de documents considérés comme des aides de jeu : Philippe utilise des schémas qui représentent les relations entre personnages (**image 7**), tandis que Yohan note parfois le

Image 6 : Intrigue d'un scénario

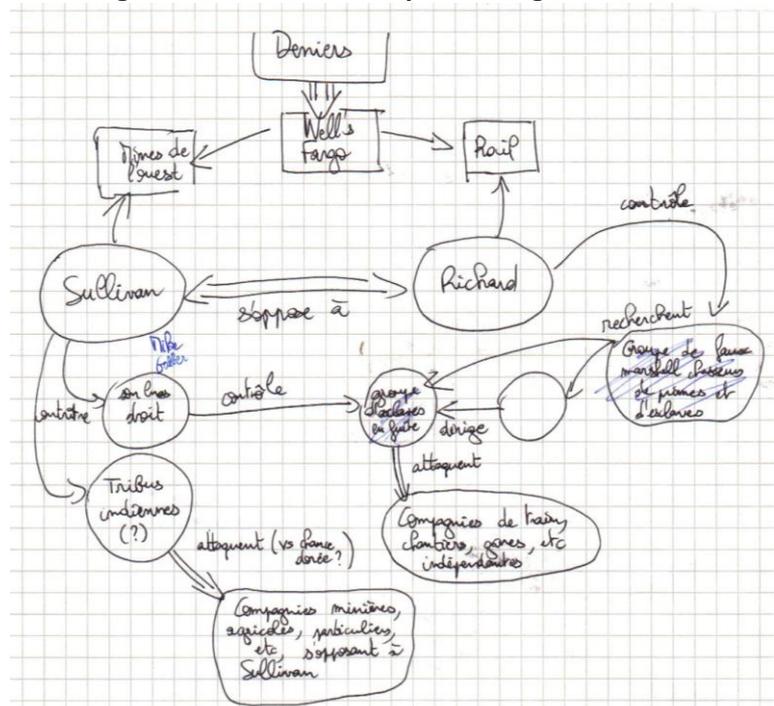


déroulement des événements (*timeline*) prévu pour ses scénarios (**image 8**).

L'impression première du néophyte qui découvre le JdR est la ressemblance entre tous les scénarios de JdR classiques : les mêmes thèmes sont abordés (parcours initiatique, trahison, construction identitaire des membres d'un groupe les uns par rapport aux autres..) et les mêmes lieux emblématiques sont traversés (taverne, château, cavernes...). Rappelons cependant que les idées de scénario émanent du MJ mais s'inscrivent dans *un* JdR représenté par un manuel,

comme vu précédemment, et que ses choix sont donc limités. Ce n'est cependant pas la seule explication à ce phénomène. En étudiant l'art des bardes et conteurs<sup>1</sup>, Barbara Turkiquer recourt à la théorie formulaire d'Albert Bates Lord<sup>2</sup>. Il s'agit d'identifier dans les contes oraux des *thèmes*, définis comme des « groupes d'idées utilisées régulièrement pour raconter une histoire dans le style formulaire d'un poème traditionnel »<sup>3</sup>. Le conseil, le retour du héros, l'emprisonnement ou la scène de reconnaissance sont les thèmes récurrents des poèmes oraux traditionnels : ce sont bien des « regroupements d'idées » plus que des mots, c'est-à-dire des entités fluides, changeantes et adaptables, qui permettent de raconter des histoires nouvelles à partir d'une trame commune. L'essentiel des scénarios de JdR sont donc comme pour les contes traditionnelles des *ressources* dont se serviront les MJ lors des parties : il ne s'agit pas d'écrire une intrigue à suivre à la lettre, mais plutôt de consigner l'ensemble des informations qui *cadreront* l'univers et le déroulement des événements dans l'esprit du MJ, afin qu'il puisse le faire vivre aux joueurs. Il a pour ceci recours à des *thèmes* au sens de la théorie formulaire, qui prodiguent un cadre commun à de nombreux scénarios et aident ainsi le MJ à imaginer une intrigue, et les joueurs à la jouer. Le *scénario* de JdR est donc finalement assez proche du scénario cinématographique qui est davantage un document de travail, point de départ dont

Image 7 : Relations entre personnages d'Arcanes



Ce schéma est un aide-mémoire pour le MJ qui lui permet de se représenter les enjeux de la partie. On voit en particulier que l'opposition entre les 2 PNJ Richard et Sullivan structure l'intrigue.

<sup>1</sup> Barbara Turkiquer, « L'Art du conteur d'après Albert Lord. », in *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°18, *Improviser, de l'art à l'action*, 2010.

<sup>2</sup> Voir par exemple : Albert B. Lord, *The Singer of Tales*, seconde édition, Harvard University Press, 2000.

<sup>3</sup> Milman Parry, cité par Turkiquer, « L'Art du conteur ... », *op.cit.* p.167.

l'ensemble des agents à la création du film pourront se servir lors du tournage, qu'un texte inviolable et sacré<sup>1</sup>.

### 3<sup>ème</sup> séquence : L'organisation logistique de la rencontre

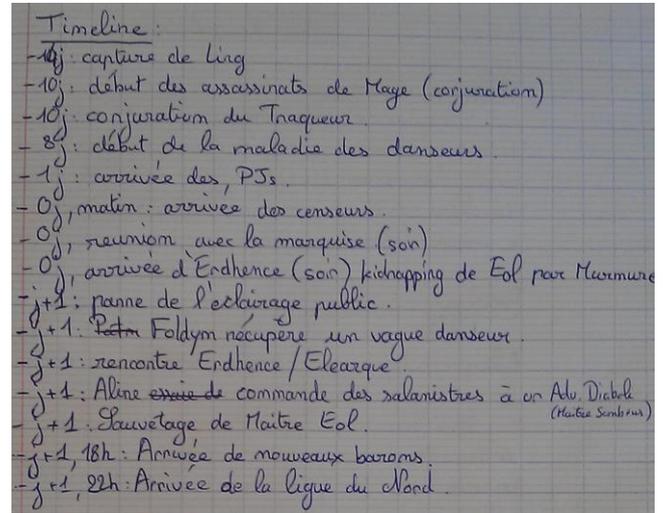
Une fois le scénario écrit, il s'agit d'organiser matériellement la rencontre de jeu. Nous distinguons à ce stade *jeu* et *rencontre de jeu*, comme l'invite à le faire Erving Goffman : le *jeu* est l'abstraction d'une unité plus concrète, la *rencontre de jeu* (*gaming encounter*). Ainsi, si un jeu a des joueurs (abstraction), une rencontre de jeu a des participants (individus concrets)<sup>2</sup>. Nous ajouterons à cette distinction un troisième terme, la *partie*, qui vient s'insérer dans la rencontre de jeu. En effet, une rencontre de jeu est un contexte social général : on peut jouer au JdR à l'occasion d'un repas entre amis. La partie de JdR est ce que l'on peut isoler de cette rencontre qui ne concerne que le fait de jouer<sup>3</sup>. La perspective goffmanienne nous conduit à ne pas ériger de frontière trop imperméable entre ces différentes composantes, mais nous allons néanmoins voir comment les participants tentent d'isoler la partie de la rencontre de jeu. Cette séquence se décompose donc en deux temps : l'organisation logistique de la rencontre comme situation sociale, puis la mise en place du cadre de la partie elle-même.

#### 1) La mise en place du cadre logistique de la rencontre : une situation sociale

##### Le JdR comme organisation

Gary Alan Fine propose dans "Mobilizing Fun"<sup>4</sup> une étude des JdR du point de vue de la sociologie des organisations. Il rappelle que les mondes de loisirs sont des mondes matériels comme les autres, et que l'activité d'imagination dématérialisée à laquelle se livrent les rôlistes n'est possible que parce qu'ils disposent d'une base matérielle (une table, des dés, des livres de règles, des participants...) et d'une organisation. Il étudie sur le même plan diverses activités de loisirs : on pourrait penser qu'il

Image 8 : Timeline des événements d'un scénario



Ce document sert au MJ lors de la situation de la partie à ne pas provoquer d'incohérence dans le scénario.

<sup>1</sup> Voir par exemple : Seroussi Benjamin, « Le film, produit d'un collectif », in Alexandra Bidet (dir.), « Sociologie du travail et activité. Le travail en actes, nouveaux regards », Octarès Editions, coll. « Le Travail en débats », 2006. Si l'on peut dresser un parallèle entre la situation de tournage et la situation de jeu, il faut cependant garder à l'esprit l'asymétrie fondamentale qu'il y a dans le JdR traditionnel entre MJ et joueurs, que l'on ne retrouve pas au cinéma.

<sup>2</sup> Goffman, *Encounters...*, *op.cit.*, p.33.

<sup>3</sup> Les JdR ne sont cependant pas des jeux dont on peut improviser l'organisation lors de n'importe quelle situation : comme vu précédemment, ils nécessitent un accord entre les participants avant la rencontre de jeu sur le fait qu'ils vont jouer à un JdR.

<sup>4</sup> Fine, "Mobilizing Fun...", *op.cit.*

suffit d'un seau pour partir à la cueillette aux champignons, mais cela ne suffit pas pour faire réellement la cueillette aux champignons (qui nécessite une connaissance précise des espèces, un groupe de participants...). De la même façon, il suffit matériellement d'un papier et d'un crayon pour jouer aux JdR les plus basiques : mais il n'y a pas de JdR sans participants, sans cadre logistique et social, et donc sans organisation.

Ce qui rassemble toutes les organisations de loisirs selon Fine, c'est la nécessité qu'elles ont d'apporter des ressources basiques aux participants d'un groupe et d'organiser sa continuité : les éditeurs cherchent à prodiguer de l'amusement (*fun*) à leurs lecteurs (l'amusement est considéré ici comme une ressource) et le groupe de rôlistes lycéens doit pour sa part trouver un lieu de jeu (souvent une chambre) ainsi qu'une tranche horaire régulière, puis mettre en commun leurs ressources monétaires (pour acheter boissons, équipements, livres, drogue « récréationnelle »). Les ressources que peut apporter un JdR à ses participants ne sont pas forcément matérielles : selon Fine, on peut y trouver des interactions interpersonnelles, un support identitaire, des connaissances... Cette conception des loisirs comme organisation permet selon l'auteur de se démarquer du modèle des sous-cultures de loisirs, selon lequel les participants s'engageraient volontairement dans les activités qu'ils aiment le plus, en fonction de préférences personnelles. Il promeut pour sa part un modèle plus structurel, dans lequel les individus s'engagent dans les activités qui ont la réputation d'être les plus *amusantes* : selon cette perspective, l'amusement n'est plus un résultat mental et psychologique, mais bien un résultat social.

L'aspect organisationnel s'observe davantage lors des rencontres publiques que lors de rencontres privés plus informelles (**encadré 9**), en particulier au niveau des forums internet. Chaque site a une finalité bien précise : *The Forge* et *Places to go people to be* (qui dispose d'une version française et d'une version anglaise) présentent des théories du JdR (mais également de GN), *Silentdrift* est le lieu de rencontre francophone du JdR indépendant, *Opale* sert à organiser des parties (y compris privées), *Casus NO* concerne un public plus âgé qui n'a plus forcément le temps de jouer (vie active et familiale) et consiste donc davantage à échanger des expériences de parties privées, et le site de la *FFJdR* présente la pratique en général et ses grands événements. Le point de vue de Gary Alan Fine conduit à prendre en compte la manière dont les organisations de JdR ont accès à ces diverses ressources : les forums, les groupes de joueurs, les ouvrages de JdR, les lieux de jeux, les MJ, les magasins spécialisés... La thèse de Gary Alan Fine est qu'une organisation réussira d'autant plus qu'elle aura accès à davantage de ressources (selon la perspective de la mobilisation des ressources<sup>1</sup>). La sociabilité est une des ressources principales que les participants trouvent lors de ces rencontres

---

<sup>1</sup> Voir par exemple John D. McCarthy, Mayer N Zald., "Resource Mobilization and Social Movements: A Partial Theory", *American Journal of Sociology* n°82, 1977.

publiques (les rôlistes s'appellent souvent par leurs pseudonymes : Poulpe, Pat, Lapopo...<sup>1</sup>) : de la même façon que les collectionneurs de champignons se racontent leurs expériences les plus mémorables et se moquent des mauvais collectionneurs, les rôlistes se racontent leurs parties, leurs découvertes de nouveaux jeux et plaisantent sur certains types de joueurs.

La perspective de la sociologie des organisations conduit donc à se concentrer sur la *rencontre* de jeu aussi bien que sur la *partie* elle-même pour comprendre le cadrage du JdR : lors d'une rencontre au club de JdR d'une école à laquelle j'ai participé, la partie a commencé plus d'une heure et demi après l'arrivée des joueurs. Pendant cette phase de mise en condition, les participants créaient les personnages du jeu : cette partie de la rencontre avait lieu dans la médiathèque de l'école, où de nombreux individus lisaient, jouaient à des jeux de société ou sur leur ordinateur, et discutaient : parmi les personnes qui aidaient les néophytes à créer leurs personnages, certains ne jouaient pas à la partie ensuite. Si cette phase ne rentre pas dans la partie de JdR à proprement parler (ni les participants, ni le lieu ne sont les mêmes), elle participe à la mise en place de son cadre au même titre que le manuel de règles (partage d'un goût pour les univers fictifs, ambiance ludique et informelle, initiation à la technique de remplissage de feuille de personnage...). Ceci plaide pour une redéfinition du jeu qui n'est pas tout à fait une sphère close : ou, pour être plus précis, il s'agit de comprendre que le jeu ne peut être une sphère close que parce qu'il est mis en place à l'aide d'éléments extérieurs à lui-même.

---

<sup>1</sup> Ceci est du en partie aux fait que de nombreux rôlistes se rencontrent sur internet et utilisent des pseudonymes dans leurs échanges.

## Les contraintes temporelles et spatiales

Ce phénomène s'observe particulièrement bien en ce qui concerne les contraintes temporelles du jeu. La durée d'une partie fait l'objet d'un *contrat social* entre joueurs souvent défini au début d'une rencontre. L'histoire jouée doit donc être adaptée aux disponibilités des joueurs et du lieu utilisé : le jeu s'adapte donc au hors-jeu, il n'y a pas de frontière close entre les deux. Plus généralement, l'organisation d'un JdR ne s'affranchit jamais de contraintes matérielles : en témoigne une campagne de *Dungeons & Dragons* que j'ai tenté d'observer, qui avait été soigneusement préparée (10 joueurs étaient prêts à se

retrouver régulièrement, avaient créé des personnages, et s'était divisés en deux groupes comportant chacun une figure d'autorité), et dont une seule partie a eu lieu en raison d'un abandon par le MJ. Trouver un lieu de jeu régulier n'est pas non plus évident : les *Soirées des Brumes* ont lieu régulièrement dans une école de la banlieue sud parisienne, et avaient lieu auparavant dans un magasin de jeux spécialisé. C'est l'un des rares lieux où des rôlistes peuvent se retrouver une nuit entière (de 21h à 8h du matin).

Ces contraintes matérielles sont l'une des caractéristiques du JdR que les auteurs indépendants tentent de résoudre. Selon Vincent Baker<sup>1</sup>, les contraintes logistiques limitent la pratique du JdR : il

### Encadré 9 : L'organisation logistique dans deux cadres différents

#### **Un cadre privé : la campagne d'Arcane**

6 participants se rencontrent régulièrement (toutes les deux semaines environ) chez deux d'entre eux (un couple), de 19h à minuit environ. Le **mode de jeu** est un temps de partie réduit (2h30 environ) compensé par des rencontres régulières et continues (les participants jouent une *campagne*, donc la même histoire d'une séance à l'autre). Chaque rencontre est précédée d'un échange de mails qui n'aborde jamais la partie de JdR elle-même, mais simplement des questions logistiques : la date de jeu, et la contribution de chacun au repas. La rencontre est en effet l'occasion d'un dîner entre amis qui n'a rien à voir avec la partie qui s'ensuit. Si les thèmes abordés pendant le repas touchent souvent de près ou de loin aux mondes ludiques et univers imaginatifs, les participants parlent aussi du monde universitaire, de politique et d'anecdotes anodines. La partie s'inscrit donc dans un cadre plus général de rencontre amicale. Yohan m'assure en entretien que la partie est essentiellement un « prétexte » pour se voir entre eux. Ces amis pourraient donc se retrouver pour regarder un film ou pratiquer un sport, d'où une attention parfois diffuse à la partie. La fin des séances d'Arcane signe souvent la fin de la rencontre de jeu, après une brève discussion sur les prochains rendez-vous du groupe d'amis.

#### **Un cadre public : l'Atelier de JdR indépendants au CNJ**

La rencontre est organisée conjointement par le CNJ (accueil) qui l'annonce sur son site internet, et le groupe de rôlistes indépendants (organisation) qui l'annonce sur le site *Silentdrift*. Les rencontres ont lieu tous les mois et demi environ au CNJ, le samedi de 14h à 20h, et peut éventuellement se poursuivre la nuit. Le **mode de jeu** est un temps de partie étendu (5h environ) en raison de la faible fréquence des parties et du fait que ce sont des *one-shot* qui sont joués (parties en un épisode). 4 à 5 tables de jeux sont annoncées sur le forum, chacune étant organisée par un des membres fondateurs de l'Atelier, qui présente un nouveau JdR à chaque séance. Les participants peuvent s'inscrire sur le forum, mais la répartition se fait de manière informelle lorsqu'il reste des places. Les parties ont lieu sur de grandes tables réparties sur deux niveaux : chaque table correspond à une partie, et chaque groupe de jeu, une fois opérée la répartition, gère son temps de jeu de façon autonome. Puisque les participants (une vingtaine de personnes) ne sont venus que pour le jeu (à l'inverse d'une rencontre privée), ils sont davantage concentrés sur leurs parties. Habituellement, une ou deux pauses pour déjeuner ou fumer sont décidées collectivement par la table. Les parties sont généralement suivies d'une discussion entre participants des différentes tables pour échanger sur leurs expériences mutuelles, et éventuellement d'un rendez-vous dans un autre lieu (bar, restaurant...).

<sup>1</sup> Voir son site internet : <http://www.lumpley.com/>.

faut généralement 3 à 4 joueurs et un MJ, de nombreuses et longues séances de jeu (la campagne étant le format classique de jeu), une connaissance précise de l'univers et du système de règles. Baker promeut alors des JdR qui peuvent se jouer à deux, en une séance, et sans forcément dépasser deux heures de jeu.

A l'échelle temporelle plus large d'un groupe d'amis, Anne-Christine Voelckel<sup>1</sup> a suivi l'organisation logistique de parties régulières par un groupe de joueurs sur 10 ans, du lycée à la vie active. La partie de JdR est tout d'abord l'objet d'une négociation avec les familles qui exercent un contrôle sur le travail scolaire. Le samedi est ensuite devenu le jour incontesté du jeu, puis l'horaire s'est déplacé de l'après-midi vers le soir, tandis que la chambre de l'un des membres devenait la référence spatiale du groupe de joueurs. Mais ces points de repère (samedi soir, chambre) sont selon l'auteur des sortes de coquilles dans lesquelles sont venues se glisser d'autres activités à partir de la classe de Terminale : sorties à l'extérieur, cinéma, salles de jeux, rencontre avec d'autres personnes. La pratique du JdR s'inscrit donc dans une organisation générale du temps de loisir des participants (voir l'**encadré 10**).

#### Encadré 10 : Un exemple d'organisation personnelle de la pratique

Mazarine et Philippe vivent en couple et jouent au JdR depuis longtemps, mais ont adapté leur pratique à leur cadre de vie. Ils ont actuellement deux parties régulières en cours, une campagne d'*Arcane* dont Philippe est MJ (partie plus technique avec d'autres rôlistes), et une autre campagne de *Star Wars* avec des membres de leur famille non-rôlistes :

« On y joue ensemble parce que eux n'ont pas d'autres contacts ou amis rôlistes, donc fallait trouver un jeu qui leur convienne, si possible un univers... *Star Wars* c'est un univers très facile à appréhender parce que... tout le monde connaît ».

Ils participent également de temps à autre à des conventions de JdR (*Atelier indie* au CNJ, Japan expo...). Mais s'ils organisaient auparavant les *Soirées des Brumes*, leur emploi du temps les a contraints à pratiquer différemment le JdR :

**Philippe** : « S'il faut que tu t'occupes de l'organisation [d'une Soirée des Brumes], bah bon le samedi matin ok tu fais ta grasse mat', mais après le samedi aprèm' tu fais les courses, tu fais des trucs t'organises machin. T'arrives un peu en avance sur place, tu joues toute la nuit, tu te lèves le lendemain il est 15h t'as pas dormi... et en plus t'es claqué. Finalement, ton week end il est vite passé. Même si ça nous plaisait bien, ça faisait qu'on trouvait que c'était pas rentable quoi.

**Mazarine** : Ca correspondait plus vraiment à notre rythme en fait.

**Philippe** : Voilà. Je pense que si j'étais encore célibataire, dans un coin où y'a pas... non mais aussi si j'avais pas des copains rôlistes autrement, qui vont jouer avec moi, autour de moi, je continuerai à y aller. Mais là il y a des solutions plus faciles. »

## 2) La mise en place du cadre logistique de la partie

Enfin, au sein de la rencontre (convention ou soirée entre amis) prend place la partie de JdR à proprement parler, qui peut être considérée comme une *situation sociale* à part entière. Erving Goffman définit ainsi ce concept :

« Des règles culturelles régissent la manière dont les individus doivent se conduire en vertu de leur présence dans un rassemblement. Quand elles sont respectées, ces règles de brassage

<sup>1</sup> Voelckel, « Jouer ensemble... », *op.cit.*

organisent socialement le comportement de ceux engagés dans la situation. [...] Des règles claires régissent l'ouverture et la clôture des rencontres, l'arrivée et le départ de participants particuliers.»<sup>1</sup>

Le JdR est bien une situation sociale : les joueurs restent assis de nombreuses heures à parler d'un monde fictif (« comportement de ceux engagés dans la situation ») uniquement parce qu'ils s'accordent sur des normes sociales particulières : une certaine définition du loisir, la même volonté de vivre une histoire fictive... Dans le cadre d'une convention comme l'*Atelier indie*, les autres tables de jeu et leur brouhaha permanent, ainsi que les pauses régulières, font partie de la situation sociale de la partie et influencent la manière dont l'histoire est jouée.

« Cet état de parole nécessite un cercle de locuteurs acceptés au titre de co-participants [...] La parole est socialement organisée, non seulement en termes de distribution des locuteurs et des registres linguistiques, mais aussi comme un petit système d'actions de face-à-face, mutuellement ratifiées et rituellement conduites [...] Si des personnes sont présentes dans la situation mais ne sont pas reconnues au titre de participants dans la rencontre, le niveau sonore et l'espace physique devront alors être gérés de manière telle qu'ils témoigneront du respect – et non de la suspicion – envers ces personnes immédiatement accessibles. »<sup>2</sup>

L'observateur non joueur fait donc partie de la situation sociale au même titre que les joueurs. A l'inverse, les rôlistes qui jouent à d'autres tables de jeux en convention n'appartiennent pas à la situation de la partie. Lors d'une rencontre de l'*Atelier indie* du CNJ, les joueurs d'autres tables qui font une pause viennent saluer les participants à la partie de *Fiasco*. Ces interventions à la table sont très souvent l'occasion d'un léger silence gêné, suivi d'une courte présentation par un des joueurs de son personnage et d'une parcelle de l'intrigue :

**Anthony : Frank Kelley, du manoir Kelley (tend la main). Enchanté !**

Ces interruptions montrent à quel point il est difficile de résumer l'histoire (qui s'étoffe et comporte de plus en plus d'éléments) à un intervenant extérieur, même si ces intervenants, en tant que joueurs de JdR, parviennent en quelques phrases à comprendre l'enjeu de la situation qui est en train d'être jouée. Elles apparaissent à l'observateur comme des intrusions dans un cocon, un rappel assez brutal à la réalité hors-jeu. Cela est d'autant plus frappant que la partie se passe dans un brouhaha permanent qui ne permet pas d'oublier que d'autres joueurs jouent à d'autres JdR aux tables adjacentes : mais les participants sont tellement absorbés par la partie qu'ils finissent par ne plus avoir conscience du cadre hors-jeu, ce qui indique que l'univers clos a bien été formé. Goffman explique ainsi dans un autre ouvrage<sup>3</sup> que le cadre dresse une barrière autour des participants : il donne l'exemple de deux patients

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, « La situation négligée », 1964, in Erving Goffman, *Les Moments Et Leurs Hommes*, *op.cit.*, p.147.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.148

<sup>3</sup> Erving Goffman, *Encounters...*, *op.cit.*

dans un hôpital psychiatrique, qui jouent au bridge et sont tellement impliqués dans leurs parties qu'ils sont capables de faire des mouvements subtils alors que l'ensemble des patients crient en participant à une autre activité.

Ce lien constant entre jeu et hors-jeu ne doit pas faire oublier que des signes précis témoignent du passage de la *rencontre* de jeu à la *situation* de jeu. Le phénomène le plus évident et finalement le moins souligné par les rôlistes dans leurs théories est le simple fait de s'asseoir autour d'une table. Le JdR « sur table » porte bien son nom : le fait de s'asseoir donne un cadre assez proche de celui d'une réunion de travail et induit donc la concentration nécessaire à la coordination. Ce phénomène s'observe en creux, lors des *ruptures* de cadre (Goffman invite à appréhender le cadrage en creux, lorsque celui-ci s'effondre). Philippe, MJ sur la campagne d'*Arcane*, rappelle souvent à l'ordre les joueurs lors de la reprise après une pause de jeu (« allez hop, on reprend le scénar ») en les invitant à s'asseoir. Il est assez difficile de rester assis plusieurs heures sans bouger, et les joueurs trouvent souvent des prétextes pour se lever : servir le thé, ouvrir ou fermer la fenêtre. Lors d'une de ces ruptures de cadre, Philippe, légèrement exaspéré, avait pris en charge le service du thé et demandé aux joueurs de s'asseoir pour assurer le cadre du jeu. On n'a la sensation de jouer réellement à un JdR que lorsque tous les participants sont assis autour d'une table. Les ruptures nécessitent une remise en place d'un cadre ([extrait audio 1](#)).

Le rapport entre MJ et joueurs devient parfois un enjeu d'autorité. Lors du crash d'un vaisseau piloté par les joueurs (*Metal Adventures*), le MJ déchire la feuille qui représentait ce véhicule ; Philippe, MJ sur *Arcanes*, se réserve une place en bout de table et une chaise particulière... Les MJ n'apprécient généralement pas lorsque l'organisation logistique de la *partie* (et non de la *rencontre de jeu*) leur échappe : au CNJ par exemple, une règle interdit de manger à table, ce qui force les participants à se déplacer pour se restaurer, provoque une rupture de cadre, et exaspère la plupart des MJ. Ces événements peuvent être interprétés comme des phénomènes de violence symbolique de la part des MJ ou des organisateurs, mais il est plus fructueux de se demander ce qu'ils apportent ou non à la coordination des participants. De nombreux témoignages de joueurs insistent en effet (souvent sur le ton de la plaisanterie) sur la tyrannie des MJ qui imposent le respect de règles précises et l'arbitraire de leurs décisions. Dans une structure traditionnelle de JdR, le MJ est en fait le garant des règles, et c'est grâce à cette rigidité que les joueurs peuvent se sentir libres, puisqu'ils s'en remettent justement au MJ pour le respect des règles : comme dans de nombreuses organisations (une cour de récréation maternelle par exemple), la liberté des agents ne peut se déployer que parce qu'un cadre a été mis en œuvre par une figure d'autorité. Sans cette hiérarchie, la sensation de liberté n'existerait pas, car il ne serait pas possible pour les agents de savoir dans quelle mesure ils ont réussi à se démarquer des règles imposées.

Joseph Gumperz invite à analyser le passage d'une situation sociale à une autre : le rituel religieux offre par exemple de nombreux procédés fixes et stéréotypés qui permettent de passer du temps séculier et profane au temps sacré. Mais Gumperz soutient que les situations quotidiennes moins formelles s'appuient tout autant sur les aspects rituels du discours : privés des ressources sémiotiques institutionnalisées qui avaient cours dans les cérémonies religieuses, les participants à ces situations ne peuvent se servir que des seules ressources de l'interaction en cours :

« Pour atteindre le pouvoir discursif nécessaire à la ritualisation de l'événement, les locuteurs ne peuvent recourir qu'aux ressources symboliques que leur offre le langage quotidien. C'est pour cette raison que la ritualisation des communications quotidiennes peut être négociée par les participants et influencée par une histoire interactionnelle les liant par-delà le rituel considéré »<sup>1</sup>

Le JdR s'apparente davantage à un rituel religieux qu'à une conversation ordinaire, tant son organisation est précise : mais comme le suggère cette citation, les participants (surtout lors de campagnes entre amis) s'appuient sur les procédés habituels de leur table de jeu. En ce qui concerne la campagne d'*Arcane*, la fin du repas marque l'entrée dans la *partie* (débarassage de la table qui de support culinaire devient support de jeu). L'aspect ritualisé du JdR s'observe dans toute la mise en scène à l'œuvre au début d'une partie : utilisation de la lumière (parfois alternativement faible et forte pour symboliser le cycle des journées) et de la musique jouée par un ordinateur, adoption d'un ton de voix de conteur par le MJ, mise en place de l'écran du MJ (paravent cartonné qui regroupe les informations les plus utiles, et cache ses jets de dés et ses notes aux yeux des joueurs).

