

# *Les Joutes du Téméraire 2009*

---

## Comment ça marche, le jeu de rôle?

Christoph Boeckle

7 novembre 2009

### **Résumé**

Ce document est une retranscription approximative de l'exposé que j'ai tenu aux Joutes du Téméraire à Nancy. J'y présente une manière d'analyser le jeu de rôle, issu de la réflexion d'une communauté d'auteurs indépendants étasuniens. On y abordera successivement : un découpage de l'activité rôlistes en quatre niveaux, le fonctionnement des règles, puis quelques sujets avancés tels que Postures, Responsabilités, Propriétés et Démarches Créatives.



## Table des matières

<b>1 Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2 Description</b>	<b>3</b>
2.1 Le jeu de rôle est une activité sociale . . . . .	4
2.2 Exploration . . . . .	5
2.2.1 Couleur . . . . .	5
2.2.2 Système . . . . .	5
2.2.3 Situation . . . . .	5
2.2.4 Univers . . . . .	6
2.2.5 Personnage . . . . .	6
2.3 Techniques . . . . .	6
2.4 Instantanés . . . . .	6
2.5 Résumé de la première partie . . . . .	7
<b>3 Comment ça marche, les règles ?</b>	<b>7</b>
3.1 Système, manuel et règles . . . . .	7
3.2 Coordination . . . . .	8
<b>4 Raconter</b>	<b>10</b>
4.1 Responsabilités . . . . .	11
4.2 Propriété . . . . .	12
4.3 Postures . . . . .	12
<b>5 Démarches créatives</b>	<b>13</b>
5.1 Familles . . . . .	14
<b>6 A quoi ça sert ?</b>	<b>15</b>
<b>7 Références</b>	<b>17</b>

## 1 Introduction

J'ai envie de vous présenter ce modèle, car le jeu de rôle est une activité qui me fascine. Comme tout ce qui me fascine, j'ai envie d'apprendre à la connaître, et c'est ainsi que j'en suis venu à réfléchir à comment ça marche, le jeu de rôle.

Ce n'est pas exactement la seule raison. Quand j'ai commencé à jouer avec mes amis, qui eux n'avaient jamais joué non plus, nous avons dû apprendre sur le tas, avec des bouquins qui étaient très évasifs et des sites internet au conseils très mystiques. « MJ, voici des règles, mais vous pouvez toujours les changer, si la situation le demande, » « Joueurs, incarnez vos personnages et jouez-les de manière aussi crédible que possible, » « MJ, préparez un scénario détaillé, car vous ne savez jamais à quoi les joueurs seront intéressés, » « Joueurs, respectez l'atmosphère, » « MJ, si les joueurs ne font pas ce qui est prévu, donnez leur un petit coup de pouce, et n'hésitez jamais à improviser, » « Joueurs, restez concentrés et ne digressez pas tout le temps! »

Le fait est que ces recommandations sont vagues. Quelles situations, concrètement, exigent que l'on ignore les règles? Les moments théâtraux, pleins de roleplay dedans? Ou encore, à quoi ça sert au juste de préparer un scénario détaillé si de toute manière il faudra improviser? Ne serions-nous pas plus avisés si nous nous préparions à improviser? Et qu'est-ce qu'un joueur qui digresse?

Mieux vaut avoir un bon MJ et de bons joueurs en premier lieu! Hé, mais qu'est-ce que ça veut dire, « bon? »

Ce qui me parut toujours plus clair, c'est que le jeu de rôle me plaisait vraiment, mais que, personne n'y comprenait grand chose. Il fallait avoir du « feeling. » Il fallait de l'expérience. Tout ça me paraissait bien brumeux. Autant dire qu'on s'est aussi rapidement intéressé à d'autres jeux.

Alors, allais-je me résigner à attendre l'expérience et développer mon feeling en espérant tomber sur un bon groupe? La réponse est évidemment que non. Je trouve que tout cela c'est de la foutaise et qu'au lieu de faire un mic-mac pseudo-romantique autour du jeu de rôle, il fallait se retrousser les manches et y aller franco.

En effet, cette idée que LE jeu de rôle répond à un quelconque idéal absolu vers lesquels (presque) tous les jeux tendent, sauf *D&D* (!), me paraissait de plus en plus incongru. Voyons, est-ce que ça existe, LE jeu de carte?

Clairement, je n'étais pas satisfait et je me suis mis en tête que j'allais faire parler le jeu de rôle, qu'il allait avouer et qu'on allait en finir avec cette mascarade. . .