Christian Bessy<sup>2</sup> distingue dans la lignée de l'économie des conventions les significations *partagées* et les significations *communes* des agents : les premières correspondent à des goûts et préférences partagées par un groupe, les secondes désignent simplement le fait de partager une même conception de l'activité. Une élection peut par exemple être une signification commune, bien que s'y déploient diverses significations partagées (opinions politiques différenciées). En ce qui concerne le JdR, les conceptions du jeu (significations partagées) peuvent être multiples (comme nous le verrons au chapitre suivant), mais les participants s'accordent tous sur un point, le fait de faire du JdR (signification commune), et s'assoient tous autour d'une table que l'on peut interpréter comme le cadre des significations intersubjectives des participants. Ces significations communes sont instituées, inculquées aux individus de façon à rendre possible des conduites coordonnées et intelligibles du point de vue du groupe. Une institution est donc du point de vue de l'économie des conventions une règle préétablie qui fixe des rôles et des statuts, et qui orientent les individus ainsi particularisés et dépersonnalisés dans une action mutuelle à laquelle ils donnent la même signification. Ceci conduit à

---

<sup>1</sup> Joseph Gumperz, « Cadrer et comprendre. Une politique de la conversation. », traduit par Michel Dartevelle, in Erving Goffman, Isaac Joseph, *Le Parler frais d'Erving Goffman*, Editions de Minuit, 1989, p.125.

<sup>2</sup> Bessy, « La Place de l'intersubjectif... », *op.cit.*

penser qu'il n'y a pas de place pour des individus réformateurs qui pourraient à tout moment proposer de changer de conventions, ce que nous critiquerons dans le chapitre suivant : ce sont justement les significations *partagées* qui peuvent être discutées. Mais l'économie des conventions invite à juste titre à prendre conscience de ces significations *communes*, produits et anticipations construits de façon conventionnelle, régularités qui permettent de surmonter l'incertitude radicale à l'origine de toute activité, ce qui est « le pain quotidien de la vie en collectivité »<sup>1</sup>.

## La neutralisation des statuts extérieurs ?

Erving Goffman insiste sur la manière dont les participants aux fêtes sociales font *comme si* tout statut extérieur à la rencontre avait été laissé à l'entrée (mérite et capacités, position sociale, richesse, renommée...). Comme dans toute rencontre sociale, les rôlistes bénéficient certes de statuts extérieurs, ce qui s'observe particulièrement bien lorsqu'ils partagent une connaissance scientifique acquise lors de leurs études à propos d'un élément abordé en jeu :

« On peut à tout moment créer une période entre deux périodes. C'est comme en maths, en fait tu peux toujours créer un point entre deux autres points si on est dans un espace continu. » (Partie de *Microscope*)

« Alors, je tiens à préciser qu'il est quand même très très très mal de faire un truc chimique qui brule dans un sous-sol, qui a priori, n'est pas ventilé. » (Partie de *Fiasco*)

Le hors-jeu pointe également lorsque des sujets plus sensibles sont abordés, souvent à caractère politique :

*Situation : un joueur incarne un chercheur de l'université publique, et vient de faire une découverte édifiante.*

**Joueur incarnant un politicien :** « Ecoutez, un des membres de l'équipe de recherche du Consortium Industriel que représente monsieur ici présent s'en était déjà rendu compte il y a une dizaine d'années. Et toutes les mesures de sécurité ont été prises ! »

**Joueur incarnant un chef d'entreprise :** « Absolument ! Nos laboratoires privés – et d'ailleurs c'est là que je persiste à croire que ces universités publiques sont un vaste gâchis de fonds [rires] car nos laboratoires privées sous *nos* fonds et sous *notre* contrôle fonctionnent beaucoup mieux – ont mis au point effectivement ce résidu. » (Partie de *Microscope*)

Cette remarque ironique sur les tensions entre universités publiques et privées fait échos à la situation réelle de la recherche, dont les participants font l'expérience dans leur vie : l'ironie critique du dernier joueur laisse entendre un positionnement assumé en faveur de l'université publique, et donc la non-neutralisation de caractéristiques extérieures au jeu. Les « bienfaits de la colonisation » sont également évoqués ironiquement lors d'une partie de *Metal Adventures* en parlant d'un jeu de

---

<sup>1</sup> Eymard-Duvernay François et al., « Valeur, coordination et rationalité : trois thèmes mis en relation par l'économie des conventions », in Eymard-Duvernay François (dir.), *op.cit.*

conquête spatiale. L'implication des *joueurs* dans les choix de leurs personnages est encore plus forte lorsqu'il s'agit de prendre une décision. Dans une partie de *Metal Adventures*, les joueurs libèrent un groupe d'esclaves. Certains personnages décident alors de prendre les montures des cavaliers qui avaient attaqué ce groupe, alors que d'autres s'y refusent : les deux arguments opposés (« si on les libère, on ne va pas leur voler les trophées de guerre » // « oui mais c'est nous qui avons gagné la bataille ! ») correspondent à des conceptions de *joueurs* qu'ils appliquent à l'univers fictif.

Mais comme le souligne Joseph Gumperz<sup>1</sup>, dans toute rencontre rituelle, la ritualisation permet de suspendre les relations de pouvoir et de domination existantes entre participants. Les rituels créent une arène symbolique dans laquelle les agents expriment leur accord sur la répartition des ressources qui détermine les formes de dépendance ou d'autonomie en matière de relations sociales. Ainsi, il n'y a jamais disparition des statuts extérieurs autour d'une table de JdR (deux personnes de situations sociales différentes ne s'exprimeront pas de la même façon, un étudiant aura la possibilité de jouer toute la nuit alors qu'un travailleur devra se coucher tôt, etc.). Mais d'une part, les personnes qui participent à la rencontre de jeu partagent déjà certaines caractéristiques sociales (qui conduisent au goût pour le JdR), d'autant plus lors de rencontres privées pour lesquelles le JdR n'est qu'un aspect de la situation sociale ; d'autre part, ces statuts n'ont pas tant de pertinence pour comprendre la manière dont les rôlistes mobilisent les ressources disponibles pour coordonner leurs représentations et leurs actions. *Dans le cadre de la partie*, un rôliste ne prend pas vraiment en compte le fait qu'un autre participant ait 20 ans de plus que lui, mais il ne l'oublie pas pour autant dans le cadre de la *rencontre de jeu*.

Il y a donc bien un processus en deux étapes lors de la mise en place de la *partie* : une mise en commun dans un premier temps de significations *communes*, qui permet dans un second temps la neutralisation des statuts extérieurs. Les significations communes permettent de se passer des statuts extérieurs pour assurer la coordination : la sphère de jeu est close et n'a plus besoin d'éléments externes pour fonctionner.

## Que restera-t-il de la partie ?

---

Ici encore, la réponse à cette question dépend du mode de jeu du JdR (en *one-shot* ou en campagne). Les divers documents qui survivent à la partie (comptes-rendus de joueurs, journaux intimes de personnages, cartes géographiques, arbre généalogique d'un personnage) proviennent en effet plus souvent de campagnes, car les personnages et l'histoire jouée prennent de l'importance aux yeux des

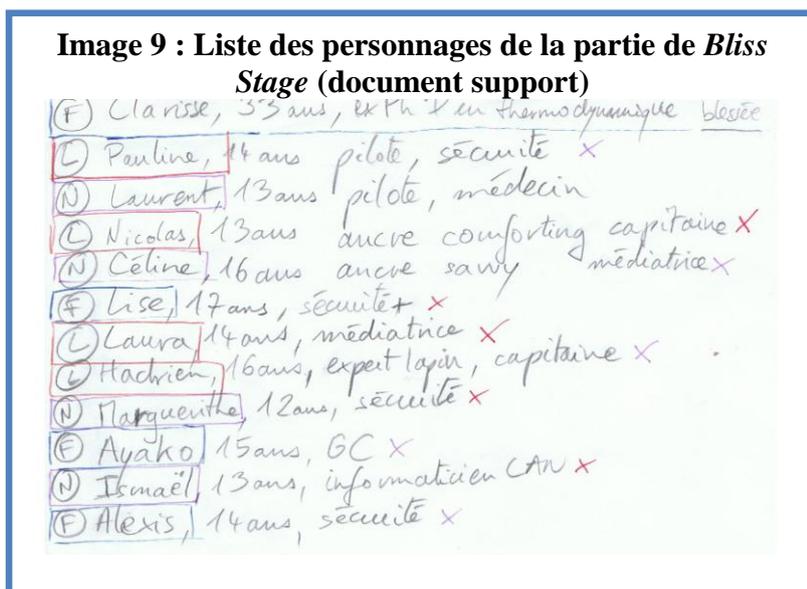
---

<sup>1</sup> Gumperz, « Cadrer et comprendre... », *op.cit.*

joueurs. Des mécanismes de jeux sont d'ailleurs dédiés à créer du lien entre chaque partie (en particulier le système d'expérience gagné après chaque mission, qui augmente le niveau et les capacités des personnages). Mais matériellement, mises à part ces quelques feuilles de papier que l'on conserve, rien ne survit au jeu. Comme le souligne Roger Caillois :

« [Le jeu] est condamné à ne rien fonder ni produire, car il est dans son essence d'annuler ses résultats [...] Il ne crée aucune richesse, aucune œuvre. Par là, il se différencie du travail ou de l'art. A la fin de la partie, tout peut et doit repartir au même point, sans que rien de nouveau n'ait surgi. [...]Le jeu est occasion de dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent »<sup>1</sup>

La plupart des documents matériels ne servent d'ailleurs que pendant la partie, et n'ont pas pour finalité de garder une quelconque trace : il s'agit le plus souvent de supports de mémorisation (lorsque l'histoire ou les relations entre personnages deviennent trop complexes à retenir (**image 9**). L'idée que *quelque chose* puisse rester d'une partie de JdR, en particulier d'un *one-shot*, n'est d'ailleurs pas toujours envisagé par les enquêtés.



L'ensemble des joueurs de Fiasco a par exemple été décontenancé par la plupart de mes questions assez précises sur la partie, m'expliquant qu'ils avaient oublié l'essentiel de l'histoire qu'ils avaient jouée :

**Pourriez-vous résumer en quelques phrases l'histoire jouée pendant cette partie ?** « Non ^^ (les *one-shot* ne laissent que des bribes de souvenirs, surtout si les actions se passent trop bien) »  
**(Questionnaire sur une partie de Fiasco)**

**Que reste-t-il de la partie à la fin du jeu, selon vous ?** « Un peu de fatigue, des idées de scénarios, ce fut un bon moment de passé » **(Questionnaire sur une partie de Ghost Echo)**

La question de « ce qu'il reste » n'a donc pas vraiment de sens pour les rôlistes. On ne garde pas de trace dans la plupart des JdR parce que ce n'est pas tant le résultat qui importe, que le processus de création et l'expérience de jeu. Cela conduit à ne pas s'intéresser à l'histoire qui est créée (résultat) mais à la manière dont les participants la créent (coordination). Cet extrait d'entretien traduit bien la façon dont les rôlistes perçoivent ce phénomène :

<sup>1</sup> Caillois, *Les Jeux et les hommes, op.cit.*, p.24 et p.35.

**Philippe** : « Moi j'ai pas l'impression qu'on crée un monde, mais juste qu'on crée une histoire. C'est pas vraiment la même chose. Pour moi, quand on rend nos feuilles de persos et qu'on dit au revoir aux copains, il n'y a pas un monde qui existe en dehors du nôtre, même dans ma tête tu vois, tout ce qui reste c'est des notes de scénario pour la prochaine fois, pour écrire la phase suivante de l'histoire.

**Enquêteur** : [Mais] par rapport à un roman où tu vas avoir plein de gens qui vont le lire, tu vas avoir des communautés de fans, ou des études littéraires sur le roman ; [au contraire] quand tu as une partie de JdR même qui est très bien écrite, bon bah si elle n'est pas éditée derrière, finalement il n'y a que les joueurs du MJ qui [la connaissent]...

**Mazarine** : En plus, il faut pas le faire. Sérieux ! Faut pas publier des livres issus de parties de JdR.

**Philippe** : (Rires) Ca donne des mauvais bouquins !

Le JdR, forme fluide et semi-improvisée, devient un « mauvais bouquin » s'il est figé dans une forme écrite. Il ne faut cependant pas négliger certains éléments qui survivent à la partie : un carnet de noms de personnages rempli par un joueur pour l'aider à en inventer lors de parties futures, certains MJ qui conservent tous les documents utilisés lors de leurs campagnes, ou le cas peu courant de l'histoire conservée (**annexe 4**). Enfin, certains MJ achèvent leurs parties (*one-shot* le plus souvent) par mail :

[Après une brève description de la fin du scénario] « Et merci à mes joueurs dont j'ai retenu les prénoms mais pas les pseudos, sans vous, votre écoute parfois rêveuse, et vos choix, cette partie n'aurait jamais été aussi périlleuse [...]. Si vous souhaitez plus de détails, je serais ravi de vous en donner et serais content de vous revoir à une prochaine partie. » (**Posté sur le site internet de l'association organisatrice de la partie**)

La façon dont ce message se concentre sur l'aspect convivial de la partie conduit à nuancer la position de Caillois : le jeu n'est pas pure dépense, il est bien créateur d'objets physiques (ces traces matérielles et éventuellement de « mauvais bouquins »), et surtout créateur de lien social. Cela conduit à considérer le JdR dans le temps long de la pratique régulière.

## **La pratique du jeu de rôle : de l'initiation à la formation d'un groupe de joueurs**

Les rôlistes parlent souvent d'*initiation* au JdR : on pourrait préférer le terme d'*apprentissage* (qui traduit mieux le travail actif d'incorporation de la pratique), mais il est certain que tous les rôlistes peuvent citer la personne qui leur a fait découvrir le JdR, ou qui l'a découvert conjointement avec eux (voir l'**encadré 11**). Les portraits de rôlistes laissent envisager une pratique sur le long terme, qui prend son sens après de nombreuses séances de jeu. Cette référence à l'*initiation* témoigne du caractère collectif de l'apprentissage de la pratique : les rôlistes constituent souvent des groupes d'amis dont la rencontre de jeu n'est qu'une pratique parmi d'autres.

Anne-Christine Voelckel a suivi un groupe de 6 joueurs nés en 1972, pendant 10 ans de pratique commune du jeu, ce qui l'a conduit à se demander : qu'est-ce que jouer ensemble ? Elle analyse alors le JdR comme une ressource pour la constitution d'un groupe de pairs, qui a permis de donner une structure à un regroupement d'individus différents. Cette ressource contribue à élaborer des procédures égalitaires, à travers par exemple la création de personnages (traitement quantificateur homogénéisateur, opération « profondément égalisatrice »<sup>1</sup>). La structuration par le jeu a imprimé son empreinte durablement et profondément sur le groupe de pairs, y compris pour sa structuration hors-jeu : les caractéristiques du JdR (initiation, groupe restreint masculin, sphère privative) ont déteint sur ce groupe. Cela remet à nouveau en cause la notion de jeu comme sphère close. Mais en retour, les différenciations entre rôlistes dans la vie réelle ont influencé la structure du jeu : le niveau d'étude des joueurs s'étale de bac +1 à bac +5, et deux des joueurs ayant fait des études de droit se disputent sur les règles en faisant usage de leurs compétences juridiques, spécialisant le débat à un tel point que les autres joueurs ne peuvent plus y participer. Le style de jeu de départ, fait d'un usage ironique de lieux communs, ciment du groupe, est alors remis en cause.

Le cas du groupe de joueurs que j'ai suivi (sur une échelle temporelle bien plus courte) témoigne de phénomènes semblables. Christian, Philippe, Mazarine, Etienne, Yohan et Olivier se rencontrent au club JdR de leur école (cycle supérieur). Christian, président de l'association *Soirée des Brumes*, y amène ces amis : ils y rencontrent alors Anthony, Matthieu (après des échanges sur le forum *Silentdrift*), ainsi que Mickael (forum *Opale*). Matthieu, Anthony, Christian et Mickael, qui partagent leur intérêt pour le jeu indépendant, forment par la suite l'Atelier *indie* après une prise de contact avec le CNJ. La campagne d'*Arcane* que j'ai suivie ne se comprend donc qu'en la replaçant dans l'histoire de ce groupe d'amis qui partage la pratique du JdR, et qui explique leurs références communes : ils n'ont par exemple plus besoin d'aborder la question de leurs goûts dans le JdR (dernière colonne de l'**encadré 11**). Dans le cadre de la partie, le groupe devient *équipe*, au sens goffmanien : l'équipe construit sa coopération et l'interdépendance de ses membres en situation (la complémentarité des joueurs se traduit souvent par la complémentarité des personnages dans l'histoire jouée, chacun ayant des compétences uniques utiles au groupe).

Le JdR n'est donc définitivement pas improductif au sens où Roger Caillois l'entendait. Il est producteur d'expériences communes qui fédèrent le groupe de joueurs qui le pratique.

---

<sup>1</sup> Voelckel, « Jouer ensemble... », *op.cit.*, p.66.

### Encadré 11 : Portraits croisés de rôlistes

Les trois premiers joueurs participent à la campagne d'*Arcane*, et Anthony fait partie du même cercle d'amis.

Joueur	Initiation et commencement de la pratique	Pratiques apparentées aux JdR	Etudes	Qu'apprécie-t-il (elle) dans les JdR ? (autre que la rencontre d'amis)
<b>Mazarine</b>	En famille, puis a elle-même initié ses amis du collège et du lycée en faisant MJ, son père lui donnant toujours des conseils.	Jeux vidéo.	En thèse de physique.	L'aspect construction des histoires, davantage que l'immersion.
<b>Philippe</b>	Instituteur de CM1 (dernier jour de classe), puis période de latence jusqu'à « retomber dessus » avec une amie en fréquentant les boutiques de jeux spécialisées : achat communs de manuels de règles. Puis la pratique s'est développée avec la fréquentation de clubs, en particulier celui de son école.	- Jeux de cartes à collectionner <i>Magic</i> . - Jeux de figurines <i>Warhammer</i> - Jeux vidéo.	En thèse de mathématiques à l'université.	L'immersion (incarnation du personnage : « Le sentir... me mettre dedans et voir l'histoire se passer autour de moi, interagir dans cette histoire »).
<b>Christian</b>	Lit des <i>Livres dont vous êtes le héros</i> au CDI du collège. En jouant plus tard (lycée) à <i>Warhammer</i> , entend parler de JdR. Convainc ses amis d'acheter le manuel en commun.	- Jeux de figurines <i>Warhammer</i> . - Jeux de plateaux. - Jeux vidéo.	En thèse de biophysique.	La théorie rôliste.
<b>Anthony</b>	Découvre le JdR en colonie de vacances à 14 ans. Rencontre ensuite des rôlistes par le site internet <i>Opale</i> , et l'association <i>Soirées des brumes</i> . Ces structures n'ont été qu'un tremplin (nécessaire puisque l'université ne proposait pas de clubs de JdR, contrairement aux écoles des autres rôlistes du groupe) : son réseau d'amis ainsi constitué lui a permis de ne plus recourir aux sites internet pour organiser des parties.	- Jeux de société (adopte souvent une posture qui s'approche du JdR (imaginer, apprécier des détails, les « couleurs »). - Jeux vidéo <i>indépendants</i> .	Prépare le Capes de mathématiques à la Faculté, après avoir fait un master d'informatique.	- Les systèmes de jeu, et en particulier les « mécanismes sociaux » : « si je veux devenir prof c'est aussi que je m'intéresse aux humains. [...] Faire un jeu de rôle, faire des mécaniques sociales qui s'équilibrent ». - Son approche du JdR se fait par la lecture d'ouvrages de règles (ses amis l'appellent l' <i>archiviste</i> ). - La capacité des autres joueurs à imaginer des histoires (davantage que sa propre capacité à le faire).

## CHAPITRE 2 : LA COORDINATION DANS LA SITUATION DE LA PARTIE

Nous poursuivons le *zoom* opéré depuis le début de l'étude pour nous concentrer à présent sur la partie de JdR elle-même. Les séquences précédentes ont mis en place une succession de cadres qui sont autant de ressources pour jouer la partie en situation : il s'agit à présent d'analyser la façon dont les participants à la table produisent également un cadre en déformant les cadres précédents.

### La coordination des diégèses

---

#### La diégèse en JdR

Pour comprendre la manière dont les participants coordonnent les représentations mentales de l'histoire à laquelle ils jouent, les rôlistes ont recours au terme de *diégèse*. Apparue pour la première fois en 1951 sous la plume d'Étienne Souriau<sup>1</sup>, il s'agissait d'un terme d'analyse cinématographique, mais il peut s'appliquer à tout art représentatif et à tout procédé narratif. L'auteur définit la diégèse ainsi : « tout ce qui est censé se passer, selon la fiction que présente le film ; tout ce que cette fiction impliquerait si on la supposait vraie »<sup>2</sup>. Par exemple : les lieux représentés dans les westerns de Sergio Leone (dans l'Ouest américain) font partie de la réalité diégétique, tandis que les lieux réels de tournage de ces films, en l'occurrence le désert de Tabernas dans la région d'Almeria en Espagne, sont exclus de la réalité diégétique.

Sur le site internet *Places to go People to be (PTGPTB)*, de nombreuses analyses du jeu de rôle ont été menées au prisme de la diégèse, surtout pour les *Grandeurs Nature* (GN). En effet, l'un des intérêts principaux du GN est qu'il joue en permanence sur cette notion : comment représenter physiquement un élément de la fiction ? Telle tente sera une auberge, tel pull peint d'une couleur métallique sera une cotte de maille, telle personne sera présente physiquement mais ne jouera pas et sera donc hors de la réalité diégétique. Le contrat social du jeu consiste donc à définir ce qui est *en jeu* et ce qui est *hors-jeu*, c'est-à-dire ce qui appartient à la réalité diégétique et ce qui n'y appartient pas. Le JdR sur table ne pose pas les mêmes questions : en effet, presque aucun élément de la réalité diégétique n'est physiquement représenté sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas déguisés, et si

---

<sup>1</sup> Etienne Souriau, « La Structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », Revue internationale de filmologie n° 7-8, tome 2, 1951, pages 231 à 240.

<sup>2</sup> Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Presses Universitaires de France (PUF), 2004, p. 240.

dans un GN une réplique de l'épée sera fabriquée en mousse pour pouvoir exister à la fois dans la réalité diégétique et dans la réalité physique, il suffira dans le JdR sur table de la décrire oralement.

« En GN, il y a juste un élément supplémentaire à la construction de la diégèse : la réalité physique. Dans la plupart des définitions du jeu de rôles, la différence entre le GN et le jeu de rôles peut être définie comme ceci : *Le GN est un jeu de rôles où, à la fois de façon directe et arbitraire, en plus de la communication, la réalité physique est utilisée pour construire la diégèse.* »<sup>1</sup>

Carsten Andreasen propose une typologie pour le GN qui montre comment un élément peut ou non changer de statut en passant de l'espace physique (*terrain de jeu*) à l'espace de l'univers fictif (*univers de jeu*). Nous pouvons dresser un tableau similaire en ce qui concerne le JdR<sup>2</sup> (**encadré 12**).

Andreasen définit ainsi l'état diégétique des éléments de jeu :

« Si l'objet en double état diégétique est le même dans les deux espaces il a un double état diégétique homogène, alors qu'un objet qui est différent dans les deux espaces a un double état diégétique hétérogène. »<sup>3</sup>

Ce tableau permet de faire la distinction entre *joueur* et *personnages* (rôles incarnés par la même personne physique, mais le personnage n'existe que dans l'univers joué), et de distinguer les éléments physiques

Élément de jeu	Table de jeu	Univers joué	Etat diégétique
<b>Personnes dans le jeu</b>	Présent : <i>joueurs</i> .	Présent : <i>personnages</i> .	Hétérogène.
<b>Personnages non joueurs</b>		Présent.	
<b>Élément non représenté sur la table. Ex : épée.</b>		Présent.	
<b>Élément représenté sur la table. Ex : télégramme.</b>	Présent.	Présent.	Homogène.
<b>Élément de la table. Ex : nourriture, chaise.</b>	Présent.		
<b>Musique angoissante jouée par ordinateur</b>	Présent : le joueur entend la musique angoissante.	Présent : signal symbolique contribuant à la construction de la diégèse. Le personnage n'entend pas la musique, mais il ressent l'angoisse.	Hétérogène.

(nourriture, chaise...) des éléments présents dans l'univers de jeu et non à la table (épée, objet magique...). Ces éléments ont donc un double état diégétique hétérogène, car celui-ci est dissemblable selon l'espace, alors que certains éléments peuvent être identiques (double état diégétique homogène)

<sup>1</sup> Markus Montola, « Le Jeu de rôle comme construction interactive de diégèses subjectives », in *As LARP Grows UP - The Book from Knudepunkt 2003*, 2003.

<sup>2</sup> Voir le tableau concernant le GN : Carsten Andreasen, « Les Espaces diégétiques en GN in *As LARP Grows UP...*, *ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*

d'un espace à l'autre, comme un télégramme qui aura été fidèlement représenté sur la table de jeu (de même que dans un GN). Enfin, certains éléments ont une forme très différente d'un espace à l'autre : la musique n'est présente que symboliquement dans l'univers fictif (comme dans un film). Markus Montola retourne finalement la question de la différence entre JdR et GN : dans le JdR, chacun construit sa propre diégèse, c'est-à-dire que chacun construit ce qui appartient à l'univers de fiction.<sup>1</sup> L'épée ou l'objet magique qui n'est pas présent sur la table mais seulement décrit oralement est donc construit mentalement par chaque participant. Dès lors, comment a lieu la coordination de ces représentations mentales, nécessaire au jeu en commun ?

## Quand les diégèses individuelles s'accordent

Joseph Gumperz s'interroge sur la manière dont les individus parviennent à communiquer un contenu à l'aide du langage. Il étudie le cas précis d'une soutenance de PhD, en identifiant le savoir que les examinateurs tiennent pour acquis et qui leur permet de mener à bien l'activité de cadrage pour justifier leur accord sur l'appréciation du travail de la candidate :

« Participer à une conversation, c'est être capable de saisir ce qui n'a pas été verbalisé, et replacer ce qui est entendu ou vu dans un univers connu et connaissable. [...] Il faut que les mots entendus puissent être intégrés à ce qui est déjà connu. »<sup>2</sup>

Des *conventions de contextualisation* doivent donc être partagées par les interlocuteurs pour qu'ils puissent *cadrer* la conversation et s'accorder sur le sens des paroles échangées. Ces conventions vont du domaine aussi basique que la langue employée (les individus étudiés par Joseph Gumperz, en tant qu'anglophones, utilisent des assertions qui peuvent être interprétées comme des questions), à celui plus général des références culturelles partagées. Ceci rejoint la perspective d'Olivier Caïra, qui emprunte pour sa part à Umberto Eco les concepts d'*encyclopédie* et de *lecteur modèle* pour expliquer la coordination des participants au JdR :

« Le Lecteur Modèle est un ensemble de conditions de succès ou de bonheur, établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel. »<sup>3</sup>

Lors des échanges descriptifs entre participants, le MJ (l'auteur dans la perspective d'Umberto Eco) formule ses énoncés « en première intention » sur la base d'un Joueur Modèle (Lecteur Modèle pour Eco) qui lui permet un certain laconisme, l'essentiel des connaissances utiles à la description étant *déjà là*. Pour Eco, le lecteur possède différentes encyclopédies qui interviennent dans son

---

<sup>1</sup> Markus Montola, « Le Jeu de rôle comme construction interactive... », *op.cit.*

<sup>2</sup> Joseph Gumperz, « Cadrer et comprendre... », *op.cit.*, p.123.

<sup>3</sup> Eco Umberto, *Lector in Fabula Ou La Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, L.G.F., 1989, p.77.

interprétation de l'œuvre littéraire. De même, les rôlistes s'appuient sur un ensemble de présuppositions qui autorisent un certain laconisme des échanges : « Le rôliste a simplement présupposé que son intervention serait immédiatement comprise sur la base de ce qu'il connaît des goûts de chacun »<sup>1</sup>. Dans la « condition de félicité », Goffman décrit cette compétence probabiliste : la connaissance qu'on a d'un tissu de références culturelles chez une personne nous permet de présupposer de manière quasi certaine l'étendue de son encyclopédie<sup>2</sup>. Caïra identifie différentes encyclopédies partagées par les rôlistes, dont les références sont immédiatement comprises par les participants :

- **L'encyclopédie technique du jeu** : le recours à un vocabulaire technique propre à l'ensemble des JdR (« PNJ », « simulationnisme »...)

- **L'encyclopédie générale** : provoquer des ruptures du cadre de la fiction en y insérant des références à l'actualité récente. Ce mélange constant leur permet par exemple d'imaginer des personnalités publiques confrontées aux situations du scénario.

- **L'encyclopédie parodique et satirique** : composée d'un ensemble de références à des humoristes tels que *Les Guignols de l'info*, *Les Monty-Python*, *Les Nuls*... Les références sont faites en cascade : les membres du groupe fournissent leur propre travail satirique en faisant allusion à la parodie d'un film plutôt qu'au film lui-même, puis en produisant leur propre parodie.

- **L'encyclopédie locale du groupe de joueurs** : cette encyclopédie explique pourquoi la coordination avec des amis proches est plus aisée. Un rôliste m'explique en entretien que dans le cas d'une partie avec des inconnus, il prendra des postures plus neutres et se comportera de la façon dont on imagine couramment qu'il faut se comporter en JdR<sup>3</sup>. Cette encyclopédie se construit au fur et à mesure des parties (à l'échelle d'une campagne ou d'un groupe de joueurs réguliers) : ces parties vécues ensemble constituent selon Caïra « un réservoir inépuisable de plaisanteries incompréhensibles à une personne extérieure »<sup>4</sup>. Le groupe que j'ai suivi fait par exemple couramment référence sur le ton de la plaisanterie à une partie d'une autre campagne lors de laquelle le MJ faisait apparaître peu subtilement des corbeaux dans chaque lieu et à chaque instant, pour symboliser le danger qui guettait les joueurs. Dans la partie d'*Arcane*, des corbeaux font régulièrement irruption sans aucun autre but que de faire rire les rôlistes au souvenir de ces parties. Cette encyclopédie est également constituée d'expressions propres au groupe : les rôlistes observés utilisent couramment l'adjectif « random »

---

<sup>1</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.169.