## 2 Description

Essayons de répondre à la question suivante : « Qu'est-ce que le jeu de rôle? »

Pour cela je vais me baser sur des idées développées par un auteur de jeu de rôle indépendant, Ron Edwards, ainsi d'autres gens, dont

notamment Vincent Baker et Ben Lehman, auteurs eux aussi. Ces auteurs ont eu un peu les mêmes réflexions que moi, mais bien avant et ils sont allés plus loin. Ils voulaient changer la manière dont on verrait le jeu de rôle grâce à leurs œuvres. Pour cela, il faut quand même avoir une certaine notion de ce qu'est le jeu de rôle. Ces idées viennent donc de gens qui ont pour premier but d'écrire des jeux et d'y jouer. Pour ceux qui se demandent, cela s'est passé, et se passe encore, sur la fameuse *Forge*.<sup>1</sup>

Dans cette partie de l'exposé, je vais commencer par vous décrire quelques morceaux qui composent le jeu de rôle. Je vais commencer par le niveau le plus général et creuser toujours plus profond. Voir la figure 1 pour un aperçu de cette description concentrique.

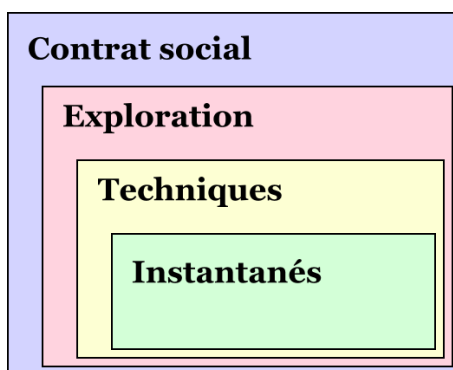


FIG. 1: Les quatre niveaux du jeu de rôle.

## 2.1 Le jeu de rôle est une activité sociale

Le premier point, et c'est le plus important dans le sens où si on l'oublie plus rien n'a vraiment de sens, c'est que le jeu de rôle est une activité sociale : un groupe de gens se réunissent pour passer du temps ensemble en faisant une activité et pas une autre.

Je commence donc par prétendre qu'à la base du jeu de rôle il y a un **contrat social**. C'est essentiellement une vue de l'esprit, car il n'y a en général pas de véritable pacte signé du sang des participants, mais il est indéniable qu'on peut dire quelque chose sur ce qui se passe dans un groupe, qui le compose, ce qu'ils aiment faire, etc.

A ce niveau, nous avons les questions comme « Qui veut jouer? », « A quoi est-ce qu'on joue? », « Chez qui est-ce qu'on joue? », « Comment on s'arrange pour la bouffe? », « Est-ce qu'on compte se retrouver régulièrement pour jouer d'autres parties? » ou encore « Quels comportements sont acceptables dans ce groupe? »

Bien sûr, on n'en parle pas toujours explicitement, il y a aussi des habitudes qui entrent en considération.

---

<sup>1</sup> <http://www.indie-rpgs.com>

Bref, pour l'essentiel, ça ressemble à toute activité de groupe qui doit prendre en compte les réalités des individus, des contraintes de la vie active, etc. Ça tombe bien, c'est justement ce que je prétends.

A un certain moment, on atteint le stade où le groupe se dit « OK, jouons à *ce* jeu, *maintenant*. »

On passe donc au deuxième niveau de l'analyse.

## 2.2 Exploration

Petit rappel, tout ce que je dis a toujours lieu au sein du niveau précédent, c'est juste un zoom sur un certain aspect de la chose.

Donc, l'*exploration* c'est ce qu'on appelle communément « faire du jeu de rôle. » Plus exactement, ce sont les choses imaginées et partagées entre les joueurs.

On dénote cinq éléments : Couleur, Système, Situation, Univers et Personnage. On appelle volontiers l'ensemble l'**espace imaginé et partagé**. Voir la figure 2 pour une représentation graphique de la chose.

### 2.2.1 Couleur

C'est l'élément primordial, qui, comme son nom l'indique, colorie les autres éléments. On pourrait le définir comme étant tout ce qui apporte un cachet à un moment donné, sans être immédiatement vital. Ainsi, imaginons que je joue un fantôme. « Un fantôme surgit et t'annonce ta mort prochaine, » serait une formulation relativement faible en couleur. « Un fantôme, surgit du portrait de ton grand-père, tenant sa tête sous son bras, et t'annonce dans une voix lugubre et résonnante que ton heure approche rapidement ! » Peut-être un peu exagéré, mais nettement plus riche, et pourtant il se passe, strictement parlant, la même chose : un fantôme vient porter un message. Ce qui change, c'est la capacité de la seconde formulation à *inspirer* la tablée.

### 2.2.2 Système

Je donne à ce mot galvaudé un sens très précis dans mon exposé : c'est *l'ensemble des moyens que le groupe emploie pour se mettre d'accord sur les événements imaginés*. Cela inclut de toute évidence les règles que l'on emploie pour résoudre des conflits ou pour faire progresser son personnage, mais cela inclut aussi des choses comme « Le MJ a toujours le dernier mot » ou même la simple proposition faite par un joueur. A chaque fois qu'il se passe quelque chose dans l'espace imaginé et partagé, alors le système est à l'œuvre.

### 2.2.3 Situation

C'est le gros truc qui accapare notre attention. C'est ce qui est en train de se passer. A chaque fois que l'on fait agir des personnages dans un contexte donné, on a une situation.

### 2.2.4 Univers

L'univers est le cadre des événements tel qu'il est effectivement utilisé dans la partie. Un grand background décrit dans un livre de 300 pages n'est pas un univers dans le sens de cet exposé s'il n'est pas repris dans la partie.

### 2.2.5 Personnage

Tout être agissant selon des motifs qui intéressent vaguement les joueurs. En particulier les PJ et les PNJ importants. On peut discuter si le tavernier est vraiment un personnage ou s'il fait partie de l'univers.

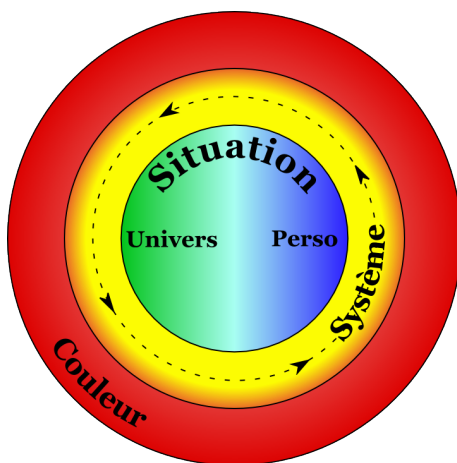


FIG. 2: Schéma montrant la relation entre les éléments de l'Exploration.

## 2.3 Techniques

On était dans le niveau de l'Exploration, maintenant on descend un cran vers quelque chose de plus précis. Les **techniques** sont les principes théoriques que nous suivons.

Par exemple, les différentes tâches qu'effectue le MJ : scénarisation, l'adversité pour les PJ, etc. Ou encore le processus de création de personnage, ou les différents mécanismes de résolution. Le fait de raconter les actes des personnages à la première personne est aussi une technique.

## 2.4 Instantanés

Dernier niveau de précision ! Par **instantané** on désigne tout instant dans une partie : le fait de lancer les dés après l'annonce du MJ, le vanne pourrie qui fait rire la table, la description d'un monstre, etc.

## 2.5 Résumé de la première partie

Nous avons vu que le jeu de rôle est une activité sociale, où les participants imaginent ensemble des événements, en se servant de règles.

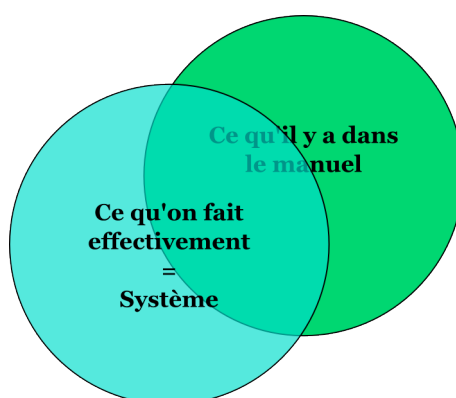
1. Contrat social
2. Exploration
  - (a) Couleur
  - (b) Système
  - (c) Situation
  - (d) Univers
  - (e) Personnage
3. Techniques
4. Instantanés

## 3 Comment ça marche, les règles ?

Après avoir fait un décortilage en gros de l'activité générale et maintenant qu'on a un certain vocabulaire de base, j'aimerais décortiquer un autre point encore : les règles. Ce que je vais vous expliquer me vient essentiellement de Vincent Baker.<sup>2</sup>

### 3.1 Système, manuel et règles

J'ai défini au chapitre précédent le mot « Système » afin de parler de ce que les gens font pour avancer les événements. Ceci regroupe donc une partie de ce qu'il y a écrit dans le manuel en y ajoutant les habitudes et conventions du groupe. Je schématise cela à la figure 3.