<sup>2</sup> Erving Goffman, *Façons de parler*. Les Editions de Minuit, 1987.

<sup>3</sup> On peut dresser un parallèle ici avec l'exemple du *concours de beauté* créé par John Maynard Keynes (*Théorie Générale...*, Payot, 1988 (1936)) : en situation d'incertitude radicale (sur quels critères choisir la personne la plus belle ?), les agents sociaux se comportent de la manière dont ils imaginent que les autres se comportent (le choix de la beauté la plus conventionnelle). L'existence des autres encyclopédies en JdR permet cependant de nuancer la radicalité de l'incertitude.

<sup>4</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.174.

(aléatoire) pour qualifier les éléments introduits dans le jeu : « random Bob » (PNJ quelconque), « un random village » (lieu banal), etc. Enfin, l'encyclopédie locale peut également être conçue à l'occasion d'un one shot, comme en témoigne une blague récurrente lors d'une partie de *Metal Adventures* à propos d'un personnage arrogant (Constantin) qui agaçait les autres membres du groupe (mais amusait beaucoup les joueurs), et qui méritait selon la majorité d'entre eux d'être précipité hors du sas du vaisseau : celui-ci s'étant écrasé en début de partie, les joueurs demandaient régulièrement sur le ton de la plaisanterie au personnage mécanicien du groupe s'il pouvait construire un simple sas dans le désert, pour l'unique raison qu'il permettrait de précipiter Constantin à travers lui.

• **L'encyclopédie des univers de fiction** : Cette dernière encyclopédie est souvent la plus dense, car elle fait référence à l'ensemble des univers fictifs que l'on peut trouver dans différents media narratifs : romans, films, bandes dessinées, mangas, jeux vidéo... Ces références à des œuvres de fiction forment une sous-culture cohérente. Les allusions à des topoï littéraires ne sont pas toujours explicites mais cadrent l'orientation des histoires jouées, en particulier lorsque le scénario n'a pas été écrit. Lors d'une partie de *Fiasco*, les joueurs s'orientent vers une fin tragique pour leurs personnages, en ayant explicitement pris pour référence les films des frères Cohen à la tonalité semblable (*Fargo*, *Burn After Reading*). Par période, certaines références populaires se retrouvent d'un groupe de joueurs à un autre. Lors de cette étude, j'ai par exemple pu retrouver lors de nombreuses parties des références au *Trône de Fer*<sup>1</sup>, ouvrage à succès récemment adapté en série télévisée : une soirée *Winter is coming* (expression récurrente du roman) est organisée lors des Soirées des Brumes, et des références sont souvent faites aux cruels Lannister (personnages de l'ouvrage) pour qualifier une famille lors d'une partie de *Microscope* (« Ce sont les Lannister de l'histoire »), ou pour décrire un PNJ lors d'une séance d'*Arcane* (« Sullivan n'est pas un Lannister, il ne paye pas toujours ses dettes »).

Cette encyclopédie s'observe également lors de liens tissés avec les pratiques apparentées : la partie de *Metal Adventures* à laquelle j'ai assisté a eu lieu à l'occasion d'une convention sur le thème de la science fiction et des voyages dans l'espace, lors de laquelle des participants jouaient également à des jeux de société, des jeux vidéo et des jeux de figurines. En étudiant le lien entre tous les produits culturels, Laurent Trémel identifie une « éducation informelle », qui constitue non pas un projet institutionnellement pensé, mais un ensemble de références construites à partir de « codes culturels spécifiques, véhiculant des valeurs porteuses de sens pour leurs publics [...] [qui permettent] le développement de compétences et de connaissances dans divers domaines : historique, esthétique, technique, philosophique, socio-politique [...] »<sup>2</sup>. De la même façon, Gilles Brougère étudie les

---

<sup>1</sup> George R.R.Martin, *Le Trône De Fer*, 2010.

<sup>2</sup> Laurent Trémel, « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », *Education et sociétés* n°10, 2002, p.54.

sources du jeu de cartes à collectionner *Magic* et la manière dont ce jeu a lui-même servi de source pour d'autres univers fictifs<sup>1</sup> : en repérant les liens entre les univers des pratiques ludiques, il montre que les jeux sont autant des fictions que des jeux, et qu'ils deviennent histoires, mythes, et donc points d'accroche pour la constitution d'une culture populaire, encyclopédie pour la coordination du jeu. Il retrace alors les mêmes processus qui ont permis l'émergence d'une civilisation fondée sur le récit.

Comme le souligne Anthony en entretien, « le JdR, c'est un loisir basé sur l'imaginaire et raconter des histoires, donc en général on a en commun le goût pour les univers imaginaires et les histoires ». Philippe et Mazarine partagent ce point de vue :

**Philippe** : Moi je lisais beaucoup de BD et de romans, Christian par exemple est un grand fan de cinéma, ça dépend beaucoup des gens mais il y a toujours quelque chose, chez la plupart des rôlistes, y'aura toujours un élément comme ça.

**Mazarine** : Les rôlistes c'est des gens qui aiment les histoires, en fait. Peu importe...

**Philippe** : le support...

**Mazarine** : ... le medium par lequel il va être raconté.

**Philippe** : [...] Y'a des rôlistes... qui aiment pas la science-fiction ! Qui n'ont pas envie de jouer là dedans. Mais par contre ils vont lire des histoires, regarder des films, jouer à des jeux vidéos, qui racontent le même genre d'histoire. (**Entretien**)

Ce point de vue conduit à penser que n'importe quel univers fictif pourrait constituer un univers de JdR. Si cela reste possible, on observe en réalité des univers de prédilection (certes davantage pour les JdR traditionnels que pour les JdR *indies*). L'expression de Philippe - *le même genre d'histoire* – invite d'ailleurs à entendre « histoire » comme « aventure », ce qui réduit considérablement le champ des références fictives. Le néophyte est en effet surpris d'observer le même type d'univers d'un JdR à l'autre : quand bien même on passe de la science-fiction au médiéval-fantastique, il s'agit toujours d'histoires où des personnages incarnés par les joueurs ont une destinée hors du commun qui leur fait accomplir des actions héroïques. Gary Alan Fine explique à l'occasion d'une interview<sup>2</sup> que les mondes fantastiques des JdR sont constitués de schèmes de culture américains, ce qui peut expliquer cette impression de similitude entre tous les univers de JdR. Selon lui, les mondes et personnages imaginaires lient nos communautés, et sont liés à notre structure sociale, à nos croyances, à nos représentations politiques, et à notre culture commune. L'étude de Delphine Grellier sur l'ensemble des représentations que revêt la mort dans le jeu vidéo (aspect végétal, sombre, etc.) peut être adaptée aux JdR : « En usant de stéréotypes et d'objets symboliques élémentaires dans l'imaginaire, les développeurs optimisent leurs chances de toucher un large public, et minimisent les risques d'une

---

<sup>1</sup> Gilles Brougère, « De Tolkien à « Yu-Gi-Oh » », in *Communications* n°77, 2005, p.171.

<sup>2</sup> «Interview with Gary Alan Fine», sur le site *examiner.com*, menée par Michel Tresca, 2009.

éventuelle incompréhension »<sup>1</sup>. L'univers fictif correspond ici à une exigence de consommation, argument que reprennent à leur compte les auteurs de jeux *indies* pour proposer de nouveaux univers de jeu.

Cette sous-culture commune se forme par les nombreuses pratiques apparentées au JdR (lecture, visionnage de films, etc.), mais également pendant les rencontres entre rôlistes, lors desquelles ceux-ci discutent de leurs anciennes parties, comparent des systèmes de jeux et font des plaisanteries incompréhensibles pour ceux qui ne disposent pas de leurs références culturelles.

L'ensemble de ces encyclopédies constitue un tout cohérent, souvent perçu comme une évidence par les rôlistes. Lors des premières parties que j'ai jouées, j'étais surpris de constater que personne ne me demandait si je savais jouer aux JdR et si je connaissais les références constamment utilisées, alors que cette connaissance constituait un pré-requis implicite pour jouer. Ceci s'est souvent traduit par une frustration à ne pas pouvoir faire *tout ce que je voulais* lors de ces parties, contrairement à l'idée préconçue que j'avais émise. Les rôlistes rappellent souvent à l'ordre le néophyte lorsqu'il commet une erreur non pardonnable dans l'univers de fiction : lors d'une partie de *Shadowrun*, les autres joueurs m'ont par exemple empêché de négocier le paiement de la mission à la fin de la partie avec notre employeur, car il était *évident* que nous n'étions pas en mesure de demander quoi que ce soit à un personnage si puissant. En résulte parfois une incompréhension des rôlistes chevronnés face aux actions incongrues des débutants : j'ai par exemple utilisé le hamac de mon personnage Amra (unique objet en sa possession) lors d'une partie de *Metal Adventures* pour désarçonner un cavalier ennemi, car je ne savais pas comment le rendre utile au groupe lors d'une scène de combat. À la question « Y a-t-il des moments où vous avez été surpris par le jeu d'un des joueurs ? Si oui, quand, et pourquoi ? » du questionnaire, tous les participants ont répondu en substance : « le coup du hamac d'Amra pour sûr, le reste est plutôt cohérent ». L'adjectif *cohérent* souligne bien le fait que ma proposition sortait des encyclopédies de références des joueurs, et avait donc provoqué la surprise au lieu de faciliter la coordination entre participants.

## Ces encyclopédies assurent la coordination rapide des diégèses individuelles

« C'est indispensable à un moment c'est sur [...] qu'il y ait des références [culturelles]. [...] Essayer d'expliquer à quelqu'un [...] qui ne sait pas ce que c'est qu'un vampire, qui n'a jamais vu *James Bond* et qui, je sais pas, n'a pas lu *Les Trois Mousquetaires*. Tu vois, ça va être dur de lui expliquer quelque chose. [...] Quelqu'un qui n'a pas vu *Star Wars*, il ne pourra pas jouer à *Star Wars*. » (Entretien avec Philippe)

---

<sup>1</sup> Delphine Grellier, « La Figuration de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures. De la fonction euphémisante de l'imaginaire », publié sur le site internet de l'OMNSH, 2005.

Selon Olivier Caïra<sup>1</sup>, le JdR fonctionne sur une logique de genre qui est saturée de stéréotypes : c'est pourquoi il génère des conventions narratives en permanence. Ces encyclopédies stéréotypées permettent donc aux participants de coordonner presque instantanément leurs représentations mentales de l'univers fictif. Cela s'observe particulièrement bien lors de la création extrêmement rapide de personnages en cours de partie : il suffit pour un joueur de prendre un ton de voix particulier et de dire quelques mots pour brosser un personnage, ce qui donne immédiatement des repères aux autres participants leur permettant d'entrer en interaction avec ce personnage. Cela explique la récurrence de *types* parmi les personnages de JdR (le perfide roublard, le guerrier tête brûlée, le lâche négociateur, l'intellectuel arrogant...), qui permettent de coordonner le jeu très rapidement. En témoigne l'extrait suivant de la partie de *Microscope* (**extrait audio 2**) (en bleu voix du personnage, en orange voix du joueur) :

**Joueur 1** : Professeur ! Vous n'étiez pas au courant de mon arrivée ? Je suis assez bedonnant, j'ai une grosse moustache blanche, j'ai le crane qui commence à se dégarnir, j'allume négligemment mon cigare (bruit d'expiration de fumée). Professeur ! Vous n'étiez pas prévenu de mon arrivée, le ministre a accepté que je l'accompagne, et je le remercie. Vous prendrez bien un cigare ? [...] Monsieur le ministre (lui propose un cigare) ?

**Joueur 2** : Avec plaisir. Alors le ministre, il est comment ? C'est un chef d'Etat, donc... bon il est relativement jeune pour son âge, j'imagine bien un peu Sarkozy, vous voyez ? Petit, qui décide tout, qui fait des gros coups médiatiques, et voilà (rires). Donc j'accepte le cigare et je commence à fumer (bruit d'expiration de fumée). Professeur, je vous félicite de la qualité de votre travail. C'est assez impressionnant.

**Joueur 3** : Le professeur est un personnage qui est un peu post-bab. C'est-à-dire qu'il a vraiment une vision très scientifique de la science, et pas tellement de vision du reste de l'univers. Tout ce qu'il n'a pas étudié, c'est compliqué quoi. [...]

**Joueur 1** : Et toi tu es la jeune et jolie mademoiselle Hortense ?

**Joueur 4** : Jeune et jolie, effectivement. Peut-être pas si idiote qu'elle en a l'air. Mais pour l'instant elle ferme un peu sa gueule au milieu de tous ces fumeurs de cigare.

En alternant discours direct et discours indirect, les quatre participants brossent en quelques échanges la scène et ses acteurs, en recourant à des stéréotypes partagés : le chef d'industrie bedonnant au cigare, le politicien arriviste, le chercheur hippie, la charmante secrétaire que personne ne prend au sérieux.

Ce besoin de références explique la nécessité d'adapter le jeu aux participants : Philippe et Mazarine m'expliquent que lorsqu'ils ont organisé une partie à la *Japan Expo*<sup>2</sup>, le public adolescent et admiratif de la culture japonaise avait besoin d'un univers manga pour que la partie « fonctionne » : il s'agit bien de faire fonctionner la partie par un partage nécessaire de références communes.

---

<sup>1</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.133.

<sup>2</sup> Salon annuel consacré à la culture japonaise (mangas, cinéma, jeux vidéo, musique, traditions).

## Imagination créatrice ou reproductrice?

Pour comprendre la manière dont une histoire de JdR prend forme, nous pouvons recourir à la distinction qu'opère René Descartes entre imagination reproductrice et imagination créatrice. Dans sa *Première Méditation*, il explique le processus par lequel les peintres représentent des créatures imaginaires telles que les sirènes et les satyres :

« [Ces créatures ont des formes] bizarres et extraordinaires [...] [Ils] ne leur peuvent pas toutefois attribuer des formes et des natures entièrement nouvelles, mais font seulement un certain mélange et composition des membres des divers animaux [...] ces choses générales, à savoir des yeux, une tête, des mains et tout le reste du corps, ne sont pas choses imaginaires, mais vraies et existantes. »<sup>1</sup>

La sirène, créature imaginaire, est composée d'éléments d'êtres réels, la femme et le poisson. Et si les éléments qui composent ces créatures sont tout à fait nouveaux, « à tout le moins les couleurs dont ils le composent doivent-elles être véritables »<sup>2</sup>. Descartes souligne donc le fait que ce qui se présente à nous comme un produit de l'imagination provient toujours de la recombinaison, du réarrangement d'éléments qui ont été expérimentés dans la réalité, vus le plus souvent dans le passé, et qui proviennent par conséquent d'une mémoire : l'imagination serait le plus souvent – voire toujours – reproductrice et non créatrice. De la même façon, les histoires de JdR semblent souvent faites d'une compilation d'éléments provenant d'histoires lues dans des romans ou vues dans des films. Il ne s'agit pas de porter un quelconque jugement sur la richesse d'imagination des rôlistes mais de souligner la ressource que constitue cette manière de concevoir des histoires pour la coordination entre participants<sup>3</sup>. Lorsqu'ils cherchent à décrire un personnage, un lieu ou une situation, les joueurs font en effet presque toujours référence à une œuvre hors-jeu connue des autres joueurs, ce qui simplifie l'accord des représentations mentales de l'univers :

- Vous avez vu Carrie ? Le bal du diable ?
- Non, je l'ai pas vu mais on m'en a parlé.
- Pour moi c'est une inspiration directe, pour ici : se venger au bal de fin d'année. (**Partie de Fiasco**)

On ne fait donc pas advenir un monde ex-nihilo dans un jeu de rôle, mais on le construit par juxtaposition d'éléments préexistants :

« Quand tu vas expliquer l'univers à quelqu'un qui ne connaît pas, l'univers ou l'esprit du jeu, tu vas essayer de passer par des références cinématographiques ou littéraires, parce que c'est le plus

---

<sup>1</sup> René Descartes, *Méditations métaphysiques*. Flammarion, 1993, 1<sup>ère</sup> méditation.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> On pourrait faire la même analyse de la littérature, dont les critiques ont montré la foisonnante inter-textualité. Il pourrait alors être intéressant d'identifier les schèmes d'histoires proprement rôlistes : par exemple, la nécessaire présence de plusieurs héros complémentaires.

rapide, c'est le plus simple. [...] Mine de rien, si tu veux écrire une histoire à plusieurs, avec des références structurelles communes, t'es obligé de t'appuyer sur des trucs qui soient un peu clichés. Parce qu'on peut pas faire un truc commun, si c'est pas un minimum partagé par tout le monde. » (**Entretien avec Philippe**)

Par exemple, les participants d'une partie de *Microscope* cherchent à donner un nom à un minerai, enjeu d'une guerre dans un univers *steampunk* (régé par une technologie à vapeur) caractérisé par des îles flottantes dans le ciel. En compilant ces éléments (minerai – vapeur – univers flottant), ils produisent le terme « aérolyte », qui pourrait paraître créé de toute pièce (imagination créatrice) mais qui est clairement le compilé d'un élément aérien « aéro » et d'une terminaison qui renvoie à la pierre « lithe » (imagination reproductrice). Cette façon de construire les histoires correspond également à un problème logistique :

« Y'a une autre raison pour laquelle on ne peut pas faire des histoires très compliquées. Même si t'es un très bon écrivain, que tu fais une histoire subtile et tout, tes joueurs ils ont 5 heures pour la comprendre. [...] Et le but c'est qu'ils la comprennent tous seuls. Si c'est juste pour que tu la racontes, c'est pas la peine. [...] Quand t'es MJ, tu te poses beaucoup cette question : t'as écrit ton histoire, bon bah maintenant comment je vais faire en sorte que mes joueurs comprennent l'enquête, donc je vais leur laisser des indices. » (**Entretien avec Philippe**)

Les références implicites non comprises sont d'ailleurs souvent expliquées aux participants qui ne les partagent pas, pour faciliter la coordination :

**Mazarine** : C'est lui qui construit le train ? Donc c'est lui qui vit dans le wagon de voyageur peut-être ?

**Christian** : Ce serait possible... Et je dis même pas ça parce que j'ai vu *Il était une fois dans l'Ouest*, hein ! (rires)

**Yohan** : C'est quoi cette histoire de wagon de voyageurs ?

**Philippe** : T'as pas vu *Il était une fois dans l'Ouest* ?

**Mazarine** : Dans *Il était une fois dans l'Ouest* le magnat qui construit le chemin de fer, il a un wagon de voyageur super luxueux dans lequel il vit. (**Partie d'Arcane**)

Le principe d'engendrement des histoires de JdR est donc celui du *compilé* : les univers se nourrissent par compilation d'éléments. Faire du JdR revient donc d'une certaine façon à combiner l'ensemble de cette sous-culture rôliste pour produire à chaque fois une histoire nouvelle. Cette manière de recourir à d'autres œuvres de fiction pour construire l'univers fictif s'observe particulièrement bien lors des jeux de création collective où aucun scénario n'a été construit à l'avance (voir l'**encadré 13**). Le JdR est un brassage constant de références préexistantes, comme en témoigne un passage d'une partie de *Microscope* où un joueur incarne un personnage socialiste prénommé Charles Mars en compilant des citations prêtées à Karl Marx : « l'exploitation de l'homme par l'homme », « de chacun selon sa contribution, à chacun selon ses besoins », etc. Ou encore lorsque

### Encadré 13 : La mise en place de l'univers de *Ghost Echo*



Ce jeu indépendant commence par une construction commune de l'univers, à partir de quelques illustrations et de mots qui servent de points d'appui (c'est nous qui soulignons les mots en gras).

MJ : « Donc, les grandes choses à définir, c'est d'abord... dans quel univers vous avez envie de jouer d'une manière générale, est-ce que c'est plutôt du **steampunk**, du **cyberpunk**... Qu'est-ce qu' « **écouter les échos** » ? [...] enfin le jeu s'appelle **Ghost Echo** donc c'est l'idée du jeu [...], et qu'est-ce que le « **champ fantôme** » ? Apparemment c'est une **dimension parallèle**, à mon avis c'est vraiment illustré par cette image (montre l'image ci-dessus la plus à gauche) où on voit le mec un peu translucide. »

Alors que le jeu se présente comme la construction d'un univers ex-nihilo, le MJ ne laisse en réalité que peu de choix d'univers : steampunk ou cyberpunk, deux genres bien définis.

Joueur 1 : « Moi j'avoue qu'en général, en voyant notamment les illustrations, c'est cyberpunk plutôt que steampunk... »

MJ : D'accord.

Joueur 1 : ...si ça vous convient. (Petit silence) Heu... (le joueur sent que les autres ont besoin de précisions) Avec un style assez, qui évoque des films comme un peu **Blade Runner** ou... **Dark City** pour ceux qui l'ont vu. (Petit silence). Parce que je trouvais que ça faisait un peu à la **Blade Runner**, que c'était **toujours sous le couvert de la nuit**...

Joueur 2 : Hum... **Les lumières des néons**...

Joueur 1 : Voilà. De **grands immeubles**, de **grands gratte-ciels sombres**... Un peu en obsidienne on dirait... (Silence)

Joueur 2 : Avec des **murs qui se déplacent**...

Joueur 1 : Voilà, ou qui... Deux **rues qui ne se ressemblent jamais vraiment**, mais si elles sont toujours plus ou moins **éclairées de la même manière** ... »

Un champ lexical commun a pris forme : nuit, lumière, immeubles, rues. Il n'a été possible de le déployer qu'à partir d'une définition commune du cyberpunk, s'appuyant sur les illustrations ci-contre et sur des références cinématographiques.

Philippe, lors d'une partie d'*Arcane* où les joueurs pénètrent dans un *saloon* de l'Ouest américain, fait passer la musique de l'épisode de la *cantina* (taverne) dans *Star Wars*. Par association d'idées, le bar du western, la *cantina* et la sempiternelle taverne du JdR occupent la même fonction dans des univers différents : le MJ les place donc sur un même plan sonore pour accorder les représentations que chaque joueur se fait du lieu, sachant que l'ensemble des participants partage ces références.

### Les compétences en JdR

#### *Des compétences individuelles et acquises*

Ces encyclopédies conduisent à penser que l'initiation ou apprentissage du JdR prodigue aux rôlistes des *compétences*. L'idée qu'il existerait des capacités individuelles à *bien jouer* provient de l'impression que donnent certains joueurs ou MJ d'être des *professionnels* de la narration. Les rôlistes peuvent tous citer un MJ qui sait particulièrement *bien* leur faire vivre ses scénarios. Ce sont les

passages assimilés à des contes où les MJ font le mieux la démonstration de leur talent d'orateurs, comme en témoigne l'**extrait audio 3**.

Les joueurs donnent également la sensation de *bien* jouer aux JdR. J'ai pensé dans un premier temps que la pratique du JdR apprenait à s'exprimer d'une certaine façon autour de la table, mais cette hypothèse a été démentie par plusieurs des rôlistes observés :

« Ça c'est quasiment... (petit silence) quelque chose que t'acquiers qui est un peu même indépendant du JdR, c'est la compétence à... se comporter de la bonne manière au bon moment quoi [...] Tu vois, à être en accord avec les autres. C'est comme dans une soirée où je sais pas, quand l'ambiance est bonne, tu fais une blague c'est bien t'es dans l'ambiance, tu vas pas parler du truc qui va plomber tout le monde ; à l'inverse, la copine qui vient de t'annoncer que là, elle a perdu son enfant ou je sais pas quoi, et que toi tu vas raconter une blague... bon, tu vois. »  
(**Entretien avec Philippe**)

Ce sont davantage d'autres compétences qu'ils développent lors de leurs expériences, par exemple lorsqu'ils arrivent à incarner un personnage et faire rire les autres participants, ou lorsqu'ils acquièrent des compétences stratégiques, de l'avis de Mazarine :

« C'est des éléments que t'apprends juste en grandissant, c'est-à-dire à être raisonnable, commencer à comprendre un peu comment peuvent penser les adversaires, où est-ce que peuvent se trouver les pièges... [...] Ou justement utiliser une arme particulière contre un ennemi particulier parce que c'est plus efficace. Par exemple les flèches contre les squelettes, c'est tout nul ! » (**Entretien avec Mazarine**)

Ceci est confirmé par la réponse d'un des rôlistes au questionnaire :

« Non, je ne joue pas « bien », j'ai encore du mal à ne pas faire de hors *roleplay* [parler en tant que joueur et non en tant que personnage], à tenir le rôle d'un personnage sur la longueur des parties. Sur l'aspect stratégie, l'anticipation. » (**Questionnaire Ghost Echo**)

Une autre compétence m'a particulièrement marqué lors des parties : le sens de l'à-propos. Dans de nombreuses situations de jeu, les rôlistes chevronnés semblent *savoir* ce qu'il faut faire pour faire progresser l'histoire, comme s'ils connaissaient le scénario, ce qui provoque un enchaînement très rapide dans la conversation. En voici en exemple extrait d'une partie de *The Changeling* :

*Situation : le groupe de joueurs se promène dans un marché goblin et sait qu'une livraison d'esclaves va avoir lieu dans peu de temps. Il cherche à savoir quand. Alors que rien n'a encore été décidé :*

**Joueur 1** : Qui est prêt à aller faire une scène à un marchand goblin pour lui dire qu'il n'y a rien sur son étalage ?

**Joueur 2** : J'allais le dire... (s'adresse au MJ) Toi ! T'as quoi à vendre ?

**MJ** (prend la voix d'un goblin, en se frottant les mains) : J'ai des crapauds...

Lors de cet échange très rapide, on voit que les deux joueurs ont eu la même idée simultanément : provoquer un marchand sur l'insuffisance de ses marchandises afin d'aborder la question de la

prochaine livraison, et donc de savoir quand les esclaves seront livrés pour les libérer. Toutes ces compétences proviennent donc du partage d'une sous-culture rôliste : les situations auxquelles sont confrontés les personnages font presque toujours écho à une situation décrite dans une œuvre de fiction. Jocelyn Bonnerave interprète ainsi la *répartie* des joueurs de jazz, phénomène semblable au sens de l'à-propos :

« L'une des compétences qui m'intéresse le plus, sur ce point, est ce que l'on pourrait appeler la répartie, sur le modèle de la réplique du tac au tac. Un musicien improvisateur a de quoi répliquer de façon adéquate en fonction de sa culture lorsqu'une information musicale intéressante surgit dans le groupe. »<sup>1</sup>

#### *Des compétences collectives en situation*

Pour comprendre les mécanismes de coordinations du JdR, il vaut mieux en réalité redéfinir les compétences comme collectives et en constante adaptation, plutôt qu'individuelles et acquises pour toujours. Collectives car on ne peut pas vraiment dire qu'un joueur joue *bien* au JdR, mais plutôt qu'un groupe de joueurs joue *bien ensemble*, comme en témoignent les réponses de rôlistes à la question « Peut-on dire que l'on joue « bien » ou « mal » aux JdR ? » du questionnaire (même si tous ne sont pas de cet avis) :

- « Pas individuellement. Un groupe peut bien ou mal jouer au jeu de rôle selon que les joueurs sont d'accord ou non sur la direction et le type de partie qu'ils veulent jouer » (**Mazarine**)
- « On joue bien au jeu de rôle quand on s'y amuse, ainsi que les autres joueurs présents. S'ennuyer ou être le seul à s'amuser, aux dépens des autres, est le pire qui puisse arriver à une table de jeu de rôle » (**Philippe**)
- « Si les règles inhérentes à une conversation ne sont pas respectées, alors ça ne peut que se passer mal. [...] En revanche, il n'y a pas une seule manière de bien jouer au JdR. Je n'irais pas jusqu'à dire qu'il y en a une par groupe, mais presque. Je pense qu'en trouvant une bonne dynamique autour de la table [...], alors tout ne peut que bien se passer. » (**Anthony**)

Une autre façon de répondre à la question est de considérer que l'on joue *bien* lorsque l'on joue selon l'esprit du jeu en question. Olivier Caïra propose pour chaque type ou genre de jeu une typologie entre le grand joueur, le mauvais grand et le petit joueur, en s'appuyant sur les *figures de l'excellence et de la médiocrité* identifiées par Luc Boltanski et Laurent Thévenot<sup>2</sup>. L'**encadré 14** résume sa typologie. Cette perspective plaide pour une définition du *bon jeu* comme celui qui réussit à fédérer le groupe et procurer une expérience de jeu à tous les participants (grand joueur), et non comme une compétence vouée à une satisfaction personnelle (mauvais grand).

---

<sup>1</sup> Jocelyn Bonnerave, « Improviser ensemble. De l'interaction à l'écologie sonore. » in *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°18, *Improviser, de l'art à l'action*, 2010, p.96.

<sup>2</sup> Luc Boltanski, Laurent Thévenot, *De la Justification : les économies de la grandeur*, Gallimard, 1991.