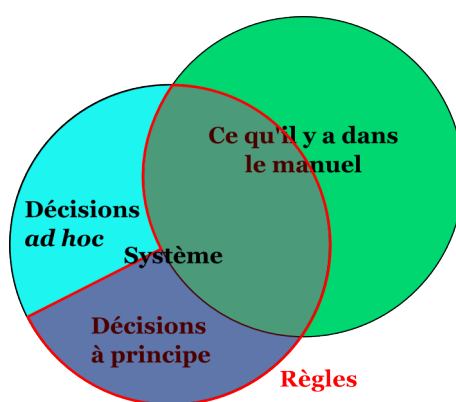
**FIG. 3:** Représentation de ce que recouvre le Système.

---

<sup>2</sup> <http://www.lumpley.com>

On peut être plus précis, en remarquant que le Système qui n'est pas recouvert par le manuel de jeu est en fait l'ensemble des décisions que le groupe prend en cours de route. Je distinguerai ici deux types de décisions : les **décisions à principes** (par exemple basés sur la notion de « réalisme » qu'adopte le groupe) et les **décisions ad-hoc** prises pour obtenir ce qui semble le plus judicieux sur le moment (décider qui est présent dans une foule donnée si tout à coup cela se révèle important, par exemple).

Alors, les **règles** sont la partie du Système qui sont basées sur des principes, que ceux-ci soient décrits dans le manuel ou convenus par le groupe. Ceci est représenté à la figure 4.



**FIG. 4:** Explication graphique de ce que j'entends par règles.

Quelques exemples : les jeux de rôle « sans règles » n'ont tout simplement pas de manuel de référence. Ceci dit, certains se basent sur des scénarios, qui peuvent à la rigueur qualifier pour cela. Notez que dans ce jargon, les jeux de rôle sans règles ont des règles. Je ne dis pas ça pour embêter qui que ce soit, de toute manière, c'est une façon de parler.

Cette manière de représenter les choses peut déjà inspirer quelques notions. Par exemple, celle que le manuel devrait contenir au moins une bonne partie du système (rappel : l'univers fait partie du système dans cette manière de parler.)

Ainsi, quand les gens disent jouer à *D&D*, il faut se renseigner sur la portion du système effectivement utilisée qui nous parvient du manuel. Beaucoup de MJ décident par exemple de balancer le système de points d'expérience, d'autres réduisent la complexité de certaines règles, etc. Beaucoup de débat internet sur ce jeu provient du fait que les gens croient jouer au même jeu, alors que si on y réfléchit selon ce point de vue, ce n'est pas tout à fait le cas.

### 3.2 Coordination

Analysons maintenant comment ça fonctionne. Je me place au niveau des Techniques dans ce qui suit, c'est-à-dire que nous allons analyser



des processus qui s'appliquent régulièrement à différentes situations. En revanche, une application précise du principe au cours d'une partie est un Instantané.

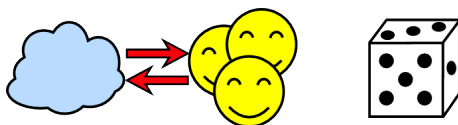
A tout moment pendant une partie de jeu de rôle, nous avons des gens qui imaginent des événements et qui se servent de références matérielles pour appuyer leurs décisions (typiquement des dés, feuilles de personnages, etc.) Je représente cela à la figure 5.



**FIG. 5:** Coordination des règles : les gens imaginent des événements en s'appuyant sur des repères matériels.

Par contraste, un jeu de société ne comprend que les deux éléments de droite, un conte collaboratif que les deux éléments de gauche.

Les règles peuvent être représentées sur ce schéma en utilisant des flèches. Ainsi, une règle qui dit « Chaque joueur est seul habileté à décrire les actions de son personnage en fonction des événements qui l'affectent » peut être représentée par des flèches reliant le nuage et les visages. Celle allant à gauche représente le fait que l'on attend du joueur une réaction, celle allant à droite est sa description. Cf. figure 6.