Des compétences non acquises ensuite car elles se développent pendant la partie, et ne lui survivent pas forcément. Il s'agit ici de la connaissance des autres participants de la table, qui permet d'anticiper leur jeu et leurs réactions. Ce processus est toujours à l'œuvre même pendant un *one-shot*, si bien qu'à la fin d'une partie avec des inconnus, le jeu est plus fluide et la coordination s'effectue mieux entre les participants :

« Si je joue avec des collégiens, je ne vais pas oublier une seule seconde que je joue avec des collégiens [...] Je vais m'adapter, jouer d'une certaine manière pour les mettre à l'aise, notamment si je suis MJ.» (Entretien avec Philippe)

Si certaines compétences se développent donc comme un capital humain que les rôlistes accumulent au fil des parties (aisance à l'oral, sous-culture rôliste), d'autres consistent donc à savoir s'adapter aux autres participants de la table.

## Le temps long du jeu

Enfin, la rapidité des adéquations de diégèses ne doit pas faire oublier le temps que prend le jeu : le néophyte est en effet surpris par la longueur des parties, la fatigue qu'elles provoquent et la façon dont les joueurs désirent poursuivre la rencontre alors que la partie semble souvent avancer au ralenti. Le JdR est par définition une activité longue et lente, souligne Caïra. Au contraire des jeux vidéo (simultanéité entre temps de la fiction et temps réel, et réversibilité possible avec les sauvegardes), le temps du JdR n'est pas réversible : la partie progresse donc lentement, et les joueurs sont « collés au présent ». La moindre décision prend un temps considérable et nécessite une intense réflexion des joueurs.

Ce n'est qu'après plusieurs parties que j'ai pu envisager ce temps long comme une autre ressource pour la coordination. Il permet en effet une immersion progressive dans l'univers diégétique : les éléments finissent par se brouiller, un certain attachement aux personnages se fait jour. En résulte pour le joueur une sensation d'habitude, aussi bien avec les autres participants avec qui l'on se coordonne plus facilement qu'avec l'univers que l'on a l'impression de *connaître* davantage (les images et représentations que l'on s'en fait deviennent plus nettes), ce qui facilite la prise de décisions. Ce phénomène s'observe en *one-shot* (parties longues) comme en campagne (nombreuses parties).

## Encadré 14 : Une typologie entre grand, mauvais grand et petit joueurs

Le **grand** satisfait l'exigence des autres en même temps que la sienne, le **mauvais grand** suit son exigence au détriment de celle des autres, le **petit** ne maîtrise pas l'exigence.

Type de jeu	Part du contrat	Figure du grand	Figure du mauvais grand	Figure du petit
<b>La simulation</b>	Simuler l'action au sein d'un monde fictionnel : ses lois physiques, ses codes sociaux.	Garantit le réalisme de la situation, cite les détails pertinents qui échappent parfois aux autres (comment étouffer le bruit des sabots, etc.).	Ne fait qu'étaler un nombre conséquent d'éléments non pertinents pour l'histoire, ou critique les invraisemblances.	Ne tient pas compte des contraintes de la situation simulée.
<b>L'interprétation</b>	Faire des actions logiques pour son personnage (incarnation).	Sait interpréter des personnages divers.	Choisit pour son personnage des traits envahissants qui le placent au centre de l'action au détriment d'interactions équilibrées.	- Joue son personnage comme une pièce d'échec. - Joue toujours le même personnage d'un jeu à l'autre.
<b>La progression</b>	Acquérir des rétributions matérielles (le plus souvent des points d'expérience).	- Joueur : optimise le rapport entre les risques qu'il fait prendre à son personnage et l'expérience qu'il en retire. - MJ : ajuste la difficulté et les récompenses du scénario au groupe de personnages.	- Joueur : <i>Grosbill</i> (expression désignant les joueurs qui ne poursuivent qu'un seul but : rendre leur personnage toujours plus puissant). - MJ : donne trop d'expérience aux <i>Grosbills</i> .	- Joueur : le <i>casse-cou</i> (risque inconsidérément la vie de son personnage). - MJ : le <i>faussaire</i> (fait affronter aux personnages des monstres de niveau trop élevé).
<b>Le raisonnement</b>	Trouver la solution d'une énigme.	Construit (MJ) et déconstruit (joueur) les montages dramatiques du scénario. Lecteur ou spectateur assidu des maîtres du genre, il fait preuve de ruse en improvisant des solutions inédites à partir des mêmes données que les autres (sens de l'à-propos).	- MJ : Joue du différentiel d'information pour perdre les joueurs, en rigidifiant l'intrigue : on joue « la pièce écrite par le MJ ». - Joueur : lit les événements avec une logique de scénariste et utilise des informations que son personnage ne devrait pas connaître.	MJ : ne construit pas d'intrigue ou s'appuie sur une logique spéculative. Joueur : ne prend pas de notes, et « fonce dans le tas » après des heures passées à tourner en rond.
<b>Le panache</b>	Faire vivre des scènes héroïques aux personnages.	Rend la partie mémorable par des actions originales et dangereuses, encourage les autres à tenter l'exploit.	Se jette dans tous les traquenards sans discernement, ce qui laisse les autres personnages en marge de l'action.	Trop prudents, et trop proches de la logique de la progression.

### La persistance des diégèses individuelles

De ce qui précède, on pourrait croire que le JdR consiste en une adéquation parfaite des diégèses individuelles de chaque participant. En réalité, beaucoup de ce que les rôlistes imaginent ne se manifeste jamais à l'oral : la description précise d'un élément de jeu anodin, les plans individuels (émotions, souvenirs...) d'un personnage... Ces éléments n'existent que dans la diégèse individuelle d'un joueur, bien qu'il puisse décider de les communiquer aux autres :

« Nous croyons que nous partageons un monde statique, objectif où nous errons en tuant des dragons ensemble mais en fait, nous avons tous nos petits mondes subjectifs qui sont sujets à changement sans préavis. Après le début de la partie, personne ne sait tout ce qui se passe dans les réalités du jeu.»<sup>1</sup>

De la même façon que les études de la réception ont montré que différentes lectures pouvaient être faites d'un même ouvrage, chaque participant à une partie de JdR interprète le matériel symbolique d'un point de vue particulier : en général, soit la perspective subjective d'un personnage, soit le point de vue « objectif et omniscient » du MJ. Il est impossible de partager tout l'univers diégétique lors d'une partie. Markus Montola donne l'exemple suivant :

« Lorsqu'un MJ déclare "il y a un gros rocher dans le champ", de quelle taille est réellement le rocher ? Mon personnage peut-il se cacher derrière ? Peut-il le soulever ? Le lancer ? En testant l'objet diégétique, je peux apprendre un bon nombre de ses propriétés mais même si le MJ me montre une image du rocher, l'interprétation du rocher diffère [...] Le personnage se déplace près du grand rocher parce que le joueur croit que le rocher est suffisamment grand pour se cacher derrière. »<sup>2</sup>

Une part de l'expérience narrative collective restera donc subjective, comme en témoignent les documents écrits par certains joueurs à leur unique intention et du seul point de vue de leur personnage (journal de quête du personnage, annuaire personnel des PNJ rencontrés...). Les diégèses sont parfois construites volontairement de façon contradictoire (le MJ prend un joueur en aparté pour lui divulguer des informations que les autres joueurs n'auront pas), ou bien résultent d'un *décrochage* de la partie (tout simplement, il arrive que des participants n'écoutent plus la partie pendant quelques instants et perdent alors des descriptions ou éléments pour se représenter l'univers diégétique). Cette problématique de l'individualité de la diégèse concerne finalement toutes les expériences narratives (film, roman), mais la différence avec le JdR est que les participants sont tous co-auteurs de l'histoire : il est alors contre-intuitif que les diégèses puissent être totalement dissociées. En réalité, la coordination dans le JdR ne nécessite pas un accord constant des diégèses. Les questionnaires que j'ai fait remplir après les parties montrent que chaque participant avait une vision différenciée de la partie (c'est nous qui soulignons en gras) :

**Pourriez-vous résumer brièvement l'histoire que vous avez jouée au cours de cette partie ?**

• **MJ** : Les PJ sont naufragés sur une **planète** après un combat spatial **perdu**. Ils doivent explorer les alentours, sceller une alliance avec un autre naufragé et affronter un monstre pour récupérer un vaisseau spatial. Ils ont ensuite l'opportunité de prendre leur revanche sur le premier combat spatial et de récupérer leur **trésor**.

---

<sup>1</sup> Markus Montola, « Le Jeu de rôle comme construction interactive... », *op.cit.*

<sup>2</sup> *Ibid.*

● **Joueur 1** : Perdus sur une **planète perdue** et low-tech, où ils ont trouvé une possibilité de s'échapper et éventuellement rattraper le vaisseau qui nous a mis dans cette situation tout en nous piquant notre **trésor** !

● **Joueur 2** : Je dirai l'histoire de chasseurs de **trésor** devenus, bien malgré eux les otages d'une **planète** d'arriérés. La survie est passée au premier plan, bien avant l'attrait du **trésor** fantastique promis.

(Questionnaire après une partie de *Metal Adventures*)

Si le caractère rétrospectif du questionnaire peut expliquer la difficulté des joueurs à se souvenir de l'histoire, il est notable que chacun la résume à sa façon, en insistant sur des points différents. Mais ces trois résumés peuvent se décomposer selon trois moments de l'histoire : un événement déclencheur, des péripéties, et une fin au choix des joueurs :

**Événement déclencheur : arrivée sur une planète**

● Les PJ sont **naufragés** sur une **planète** après un combat spatial **perdu**

● **Perdus** sur une **planète perdue et low-tech**

● Je dirai l'histoire de chasseurs de **trésor** devenus, bien malgré eux les **otages** d'une **planète d'arriérés**

**Mots** : planète, naufragés/perdus/otages, arriéré/perdue et low-tech.

**Péripéties pendant la partie**

● Ils doivent **explorer les alentours**, sceller une alliance avec un autre naufragé

● Où ils ont trouvé une **possibilité de s'échapper**

● **La survie** est passée au premier plan

**Mots** : explorer les alentours, possibilité de s'échapper, la survie.

**Une fin : le choix des joueurs**

● Affronter un monstre pour récupérer un **vaisseau** spatial. Ils ont ensuite l'**opportunité** de prendre leur revanche sur le premier combat spatial et de récupérer leur **trésor**.

**Éventuellement** rattraper le **vaisseau** qui nous a mis dans cette situation tout en nous piquant notre **trésor** !

● **La survie** est passée au premier plan, **bien avant l'attrait du trésor** fantastique promis

**Mots** : vaisseau, opportunité/éventuellement/bien avant l'attrait, trésor.

Il est à noter que pour chacune de ces phases de l'histoire, les participants utilisent parfois les mêmes mots (planète, trésor), et parfois des mots différents mais pour exprimer une même idée (naufragés/perdus/otages). Ainsi, la structure commune de la trame narrative montre que les joueurs se sont accordés sur l'essentiel qui leur permettait de vivre une histoire commune, sans pour autant avoir exactement la même version de l'aventure en tête. Ceci s'observe également dans les réponses différenciées à une autre question :

**Quelles images aviez-vous en tête pour vous représenter l'univers dans lequel les personnages évoluaient ?**

- **MJ** : Ce que j'avais écrit ! Sinon, au moment de l'écriture, je me suis inspiré de *New Caprica* pour les décors naturels et de *Beowulf* pour le château de Ragnar (le mauvais film avec Christophe Lambert).
- **Joueur 1** : Un subtil mélange entre *Île au trésor* (Stevenson) et la série *Firefly*.
- **Joueur 2** : *ALBATOR* et la série *Firefly* !! ;), et aussi des films médiévaux pour le côté paysans sans outils ou presque.

Une différence notable existe entre le MJ qui avait imaginé l'histoire avant de la faire jouer (phase écriture de scénario), et les joueurs. Ceux-ci s'accordent sur une référence que le MJ ne cite pas et qui a donc été utilisée implicitement pendant la partie : la série télévisée *Firefly*. Ainsi, ce n'est pas parce que les joueurs ont une représentation différenciée de l'univers que la cohérence de l'histoire est remise en cause. Comme le souligne Anselm Strauss<sup>1</sup>, lorsque A et B discutent, A peut réagir consciemment à un geste volontaire de B, ou bien réagir consciemment à une réponse involontaire de B, ou bien réagir sans en avoir lui-même conscience à une réaction consciente de B, etc. Les échanges de la conversation sont si rapides que les participants ne s'aperçoivent souvent pas de leur propre réaction au moment où elle se produit, mais rétrospectivement, par la façon dont l'interlocuteur leur répond. Ainsi, il est fort probable que le joueur A ne sache pas comment B va percevoir sa proposition pour l'histoire, mais la propose toute de même : B acquiesce, mais A ne sait pas pour autant s'il a exactement la même représentation diégétique que B en tête. Cela n'a finalement pas d'importance pour la coordination.

Cette perspective permet de se demander plus généralement comment la décision est prise en groupe. Stéphanie Novak étudie les décisions du Conseil de l'Union Européenne : cet organe décide par consensus, mais « il n'est pas sûr que le consensus recouvre exactement le sens du mot unanimité »<sup>2</sup>, selon l'auteur. On ne recourt pas au vote formel, et même si celle-ci n'est pas requise, on prend tout de même les décisions à l'unanimité. S'il n'y a pas de vote formel, c'est selon Novak parce que la présidence optimise ses chances de faire adopter des textes en forçant le consensus, et parce que les minoritaires ne veulent pas être perçus comme tels par leurs pairs. Le consensus en JdR ne peut pas s'analyser tout à fait de la même façon parce qu'il n'y a pas d'enjeu politique de pouvoir. Mais le consensus est bien une ressource – comme il l'est pour la présidence du conseil – dans l'optique de la création collective. Tant que l'ambiguïté demeure quant à la définition précise de certains éléments de l'univers, le flou ainsi créé n'empêche pas la coordination, et la favorise même plutôt dans un premier temps. L'entretien de l'ambiguïté est donc une ressource pour le jeu comme pour la décision politique, car celle-ci permet paradoxalement de mieux faire consensus. En témoigne par exemple cet extrait :

<sup>1</sup> Strauss, *Miroirs et Masques*, *op.cit.*

<sup>2</sup> Stéphanie Novak, « L'Opacité du consensus. La prise de décision au Conseil de l'Union européenne », 2009, p.6.

**Présentateur du jeu** : « On doit définir tous ensemble, pour chaque événement, s'il est positif ou négatif. Positif on met un cercle blanc, négatif on met un cercle noir. Les notions de positif/négatif sont absolument subjectives. Ça, c'est assumé par le jeu » (**Partie de *Microscope***)

Le présentateur ne donne aucune clé pour définir précisément ce que l'auteur du jeu entend par « positif » ou « négatif » : chaque joueur peut l'interpréter comme il le veut, ce qui accélère la prise de décision. Une remarque ultérieure illustre ce point :

**Joueur** : Je vois pas exactement ce que ça revêt mais pourquoi pas...

**MJ** : Tu... ok. Tu te sens un tout petit peu à l'aise avec ça ? (**Même partie**)

L'essentiel pour la coordination n'est pas de tout définir dès le début du jeu, ni même d'être en accord sur tous les points : c'est d'être suffisamment « à l'aise » avec l'univers et les premiers éléments, pour pouvoir ensuite créer à partir de ces premiers jalons.

Mais les diégèses individuelles conduisent parfois à un malentendu qui nuit à la coordination, et qu'il faut désamorcer pour poursuivre la partie. Le JdR fonctionne alors comme une suite de neutralisations de malentendus qui ne tiennent plus : mais il est impossible et surtout non nécessaire de tous les désamorcer. Comme le souligne Joseph Gumperz à propos de la conversation ordinaire<sup>1</sup>, les interprétations faites par l'analyste ou un des auditeurs sont aléatoires, en ce sens qu'elles peuvent être réfutées ultérieurement. Si elles sont confirmées, les attentes des agents sont renforcées ; si elles sont réfutées, les agents essaient de recoder ce qu'ils ont entendu et de modifier leurs attentes en fonction de nouveaux buts. Une anecdote issue d'une partie de *Microscope* illustre ce point. Un des joueurs avait introduit un élément de jeu que tout le monde avait compris comme étant des « steam-boats » (bateaux-vapeur), sans le définir précisément : le participant avait juste dit qu'il s'agissait de machines capables de puiser un minerai. Pendant près d'une heure, les participants ont joué avec cet élément, jusqu'à ce que le malentendu soit levé : le joueur en question imaginait des robots bipèdes, « steam-bots » (robots-vapeur), alors que les autres joueurs imaginaient des bateaux mécaniques, « steam-boats », la prononciation les ayant induits en erreur. Tant qu'ils faisaient se déplacer les steam-boats/bots dans l'espace, il n'y avait nul besoin de les décrire plus précisément : ce n'est que lorsqu'ils ont atteint la terre ferme que leur forme concrète a posé problème, et que tout le monde s'est aperçu du malentendu. Cette incompréhension n'a pas empêché de jouer pendant cette heure, jusqu'au nécessaire ajustement des diégèses.

On peut alors se demander ce qui *existait* dans l'espace diégétique avant cet ajustement : il y avait en fait deux niveaux d'imaginaire pour cet élément, puis un seul après l'accord des joueurs. L'**encadré 15** illustre ce processus d'ajustement des diégèses. A l'origine de la partie (figure 1), les

---

<sup>1</sup> Joseph Gumperz, « Cadrer et comprendre... », *op.cit.*

trois joueurs représentés par les sphères de verre possèdent une diégèse différente, symbolisée ici par les trois couleurs primaires. Chacune d'elles contribue à la création d'un univers commun dans la sphère centrale (figure 2), qui prend forme petit à petit comme synthèse des diégèses individuelles (figure 3) : la couleur noire de cette diégèse collective symbolise le fait qu'elle résulte d'un mélange et qu'aucune diégèse individuelle n'est reprise telle qu'elle pour la former. En retour, les éléments communs déteignent sur les diégèses individuelles (figure 4), mais on voit qu'une part individuelle demeure toujours (la couleur de chaque diégèse individuelle persiste dans l'essentiel du volume des sphères). Ce schéma représente le fait que les diégèses individuelles n'ont pas besoin d'être totalement fondues dans l'univers diégétique pour se coordonner. Comme le souligne Anselm Strauss :

« Pour que l'action se déroule, il est nécessaire de prêter aux autres des motivations. Comme toutes les désignations, les évaluations de motivations peuvent être tout à fait fausses ; il n'en reste pas moins que les actions s'enchaînent à partir de ces appréciations. »<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Strauss, *Miroirs et Masques*, *op.cit.*, p.51.

### Encadré 15 : Ajustement des diégèses individuelles



Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4

L'étude du JdR permet ici de faire une hypothèse sur la façon dont les agents sociaux coordonnent leurs représentations dans la vie réelle. De la même façon que la coexistence de diégèses individuelles n'empêche pas les rôlistes de construire une histoire en commun, de nombreux concepts sont interprétés subjectivement dans le monde réel sans pour autant remettre en cause l'existence d'une culture commune. Qu'est-ce en effet que la *république*, ou l'*amour* par exemple ? Selon cette perspective, ce sont des coquilles vides dans lesquelles chaque individu peut accrocher ses propres représentations. Ceci conduit à relire le réel comme un récit, et montre que les agents n'ont pas besoin de savoir quelle représentation exacte chacun se fait de ces concepts. Il suffit, comme dans le JdR, de partager un minimum de normes communes concernant l'objet, suffisamment lâches pour qu'une représentation collective soit possible : de nombreuses définitions de la république ou de l'amour existent, mais cela n'empêche pas un pays entier de vivre *en république* et de nombreuses personnes de vivre des amours (à tout le moins, de définir leurs expériences individuelles par le même vocable).

# Les effets de rétroaction : la mise en place d'un cadre pendant la partie

---

Nous avons identifié au chapitre précédent la suite de séquences qui cadre progressivement la situation de jeu. Lors de la partie de JdR elle-même, un nouveau cadre, qui ne reprend qu'une partie des cadres précédents, est défini. La situation de jeu peut être rapprochée de ce que Christian Bessy<sup>1</sup> identifie comme le moment où la convention acquiert suffisamment de stabilité et d'objectivité qu'elle en fait oublier son caractère conventionnel et arbitraire pour s'imposer à l'ensemble de la communauté : elle acquiert alors une certaine extériorité, et de processus en cours de construction, elle devient un cadre contraignant. La thèse de Bessy est que *l'esprit objectif* des institutions précède et rend possible *l'esprit subjectif* des individus.

On peut alors mettre en évidence des effets de rétroactions des parties de jeu vers les cadres antécédents (jouer contribue à redéfinir le cadre) en s'appuyant sur la perspective de Luc Boltanski et de Laurent Thévenot<sup>2</sup> : la partie de JdR est une épreuve de justification lors de laquelle les règles sont reformulées en référence à des *principes de justice*. À chaque principe de justice fondateur d'une « cité » est associé un monde d'objets, ensemble de ressources stables et objectivables (règles, artefacts cognitifs, équipement matériels...) sur lesquels les agents peuvent s'appuyer pour espérer raisonnablement sortir justifiés d'une épreuve éventuelle. En ce qui concerne le JdR, ces cadres antécédents à la partie constituent tous des cités, ressources objectivables pour justifier une décision au cours du jeu : manuel, scénario, organisation logistique, mais aussi « esprit du jeu » qui se forme en situation autour de la table. Ainsi, le cadre posé à chaque séquence de préparation de la partie peut subir une inflexion.

## 1) Le manuel de jeu

Il y a toujours un représentant de la cité *manuel de jeu* : le MJ, ou bien un présentateur pour les jeux *indies* sans MJ. Cette figure d'autorité remémore souvent l'esprit du jeu aux autres joueurs. Dans une partie de *Microscope*, le présentateur rappelle sans cesse à l'ordre un des participants qui suggère l'ajout d'éléments aux autres joueurs, alors que la règle veut que chaque joueur ajoute un élément sans dire ce qu'il compte en faire aux autres. Ou bien dans une partie de *Ghost Echo*, le présentateur encourage sans relâche les joueurs à « échanger » entre eux selon l'esprit du jeu, alors qu'ils restent silencieux lors du lancement de la partie. Mais le cadre du manuel est souvent discuté lors de la partie.

---

<sup>1</sup> Bessy, « La Place de l'intersubjectif ... », *op.cit.*

<sup>2</sup> Luc Boltanski, Laurent Thévenot, *De la Justification...*, *op.cit.*

## La mise en jeu

Nous avons vu que l'écriture d'un manuel consistait à mettre en jeu, c'est-à-dire à poser une question que le JdR allait explorer. La mise en jeu est à nouveau faite en début de partie, surtout lors de jeux *indies*. Il s'agit alors de préciser sur quoi les joueurs choisissent de jouer, c'est-à-dire les limites du jeu. Le cas de *Bliss Stage* en est une illustration : en début de partie, l'ensemble des joueurs (il n'y a pas de MJ) définissent les lignes (les sujets que les participants ne désirent pas aborder), puis les voiles (ce que l'on veut bien aborder mais sans entrer en détail). Puisque *Bliss Stage* traite de relations amoureuses entre adolescents, il est décidé conjointement pour la partie observée qu'une ligne consistera à ne pas aborder les relations sexuelles pour les personnages de moins de 12 ans, et qu'un voile consistera à ne pas rentrer dans les descriptions en détail des relations sexuelles. On voit ici que le principe du JdR *indie* est souvent de remettre la définition du cadre à la situation de la partie, plutôt que de le traiter définitivement dans le manuel de jeu.

## Les règles chiffrées

Il y a selon Olivier Caïra une tension entre l'infinité des situations à simuler et la finitude des règles de simulation. Des incohérences apparaissent souvent lorsqu'on examine les règles dans des situations extrêmes. Il sera par exemple possible de survivre à une chute de mille mètres parce que ce cas n'aura pas été prévu par les règles de chute : « la qualité d'une règle de JdR ne se révèle qu'en situation d'improvisation »<sup>1</sup>. La métaphore de l'*atelier* résume alors bien le fonctionnement du JdR, où l'improvisation se fonde sur un ensemble d'instruments spécialisés mais flexibles : puisque les règles n'ont pas pu prévoir tous les cas envisageables et sont donc sujettes à interprétation, les parties conduisent souvent à une négociation entre joueurs et MJ sur leur interprétation :

**Joueur** : Est-ce que j'ai un bonus ? [Du à une capacité de nyctalopie] On est la nuit et il fait noir.  
[Cela n'avait pas encore été décidé]

**MJ** : Allez, 2 dés en plus

(Partie de *The Changeling*)

## A quel jeu joue-t-on ?

Ce point concerne tout particulièrement les jeux indépendants. Ron Edwards constate après de nombreuses parties de JdR que beaucoup de joueurs sont insatisfaits de leur expérience de jeu : cela est dû selon lui à un malentendu sur le but ou les règles profondes du jeu, qui peut être réglé par un accord explicite en début de jeu. Ce point de vue est repris par les rôlistes de l'Atelier des JdR *indies* :

« Oui il y a beaucoup de règles explicites dans le jeu de rôle traditionnel. Mais en fait les trucs importants, [...] c'est-à-dire [...] on est à une table *qu'est-ce qu'on fait* quoi... [ne sont pas

---

<sup>1</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.228.

vraiment abordés]. Pas : quand y'a machin qu'attaque bidule, on jette tel dé, mais même, au niveau beaucoup plus haut : on est là pour quoi ? Parce que ça tombe pas sous le sens. Alors que beaucoup de jeux de rôle classiques considèrent que ça tombe sous le sens : le jeu de rôle, si t'es rôliste, tu sais ce que c'est. Donc, dans le jeu *indie*, il faut préciser ça. Parce que si tu le précises pas, justement les gens, surtout les rôlistes en fait - les autres non, ils ne sauront pas quoi faire – mais les rôlistes risquent de se rattacher à ce qu'ils connaissent. [...] Donc il faut se mettre d'accord. Dans la théorie on appelle ça le contrat social» (**Entretien avec Anthony**)

Selon Anthony, le jeu indépendant est donc entre autre né de cette volonté d'explicitation du *contrat social* : les manuels de jeux traditionnels développent par exemple en détail des systèmes de probabilités (tables de résultats de dés), mais n'abordent finalement pas souvent le but ultime de la partie, et surtout les moyens de coordination pour y parvenir. Anthony interprète ce contrat comme l'un des facteurs de réussite d'une partie observée de *Fiasco* : les joueurs s'étaient accordés en début de partie sur le fait que leurs personnages avaient moins d'importance que l'histoire, ce qui a permis une gestion coordonnée du destin de ces personnages voués à l'échec. Les réponses au questionnaire témoignent de ce contrat social :

**Quel était selon vous le but du jeu ? Celui-ci a-t-il été discuté par les joueurs ?**

**Joueur 1** : Je pensais que le but du jeu était de **vivre une histoire qui se terminerait, pour chacun d'entre nous, par un échec cinglant**. Je crois que c'est le « MJJ » (Meneur de Jeu-Joueur) qui nous l'a expliqué dès le départ.

**Joueur 2** : **Raconter une catastrophe programmée et jouer des losers**. Cela n'a pas vraiment été discuté mais semblait assez clair.

**Joueur 3** : Le but du jeu était de **créer une histoire où les personnages se mettent dans des situations impossibles à gérer pour eux, où les événements leur échappent complètement jusqu'à atteindre la catastrophe totale**, avec un but humoristique.

**MJ** : Je crois avoir bien dit au début de la partie que le but du jeu était de **coopérer pour créer une histoire engageante et agréable**. Ce n'était pas discuté.

Ron Edwards théorise ce contrat social dans divers articles. Il propose une typologie des JdR selon trois principes de jeu : le **simulationnisme** (*the Right to dream*<sup>1</sup> : qui place la logique interne et la cohérence des expériences fictives au centre de l'expérience de jeu), le **narrativisme** (*Story now*<sup>2</sup> : caractérisé par la création, au travers de l'interprétation du JdR, d'une histoire au thème reconnaissable) et le **ludisme** (*Step on up*<sup>3</sup> : caractérisé par la concurrence entre les participants). Par exemple, sur la question du temps que doit prendre la résolution d'une action en temps réel, le joueur simulationniste sera patient aussi longtemps qu'il le faudra pour être précis dans la modélisation de l'action, le narrativiste détestera attendre et voudra en faire le récit, le ludiste acceptera l'attente uniquement si cela peut être exploité stratégiquement. Le problème des systèmes de certains JdR selon

---

<sup>1</sup> Ron Edwards, "Simulationism: The Right to Dream", 29 janvier 2003.

<sup>2</sup> Ron Edwards, "Narrativism: Story Now", 29 janvier 2004.

<sup>3</sup> Ron Edwards, "Gamism: Step on Up", 4 juin 2003. Ces trois articles ont été publiés sur le site internet The Forge.

Edwards est qu'ils essayent toujours de satisfaire ces trois principes, quand un jeu doit résolument être tourné vers l'un des trois, ou à tout le moins vers deux des trois (JdR « hybride »). Cela pose surtout des problèmes de contrat social lorsque les joueurs ne s'accordent pas sur ce qu'ils attendent du jeu. Le processus est le suivant : un participant trouve parmi les éléments de base d'une partie quelque chose qui lui permet de maintenir un intérêt soutenu pour cette séance de JdR : c'est ce que l'auteur appelle la *prémisse*<sup>1</sup>. Une fois établie, elle insuffle le désir de maintenir cet engagement dans l'imagination. Cela ne regarde au début que les individus, puis se déplace dans le domaine de la communication et de la sociabilité. Il s'agit alors de concrétiser une prémisse partagée pour focaliser les décisions sur un des trois types. La question posée par le jeu est alors clairement définie. Partant d'une prémisse initiale « vampire », Ron Edwards montre la question qui en émerge suivant le mode de jeu choisi<sup>2</sup> :

**Prémisse ludiste** : Est-ce que je peux jouer suffisamment bien pour que mon personnage survive aux dangers ?

**Prémisse narrativiste** : La vie d'un ami vaut-elle la sécurité du groupe ?

**Prémisse simulationniste** : Qu'est-ce ça fait d'être un vampire ?

Ceci conduit certains rôlistes à définir clairement les principes de jeu de leur groupe de joueurs (voir l'**encadré 16**).