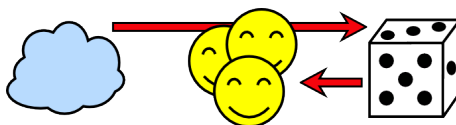
**FIG. 6:** Règles régissant l'interaction entre événements imaginés et participants. Exemple : « Chaque joueur est seul habileté à décrire les actions de son personnage en fonction des événements qui l'affectent. »

Une règle qui dit « Retirez les dégâts indiqués sur le dé au total des points de vie » est représenté par des flèches entre les visages et le dé. Celle qui pointe à gauche : « Retirez au total des points de vie », l'autre « les dégâts indiqués sur le dé, » cf. figure 7.



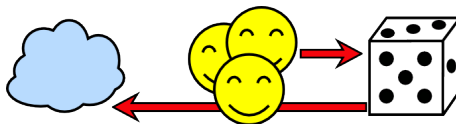
**FIG. 7:** Règles régissant l'interaction entre références matérielles et participants. Exemple : « Retirez les dégâts indiqués sur le dé au total des points de vie. »

Voici une règle plus complexe : « Si votre personnage tend une embuscade à son adversaire, faites le jeu d'attaque avec un bonus de +5 ». On peut représenter cette règle avec un grande flèche passant du nuage au dé, ce qui correspond à « Si votre personnage tend une embuscade, ...bonus de +5 », puis une flèche qui va du dé aux visages correspondant à « faites le jet d'attaque ». Je représente cela à la figure 8. La flèche allant du nuage au dé passe par les visages parce que c'est effectivement les participants qui l'exécutent s'ils la jugent applicable.



**FIG. 8:** Exemple de règle régissant l'interaction entre événements imaginés, références matérielles et participants : « Si votre personnage tend une embuscade à son adversaire, faites le jeu d'attaque avec un bonus de +5. »

Encore une règle faisant intervenir les trois éléments : « Si un personnage subit 8 points de dégâts sur un jet d'attaque, il tombe à terre. » Dans la même logique que développée précédemment, cela se laisse décrire ainsi : flèche des visages aux dés (« sur un jet d'attaque »), grande flèche du dé au nuage (« Si un personnage subit 8 points de dégâts, ..., il tombe à terre. ») Ceci est illustré à la figure 9.



**FIG. 9:** Autre exemple de règle régissant l'interaction entre événements imaginés, références matérielles et participants : « Si un personnage subit 8 points de dégâts sur un jet d'attaque, il tombe à terre. »

On peut imaginer plus compliqué encore ! Je laisse cela de côté dans cet exposé, mais voici ce qui se passe si on enchaîne les règles présentées : « Le joueur décrit comment son personnage prépare une embuscade, attend son adversaire, l'attaque par surprise en bénéficiant d'un bonus, on calcule les résultats et le MJ retire 8 points de vie du total de l'adversaire, qui tombe donc à terre. » Je vous laisse décortiquer ! Ça donne ce qui est montré à la figure 10.

## 4 Raconter

Ce n'est un secret pour personne, les participants à un jeu de rôle parlent. Ils parlent d'un tas de choses : ils décrivent des choses qui se déroulent dans l'espace imaginé afin de les partager (sinon ça reste



Fig. 10: Enchaînement des règles vues jusqu'ici.

dans leur tête seulement), ils commentent et rient de ce qui s'y passe, ils discutent de ce qu'ils ont l'intention de faire ou pourquoi ils ont raconté quelque chose (ce que certains appellent le méta-jeu), ils racontent des anecdotes. Je pense qu'il est sain d'avoir un mélange de ces différentes choses.

Je vais m'intéresser à deux aspects relatifs à la descriptions d'événements imaginés : les responsabilités (ce que l'on *doit* dire), la propriété (à quel *sujet* on dit des choses) et les postures (*comment* on décide de dire les choses).

#### 4.1 Responsabilités

Pour décider de comment se déroulent les événements, les joueurs doivent se mettre d'accord (on est au niveau du Système). Pourtant, cette formulation nous fait penser que n'importe qui peut proposer n'importe quoi et que tant que c'est accepté, ça passe. Dans le fond, c'est exactement ça, mais les rôlistes savent très bien qu'il y a un certain nombre de choses qui se font et d'autres qui ne se font pas.

J'appelle ces choses les *responsabilités* et je vais en distinguer quatre types d'après la terminologie de Ron Edwards. L'idée est que certaines personnes sont responsables de certaines tâches et que du coup on écoute leur avis plus que celui des autres.

Les quatre types de responsabilités sont :

- les issues,
- les contenus,
- les révélations,
- les situations.