La théorie de Ron Edwards manque cependant les accords implicites qui ont lieu au fur et à mesure de la partie, à force de petits ajustements. Pour reprendre l'exemple précédent de la partie de *Fiasco*, un des joueurs m'explique par la suite qu'il n'avait pas tout à fait compris la règle « tout pour l'histoire rien pour le perso », et n'envisageait donc pas des épilogues si dramatiques pour les personnages. Mais lorsqu'un autre participant annonce vers la fin de la partie « la bombe explose et fait 6 morts ! », il réoriente son attente du jeu : dans le vocabulaire de Ron Edwards, on pourrait dire que sa prémisse simulationniste (respect d'un certain réalisme) devient narrativiste (attention portée au récit sans souci de réalisme).

---

<sup>1</sup> Edwards Ron, "GNS and Other Matters of Role-playing Theory", publié sur le site internet *The Forge*, 2001, chapitre 1.

<sup>2</sup> *Ibid.*, chapitre 2.

Lors de la campagne d'*Arcane*, les prémisses s'ajustent ainsi au fil des séances. Un des principes de base est le simulationnisme : l'histoire se déroule en 1860 dans l'Ouest américain et les participants s'efforcent de respecter une frise chronologique réalisée par Mazarine à partir de *Wikipédia* (**image 10**). Mais le MJ Philippe réussit à négocier après plusieurs parties l'utilisation de la dynamite dans ses scénarios, quand bien même cela constitue un anachronisme : l'ambiance que cela donnera aux parties (narrativisme) prime selon les joueurs sur le respect de la chronologie (simulationnisme).

Enfin, la discussion sur les règles n'est parfois pas possible parce qu'elle n'intéresse tout simplement pas l'ensemble des participants :

**Philippe** : On adapte le choix du jeu et le choix du système de règles [...] en fonction des gens avec qui on joue. Là par exemple, Thibault et Christophe, le couple en question, je pense que ça les intéresse pas trop de partir en discussion pendant une ou deux heures sur comment on pourrait modifier le système de règles pour que...

**Mazarine** : Ça justement on en discute avec Philippe après...

**Philippe** : Voilà. Nous on en discute tous les deux parce que ça nous intéresse. Puis on voit ce qui va leur plaire, et puis on leur propose ensuite « voilà on a décidé, on va changer ça parce que ça va être plus rigolo vous voyez », eux ils font « ah ouais, d'accord », ils nous font confiance et puis surtout ils ont pas trop à se plaindre, ça a l'air de les amuser. » (**Entretien**)

## 2) Le scénario

Le scénario n'a pas besoin d'être écrit en détail à l'avance, comme nous l'avons vu au chapitre précédent ; mais il peut tout aussi bien donner l'illusion d'être écrit alors qu'il est improvisé. Olivier Caïra explique une technique qu'il a expérimentée en tant que MJ : « Tendez l'oreille et laissez les joueurs réfléchir à voix haute, ils vous suggèrent des solutions ». Par exemple, le MJ peut se contenter d'écrire une suite d'événements (enlèvement, réception d'une missive...) sans prévoir les ressorts de l'intrigue (les explications que cherchent les joueurs) : en partant à la découverte du sens prétendument

### Encadré 16 : Déclaration des Droits du Rôliste

*Cette déclaration au ton volontairement humoristique a été publiée dans le courrier des lecteurs du magazine rôliste Knights Of The Dinner Table n°132, p.73 (Octobre 2007) sous le titre Gamer Bill Of Rights. Ces règles sont fixées par un groupe de joueurs pour l'ensemble des JdR auxquels ils jouent, sans considérer les manuels de jeu. Cela montre bien l'effet de rétroaction sur les cadres antécédents.*

« Nous, les rôlistes de ce groupe, les Compagnons du Bouclier, posons ici les règles et droits de notre table, qui nous feront former le plus parfaite des sociétés rôlistes qui fut jamais vue.

Ces droits inaliénables sont les suivants :

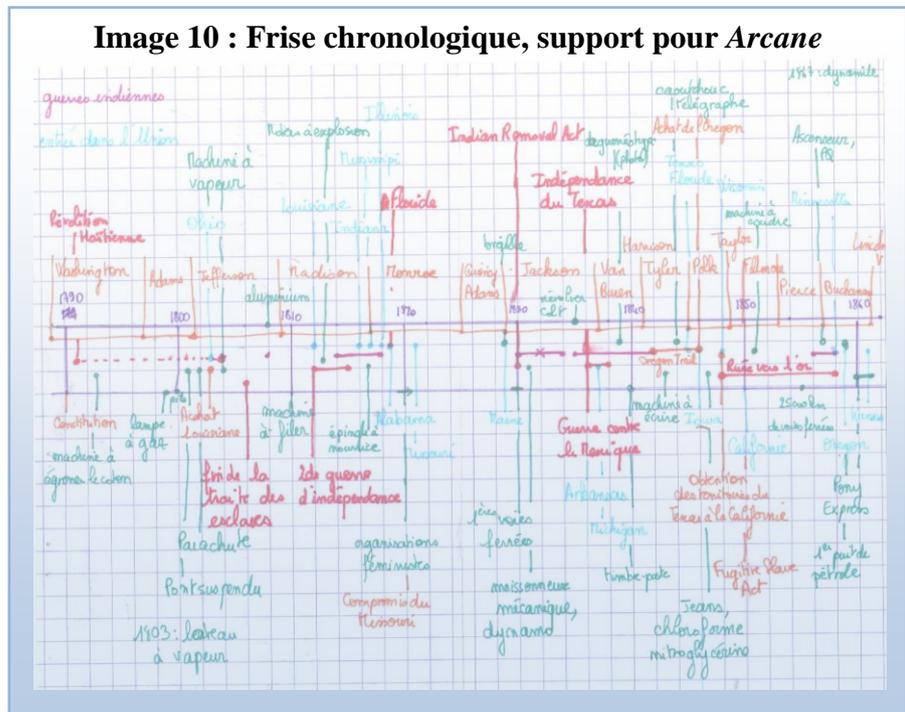
1. Le MJ n'a PAS toujours raison
2. Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles.
3. On ne trichera pas.
4. Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites.  
[...]
7. Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez.  
[...]
9. Pas de « Je ne fais que jouer mon personnage ».
10. Respectez-vous les uns les autres.

Ces règles sont les bases sur lesquelles notre groupe va fonctionner, la raison étant que j'ai rassemblé un nouveau groupe pour répondre aux problèmes que j'avais rencontré avec d'autres MJ ces dernières années. Ces règles sont nécessaires à cet objectif. Les règles concernant un univers particulier sont l'affaire du MJ, tant qu'elles ne contredisent pas ces dix premières règles. »

Image 10 : Frise chronologique, support pour *Arcane*

caché de cette suite d'événements, les joueurs formulent des propositions pour tenter de trouver la soi-disant *bonne* solution. Le MJ n'a alors plus qu'à choisir une de ces explications pour boucler son scénario :

« Il ne vous reste plus qu'à suivre le groupe... en ayant l'air de le précéder. [...] La notion de *forge de la fiction* prend alors tout son sens, puisque le travail d'animation ne consiste plus qu'à *marteler* les idées produites à *chaud* autour de la table. Le scénario interactif n'est pas arborescent ; il n'est même plus modulaire : il devient totalement coopératif. »<sup>1</sup>



Les joueurs peuvent également prendre une direction que n'a pas du tout prévue le MJ, contraint alors d'improviser totalement la partie. Il existe cependant une convention tacite qui consiste à ne pas s'éloigner trop de ce que le MJ *laisse entendre* comme l'un des chemins possibles : c'est ici que le cadrage d'une histoire interactive, qui limite le nombre d'embranchements, prend tout son sens. Les parties lors desquelles les joueurs ne prêtent aucune attention aux indices des MJ et entreprennent des actions sans rapport avec l'intrigue principale conduisent souvent à l'échec : ici encore, cela peut se résoudre par un accord préalable sur le but du jeu.

### 3) L'organisation logistique

- « Petite question de contrat social : à quelle heure voulez-vous finir la partie ? »  
(Partie de *Bliss Stage*)
- « Bon on va finir à 20h, alors je vous préviens à 20h05 soit vous avez terminé le scénario, soit vous êtes tous morts, parce que moi j'ai un dîner après. »  
(Partie de *Metal Adventures*)

Les horaires de la partie sont souvent décidés à son commencement. Cependant, cette organisation logistique est parfois remise en cause pour les besoins de l'histoire : vers 23h45, horaire habituel de fin de partie d'*Arcane*, Philippe demande « on clôture ? », ce à quoi Yohan répond « Attends, je voudrais faire une scène où on parle à son chef pour essayer de comprendre ce qui se passe ». La logique narrative justifiant que cette scène soit intégrée à cette séance, la partie durera

<sup>1</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.180.

encore 20 minutes : le principe de justice « importance donnée à l'histoire » est ici primordial par rapport à celui du respect des horaires classiques.

## Pourquoi joue-t-on au jeu de rôle ?

---

### L'incarnation des personnages

La vision *mainstream* du JdR donne une grande importance à l'incarnation de personnages, ce qui a pu faire croire que l'unique raison pour laquelle les rôlistes jouent est de chercher à *être autre*. Il est vrai que le choix d'un personnage n'est jamais anodin. Dans une partie de *The Changeling* par exemple, les joueurs devaient sélectionner leurs personnages parmi une palette préconçue par le MJ : Sophie ne souhaitait pas prendre le rôle du personnage-leader car elle ne voulait pas diriger les actions lors de cette partie. Ce que les joueurs peuvent plus généralement rechercher avec l'incarnation de personnages est un récit de soi. France Vachey cite à ce propos Nancy Huston :

« Pour Nancy Huston, si nous sommes humains, et pas seulement mammifères pensants, c'est parce que nous recréons en permanence notre vie, à partir du langage. Parce que nous sommes, dit-elle, une *espèce fabulatrice*, la narrativité s'est développée comme technique de survie aux incessants pourquoi qui ponctuent notre vie et construisent notre parcours. [...] [Les humains] se distinguent des animaux par leur aptitude [...] à produire des représentations mentales de leurs vies, à les fictionnaliser [...]. [Le JdR] offre à un groupe de personnes de vivre oralement, avec des mots, une histoire et ainsi de se construire une identité imaginaire personnelle qui s'intègre dans un monde imaginaire commun et leur permet donc de partager une expérience émotionnelle propre à toute communauté sociale. »<sup>1</sup>

Le JdR est donc un moyen, comme tout procédé fictionnel, d'encapsuler l'histoire d'une vie en une fiction temporaire, et de produire une cohérence en quelques heures que l'on ne peut ressentir dans le temps long de la vie réelle : mais à la différence d'un roman ou d'un film, l'incarnation du personnage permet de produire un récit de soi à la première personne. Le lien entre incarnation et vie réelle s'observe alors lorsque les joueurs ne parviennent pas à *tout* jouer :

**Mazarine** : Déjà la plupart des joueurs n'arrivent pas à jouer quelque chose d'aussi banal que quelqu'un d'un autre sexe.

**Philippe** : Y'a des gens qui n'arrivent pas à ne pas jouer de manière caricaturale, à ne pas jouer une femme qui ne soit pas soit une pute, soit une nonne. [...]

**Mazarine** : Un truc que ma maman dit à propos du JdR : “mais j'ai pas envie de jouer à un JdR dans lequel je me jouerais moi”.

**Philippe** : Voilà, t'as envie de changer des trucs...

**Mazarine** : “Je joue au JdR pour faire des trucs que je ne peux *pas faire* en vrai !” »

---

<sup>1</sup> Nancy Huston, *L'espèce Fabulatrice*. Actes Sud, 2008, cité par France Vachey, “Narration interactive ludique : les jeunes lecteurs se réapproprient la culture populaire sous forme de persona-fictions.”, *Strenæ, Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance* n°2, 2011, ¶10.

## (Entretien avec Philippe et Mazarine)

Ceci va dans le sens d'une stricte séparation entre jeu et vie réelle, à laquelle la plupart des joueurs savent se tenir selon Roger Caillois : on ne fait pas semblant, mais on joue bien « pour de bon » aux échecs par exemple parce que c'est une activité qui ne reproduit pas la vie.

« On ne fait pas *comme si*. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. »<sup>1</sup>

Le jeu prodigue une véritable conscience de l'irréalité, comme le rappelle Romy Galoyer dans son mémoire sur les jeux des enfants :

« Les enfants distinguent avec une grande compétence leur jeu de la "réalité" à laquelle ils l'opposent. Le "faux" du jeu est ainsi un terrain d'opportunité pour définir et redéfinir les pratiques, les normes, les rôles, les objets et les espaces. »<sup>2</sup>

Selon Caillois, l'introduction de la réalité dans le vase clos du jeu correspond alors à une *corruption des jeux* : le cycliste devient professionnel (la pratique du vélo n'est plus un jeu mais devient son moyen de subsistance), le joueur au casino se ruine (il ne *joue* plus, ou plutôt joue son moyen de subsistance). Les règles ne sont pas modifiées, mais les bornes ne sont plus respectées par le joueur, et des pathologies psychologiques peuvent en résulter. Les quatre principes de jeux que Caillois identifie correspondent en réalité à de puissants instincts humains : la compétition, la poursuite de la chance, le simulacre, le vertige. La civilisation les a coordonnés, réglés, et circonscrits : en ce sens, le jeu est facteur de civilisation : ces instincts ne peuvent « recevoir un assouvissement positif et créateur que dans des conditions idéales et circonscrites, celles que proposent dans chaque cas les règles des jeux »<sup>3</sup>. La pathologie du JdR serait donc de ne plus pouvoir faire la part entre son rôle et son identité réelle, ce qui empêcherait de domestiquer l'instinct de *mimicry* (simulacre).

## Les rôles : joueurs ou personnages ?

La perspective sociologique nous amène cependant à envisager les rôles du JdR selon une autre optique que l'incarnation pathologique. Anselm Strauss distingue les démarches de la psychiatrie et de la sociologie : les psychiatres ont tendance à penser que l'interaction véhicule une lourde charge d'imaginaire personnel, alors que les sociologues y introduisent une structure sociale, et donc des représentations culturellement définies : « Les hommes deviennent des acteurs de rôle plutôt que des

---

<sup>1</sup> Caillois, *Les Jeux et les hommes, op.cit.*, p.41.

<sup>2</sup> Romy Galoyer, « *Qu'est-ce que vous faites ? - rien on joue.* », Mémoire de master 1 de sociologie à l'ENS Cachan et à Paris IV, 2011, p.84.

<sup>3</sup> Caillois, *Les Jeux et les hommes, op.cit.*, p.121.

individus »<sup>1</sup>. Nous nous situons ici dans la démarche d'Erving Goffman, pour qui l'essentiel de l'interaction réside dans ce qui apparaît à la surface : sa méthodologie consiste donc à ne décrypter la mise en scène d'un véritable ordre social que *dans la situation d'interaction*. A la question de nombreux commentateurs de l'auteur « qui y a-t-il derrière les masques et les rôles ? », Goffman ne répond guère, et cette interrogation est en effet peu pertinente pour le JdR. Anne-Christine Voelckel, plutôt que de s'interroger sur l'incarnation des personnages, raisonne en termes de ressources pour l'élaboration des histoires : comment un joueur parvient-il à faire parler son personnage journaliste au *New York Times* dans les années 1920 ?<sup>2</sup>

Ceci conduit à distinguer très nettement participant à l'interaction, joueur, et personnage. Goffman soutient qu'un participant non joueur peut avoir un rôle décisif dans la rencontre de jeu sans avoir de rôle dans le jeu :

“They are participants, not players, and can have a leading role in the gaming encounter while having no role in the play. [...] While it is as player that we can win a play, it is only as participants that we can get fun out of this winning.”<sup>3</sup>

Les rôlistes ne prennent donc pas un unique rôle autour d'une table de JdR : ils sont tour à tour simple participant, joueur, personnage, observateur...

« Moi personnellement, même dans les parties où je suis très immergé, je ne vais quasiment jamais faire abstraction de qui est qui [...] Tu vois les gens autour de la table je continue à les appeler par leurs prénoms, c'est très rare que je les appelle par les prénoms de leurs personnages - je m'en rappelle jamais, et puis je trouve que ça n'apporte pas grand-chose. » (**Entretien avec Philippe**)

Comme Goffman le souligne dans *Les Rites d'interaction*<sup>4</sup>, il y a une affinité entre l'exposition quotidienne à l'incertitude et les attitudes typiques du joueur : les soldats au front, tout comme les joueurs professionnels, s'adaptent à leur existence, c'est-à-dire au cadre de leurs expériences quotidiennes. En résulte un émoussement de la conscience des conséquences : le monde mis en jeu n'est, après tout, qu'un monde parmi d'autres, et le joueur peut apprendre à s'en passer. Anthony Giddens<sup>5</sup> considère que selon Goffman, la conscience que le sujet a de lui-même lui permet d'intégrer la multiplicité de ses expériences et de réaliser une unité biographique : les individus ne changent pas à chaque interaction, les joueurs ne changent pas d'une partie à l'autre.

---

<sup>1</sup> Strauss, *Miroirs et Masques*, *op.cit.*, p. 74.

<sup>2</sup> Voelckel, « Jouer ensemble... », *op.cit.*, p.63.

<sup>3</sup> Goffman, *Encounters...*, *op.cit.*, p.34 : « Ce sont des participants, non pas des joueurs, et ils peuvent avoir un rôle prépondérant dans la rencontre de jeu sans tenir de rôle dans le jeu. Alors que ce n'est qu'en tant que joueur que l'on peut gagner un jeu, ce n'est qu'en tant que participant que l'on peut tirer satisfaction de cette victoire. »

<sup>4</sup> Erving Goffman, « Les lieux de l'action » in *Les Rites D'interaction*. Les Editions de Minuit, 1974 pages 121 à 225

<sup>5</sup> Anthony Giddens, “Goffman as a systematic social theorist”, in Drew Paul (dir.), *Erving Goffman: Exploring the Interaction Order*, Polity Press, Cambridge, 1988.

La mise en place du cadre de la partie crée donc un nouveau cadre relationnel entre personnages, qui vient se superposer à celui des joueurs (**encadré 17**). Les joueurs possèdent souvent des informations sur la partie que les personnages ne détiennent pas, ne serait-ce que le fait qu'il va se produire quelque chose dans l'histoire. Les rôlistes font d'ailleurs parfois preuve d'une distanciation explicite pour que les autres participants ne les confondent pas avec eux :

*Après une scène où le joueur incarnait un personnage inhumain : « Je vous l'ai fait bien salaud, ça va ? ». (Partie de Microscope)*

L'incarnation ne consiste souvent qu'en une actualisation par le joueur d'une ou deux virtualités parmi les nombreux possibles du personnage. Olivier Caïra rappelle d'ailleurs que si les personnages sont souvent plus héroïques et plus puissants que les joueurs qui les incarnent, l'histoire de la fiction n'a pas attendu le JdR pour qu'il en soit ainsi. De l'*Illiade* à Hollywood, la fiction a eu recours aux héros. Certes, l'incarnation directe du JdR change la donne : mais Caïra invite à se demander si une « simple feuille A4 » peut assouvir un fantasme adolescent de puissance, qui sera davantage satisfait dans le jeu vidéo par exemple. Les personnages ne sont finalement qu'« un des éléments du montage d'une partie [nda : au même titre finalement que les PNJ, les lieux, l'intrigue, la musique...] et, autour de certaines tables, un élément bien peu signifiant »<sup>1</sup>. Il n'y a pas d'éléments « parasites » dans une partie de JdR : le jeu fonctionne en permanence, les objets sur la table entrent dans l'univers diégétique après avoir subi une transformation (un verre retourné fera une table de taverne, deux crayons parallèles un couloir...). Caïra en conclut donc qu'il n'y a pas vraiment d'*immersion fictionnelle*<sup>2</sup> dans le JdR, mais plutôt une *expérience prismatique* : le quotidien et la réalité sont passés au prisme du JdR, qui est avant tout un *jeu de société*. Il ne faut en effet pas oublier que tout le *travail* de lecture des règles, de préparation des scénarios, etc. s'inscrit dans une démarche de *loisir*, et non d'expérimentation psychologique. Ainsi, plutôt que de se demander pourquoi les joueurs cherchent à incarner des personnages, Caïra se demande « pourquoi choisit-on le jeu de rôle comme mode particulier de l'engagement dans la fiction ? », plutôt que le roman, le film, ou le jeu vidéo par exemple.

## La formule d'engagement

On ne peut répondre à cette question qu'en examinant les *conditions d'engagement dans le jeu*<sup>3</sup>. Caïra propose d'interpréter le JdR de la même façon qu'on le fait pour les échecs, les fléchettes, ou le black jack, où l'on admet que l'*exercice* (au double sens de *pratique* et de *mise à l'épreuve*) est au

---

<sup>1</sup> Caïra, *Les forges*, op.cit., p.262.

<sup>2</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi La Fiction ?*, Seuil, 1999.

<sup>3</sup> Caïra, *Les forges*, op.cit., p.261.

cœur de l'engagement, même si l'expérience de jeu ne se réduit pas à cela. Le JdR apparaît alors comme un *éventail de compétences*. Chaque participant à une table de JdR a une « formule d'engagement », composée d'un ensemble de choix d'une des dimensions du jeu (gérer la pluralité des sources d'inspiration, organiser la cohérence de l'univers proposé à travers la création collective, créer et animer des personnages et intrigues ...). S'engager dans une action suppose selon Anselm Strauss que l'on soit convaincu de ce qui est juste et bien (et qui mérite ainsi effort et combat), et de ce qui ne l'est pas. Il cite Kenneth Burke pour qui « l'action n'est pas seulement une façon de faire, [mais] aussi une manière d'être »<sup>1</sup>. C'est donc l'engagement qui permet d'expliquer « les efforts constamment requis pour construire une fiction partagée par le seul biais de la parole »<sup>2</sup>, et qui peut conduire selon Strauss à déployer des moyens jusqu'à en oublier la fin de l'action. En découle cette sensation dans le JdR que les rôlistes engagés dans le jeu donnent une grande importance aux décisions des personnages et au déroulement de l'intrigue, deux moyens dont la fin est leur formule d'engagement.

## Un plaisir de jeu multiple

La perspective de la mobilisation des ressources que propose Gary Alan Fine<sup>3</sup> permet de considérer le *fun* comme une ressource que les organisations de loisir doivent gérer. Selon cette optique, l'enchevêtrement des cadres du JdR n'a donc pour but que de permettre le déploiement et la coordination de multiples plaisirs de jeu : une fois opéré l'accord sur les règles du jeu (voir les effets de rétroaction plus haut), chaque joueur peut trouver ce qu'il souhaite dans le JdR :

**Philippe** : On s'accorde avec les gens qu'on aime bien, sur le fait que ce qui est important, la raison numéro une de jouer, c'est d'une trivialité, c'est de s'amuser, donc de passer un bon moment, par contre...

**Mazarine** : ... par contre sur comment on va passer un bon moment...

**Philippe** : ... sur comment chacun va passer un bon moment, ça on n'est pas tous d'accord.  
**(Entretien)**

Il est ainsi possible que chaque participant ait sa propre vision du jeu et de ses buts, comme en témoigne l'**encadré 11** (chapitre 1) : chacun des participants à la campagne d'*Arcane* apprécie des choses différentes dans le JdR, mais cela ne les empêche pas de jouer ensemble, d'autant que ces rôlistes connaissent le rapport que chacun d'entre eux entretient avec le jeu. Le MJ a d'ailleurs ici le rôle de prodiguer à chaque joueur une expérience de jeu qui lui convienne.

---

<sup>1</sup> Kenneth Burke cité par Anselm, *Miroirs et Masques*, *op.cit.*

<sup>2</sup> Caïra, *Les forges*, *op.cit.*, p.260.

<sup>3</sup> John D. McCarthy, "Resource Mobilization...", *op.cit.*, cité par Gary Alan Fine, « Mobilizing Fun... », *op.cit.*

Les réponses aux questionnaires témoignent toujours d'un accord sur le fait que les joueurs se sont *amusés* pendant la partie, et souvent d'un accord sur ce qui était l'objet de cet amusement (dans cet exemple, la joute entre Enrique et Constantin) :

**Vous êtes-vous amusés pendant la partie ? Y a-t-il des relations entre certains de ces personnages qui vous ont intéressées, amusées, au cours de la partie ?**

**Joueur 1** : Oh que oui ! Surtout lors des débats rhétoriques de notre ami le mutant Constantin.

**Joueur 2** : Oui !! Constantin avec le reste du groupe ☺.

**MJ** : Oui ! J'ai bien aimé la rivalité entre Constantin et Enrique.

(Questionnaire sur une partie de Metal Adventures)

En s'appuyant sur les indices physiques du plaisir (tons de voix, rires, expressions de visage, mouvements), on remarque des instants d'effervescence dans la partie : lorsqu'une action entreprise par un joueur est réussie, ou bien lorsque les participants ont la sensation de construire une histoire cohérente et foisonnante. Ces explosions d'enthousiasme, dont témoignent les **extraits audio 4 et 5**, peuvent s'expliquer par une connaissance plus profonde que les participants ont du jeu, du scénario ou des autres rôlistes à ces stades du jeu. Tout rôliste est capable de citer une partie qui l'a particulièrement marqué :

**Mazarine** : « C'est une partie où j'ai vraiment senti qu'il y avait un truc qui s'était créé entre les joueurs, une ambiance vraiment particulière, que le truc avait vraiment pris plus que d'habitude [...] Christian et les autres joueurs autour de la table ont vraiment réussi à créer une ambiance qui était cohérente, un mouvement de groupe, qui faisait qu'on s'est tous retrouvés entraînés là dedans. Y'a une alchimie aussi qui est liée au moment, aux personnes avec qui tu joues... »

**Philippe** : « Moi j'ai une autre anecdote. C'était une partie de *Garou*, où l'ambiance, c'est-à-dire la combinaison de la musique qu'avait choisi Christian, sans doute le ton de sa voix, la concentration des joueurs autour, les éléments décrits... [...] Voilà, pour des raisons très difficiles à expliquer. [...] c'était un truc, la fin, l'épilogue d'un scénario, ça avait duré quasiment toute une année, y'avait une très bonne ambiance entre les joueurs, c'était un moment où on était bien sérieux [...] Et là, y'avait eu cette alchimie, cette immersion, où on se sentait dans le truc, on était émus au sens premier du terme, on ressentait les choses, ça c'est des trucs que tu vois pas souvent. » (Entretien)

Ce sont des sensations que l'on ressent très rapidement en pratiquant le JdR, ne serait-ce que l'émotion devant la beauté d'une histoire qui n'a de sens qu'autour de la table, qui n'existera que pour les participants présents. Ces expériences sont souvent partagées entre joueurs sur les forums où l'on parle beaucoup du ressenti personnel des parties vécues: « Nous avons passé un weekend, Matthieu et

moi à nous occuper de ma fille qui a deux ans et demi. Autant dire qu'on était tout de suite dans le bain pour jouer à *Clover* »<sup>1</sup>. Elles sont également rappelées aux participants par des retours sur la partie :

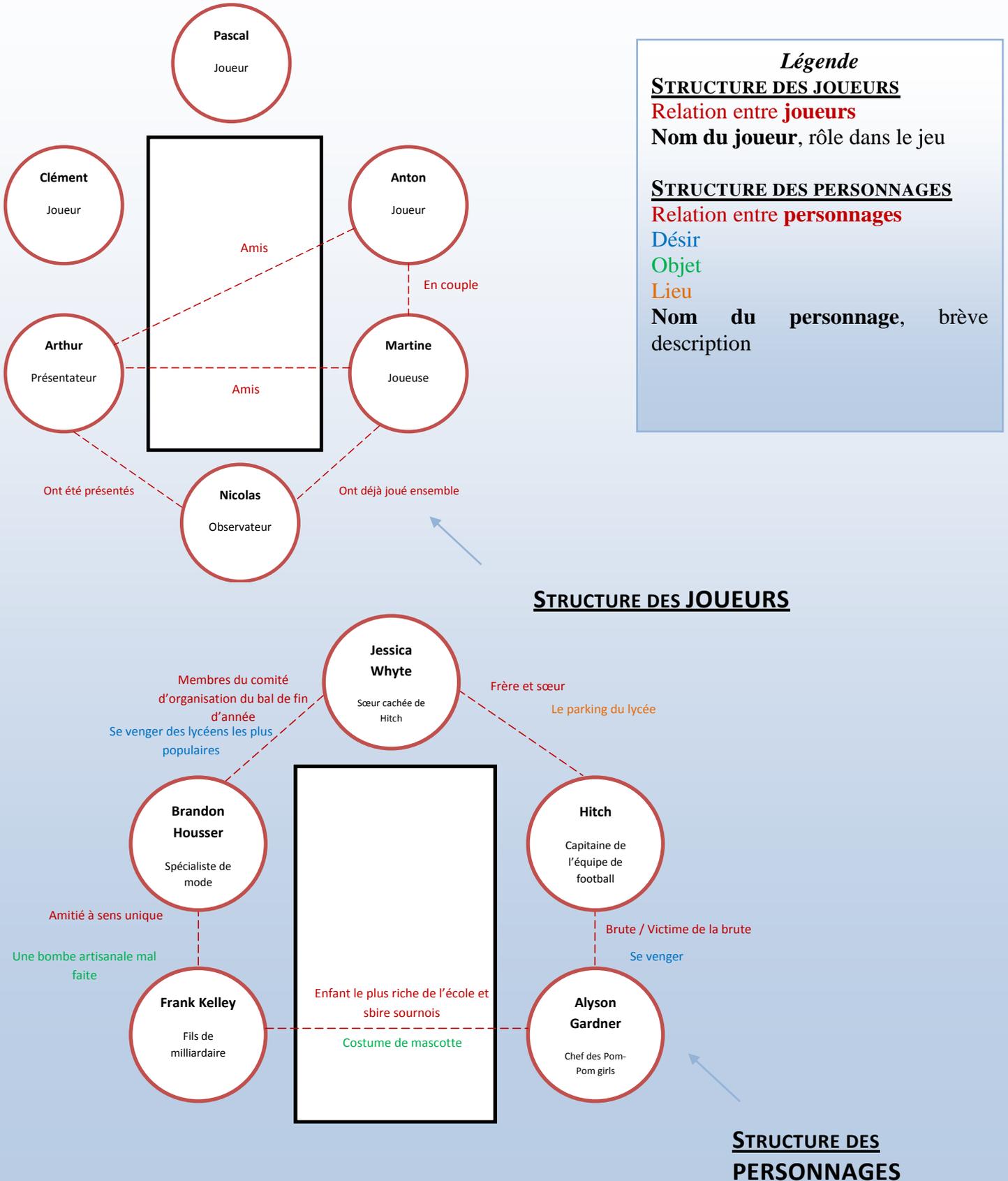
« Salut tous les deux ! Merci encore pour la partie d'hier, c'était vraiment génial. J'étais un peu crevé sur la fin, je n'ai pas pris le temps de vous le dire mais ça m'a vraiment fait plaisir ! [...] Faudra qu'on remette ça. Au plaisir,  
Matthieu »  
(**Mail reçu le lendemain d'une partie de *Bliss Stage***)

---

<sup>1</sup> Extrait du forum *Silentdrift*.

## Encadré 17 : Les deux structures relationnelles co-existantes : joueurs et personnages

L'exemple est tiré d'une partie de Fiasco, qui commence par la mise en place d'une structure relationnelle entre personnages : chaque personnage (incarné par un joueur) doit être relié aux personnages incarnés par les deux joueurs situés immédiatement à côté du joueur par un lien (amitié, famille, projet commun...). Les relations représentées sur ces deux schémas concernent les joueurs pour la structure des joueurs, et les personnages pour l'autre structure. Une absence de ligne pointillée entre deux joueurs signifie que ces deux personnes ne s'étaient jamais rencontrées auparavant. On note la disparition de l'observateur dans la structure des personnages. Ces deux structures coexistent tout au long de la partie : il n'y a pas d'identification radicale à l'une ou à l'autre.



## CHAPITRE 3 : LE JEU DE RÔLE COMME LABORATOIRE DES MECANISMES DE COORDINATION PAR LE LANGAGE

L'étude des mécanismes de coordination à l'œuvre pendant une partie de JdR conduit enfin à analyser plus en détail le langage employé par les rôlistes pendant leurs parties : si le JdR ne peut se résumer au langage, il consiste néanmoins essentiellement en une conversation. L'ethnométhodologie et en particulier l'analyse conversationnelle peuvent alors nous aider à percevoir les ressorts de son fonctionnement.

### Le jeu de rôle comme laboratoire du langage

---

#### Participer à la conversation, c'est exister dans l'univers diégétique

La partie de JdR n'existe que par la parole : puisqu'il n'en restera presque rien, l'univers diégétique cesse d'exister lorsque la conversation s'achève. Les personnages, les lieux, l'intrigue n'ont de consistance que par la parole des participants : sans interaction verbale, ils n'existent plus *collectivement*, et résident alors dans les diégèses individuelles. Michèle Lacoste<sup>1</sup> propose la notion de cadrage participationnel : un individu qui sort de la conversation n'appartient plus au cadre qui y a été créé. La conversation du JdR n'est pas continue : sans compter les apartés volontaires (dans la campagne d'*Arcane*, Philippe s'isole régulièrement avec Christian qui incarne le chef du groupe, pour lui divulguer des informations que lui seul connaîtra), les participants *décrochent* parfois de la partie (il arrive qu'un joueur ne parle presque pas de la séance). Le personnage du joueur en question, tant qu'il n'est pas repris à son compte par un autre participant (le MJ qui décrirait brièvement ses actions par exemple), n'a plus de consistance dans l'univers diégétique. Une fois encore, ceci n'empêche pas la partie de progresser, car d'autres participants la prennent en charge, ce qui montre bien que la conversation ne suppose pas la participation constante de tous les interlocuteurs pour se poursuivre.

#### Le langage forme les communautés

Selon Anselm Strauss, le langage est au fondement de toute communauté : l'appartenance à un groupe, le partage d'une culture, se forme par la pratique quotidienne de la conversation. On peut interpréter cette perspective au niveau du groupe de joueurs réguliers : comme un groupe d'amis, il partage un vocabulaire commun et a créé sa propre sous-culture. Mais cette optique est encore plus pertinente au niveau de la partie de JdR :

---

<sup>1</sup> Michèle Lacoste, « Parole plurielle et prise de décision », in Isaac Joseph, *Le Parler frais d'Erving Goffman, op.cit.*, pages 257 à 274.

« Une partie de la terminologie classificatoire de chacun, la grille symbolique à travers laquelle il ordonne et structure le monde, est perpétuellement, - a été, ou sera -, en devenir. »<sup>1</sup>

Le langage définit un rapport au monde, et ce rapport est renégocié à chaque nouvelle partie. Le JdR *Clover* propose de jouer la relation entre un père et sa fille, en adoptant essentiellement le point de vue de l'enfant sur le monde : tout paraît alors démesuré (les aventures consistent ici à jouer au parc municipal), et un nouveau langage est formé pour appréhender le réel. La définition du JdR comme *construction* d'un monde par le langage prend alors tout son sens. Strauss affirme que le langage permet de s'approprier les éléments du réel qui nous échappent :

« Un univers contingent, s'il permet de découvrir, présente aussi ses dangers : celui de perdre son univers, et ses biens. »<sup>2</sup>

Le JdR est justement caractérisé par la dépossession : les participants abandonnent momentanément l'univers stable de la réalité et ses réactions physiques, chimiques, etc., pour un univers fictif ayant ses propres règles. Les joueurs nagent alors en eau trouble, quand bien même un MJ oriente leurs actions. Ce n'est qu'avec la parole que les participants s'accordent sur les propriétés de ce monde, ce qui va leur permettre de le comprendre et d'agir. Strauss soutient que lorsqu'un individu se retrouve face à une nouvelle terminologie, il est d'abord décontenancé et souhaite retrouver le monde (langagier) qu'il connaît :

« Pour le retrouver, il lui faut adhérer à un ensemble d'anti-hypothèses ou créer son propre système, tant il est vrai que le monde n'est pas seulement là, à côté ; il est aussi ce qu'on en fait. »<sup>3</sup>

Les co-participants partagent donc une langue en ce qu'ils partagent l'acte de nomination des éléments de l'univers diégétique. « Nommer un objet provoque une ligne de conduite »<sup>4</sup> : c'est davantage le partage de l'acte de nomination (langage en formation) que le partage d'un vocable déjà existant qui induit la formation d'une identité et d'une culture commune.

### Une conversation particulière : les tours de parole

Lorenza Mondada analyse dans ses travaux la manière dont les participants assurent le caractère ordonné de la conversation :

---

<sup>1</sup> Strauss, *Miroirs et Masques*, op.cit., p.28.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.40.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p.41.

<sup>4</sup> *Ibid.*, P.24.

« Le dispositif des tours de parole constitue l'organisation de base de la conversation et de l'interaction en général. Il répond à la question pratique de savoir comment les participants réalisent de façon locale et conjointe la coordination de leurs conduites, sans qu'y interviennent des règles exogènes. »<sup>1</sup>

Comme pour de nombreux domaines étudiés par l'analyse conversationnelle, on peut identifier un schéma régulier des tours de paroles dans le JdR. (voir l'**encadré 18**).

### *Le kaléidoscope des propos*

Mais ce schéma général ne doit pas faire croire que la conversation de JdR a pour autant la rigueur de l'organisation d'un rituel religieux : contrairement à ce que Lorenza Mondada affirme sur la conversation ordinaire, les échanges lors d'une partie de JdR procèdent bien « de façon chaotique [et] désordonnée »<sup>2</sup>. Olivier Caïra<sup>3</sup> explique que les rôlistes changent constamment de niveaux de langage au cours d'une partie : il résume ce phénomène de *kaléidoscope des propos* par l'expression « coup de méta » permanent. En effet, lors des interprétations de leurs personnages formulées en langage direct, les joueurs peuvent entrelarder leurs actions de propos méta-linguistiques portant sur le système de communication et/ou méta-interactionnels portant sur la relation entre les interlocuteurs, qui s'accompagnent souvent de références méta-narratives à d'autres œuvres (romans, films, bandes dessinées...) ou de commentaires méta-ludiques sur l'univers ou le système de règles. Tous ces niveaux de langage (discours direct des personnages, discours indirect des joueurs présentant les actions de leurs personnages, plaisanteries entre joueurs, analyses des règles de jeu) témoignent de la coexistence de différents niveaux de réalité (le monde réel, le cercle de sociabilité autour de la table, le système de règles, le monde fictif) (**encadré 19**). On comprend ainsi pourquoi les rôlistes acceptent si facilement l'observation et l'analyse de leur pratique : ils expérimentent constamment la mise en abyme, le « méta », c'est-à-dire la réflexivité en cascade de leur activité. Olivier Caïra souligne alors la compétence nécessaire pour faire la distinction entre tous ces niveaux de langage : « faire la part »<sup>4</sup>. Cet extrait retranscrit par l'auteur illustre parfaitement ce phénomène :

**Joueur 1** : « Un lit, des bandages, de l'eau chaude, tout ce qu'il faut pour extraire le carreau d'arbalète ! ».

**MJ** : Il appelle deux servantes pour tendre un drap entre la grande salle où y'a des gens qui sont en train de fumer, de jouer, et l'endroit où vous amenez le blessé.

**Joueur 1** « Amenez-moi 258 grammes de dythilamide ! »

**Joueur 2** : « Ouais, trois cents pièces d'or ou sinon j'arrache le drap ! » (rires)

---

<sup>1</sup> Lorenza Mondada, « L'Organisation séquentielle des ressources linguistiques dans l'élaboration collective des descriptions. » in *Langage Et Société* n°89, 1999, p.10.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.1.

<sup>3</sup> Caïra, *Les Forges, op.cit.*, p.200.

<sup>4</sup> Caïra, *Les Forges, op.cit.*, p.201.

**MJ** : Il vous guide... (au joueur 2) Tu dis ça ?

**Joueur 2** : Non.

### Encadré 18 : Schéma des tours de parole

Élément de la diégèse	Univers	Personnages
Participant en charge	MJ	Joueurs
Echange type	Description	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">« Que faites-vous ? »</div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">« Je fais ceci »</div> 

Cette configuration introduit une sorte d'objectivité dans l'univers fictif : le MJ est le garant de la cohérence d'un univers face à la subjectivité des joueurs.

#### Exemple

#### Tours de parole dans *Arcane* : deux types d'échange

1) Action collective : les 4 temps sont répétés en boucle

Participant en charge	MJ	Joueurs
Temps 1	Présentation de la situation et de l'enjeu. <i>Vous attaquez-vous à Stanford ou Sullivan ?</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">« Que faites-vous ? »</div>
Temps 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Demande de précisions au MJ : « Janus travaille-t-il pour Sullivan ? »</div>	Discussion pour prendre une décision.
Temps 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Joueurs : « Nous nous attaquons à Sullivan en sabotant son chemin de fer »</div>	Prise de décision
Temps 4	Description des conséquences de la décision	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">MJ : « Le chemin de fer est au nord de... »</div>

2) Action individuelle

Participant en charge	MJ	Joueur
Temps 1	Description d'un événement soudain.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">MJ : « Tu es attaqué par ce cavalier »</div>
Temps 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Jet de dé ou autre action défensive</div>	Réflexion
Temps 3	Description des conséquences de l'action	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">MJ : « Tu esquives »</div>

Cette situation est classique en jeu de rôle : le joueur 2 fait une plaisanterie à la première personne, *comme si* son personnage la faisait. Mais cela risquerait de compromettre l'histoire (arracher le drap ne correspond pas à ce que les joueurs veulent faire) : ce propos était adressé aux autres joueurs, et non pas aux personnages, et c'est pourquoi le joueur 2 ne « dit pas ça » *dans le jeu*, mais le dit *hors jeu*. Le maître du jeu a ici des difficultés à *faire la part* entre les différents niveaux de langage, car trop d'informations lui parviennent à la fois.

On retrouve quatre niveaux de discours (en comptant la gestuelle) dans cet extrait d'une partie de *Fiasco* (**Extrait audio 6**). Ils sont indiqués avec ces couleurs : discours direct, gestuelle, discours indirect et description, discours contractuel (organisation entre joueurs) :

**Mazarine** : Alors je me voyais bien établir une scène, où on est tous les deux en train d'essayer de voler la mascotte de l'école.

**Anthony** : Donc on va tous ensemble résoudre, ça c'est fait exprès dans le jeu, on doit se mettre ensemble d'accord sur la façon dont se termine la scène, quand et comment. [...] [à Mazarine] Donc on est tous les deux ? [Aux autres joueurs] Donc et bien vous, vous jouez le décor, les PNJ, vous pouvez même nous donner des idées pour nos persos. Heu... donc il y a le gardien, qui est juste en face de moi, ça fait 10 minutes qu'on est en train de discuter avec lui. Et au bout d'un moment je sors le chéquier : Bon et bien puisqu'il faut en arriver là...

**Mazarine** : Ah mais non, ne sort pas le chéquier !

**Richard** : (rires)

**Mazarine** : T'es ouf ! Tu vas signer le chéquier... il faut du liquide !

**Anthony** : Il va me dénoncer à qui ? Vous allez me dénoncer à qui, monsieur ?

**Julien** (fort accent) : Au proviseur ! Je ne peux pas vous laisser passer !

**Mazarine et Richard** : (rires)

**Julien** : Ce n'est pas possible ! Le règlement l'interdit !

[...]

**Anthony** : Je crois que vous n'avez jamais vu un billet de cent dollars (fait semblant de tendre un billet)

**Julien** : Ah si, je le vois là maintenant. (tend la main également, joue une petite scène comique où il essaye d'attraper ce billet invisible qu'Anthony lui tend)

[...]

**Julien** (mime l'ouverture difficile d'une porte blindée) : Tenez la porte ! (puis sans accent) C'est la salle du trophée, en fait.

**Mazarine** : Du trophée de 1938...

**Julien** : ...qui était une très mauvaise année.

**Anthony** : [à Philippe (joueur), ou bien à Hitch (personnage) ?] Tu dois le savoir, toi, en tant que chef d'équipe, ce que vous avez gagné ?

**Philippe** : (avec la voix et la gestuelle de son personnage Hitch) Actuellement, nous avons le plus beau record... en fait, un des trophées qu'on a, c'est au 15<sup>ème</sup> match sans victoire... il y a marqué *losers* dessus...

**Julien** (voix normale) : Et donc en fait vous avez 17...

**Philippe** : (voix normale) : Non non, pour le moment, on a celui qu'on a reçu à la 15<sup>ème</sup> défaite.

### Encadré 19 : Les différents niveaux de langage dans une partie de JdR

Bien que cet extrait soit un condensé de plusieurs passages pour faciliter l'analyse, on note la rapidité avec laquelle les joueurs sont capables de passer d'un type de discours à l'autre. La première réplique d'Anthony en est une illustration frappante : en quelques phrases, il passe du contrat entre joueurs

Type de discours	Description	Exemple de propos
<b>Direct</b>	Propos du personnage interprété	« Un lit, des bandages, de l'eau chaude, tout ce qu'il faut pour extraire le carreau d'arbalète ! »
<b>Indirect, méta-interactionnel</b>	Description des actions du personnage, des décors, de la situation	« Il appelle deux servantes pour tendre un drap entre la grande salle où y'a des gens qui sont en train de fumer, de jouer et l'endroit où vous amenez le blessé. »
<b>Méta-narratif</b>	Références à des œuvres (films, romans, etc.)	« Le mec que vous rencontrez, c'est un mélange entre le chapelier d' <i>Alice aux pays des merveilles</i> , et Jack Sparrow de <i>Pirates des Caraïbes</i> . »
<b>Méta-ludique</b>	Commentaires sur le système de jeu	« Les tours de jeu donnent la parole à tous les joueurs, ce qui empêche de laisser quelqu'un dans son coin. »
<b>Gestuelle</b>	Ce n'est pas un discours, mais ce sont toutes les mimiques et gestes théâtraux	[grimace de douleur en se massant la main droite] « Enchanté. »

au discours direct de son personnage, en passant par une brève description du lieu et de la situation. Ce passage au discours direct entraîne Mazarine dans l'improvisation théâtrale, et lorsqu'Anthony déclare « Vous allez me dénoncer à qui, monsieur ? », Julien saisit l'occasion au vol et entre dans la peau du personnage qu'Anthony a créé deux phrases auparavant, en lui donnant immédiatement un accent pour le caractériser. Dès qu'une ambiguïté doit être levée, les joueurs repassent au discours indirect ou au discours contractuel. Lorsqu'Anthony s'adresse à Philippe, il y a une incertitude : s'adresse-t-il au joueur Philippe, ou bien à son personnage Hitch, qui n'a rien à faire dans cette scène ? Philippe commence à répondre avec la voix et la gestuelle de son personnage, sûrement emporté par l'improvisation des autres joueurs, mais lorsqu'on s'adresse à lui sur le ton contractuel, il finit par reprendre sa voix normale : c'est à nouveau Philippe (discours indirect de la description) qui parle, et non plus Hitch (discours direct).

L'échec à *faire la part*, pour reprendre l'expression de Caïra, correspond à ce qu'Erving Goffman appelle une *erreur de cadrage*<sup>1</sup>. L'exemple de la vie quotidienne que donne l'auteur est celui d'un bruit entendu à la porte, dont on ne sait s'il est d'origine humaine (quelqu'un toque) ou naturelle (le bois craque). L'erreur de cadrage classique consiste à considérer que l'expérience observée relève d'un *cadre primaire* (naturelle : le bois craque) alors qu'elle est l'objet d'une *modalisation* (transformation humaine : quelqu'un toque) : pour le JdR, cela consiste à prendre pour une affirmation sérieuse ce qui n'est qu'une plaisanterie (*modalisation* du cadre primaire, ironie).

<sup>1</sup> Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, op.cit.

L'erreur de cadrage consiste plus généralement à ne pas pouvoir replacer les propos tenus dans leur contexte. Dans une des parties d'*Arcane*, alors qu'une discussion entre joueurs durait depuis 5 minutes, une question est posée par l'un d'entre eux au MJ Philippe : celui-ci met une dizaine de secondes à comprendre que le propos entendu est une question, et qu'elle lui est adressée : la non participation à l'échange entre joueurs l'avait fait *décrocher* de la conversation, et lui avait fait perdre les repères de la discussion. *Faire la part* est donc une compétence qui se développe en jouant et qui n'est jamais totalement acquise : elle demande une attention constante de la part des participants. Michèle Lacoste désigne cette capacité par le terme de *positionnement (footing)*, en reprenant un texte de Goffman<sup>1</sup>. L'auteur dénonce l'idéalité des conversations étudiées par ses prédécesseurs, qui suivent toujours un simple schéma de locuteur et d'auditeur : les échanges duels d'acteurs-types (A/B, mari/femme, médecin/patient) n'existent pas dans la réalité. Il souhaite étudier les situations complexes avec de nombreux interlocuteurs, où il n'est pas évident de distinguer locuteur et auditeur à chaque propos. Michèle Lacoste soutient alors avec l'auteur que le processus de *footing* (positionnement), qui correspond à un alignement continu qu'adopte chaque interlocuteur par rapport à lui-même et aux co-présents, est un des principes organisateurs des interactions sociales : l'observation des JdR permet donc de retrouver ce processus à l'œuvre dans la conversation ordinaire, puisque les participants doivent sans cesse se positionner en tant qu'observateur, joueur, personnage, ou MJ suivant les propos échangés.

Joseph Gumperz propose une manière de comprendre le positionnement des agents en identifiant dans une discussion entre collègues lors d'une soutenance de PhD la manière dont les interlocuteurs séparent la discussion scientifique des commentaires personnels<sup>2</sup> : un *style marqué* correspond à la première (un nombre important de caractéristiques prosodiques - pauses, groupes intonatifs courts, accentuations de syllabes - apparaît dans un groupe d'énoncés) tandis que les commentaires non scientifiques sont caractérisés par un style rapide et moins *marqué*. C'est ce type de *marquage*, comme la gestuelle et la tonalité de la voix, qui permet aux rôlistes de faire la part.

## Le laboratoire des performatifs

Selon Caïra, la coexistence de différents niveaux de réalité permet aux rôlistes de formuler des énoncés impossibles tels que « Je ne suis pas là ; je ne peux pas te parler » (mon personnage n'est pas présent dans cette scène mais je suis assis en tant que joueur à la table pour t'en parler), « Puisque tu es dans le coma, tu peux faire le café » (tu n'as plus besoin de participer à la scène puisque ton personnage en est absent, tu peux alors t'occuper de la logistique de la table). Les conventions de

---

<sup>1</sup> *Footing*, in Goffman, *Façons de parler*, *op cit.*, cité par Michèle Lacoste, « *Parole plurielle...* », *op.cit.*

<sup>2</sup> Joseph Gumperz, « Cadrer et comprendre... », *op.cit.*, p.144.

langage du JdR brouillent l'usage quotidien de la langue. Par exemple, le *je* a une valeur déictique<sup>1</sup> floue : un joueur dit « je », mais cela signifie « il », son personnage.

Le JdR est alors un véritable laboratoire d'un nouveau langage qui remet en question l'utilisation quotidienne de la langue, et permet plus précisément de questionner l'analyse que John Langshaw Austin fait du langage quotidien. Dans son ouvrage *Quand dire c'est faire*, il cherche à remettre en cause le présupposé séculaire inconscient qui veut que *dire* quelque chose, c'est toujours et tout simplement *affirmer*. Il pointe du doigt certaines énonciations qui ne sont ni *vraies* ni *fausses*, comme devraient l'être toutes les affirmations : « Oui, je souhaite prendre pour épouse Mme X », « Je te promets que je le ferai » sont des exemples pour lesquels énoncer la phrase, « ce n'est ni décrire ce qu'il faut bien reconnaître que je suis en train de faire en parlant ainsi, ni affirmer que je le fais : c'est le faire »<sup>2</sup>. Ces énoncés sont appelés *performatifs* : c'est par le fait de les dire que l'individu fait l'action qu'il est précisément en train de décrire. Austin produit alors une théorie des *actes de discours* (*speech acts*) qui prend en compte la situation sociale lors de laquelle est prononcé l'énoncé : le performatif n'est identifié que lors de circonstances particulières.

« Dès qu'on a saisi que l'objet à étudier, ce n'est pas la phrase mais la production d'une énonciation dans la situation de discours, on ne peut plus guère manquer de remarquer ceci : affirmer, c'est exécuter un acte. »<sup>3</sup>

Les actions pendant la situation sociale du JdR font toujours sens dans le cadre du jeu, comme le rappelle Erving Goffman : lorsqu'un joueur de bridge joue, on ne dit pas qu'il « effectue une translation d'un rectangle de carton d'un point à l'autre d'une table » mais bien qu'il « joue cœur »<sup>4</sup>. La sempiternelle question du JdR « que fais-tu ? » prend alors tout son sens selon cette perspective : le cadre du jeu a défini des *actions* possibles parmi lesquelles le joueur peut choisir, actions à la fois verbales, sans incidence sur le monde réel, et ayant une incidence sur l'univers diégétique. Le JdR pose alors de nouvelles questions à la théorie d'Austin, car c'est une situation dans laquelle *dire* est à la fois toujours *faire* et *ne pas faire* : *faire* car les participants créent un monde et des événements par le simple usage de la parole, et *ne pas faire* car tout ce qui est créé est fictif, et n'a pas de conséquences pour la vie réelle. C'est le lieu par excellence de l'expérimentation du performatif : un rôliste peut dire « oui, je souhaite prendre pour épouse Mme X », et donc le faire dans l'univers diégétique, sans que cela n'ait d'incidence hors de la sphère de jeu. Anselm Strauss affirme que « le langage est loin de se

---

<sup>1</sup> Le référent (élément de la réalité auquel renvoie le mot) d'un déictique ne peut être défini qu'en relation avec les interlocuteurs impliqués dans la situation de communication.

<sup>2</sup> John Langshaw Austin, Lane Gilles, *Quand Dire, c'est Faire*, Seuil, 1991, p.41.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p.143.

<sup>4</sup> Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, *op.cit.*, p.25.

situer à la périphérie de l'étude de l'action et de l'identité humaines »<sup>1</sup> : mais le JdR est justement le lieu de l'action gratuite, du jeu avec les masques, avec les pronoms personnels, et donc avec les identités. La théorie des actes de discours d'Austin nous invite donc à nous concentrer sur l'*intention* des propos, et non sur leur contenu : il ne s'agit pas d'une perspective psychologique qui chercherait à savoir ce que les agents pensent en produisant tel énoncé, mais d'une démarche qui identifie la manière dont les participants répondent aux mouvements des locuteurs sur les principes de sélection d'un type d'*inférence* parmi d'autres. La détermination du sens d'un énoncé par des auditeurs n'a ainsi pas de rapport avec le contenu de ce même énoncé en dehors de son contexte. Le jeu de rôle est donc bien un jeu sur le langage, comme en témoigne le passage constant d'un niveau de langage à un autre : un énoncé peut être *faux* au sens d'une affirmation au niveau de l'histoire jouée, mais *vrai* ou tout du moins *valable* au niveau des plaisanteries entre joueurs.

Les performatifs sont d'ailleurs utilisés en permanence par les joueurs. Olivier Caïra parle de l'introduction des groupes nominaux par des articles définis pour donner l'impression que l'élément cité était déjà présent et valide dans l'espace fictionnel<sup>2</sup> : « je cherche les traces de sang » affirme un joueur lorsque son personnage entre sur la scène de crime, alors que le MJ n'a jamais parlé de ces traces, ce qui les fait immédiatement apparaître dans l'univers diégétique. L'utilisation de la grammaire et en particulier des modes et des pronoms permet également de produire des performatifs fonctionnels (c'est nous qui soulignons en gras) :

*Situation : dans la phase de mise en place de l'univers, les participants cherchent à définir le champ fantôme.*

**Joueur 1** : On le voit quand on se concentre dessus ?

**Joueur 2** : Oui. Non, non, on voit... habituellement, enfin ce que **tu** nous as dit...

**MJ** : ... C'est pas **moi** qui vous ai dit ... [...]

**Joueur 2** : ... enfin, **ce qu'on a entendu dire**, quand même [...] habituellement nous sommes réglés en vision spectre, comme y'en a qui règlent la vision infrarouge ou tout ce que tu veux, nous on est réglés en vision spectre. (**Partie de Ghost Echo**).

Le joueur 2 modifie son énoncé en substituant la troisième personne à la seconde personne du singulier, encouragé par le MJ. Ainsi, au niveau de l'univers diégétique, une troisième personne est introduite, ce *on*, qui donne un effet de réalité aux paroles du joueur en les faisant valider par un personnage fictif.

---

<sup>1</sup> Strauss, *Miroirs et Masques*, op.cit., p.32.

<sup>2</sup> Gilles Fauconnier, *Espaces mentaux : aspects de la construction du sens dans les langues naturelles*, Paris, Les Editions de Minuit, 1984, p.36, cité par Caïra, *les Forges*, op.cit.

Dans les JdR de création collective, où la description de l'univers est partagée, la validation des performatifs n'est pas forcément définitive, et l'on observe parfois des revirements complets de l'univers. Un joueur déclare dans une partie de *Ghost Echo*, après quelques minutes passées à avoir construit collectivement un univers : « Je voyais plutôt autre chose. Je pensais plutôt à un monde complètement désert, comme si la vie avait quitté d'un coup la cité ». Ceci annule rétrospectivement tout ce qui avait été créé plus tôt. Comment dire alors si un performatif énoncé par un joueur *fonctionne*, c'est-à-dire si l'élément qu'il apporte est *vrai*, et à quel niveau de réalité ?

### Comment un nouvel élément est-il introduit dans l'univers diégétique ?

Michelle Lacoste<sup>1</sup> étudie dans une réunion professionnelle une séquence particulière portant sur la négociation de la date de remise d'un projet. Elle baptise cette séquence une « requête conversationnelle » : celle-ci est formulée, puis négociée, acceptée, reformulée, et enfin entérinée. Chacune des interventions accomplit un mouvement déterminé de réponse ou d'argumentation en rapport avec la requête initiale. On peut repérer le même type de *carrière*<sup>2</sup> pour les éléments introduits dans l'univers diégétique (**encadré 20**).

Ceci explique comment un élément est introduit, mais non pas s'il est accepté ou refusé. Austin compare la validation des

#### Encadré 20 : Carrière type d'un élément introduit dans l'univers diégétique

L'extrait est issu d'une partie de *Microscope*, lors d'une scène où un chercheur présente ses recherches à un politicien et à un chef d'industrie.

**Chef d'industrie** : Eh bien professeur, que comptez-vous faire de cette découverte maintenant ? C'est une grande étude, mais...

**Professeur** : Vous voulez parler du *sous-résidu delta 2* ?

[Silence de 2 secondes]

**Chef d'industrie** : Je ne suis pas sûr de bien comprendre.

**Politicien** : Ecoutez, professeur, vous pouvez comprendre que nous ne sommes pas forcément des scientifiques, si vous pouviez nous parler en termes un peu plus compréhensible par le commun des mortels, ça nous aiderait peut-être.

[Petit silence d'une seconde]

**Assistante** : Si vous me permettez professeur... Messieurs, il s'agit tout simplement d'un résidu à très forte teneur en toxicité, absolument inacceptable pour les corps et les métabolismes en général, il est donc impératif que le public soit prévenu de la dangerosité de ce produit.

1) Le professeur introduit tout d'abord un élément à l'aide d'une phrase type « Vous voulez parler de... » : le *sous résidu delta* est créé mais aucune description n'en est faite. Ce nom évoque quelque chose de microscopique (« résidu », « delta ») et il a été convenu précédemment qu'il s'agissait d'un élément toxique, mais cela n'est pas encore assez précis.

2) Le chef d'industrie déclare qu'il ne comprend pas, mais c'est le joueur qui l'incarne qui demande à travers lui des précisions. Le politicien reformule cette demande de façon plus explicite.

3) Voyant que le professeur ne répond pas à la demande, le 4<sup>ème</sup> joueur qui incarne son assistante utilise son rôle (elle est censée avoir travaillé pendant 2 ans avec le professeur) pour prodiguer une description de l'élément. Le joueur déploie le mot « sous-résidu delta 2 » en y ajoutant de nouveaux éléments (« à très forte teneur en toxicité », « absolument inacceptable pour les corps et les métabolismes en général ») qui précisent la description aux yeux des joueurs.

4) Ceux-ci peuvent l'accepter ou le refuser en toute connaissance de cause.

Un élément connaît donc une *carrière* type : il est 1) proposé, 2) questionné, 3) étoffé 4) intégré ou refusé.

<sup>1</sup> Michèle Lacoste, « *Parole plurielle...* », *op.cit.*

<sup>2</sup> En détournant légèrement le terme d'Howard Becker: une suite d'étapes coutumières qui le transforment à chaque séquence (Howard S. Becker, *Outsiders. Etudes de sociologie de la Déviance*, Métailié, 1985).

énoncés performatifs à celle des affirmations : il suffit qu'un individu court pour que l'affirmation « il court » soit rendue vraie, alors que les performatifs tels que « je m'excuse » n'ont pas de référence et ne sont donc pas vérifiables. Les propos échangés lors d'une partie de JdR semblent s'inscrire dans le deuxième cas : aucun principe de justice, pour reprendre le vocabulaire de Boltanski et Thévenot<sup>1</sup>, ne permettrait alors d'argumenter en faveur d'un élément ajouté. En réalité, il y a bien des références en JdR, puisées dans l'univers de l'histoire jouée et plus généralement dans la sous-culture rôliste. Nous avons vu au chapitre précédent que les principes de justice dépendent du cadre de la partie, mais deux principes implicites sont souvent au fondement de la validation des éléments : la cohérence avec les autres éléments de l'univers, et le fait de faire rire les autres participants. Dans une partie de *Fiasco*, les joueurs discutent de l'élément *costume de mascotte* introduit en début de partie, et qui n'a pas encore été précisément défini :

**Philippe** : On n'est pas capable de faire une choré correcte avec cette pouf qui nous sert de *cheerleader*.

**Julien** : Il y a peut-être... il y a une difficulté aussi au fait qu'il est très difficile de porter le costume de mascotte de l'école, qui est quand même celui d'un hippopotame... qui pour les chorés, c'est un petit peu... (rires)

**Anthony** : Ah ah, l'hippopotame...

**Philippe** : D'ailleurs ça nous ennuie beaucoup qu'ils aient mis les tenues de football en forme d'hippopotame.

**Mazarine** : C'est parce que vous êtes soutenus par une grande chaîne de restaurant de viande.

L'idée de Julien que la mascotte soit un hippopotame fait rire Anthony, est immédiatement acceptée par Philippe, et Mazarine la reprend à son compte pour en faire une nouvelle plaisanterie. Cette inflexion de l'élément répond donc aux deux principes de justice : cohérence et humour. Vingt minutes plus tard, Julien fait une autre proposition, dans la continuité de la première :

**Mazarine** : Il y a des gardiens à soudoyer

**Julien** : Et un hippopotame à voler, surtout.

**Mazarine** : Ouais.

**Julien** : Un hippopotame... à l'échelle 1/10<sup>ème</sup>. (Petit silence)

**Anthony** : 1/10<sup>ème</sup> ? Non.

**Mazarine** : Non.

Cette deuxième inflexion est clairement refusée, et ne sera plus jamais abordée : elle n'apporte rien de particulier au déroulement de l'action, et ne fait pas rire les joueurs. De la même façon, plus

---

<sup>1</sup> Luc Boltanski, Laurent Thévenot, *De la Justification...*, *op.cit.*

tard dans la partie, lorsque les joueurs font parler au discours direct leurs personnages à propos d'un match passé de football :

**Julien :** C'est là où tu as reçu un choc à la tête.

**Les autres joueurs :** Non non.

**Mazarine :** Non, le choc à la tête, ça doit dater de quand il était bien plus jeune (rires).

Si l'idée du choc à la tête est refusée car elle n'est pas cohérente avec l'ensemble des descriptions faites auparavant, Mazarine la reprend tout de même à son compte pour la tourner en dérision : une proposition, même refusée, peut devenir une plaisanterie. Elle n'apporte rien à la trame narrative, mais elle participe au jeu qui ne consiste pas seulement à construire une histoire mais aussi à se divertir. Les rôlistes aspirent donc plus souvent à la réconciliation, à la réintégration d'éléments qu'à la sanction.

### La cohérence comme ressource

Olivier Caïra explique qu'un univers de JdR est paranoïaque par définition : tout y fait sens. Si le MJ mentionne un élément (un lustre par exemple), c'est qu'il sera déterminant (il sera utile durant le bal, ce qui signifie qu'il faudra prendre la fuite, ce qui signifie que l'adversaire sera en net surnombre). Les univers sont saturés d'indices, comme dans d'autres domaines de la fiction : dans un film, tout accessoire peut refléter la psyché des personnages. Mais l'intérêt de la cohérence des univers de JdR est qu'elle constitue une ressource pour la constitution de l'histoire collective : les indices narratifs ne sont pas présent par unique souci de l'auteur de produire une œuvre cohérente, mais parce qu'ils sont des *repères* qui facilitent la création et la prise de décision collective. Dans une partie d'*Arcane*, le MJ décrit à Etienne qui joue un Indien d'Amérique l'hallucination dont son personnage est sujet (**extrait audio 3**). Ceci est l'occasion de reprendre différents éléments de l'histoire et de leur donner une cohérence : « Tu vois [la Terre] comme ce qu'elle est vraiment, une boule de chance » « comme si toute la trame [que le réseau de chemin de fer] forme dans la trame du hasard était parfaitement calculé [...] ». Cette description rappelle à tous les participants que l'univers d'*Arcane* est régi par la chance : la cohérence réaffirme le socle imaginaire commun, la cohésion d'un monde total ordonné par un principe supérieur.

### Le principe d'engendrement

Cette cohérence permet la construction d'une histoire selon un principe d'engendrement. Julien Gracq écrit à propos du roman : « la machinerie du langage, dès qu'elle est en mouvement, crée

immédiatement dans l'esprit un courant induit qui tout de suite s'affranchit de son inducteur »<sup>1</sup>. Il explique que le roman est victime de sa « gratuité initiale » : le processus d'écriture consiste à poser quelques éléments, puis à suivre la logique interne au roman qui échappe à son écrivain. A mesure qu'il écrit un roman, Julien Gracq identifie ainsi une force d'attraction croissante, de plus en plus écrasante à mesure que l'œuvre touche à sa fin, qui lui dicte la suite de l'écriture. Le même phénomène s'observe dans le déroulement d'une partie de JdR, à ceci près que l'histoire n'est pas écrite mais jouée oralement, et que ce processus est collectif. Olivier Caïra l'exprime de cette façon :

« Ainsi naissent les lieux du jeu de rôle : le MJ amorce une description, nécessairement incomplète, à laquelle les joueurs “accrochent” des interprétations, des inférences, des hypothèses qu'il faudra ensuite mettre à l'épreuve collectivement. »<sup>2</sup>

Une histoire de JdR se caractérise donc par une densification progressive. La *gratuité initiale* de Gracq s'observe particulièrement bien dans les jeux indépendants de type création collective, puisqu'il n'y a pas de scénario préexistant à la partie. Dans le jeu *Microscope* par exemple : les joueurs doivent convenir d'un thème, énoncé par une phrase, qui déterminera tout l'enjeu de la partie :

**Joueur 1** : Je ferais bien un machin un peu shakespearien. Alors, je m'explique. Un truc avec des histoires d'antagonismes entre les peuples. Des gens qui dépendent les uns des autres. Partons dans une histoire d'amour/haine.

**MJ** : Donc on pourrait se dire « **les factions de la société se déchirent** ».

**Joueur 1** : Ajoute l'idée d'intrigues politiques.

**Joueur 2** : Du coup ça va donner des scènes de dingue.

**Joueur 1** : Oui voilà. Des factions politiques avec toutes les intrigues qui vont en découler, moi ça me plaît assez.

**MJ** : « **Les intrigues politiques déchirent le royaume** » ?

**Joueur 1** : Ca peut être très familial...

**Joueur 3** (Alors qu'on lui demande ce qu'il en pense) : Moi pour le moment, j'interviens pas, exprès. J'ai beaucoup de mal à créer quelque chose à partir de rien. Une fois que les éléments seront posés, j'arriverais beaucoup plus à créer. Pour le moment j'essaye d'écouter un petit peu, et puis, quand je commencerai à avoir des idées, je les dirai.

**MJ** : Si on part sur « **Les intrigues politiques déchirent le royaume** », est-ce que ça reflète votre idée ? Ou est-ce que ça vous semble excessif, ou... ? C'est peut-être l'élément le plus difficile, au début de lancer l'accroche. [Ils finissent pas accepter] Donc, intrigues politiques comme thème général.

**Joueur 1** : J'aime pas trop l'idée de « royaume ».

**MJ** : L' « empire » ?

**Joueur 1** : L'idée c'est d'élargir un peu.

**MJ** : « **Déchirent la nation** » ?

**Joueur 2** : « **La société** », non ?

---

<sup>1</sup> Gracq Julien, *En lisant, en écrivant*, José Corti, 1980.

<sup>2</sup> Caïra, *Les Forges*, op.cit., p.179.

**Joueur 1** : La société, oui, voilà. Comme ça au moins on est large.

Cette longue discussion montre toute la difficulté à décider ce que sera cet élément initial *gratuit* : mais comme le souligne le Joueur 3, une fois posé, le thème engendrera beaucoup plus aisément d'autres éléments de l'univers, puisque la *machinerie du langage* aura créé ce *courant induit* qu'évoque Julien Gracq. Le principe d'engendrement s'observe plus tard dans cette même partie :

*Situation : La maîtresse du chef d'une cité est sympathisante de la rébellion des esclaves. La scène est censée résoudre la question « Comment la maîtresse du chef a-t-elle libéré les esclaves ? », et aucun autre élément n'a été défini par les joueurs.*

**Maîtresse du chef** : Je fais ce que je veux. Depuis que tu m'as affranchie, tu sembles oublier un détail. J'ai encore l'oreille de nombreux esclaves. Crois-tu qu'ils aient oublié mon ancien statut ?

**Chef** : Tu oublies un petit détail, c'est que de la même manière que je t'ai offert ta liberté, je peux très bien te la retirer d'un claquement de doigt.

**Maîtresse du chef** : Ah ! Tu n'oseras pas. Politiquement, c'est un suicide.

**Chef** : Mademoiselle fait de la politique maintenant ? C'est intéressant.

**Maîtresse du chef** : Je ne suis pas ta pute ! Je suis ta femme.

**Chef** : (Voix du joueur) Ah carrément ? (rires) Ok... Fort bien (Voix du personnage) Mais, tu sais très bien que selon les statuts de la cité je peux avoir autant de femmes que je veux.

Deux nouveaux éléments sont engendrés lors de cet échange : le fait que cette maîtresse est en réalité la femme du chef (ce qui surprend le joueur qui interprète le chef), puis le statut de la cité qui permet au chef d'avoir autant de femmes qu'il le souhaite. Chaque élément correspond à la réponse d'un joueur à l'autre : pour gagner de l'ascendant, le joueur qui interprète la maîtresse en fait une femme mariée, et pour récupérer son autorité, le joueur qui interprète le chef crée la norme de la polygamie, qui annule le statut privilégié de l'une des femmes du chef. Au début de cette partie, les participants avaient de la même façon effectué un tour de table pour définir ce qu'ils souhaitaient absolument voir ou absolument ne pas voir apparaître dans l'univers. Chaque élément est engendré par le précédent :

- Oui aux races non humaines.
- Non à plus de 3 races dont les hommes (*limitation de l'élément précédent*).
- Oui à des histoires d'amour.
- Oui à la création d'hybrides stériles (*réponse à la combinaison de deux éléments antécédents : coexistence de plusieurs races, et histoires d'amour / Cohérence avec le deuxième élément : les hybrides seront stériles, ce qui limite toujours à 3 le nombre de races*).
- Non à l'existence de plusieurs planètes (*précision d'un élément précédent : les différentes races vivront donc sur la même planète*).
- Oui à l'esclavage (*précision de l'élément précédent : il est probable que certaines races en dominant d'autres*).

Le JdR consiste donc d'une certaine façon à déployer le langage à partir d'éléments gratuits initiaux. Dans cet extrait d'une partie de *Ghost Echo*, les participants qui sont tous en charge de la définition de l'univers et des actions de leurs personnages doivent faire prendre à ces derniers un moyen de transport :

**Joueur 1** : On peut pas prendre **une voiture**, tout simplement ?

**Joueur 2** : Si tu vois une voiture ici, pour l'instant la rue a l'air vide...

**Joueur 3** : **Le métro** pourrait être une bonne solution. [Le joueur 3 introduit le nom « métro » pour reprendre la tentative du joueur 1.]

**MJ** : Donc vous montez dans **le métro** [Le MJ reprend le mot, ce qui lui donne une légitimité], c'est un **grand...** Le métro a progressé, maintenant c'est un **truc magnétique qui file, entièrement automatisé...** [Cette première description concerne l'aspect *technologique* du métro : un champ lexical (grand, magnétique, automatisé) a pris forme et constitue une ressource pour la coordination.]

**Joueur 3** : Au milieu d'autres gens, **le regard un peu fatigué, travailleurs en fin de journée.** [Le joueur 3 introduit un nouveau champ lexical, en détaillant un aspect *maussade* du métro (fatigué, travailleur).]

**MJ** : C'est ça. **Vraiment, le métro parisien...** [...] c'est ça un peu **gris**, vous voyez les gens passer, **zéro interaction**, [Le MJ valide ce second aspect de l'élément introduit et ajoute ses propres mot à ce second champ lexical (parisien, gris, zéro interaction).] [...] **et là soudain « (il imite une sonnerie d'alarme), intrus détecté dans la rame, le contrôle de sécurité va débiter dans une minute, veuillez ne pas opposer de résistance (imite l'alarme à nouveau) ».**

**Joueur 1** : **Les gens regardent comme ça** (il mime une expression **d'hébétude**) [Le joueur 2 réutilise l'aspect *morose* : l'expression d'hébétude découle du champ lexical de la morosité.]

**MJ** : Les portes se bloquent, y'a des **rideaux métalliques** qui se mettent devant.

**Joueur 3** : « Je crois qu'on va s'en sortir ». Et là je choppe **une plaque du sol**. On voit **les rails** défiler à toute allure dessous. [Ces nouveaux éléments s'inscrivent dans le champ *technologique*.]

On voit donc que ce décor a été introduit par un simple mot, *métro*, qui est développé jusqu'à devenir un champ lexical foisonnant. A chaque nouveau détail pour ce décor, les joueurs se réfèrent à un élément ou à un champ lexical mis en place par un autre joueur auparavant.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Il faut cependant garder à l'esprit qu'il s'agit ici de jeux de rôles particulier, *indépendants* d'une part mais surtout appartenant au type « narratif » selon certains rôlistes. Le fait de privilégier une création fluide et ininterrompue de l'histoire est une règle explicite du jeu *Microscope*. Ce type de mécanique de jeu est relativement récente : Ron Edwards raconte que les premières parties de *D&D* étaient interrompues par des disputes à ce propos, car les joueurs n'étaient pas tous prêts à accepter inconditionnellement les contributions des autres participants.

# Comment improviser ?

---

## Qu'est-ce que l'improvisation ?

Dans tous leurs échanges, la capacité des rôlistes à improviser une histoire au fur et à mesure de la conversation peut surprendre le néophyte (**extrait audio 7**). Jocelyn Bonnerave souhaite remettre en question les mythes de l'improvisation : « l'improvisation, ce serait la soumission à l'instant / à l'instinct, contre les notions plus ou moins vagues d'écriture, de tradition, de rationalisation. L'improvisation a un parfum de liberté, parfois même d'élan mystique. »<sup>1</sup> En étudiant des concerts de jazz, il souhaite comprendre comment les musiciens parviennent à improviser. On a communément tendance à séparer l'oral et l'écrit en musique, mais l'auteur préfère désigner l'improvisation comme une *oralité seconde*<sup>2</sup> :

« L'expression ne pointe nul retour à l'oralité des sociétés dites sans écriture, mais bien une oralité d'après l'écrit [...] : l'improvisateur sait lire et écrire la musique. »<sup>3</sup>

De la même façon que les enchaînements de tonalités, les phrases musicales, et la manière de dérouler le thème improvisé en jazz proviennent d'une culture musicale écrite, les tournures de phrases, expressions, et vocabulaire des rôlistes proviennent d'une culture littéraire écrite. Jocelyn Bonnerave reprend alors à son compte le couple notionnel de Bourdieu *prévoyance/prévision*<sup>4</sup>. La *prévoyance* consiste à saisir l'avenir au fur et à mesure de la situation elle-même, alors que la *prévision* est l'appréhension de l'avenir par la conception d'un plan avant la situation. L'improvisation musicale (et celle des rôlistes) correspond à de la prévoyance (« Grâce à l'expérience accumulée avec les années, le musicien est en mesure de percevoir avec acuité l'interaction dans ce qu'elle a de radicalement immédiat »)<sup>5</sup>, mais elle comporte toujours une part de prévision, des éléments connus par les participants en amont de l'interaction, ne serait-ce que la durée approximative d'un concert de musique improvisée pour le jazz, ou la durée d'une partie pour le JdR. Tout comme le jazz, le JdR nous permet donc de déconstruire le mythe d'une improvisation mystique indépendante de tout cadre et de tout calcul de la part des agents sociaux. Les rôlistes emploient en effet diverses techniques langagières pour se coordonner.

---

<sup>1</sup> Jocelyn Bonnerave, « Improviser ensemble. De l'interaction à l'écologie sonore. », *Tracés* n°18, 2010, p.89.

<sup>2</sup> Voir Walter J.Ong *Orality and Literacy. The Technologizing of the World*, Londres, Methuen, 1982 et Christian Béthune, *Adorno et le jazz. Analyse d'un déni esthétique*, Paris, Klincksieck, 2003.

<sup>3</sup> Jocelyn Bonnerave, « Improviser ensemble... », *op.cit.*, p.92.

<sup>4</sup> Pierre Bourdieu, « La Société traditionnelle : attitude à l'égard du temps et conduite économique », *Sociologie du travail* n° 1, 1963.

<sup>5</sup> Jocelyn Bonnerave, « Improviser ensemble ... », *op.cit.*, p.94.

## Les techniques langagières

Harvey Sacks a créé la notion d'*énoncés collaboratifs*<sup>1</sup>, qui désigne des énoncés construits par deux locuteurs, où l'un poursuit ce que le premier avait commencé. Il distingue pour les deux énonciateurs les procédés de premier locuteur (qui consistent à projeter des contraintes et des attentes normatives sur l'action à venir), et les procédés de deuxième locuteur (consistant à respecter des *règles de liens* (*tying rules*) en établissant rétrospectivement une connexion avec ce qui précède). Lorenza Mondada reprend ces concepts à son compte en étudiant ici une conversation entre deux amies à propos d'une pièce de théâtre :

« [Le deuxième locuteur] manifeste des formes diverses d'accord ou de désaccord en exhibant une interprétation anticipatrice de ce que le premier locuteur est en train de formuler [...]. La production d'une deuxième évaluation est en quelque sorte guidée par la forme de la première à laquelle elle fait immédiatement suite. »<sup>2</sup>

En coupant la parole ou complétant la phrase commencée par un autre participant qui cherche ses mots, un joueur dévoile l'interprétation qu'il fait des propos énoncés, et va donc en retour influencer la poursuite des propos du premier locuteur. Ceci permet de s'accorder implicitement sur ce qui est dit, quand un mot proposé par un deuxième locuteur est immédiatement repris par le premier, par exemple. De la même façon, reprendre le style du locuteur précédent indique que l'on est d'accord sur la manière dont il définit la situation et la façon dont il faut comprendre son énoncé :

« En utilisant un style ritualisé [...] permettant d'indiquer implicitement leur accord ou leur désaccord à l'égard des mouvements antérieurs, les participants parviennent à donner une impression de consensus sans en expliciter les principes et, par là, à éviter des conflits. »<sup>3</sup>

On peut donc finalement considérer les énoncés formulés pendant un JdR comme des productions collectives, dont on ne peut désigner un auteur particulier car plusieurs y ont contribué : cela correspond à la notion de *duo conversationnel* de Jane Falk<sup>4</sup>, une forme de coopération langagière lors de laquelle deux énoncés produits par deux locuteurs se combinent pour constituer des énoncés complets du point de vue sémantique.

Si l'on souhaite identifier des propos propres à chaque participant, il nous faut donc à la suite de Jacques Cosnier redéfinir le *tour de parole*, notion phare de l'analyse conversationnelle, comme un ensemble textuel cohérent situé entre des ensembles analogues proférés par le partenaire, et en dépit

---

<sup>1</sup> Sacks Harvey, *Lectures on Conversation* (2 Volumes), Oxford, Blackwell, 1992, I, 144sv, 320sv, 651sv; II, 56sv.

<sup>2</sup> Lorenza Mondada, « L'Organisation séquentielle... », *op.cit.*, p.16.

<sup>3</sup> Joseph Gumperz, « Cadrer et comprendre... », *op.cit.*, p.144.

<sup>4</sup> Jane Falk, *The Duet as a Conversational Process.*, Princeton University, 1980.

d'éventuelles interactions sonores ou gestuelles qui ne rompent pas le développement en cours (même s'ils l'infléchissent)<sup>1</sup>. Les locutions telles que « hum », « oui », « c'est juste », sont dénommées *continueurs* (*continuers*) par Emmanuel A. Schegloff<sup>2</sup> : elles ne constituent donc pas à proprement parler un tour de parole, mais s'insèrent dans un tour pour assurer le locuteur principal qu'il peut continuer son énoncé. Ceci fait également écho à la fonction *phatique* du langage, définie par Roman Jakobson comme les messages qui ne servent qu'à établir, prolonger ou interrompre la communication<sup>3</sup>. Jacques Cosnier en conclut que dans la conversation, tout n'est pas tour, mais tout est échange : il désigne alors cette régulation collective par le terme de *co-pilotage*.

« Le tour et les unités de construction du tour ne sont donc pas des unités figées que les locuteurs utiliseraient comme des briques pour construire un édifice, mais des formes processuelles en devenir. »<sup>4</sup>

## Comblent les vides

L'*art du conteur* qu'étudie Barbara Turkiquer permet de comprendre l'écriture du scénario comme nous l'avons vu au premier chapitre, mais également la manière dont les rôlistes trouvent leurs mots pendant la partie. Les *formules*, dont la métrique fixe s'insère aisément dans le vers, servaient d'outil aux bardes et orateurs pour mémoriser, transmettre et réciter de longs récits : il s'agit de « groupes de mots régulièrement employés sous les mêmes conditions métriques pour exprimer une idée essentielle »<sup>5</sup>. C'est selon Turkiquer la fonction des fameuses *épithètes homériques* telles que « Achille aux pieds légers ». Des *formules* existent également dans le JdR : le fameux « que faites-vous ? » sous toutes ses formes ou bien l'expression « j'essaie de » pour tenter une action, mais également des manières de décrire les combats, les scènes dialoguées à conflit ou les lieux typiques de la même façon que dans des romans ou des parties antérieures.

« Les actions les plus fréquentes d'une histoire peuvent aussi constituer des formules. Ici le verbe “dire” », ou encore les actions de “répliquer”, “déclarer la guerre”, “écrire une lettre”... »<sup>6</sup>

Ces formules sont des ressources dont les rôlistes se servent pour raconter l'histoire. Goffman identifie de la même façon des *ressources sûres* (*safe supplies*) qu'utilisent les habitants d'une île qu'il

---

<sup>1</sup> Jacques Cosnier, « Les Tours et le copilotage dans les interactions conversationnelles », in Isaac Joseph, *Le Parler frais d'Erving Goffman*, *op.cit.*, pages 233 à 244.

<sup>2</sup> Cité par Cosnier, *ibid.*

<sup>3</sup> Roman Jakobson, *Essais de Linguistique Générale (tomes 1 et 2)*, Les Éditions de Minuit, Collection Double, 1981.

<sup>4</sup> Lorenza Mondada, « L'Organisation séquentielle ... », *op.cit.*, p.32.

<sup>5</sup> Barbara Turkiquer, « L'Art du conteur... », *op.cit.*, p.30.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p.166.

a étudiés pour combler le vide lors de leurs conversations quotidiennes<sup>1</sup> : les *menus propos* (sujets consensuels qui réaffirment le lien social), la météo, le cancan (*gossip*), l'état de santé... Dans une partie de JdR, l'emploi de ressources sûres (ces phrases-types et thèmes récurrents) assurent la coordination et l'improvisation collective. Ces formules sont à la fois toujours les mêmes, et suffisamment adaptables à la situation pour renouveler l'expérience narrative :

« L'utilisation des formules permet de composer de façon fluide et rapide et d'adapter le chant à la situation de la représentation. »<sup>2</sup>

Selon Barbara Turkiër, l'apprentissage du barde consiste à substituer un terme à un autre dans le peu de formules qu'il connaît, afin d'en créer une nouvelle. On peut dresser un parallèle avec les rôlistes dont l'apprentissage consiste à déployer des histoires à partir de ces formules. Cela s'observe tout particulièrement lors des premières parties *indies* d'un joueur de JdR classique. Matthieu m'explique en effet que les rôlistes habitués au JdR traditionnel ont le réflexe de commencer toutes leurs phrases par « j'essaye de » (maladresse dont j'ai moi-même fait l'expérience), formule typique d'un type de jeu où l'action du personnage doit être validée par le MJ (est-elle envisageable ?) puis éventuellement par les règles et un jet de dé (est-elle réussie ?). Puisque le JdR *indie* consiste la plupart du temps à bâtir l'univers collectivement, Matthieu leur répond « N'essaye pas, fait ! » : aucun MJ n'est censé valider ce que tente de faire un joueur. La difficulté à abandonner ses formules (une forme d'*habitus*<sup>3</sup>) témoigne de la profondeur de l'apprentissage du langage technique rôliste<sup>4</sup>.

## La coordination peut se passer du langage

### Les silences

Ces techniques pour combler les vides ne doivent pas faire penser que les rôlistes parviennent à ni ne doivent *tout* dire dans un JdR. Toute description connaît selon Olivier Caïra une sévère restriction : celle du *représentable*. Il est impossible aux joueurs en interaction avec le MJ de saisir certains éléments familiers du monde sensible : les motifs de l'écorce d'un arbre, l'odeur d'une station orbitale... La description d'un participant restera toujours parcellaire, ce qui implique comme nous l'avons vu au chapitre précédent la conservation de diégèses individuelles. Les silences ont alors une fonction essentielle dans une partie de JdR, contrairement à la conversation ordinaire pour laquelle

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, « Les Ressources sûres », 1953, in Erving Goffman, *Les Moments Et Leurs Hommes*, *op.cit.*, pages 104 à 113.

<sup>2</sup> Barbara Turkiër, « L'Art du conteur... », *op.cit.*, p .165.

<sup>3</sup> Pierre Bourdieu, *Le Sens pratique*, Les Editions de Minuit, 1980.

<sup>4</sup> Ici encore, il s'agit surtout d'observations concernant les jeux de rôles indépendants et narratifs. L'apprentissage des rôlistes en général consiste surtout à mettre en place la communication la plus efficace en fonction du style de jeu et du partage du contrôle de la partie entre joueurs et MJ.

Goffman assure que tout silence doit être meublé ou justifié<sup>1</sup>. « Les silences permettent d'intégrer les idées des autres participants, d'y adapter ses propres représentations avant de faire soi-même une nouvelle proposition », m'explique un rôliste dans un questionnaire.

## **La coordination gestuelle**

Enfin, il s'agit de ne pas oublier que la coordination passe également par des supports matériels : les manuels et leurs illustrations comme nous l'avons vu au chapitre précédent, mais également le recours à un plan dessiné sur un tableau par exemple, lorsque la description par le langage ne permet plus aux participants de se représenter ce dont ils parlent. Deux stylos peuvent servir comme dans une partie de *Microscope* à représenter des îles flottant dans les airs. La gestuelle, ou les onomatopées sont également couramment utilisées pour symboliser les actions des personnages. Par exemple, s'il parle à un joueur en particulier, le MJ va le regarder dans les yeux et se pencher vers lui. Les scènes dialoguées sont souvent l'occasion pour les joueurs de se repositionner sur leur chaise en prenant davantage de distance par rapport aux autres joueurs, pour se créer une sorte d'espace théâtral.

Le JdR est donc bien le laboratoire qui permet d'observer la génération de systèmes de communication en situation sociale, où l'on voit se déployer la densification du langage et le recours aux mécanismes gestuels pour constituer un monde de paroles.

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, « Les Ressources sûres », *op.cit.*

## **CONCLUSION ET PISTES D'EXPLORATION**

Le JdR est donc une conversation qui résulte de multiples cadrages, dont la situation de la partie n'est qu'une dimension. Les mécanismes de coordination entre rôlistes autour d'une table de jeu ne peuvent se comprendre que si l'on réinscrit leur pratique dans un apprentissage qui leur prodigue une sous-culture propre, et dans une séquence qui se déroule de l'écriture d'un manuel de règles à la situation de jeu. Cette prise en compte permet d'analyser le JdR comme un véritable laboratoire de la coordination.

Une étude plus profonde du JdR gagnerait à agrandir l'échantillon des rôlistes et des clubs de jeux observés afin d'avoir un panorama plus juste de la pratique. Il serait également bénéfique de rattacher ces analyses au courant des *Game Studies* qui a été peu abordé dans le cadre de cette étude. Enfin, afin de poursuivre la présente recherche, il me semble fructueux d'aborder un autre domaine du jeu (GN, jeu de société, Murder Party, wargame, jeu vidéo...) pour y confronter cette analyse du JdR.

Pour conclure, il s'agit de rappeler que la perspective théorique générale de cette étude ne se limite pas à l'analyse des jeux ni même à celle du langage. Roger Caillois lui-même, après avoir longuement défini le jeu comme une sphère close qui n'a aucune incidence sur la société dans son ensemble, affirme :

« Toute institution fonctionne en partie comme un jeu, de sorte qu'elle se présente aussi comme un jeu qu'il a fallu instaurer. »<sup>1</sup>

L'ambition de ce mémoire n'était pas de s'intéresser à un autre objet que le jeu de rôle. Mais il a été écrit dans l'idée que ces analyses ont un intérêt d'autant plus grand qu'elles permettent d'appréhender le monde social dans son ensemble. Nous formulons l'hypothèse, sans pouvoir la développer dans le cadre de cette étude, que l'ensemble des interactions sociales peuvent être appréhendées comme des jeux, cadrés par des règles précises. *Des jeux et des hommes*<sup>2</sup>, ouvrage au titre semblable à celui de Caillois, montre l'ampleur de l'étude des jeux : Eric Berne y analyse très finement, d'un point de vue psychologique, les jeux pathologiques classiques joués par de nombreux individus (alcoolisme, avarice, déviances sexuelles...). Si la démarche sociologique ne peut reprendre

---

<sup>1</sup> Caillois, *Les Jeux et les hommes*, op.cit., p.137.

<sup>2</sup> Eric Berne, *Des Jeux et des hommes. Psychologie des relations humaines*, Stock, 1964.

totalemment à son compte la perspective psychologique, il est intéressant de constater le large domaine qu'une étude de la société par le jeu peut recouvrir.

Nous souhaitons enfin développer deux hypothèses concernant la pratique du JdR.

## La déconstruction du monde social comme artefact

Erving Goffman affirme que si d'autres auteurs ont cherché avant lui à montrer comment le jeu générerait un monde auto-suffisant, on a moins tenté de le faire pour les situations sociales *sérieuses* :

“It is only around a small table that one can show coolness in poker or the capacity to be bluffed out of a pair of aces; but, similarly, it is only on the road that the roles of motorist and pedestrian take on full meaning.”<sup>1</sup>

Cette remarque invite à considérer toutes les interactions sociales comme des situations où les interlocuteurs jouent des rôles. Plus généralement, elle nous conduit à interpréter le monde comme un *artefact* : tout ce qui semble avoir une existence réelle a été créé par des normes sociales. Le jeu, et plus particulièrement le JdR, est donc un cadre dans lequel les joueurs peuvent déconstruire cet artefact, en reproduisant ce geste de création sociale. Tout rôliste rejoue la formation du monde social qui a donné existence aux objets qui nous entourent : de la même façon qu'une table a pris consistance sous nos yeux à l'aide du terme « table », l'univers diégétique d'un JdR naît de la conversation des joueurs. Il s'agit bien alors d'une déconstruction des rôles de la vie réelle : un rôliste est tour à tour chevalier, roi, servante, mécanicien, par la construction d'un cadre qui ne diffère pas tant – du moins par degré davantage que par nature – du cadre qui dans la vie réelle le fait étudiant, travailleur, père ou mari. Le JdR, vase clos de l'expérimentation, est le laboratoire des rôles sociaux. Voilà peut-être une autre façon d'envisager le *fantasme* du joueur d'être « autre » : le plaisir de la déconstruction des artefacts que sont les rôles quotidiens, plaisir qui ne peut advenir qu'en mettant la vie réelle entre parenthèses le temps du jeu.

## Le masque à contre-courant d'une société reposant sur le hasard et la compétition

Roger Caillois soutient que les quatre principes fondateurs des jeux, instincts à l'origine de toute activité humaine, sont si tenaces et si répandus qu'ils doivent forcément marquer profondément les types de sociétés. Il propose alors de classer les sociétés comme les jeux. Il identifie un fort antagonisme entre sociétés primitives et sociétés civilisées : dans les premières (sociétés à tohu-bohu) règnent à égalité le masque et la possession, c'est-à-dire la *mimicry* et l'*ilinx*, alors que la civilisation

---

<sup>1</sup> « Certes, il n'y a qu'autour d'une table que l'on peut faire preuve de calme au poker ou de sa capacité à bluffer avec une paire d'as ; mais de la même façon, ce n'est que sur la route que les rôles de motard ou de piéton prennent tout leur sens. », Goffman, *Encounters ...*, *op.cit.*, p.26.

présente des sociétés ordonnées, à bureaux et à carrières, où l'*alea* et l'*agôn*, le hasard et la compétition, c'est-à-dire ici la naissance et le mérite, apparaissent comme les éléments premiers et d'ailleurs complémentaires du jeu social. Les sociétés primitives « tiennent » par pantomime et extase, alors que les sociétés civilisées tiennent par un contrat social qui dresse un compromis entre l'hérédité et la capacité. Sans entrer dans cette vision caricaturale qui résume le passage à la modernité par la substitution du couple *agôn-alea* au couple *ilinx-mimicry*, il est en tout cas fructueux de considérer que dans les sociétés modernes, le couple transe-masque est dépossédé de son ancienne prépondérance : réduit à des rôles à la périphérie, « confiné dans le domaine limité et réglé des jeux et de la fiction, où il apporte aux hommes les mêmes éternelles satisfactions, mais jugulées et ne servant plus qu'à les distraire de leur ennui ou à les reposer de leur labeur, cette fois sans démence ni délire »<sup>1</sup>. C'est précisément dans une société à *comptabilité* que le JdR, jouant sur les masques (et non sur la transe), peut constituer un îlot d'expérimentation. Il serait alors instructif de comparer la prépondérance des jeux de rôle au sens large (GN, etc.) vis-à-vis de jeux fondés sur la compétition dans notre société. Le récent développement faramineux de jeux d'entraînement cérébral, d'entretien de la santé sportive, de jeux de rôle en entreprise (le *serious gaming*), ou encore le succès du *sudoku*, sont autant de phénomènes qui montrent que le jeu peut être révélateur de la vie en collectivité.

---

<sup>1</sup> Caillois, *Les Jeux et les hommes*, op.cit., p.194

# ANNEXES

## Annexe 1 : Liste des extraits audio

Ces fichiers sont téléchargeables à l'adresse suivante :

[http://www.archive-host.com/files/1786330/78b98ffc9dab5ac60088af73b723580d710b5fde/Fichiers\\_audio\\_Jeux\\_de\\_role.rar](http://www.archive-host.com/files/1786330/78b98ffc9dab5ac60088af73b723580d710b5fde/Fichiers_audio_Jeux_de_role.rar)

**Extrait 1, Partie de *Fiasco*, page 41** : Les joueurs commencent une nouvelle scène et ont légèrement perdu leurs repères. Ils font une rapide récapitulation de la situation.

**Extrait 2, Partie de *Microscope*, page 56** : retranscription page 56.

**Extrait 3, Partie d'*Arcane*, pages 60 et 88** : Le MJ décrit au joueur qui interprète un Indien d'Amérique une hallucination que son personnage subit. C'est dans ces passages qui s'assimilent à des contes que les MJ font le mieux la preuve de leurs talents d'orateur, puisqu'aucun joueur n'intervient.

**Extrait 4, Partie de *Fiasco*, page 81** : Enthousiasme de fin de partie, les joueurs décrivent les uns après les autres les scènes de fin de l'histoire qui correspondent à leurs personnages.

**Extrait 5, Partie de *Fiasco*, page 81** : Enthousiasme des joueurs lors d'une scène où chacun joue un personnage. Le riche héritier construit une bombe artisanale avec son ami dans son manoir. On ressent toute la tension et l'urgence de la situation.

**Extrait 6, Partie de *Fiasco*, page 88** : Première scène de la partie, qui illustre les changements brusques et constants de niveau de langage.

**Extrait 7, Partie de *Fiasco*, page 99** : Scène improvisée, situation semblable au théâtre d'improvisation. Situation : des dealers intimident une rivale.

## Annexe 2 : Grille d'entretien, extraits

### I / La pratique du JdR

- 1) Peux-tu te présenter brièvement (ce que tu fais dans la vie, âge, etc.) ?
- 2) Peux-tu te me décrire le groupe d'*Arcane*, comment vous vous êtes rencontrés ?
- 3) Depuis quand fais-tu du jeu de rôle ? Comment cette activité a-t-elle commencé ? Pratiques-tu d'autres activités ou loisirs qui ont un lien selon toi avec le jeu de rôle ?
- 4) As-tu eu l'impression d'apprendre à parler d'une certaine façon en commençant à jouer aux jeux de rôle ? As-tu des anecdotes où tu t'es sentie pour la première fois bien « dans le jeu », ou des fois où tu ne te sentais pas « dans le jeu » ?
- 5) Quels types de personnages joues-tu en général dans les JdR où tu incarnes un personnage ?
- 6) Pourquoi joues-tu aux jeux de rôle ? Dans *Arcanes*, qu'est-ce qui te plaît ?

## II / Arcane

- 7) Est-ce que tu dirais que ta (tes) raisons de jouer aux JDR est/sont les mêmes que les personnes avec qui tu joues ? As-tu déjà parlé de ça avec eux ?
- 8) Comment intervient tu dans cette campagne ?
- 9) Pourquoi avez-vous décidé que les deux grands PNJ (Sullivan et Stanford) doivent s'affaiblir mutuellement ?
- 10) Y-a-t-il des expressions propres à ce groupe de jeu qui te viennent en tête ?

## III / Le JdR en général

- 11) Peux-tu me raconter une anecdote de partie marquante ?
- 12) Comment te représentes-tu l'histoire, les éléments (décors, personnages...) dont on parle dans une partie de JDR ? As-tu besoin de descriptions orales, de dessins, d'images... ?
- 13) Que signifient pour toi ces moments de silence où il ne se passe rien ? Les passes-tu à t'imaginer l'histoire, à trouver de nouvelles idées, à penser à autre chose ?

### Annexe 3 : Questionnaire pour la partie de *Bliss Stage*

Certaines questions étaient particulières à chaque partie (ce qui explique pourquoi je n'ai pas écrit un unique questionnaire), d'autres se retrouvaient dans chaque questionnaire pour procéder à une comparaison.

#### L'histoire jouée

- 1) Pourriez-vous résumer brièvement l'histoire que vous avez jouée au cours de cette partie ?
- 2) Trouvez-vous que la façon dont s'est déroulée l'histoire (moments forts, dénouement) fasse écho à d'autres histoires que vous connaissiez déjà ? Si oui, lesquelles ? Y pensiez-vous au cours de la partie ? Cela a-t-il influencé, selon vous, la façon dont vous avez joué un personnage ou orienté une relation ?

#### Les personnages et leurs relations

- 3) Pourriez-vous présenter les personnages suivant (leur personnalité, leur rôle dans l'histoire) :

Pauline :

Laurent :

Clarisse :

Lise :

Ayako :

- 4) Quels sont les personnages dont vous vous sentiez le plus proche ? Certains vous ont-ils rappelé des personnes réelles ?

5) Comment jugeriez-vous personnellement ces personnages si c'étaient des personnes réelles ?

6) La question précédente a-t-elle un sens pour vous ?

- 7) Pourriez-vous décrire rapidement les différents liens entre ces personnages :

Pauline-Laurent :

Pauline-Lise :

Pauline-Clarisse :

Pauline-Céline :

Pauline-Alexis :

Laurent-Clarisse :

Laurent-Ayako :

8) Quels sont les liens entre les personnages qui vous ont le plus intéressés ? Certains vous ont-ils rappelé des liens réels que vous avez connus, ou observés ? Si oui, cela a-t-il selon vous influencé la façon dont vous avez pu jouer ces relations au cours de la partie ?

### La représentation de l'univers

9) Quelles images aviez-vous en tête pour vous représenter l'univers dans lequel les personnages évoluaient ?

10) Aviez-vous en tête des références externes au jeu pour vous représenter cet univers ? Si oui, lesquelles ?

11) Que vous évoquait la musique pendant la partie ?

### Le déroulement de la partie

12) Y-a-t-il des moments dans la partie où vous vous êtes ennuyés ? Si oui, quand, et pourquoi ?

13) Quels sont les moments que vous avez préféré ? Y-a-t-il un moment que vous avez particulièrement apprécié, et si oui pour quels raisons ?

14) Des moments où vous avez été dégoûtés ? Si oui, quand, et pourquoi ?

15) Des moments où vous avez été surpris par le jeu de vos partenaires ? Si oui, quand, et pourquoi ?

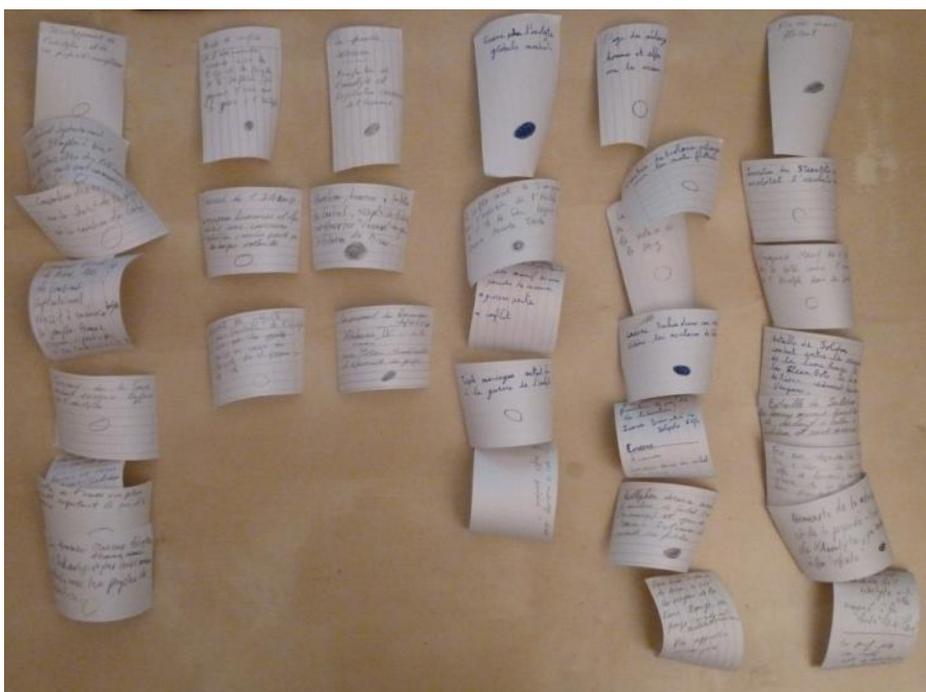
### Annexe 4 : Partie de *Microscope*

Ces morceaux de papier représentent l'ensemble des éléments créés par les joueurs pour construire l'histoire qu'ils ont jouée lors de la partie de *Microscope*. Ce système permet explicitement, une fois n'est pas coutume, de conserver la partie pour en discuter ou la poursuivre ultérieurement (grâce à une manière de la *plier* qui permet de la transporter aisément).

Partie pliée



Partie dépliée





# BIBLIOGRAPHIE : SOURCES CONSULTÉES OU MENTIONNÉES

## TRAVAUX DE RECHERCHE

### **Ouvrages**

- AUSTIN John Langshaw, Lane Gilles, *Quand Dire, c'est Faire*, Seuil, 1991, 202 pages.
- BATESON Gregory, *La Nature et la Pensée*, Seuil, 1<sup>ère</sup> édition, 1984, 242 pages.
- BECKER Howard S., *Outsiders. Etudes de sociologie de la Déviance*, Métailié, 1985, 247 pages.
- BERNE Eric, *Des Jeux et des hommes. Psychologie des relations humaines*, Stock, traduit de l'américain par Olivier Dilé, 1964, 205 pages.
- BETHUNE Christian, *Adorno et le jazz. Analyse d'un déni esthétique*, Paris, Klincksieck, 2003, 160 pages.
- BOLTANSKI Luc, THEVENOT Laurent, *De la Justification : les économies de la grandeur*, Gallimard, 1991, 483 pages.
- BOURDIEU Pierre, *Le Sens pratique*, Les Editions de Minuit, 1980, 500 pages.
- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Folio, 1957, 374 pages.
- CAÏRA Olivier, *Les Forges de la fiction*, CNRS Editions, 2007, 311 pages.
- DESCARTES René, *Méditations métaphysiques*. Flammarion, 1993, 574 pages
- ECO Umberto, *Lector in Fabula Ou La Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, L.G.F., 1989, 315 pages.
- ELIAS Norbert, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994, 392 pages.
- FALK Jane, *The Duet as a Conversational Process*. Ph.D. Dissertation, Department of Linguistics, Princeton University, 1980, 235 pages.
- FAUCONNIER Gilles, *Espaces mentaux : aspects de la construction du sens dans les langues naturelles*, Paris, Les Editions de Minuit, 1984, 216 pages.
- FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, 1983, 298 pages.
- GALOYER Romy, « *Qu'est-ce que vous faites ? - rien on joue.* », Mémoire de master 1 de sociologie à l'ENS Cachan et à Paris IV, 2011, 89 pages.
- GIDDENS Anthony, "Goffman as a systematic social theorist", in DREW Paul (dir.), *Erving Goffman: Exploring the Interaction Order*, Polity Press, Cambridge, 1988, 298 pages.
- GOFFMAN Erving, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction.*, The Penguin Press, 1972, 135 pages.
- GOFFMAN Erving, *Les Rites d'interaction*. Les Editions de Minuit, 1974 (traduction), 236 pages.
- GOFFMAN Erving, *Façons de parler*. Les Editions de Minuit, 1987, 277 pages.
- GOFFMAN Erving, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Les Editions de Minuit, 1991 (1974 pour la version originale), 573 pages.
- GRACQ Julien, *En lisant, en écrivant*, José Corti, 1980, 302 pages.
- GUISERIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, Bornemann, 1997, 143 pages.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Tel, 1988, 340 pages.
- HUSTON Nancy, *L'Espèce fabulatrice*. Actes Sud, 2008, 197 pages.
- JAKOBSON Roman, *Essais de Linguistique Générale (tomes 1 et 2)*, Les Éditions de Minuit, Collection Double, 1981, 260 pages pour le premier tome.

KEYNES John Maynard, *Théorie Générale de l'emploi de l'intérêt et de la monnaie*, Payot, 1988 (1936 pour la première édition), 388 pages.

LORD Albert B., *The Singer of Tales*, seconde édition, Harvard University Press, 2000, 352 pages.

MCCARTHY John D., ZALD Mayer N., "Resource Mobilization and Social Movements: A Partial Theory", *American Journal of Sociology* n°82, 1977, pages 1212 à 1241.

ONG Walter J., *Orality and Literacy. The Technologizing of the World*, Londres, Methuen, 1982, 214 pages.

SACKS Harvey, *Lectures on Conversation* (2 Volumes), Oxford, Blackwell, 1992, 1521 pages.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la Fiction ?*, Seuil, 1999, 346 pages.

SEROUSSI Benjamin, « Le Film, produit d'un collectif », in Alexandra Bidet (dir.), « Sociologie du travail et activité. Le travail en actes, nouveaux regards », Octarès Editions, coll. « Le Travail en débats », 2006, 254 pages.

SOURIAU Etienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Presses Universitaires de France (PUF), 2004, 1415 pages.

STRAUSS Anselm. *Miroirs et Masques : Une Introduction à l'interactionnisme*, traduit de l'américain par Maryse Falandry, Editions Métailié, Paris, 1992 (1989 pour *Mirrors and Masks*, version originale), 194 pages.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France (PUF), 2001, 309 pages.

### **Ouvrages collectifs**

EYMARD-DUVERNAY François (dir.), *L'Economie des conventions, Méthodes et résultats : Tome 1, Débats*, La Découverte, 2006, 334 pages :

- BESSY Christian, « La Place de l'intersubjectif et du commun dans l'approche de l'économie des conventions », pages 165 à 178.
- EYMARD-DUVERNAY François et al., « Valeur, coordination et rationalité : trois thèmes mis en relation par l'économie des conventions », pages 23 à 44.

GOFFMAN, Erving, Winkin Yves, *Les Moments et leurs Hommes*, Seuil, 1988, 252 pages :

- GOFFMAN Erving, « Les Ressources sûres », 1953, pages 104 à 113.
- GOFFMAN Erving, « La Situation négligée », 1964, pages 143 à 149.

JOSEPH Isaac, GOFFMAN Erving, *Le Parler frais d'Erving Goffman*, Editions de Minuit, 1989, 319 pages :

- COSNIER Jacques, « Les Tours et le copilottage dans les interactions conversationnelles », pages 233 à 244
- GUMPERZ Joseph, « Cadrer et comprendre. Une politique de la conversation. », traduit par Michel Darteville, pages 123 à 154.
- LACOSTE Michèle, « Parole plurielle et prise de décision », pages 257 à 274.

### **Numéros particuliers de revues**

*Langage Et Société* n°89, *Ethnométhodologie et analyse conversationnelle*, septembre 1999, 167 pages :

- BARTHELEMY Michel « La Lecture-en-action : entre le présupposé d'un monde objectif et son accomplissement situé », pages 95 à 121.
- BONU Bruno, « Perturbation et négociation dans l'entretien de recrutement », pages 69 à 93.
- MONDADA Lorenza, « L'Organisation séquentielle des ressources linguistiques dans l'élaboration collective des descriptions. », pages 9 à 36.

RELIEU Marc, Mondada Lorenza, Bonu Bruno, et Barthélémy Michel, « Enquêtes en ethnométhodologie et en analyse conversationnelle. Du texte à la vidéo. », pages 5 à 8.

*Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°18, *Improviser, de l'art à l'action*, 1<sup>er</sup> mai 2010, 249 pages :

BONNERAVE Jocelyn, « Improviser ensemble. De l'interaction à l'écologie sonore. », pages 87 à 103.

ROUEFF Olivier, « L'Improvisation comme forme d'expérience. Généalogie d'une catégorie d'appréciation du jazz. », pages 121 à 137.

TURQUIER Barbara, « L'Art du conteur d'après Albert Lord. », pages 163 à 172.

## Articles

BERGER Peter, Kellner Hansfried, « Le Mariage et la construction sociale de la réalité », *Idées* n°150, 2007, pages 57 à 67.

BOLTANSKI Luc, « Erving Goffman et le temps du soupçon », *Informations sur les sciences sociales* n°13, 1973, pages 127 à 147.

BOURDIEU Pierre, « La Société traditionnelle : attitude à l'égard du temps et conduite économique », *Sociologie du travail* n° 1, 1963, pages 24 à 44.

BROUGERE Gilles, « De Tolkien à « Yu-Gi-Oh » », in *Communications* n°77, 2005, pages 167 à 181.

FINE Gary Alan, « Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds », *Sociology of Sport Journal* n°6, 1989, pages 319 à 334.

GRELLIER Delphine, « La Figuration de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures. De la fonction euphémisante de l'imaginaire », publié sur le site internet de l'OMNSH, 17 février 2005, [http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id\\_article=54](http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id_article=54)

GRELLIER Delphine, « Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôles au regard de la théorie de Roger Caillois », *Revue Klesis, Sociologie*, Septembre 2007

HUIZINGA Johan, « Les Limites du jeu et du sérieux dans la culture », discours, 1933

LIZE Wenceslas, « Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôles et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines* n°55, 2004, pages 43 à 67.

MONDADA Lorenza, « Enjeux des corpus d'oral en interaction : re-temporaliser et re-situer le langage. », in Boutet Josiane (dir.), *Langage Et Société* n°121-122, 2007, 334 pages, pages 143 à 160.

NOVAK Stéphanie, « L'Opacité du consensus. La prise de décision au Conseil de l'Union européenne », sur le site [laviedesidees.fr](http://www.laviedesidees.fr), 25 juin 2009 : <http://www.laviedesidees.fr/L-opacite-du-consensus.html>

SOURIAU Etienne, « La Structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie* n° 7-8, tome 2, 1951, pages 231 à 240.

TRAVERS Max, « Ethnométhodologie, analyse de conversation et droit », *Droit et société* n°48, 2001, pages 349 à 366.

TREMEL Laurent, « Les Jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », *Education et sociétés* n°10, 2002, pages 45 à 56.

VACHEY France, « Narration interactive ludique : les jeunes lecteurs se réapproprient la culture populaire sous forme de persona-fictions. », *Strenæ, Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance* n°2, 21 juin 2011 : <http://strenae.revues.org/357>

VOELCKEL Anne-Christine, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés Contemporaines* n°21, 1995, pages 57 à 74.

WILLEMEZ Laurent, SURDEZ Muriel, PAVIS Fabienne, CHAMBOREDON Hélène, « S'imposer aux imposants. A propos de quelques obstacles rencontrés par des sociologues débutants dans la pratique et l'usage de l'entretien. », *Genèses* n°16, 1994, pages 114 à 132.

## TRAVAUX DE ROLISTES

### **Articles**

BOECKLE Christoph, « Comment ça marche, le jeu de rôle ? », *Les Joutes du Téméraire 2009*, 7 novembre 2009, 17 pages.

EDWARDS Ron, "Gamism: Step on Up", publié sur le site internet *The Forge*, 4 juin 2003, <http://www.indie-rpgs.com/articles/21/>

EDWARDS Ron, "GNS and Other Matters of Role-playing Theory", publié sur le site internet *The Forge*, 14 octobre 2001.

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-1/>

Version originale : <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

EDWARDS Ron, "Narrativism: Story Now", publié sur le site internet *The Forge*, 29 janvier 2004, <http://www.indie-rpgs.com/articles/25/>

EDWARDS Ron, "Simulationism: The Right to Dream", publié sur le site internet *The Forge*, 29 janvier 2003, <http://www.indie-rpgs.com/articles/15/>

EDWARDS Ron, "System Does Matter", publié sur le site internet *The Forge*, 28 janvier 2004

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-systeme-est-important/>

Version originale : [http://www.indie-rpgs.com/articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html)

VARNEY Allen, « Bien agir : une explication », *Inter\*Action* n°1, 1991.

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/bien-agir-une-explication/>.

Version originale : [http://www.allenvarney.com/av\\_morality.html](http://www.allenvarney.com/av_morality.html).

YOUNG Mark J., « Théorie 101 – 2ème partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit-Déj' », PTGPTB n°27, juin 2005 : <http://ptgptb.free.fr/index.php/theorie-101-2eme-partie-le-truc-impossible-avant-le-petit-dej/>

### **Ouvrages collectifs**

*As LARP Grows UP - The Book from Knudepunkt 2003*, 2003 :

(Version originale : [http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/).)

- ANDREASEN Carsten, « Les Espaces diégétiques en GN ».

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/les-espaces-diegetiques-en-gn/>.

- HARVIAINEN J. Tuomas, « Théorie des niveaux d'immersion multiples en GN ».

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/theorie-des-niveaux-d-immersion-multiples/>.

- MONTOLA Markus, « Le Jeu de rôle comme construction interactive de diégèses subjectives ».

Version française : <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-jdr-comme-construction-interactive-de-diegeses-subjectives/>.

## AUTRES SOURCES

“Interview with Gary Alan Fine”, sur le site *examiner.com*, menée par Michel Tresca, 30 septembre 2009 : <http://www.examiner.com/article/interview-with-gary-alan-fine-part-i#ixzz1f2mYKQ4V>

Emission Zone Interdite, « Les jeux de rôles » : [http://www.dailymotion.com/video/x5qaeb\\_zone-interdite-les-jeux-de-roles\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x5qaeb_zone-interdite-les-jeux-de-roles_news)

## SITES INTERNET

### **Recueils d'articles**

*The Forge*: <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>

*Places to go People to be* (Version française): <http://ptgptb.free.fr/>

### **Forums de discussion**

*Silentdrift* : <http://www.silentdrift.net/>

*Casus NO* : <http://www.pandapirate.net/casus/index.php>

*Opale* : <http://forum.opale-roliste.com/>

### **Site internet orienté vers la théorie**

Site internet de Vincent Baker : <http://www.lumpley.com/>

### **Institutionnel**

*Fédération Française de jeux de Rôle* : <http://www.ffjdr.org/>