La responsabilité des **issues** est souvent partagée : c'est celle de raconter comment les événements se déroulent après une résolution. Dans certains groupes, c'est le MJ qui décrit les effets. Pourtant, ces effets sont, techniquement, connus de tous (nombre de dégâts infligés par exemple). Alors, pourquoi infliger cette tâche à un MJ qui a déjà autant de choses à gérer et qui s'essouffle souvent, se rattachant finalement aux « Réussite. Tu fais 3 dégâts au monstre, » ou « Raté. Tu rates le monstre et frappes le mur derrière. »

La responsabilité des **contenus**, ce qui existe depuis avant le temps de la partie, est largement confiée au MJ en règle générale. C'est lui qui sait qui a tué la victime dans cette sordide affaire sur laquelle enquêtent les PJ. C'est lui qui décide de la plupart des détails concernant le monde et ce qu'il contient justement.

La responsabilité des **révélations** est souvent du ressort des joueurs.

En effet, ce sont eux qui déclenchent le moment auquel le MJ révèle le contenu, tout simplement par les actions de leur PJ. Rares sont les MJ qui révèlent l'identité du meurtrier sans que les PJ aient fait les recherches adéquates.

La responsabilité des **situations** est celle de décider qui se trouve où, quand, pourquoi et ce qu'ils y font. Souvent c'est le MJ qui cadre les scènes, donc c'est lui qui détient cette responsabilité. Parfois les joueurs ont le droit de dire « Et c'est justement à ce moment que j'arrive. . . » et si c'est le cas alors c'est qu'on leur a aussi confié un peu de cette responsabilité.

Quelques remarques générales encore : ce n'est pas parce qu'on a la responsabilité sur quelque chose que l'on doit tout faire soit même : si quelqu'un a une bonne idée, autant en profiter, même si on a le dernier mot sur ce qui passe ! On peut néanmoins décider de partager concrètement les responsabilités et certaines règles le font, par exemple quand on décrit l'issue d'un conflit, on a souvent le droit de raconter la réaction des adversaires quand on les vainc, alors que ce ne sont pas nos personnages. On peut même imaginer que certaines règles prennent une partie des responsabilités sur elles (génération aléatoire de donjon pour obtenir du contenu par exemple, ou la plupart des scénarios qui ne sont pas écrits par le MJ).

## 4.2 Propriété

Par propriétés j'entends les éléments de l'espace imaginé qui appartiennent à quelqu'un.

Les exemples simples se trouvent dans les jeux qui stipulent simplement que « Les joueurs sont les seuls qui décrivent les actions et les pensées de leur personnages, le MJ s'occupe des autres personnages » mais cela peut aussi être plus compliqué, comme par exemple dans le jeu *Tout le monde est John*, où chaque joueur dirige le même corps, mais chacun a le contrôle d'une personnalité.

On reconnaît dans beaucoup de cas que le MJ possède l'adversité à l'encontre des PJ : c'est à lui de leur taper dessus. Dans un jeu comme *Paranoïa*, c'est moins clair, tant les trahisons sont nombreuses.

On peut imaginer toutes sortes de notions non-triviales et en fait, dans beaucoup de parties j'ai déjà observé que les PNJ qui sont les amis d'un PJ ont tendance à être contrôlé tantôt par le MJ, tantôt par les joueurs, selon ce qui se passe effectivement.

Cet aspect est très lié à la question de responsabilité, mais ici on regarde la chose plutôt du point de vue des éléments et avec les responsabilités on analyse plutôt les tâches qui sont à effectuer avec des éléments.

Il faut donc considérer les deux aspects.

## 4.3 Postures

Par posture j'entends *la manière dont les joueurs prennent leur décisions*.

Ceci est une vieille notion qui a néanmoins toujours son utilité. On reconnaît essentiellement trois postures :

- acteur,
- auteur,
- metteur en scène.

Un joueur est dit être en posture d'**acteur** s'il prend les décisions de son personnage en se limitant aux connaissances qu'il a. Ainsi, un joueur connaissant très bien les dangers de la radioactivité pourrait néanmoins décider que son personnage s'aventure dans une zone contaminée car celui-ci ignore tout du phénomène.

Un joueur est dit être en posture d'**auteur** s'il joue son personnage sans se limiter aux connaissances de son personnage. En revanche, dans ce cas, le joueur sera amené à trouver une justification (s'il ne fait pas, on parlera de posture de marionnettiste). Par exemple, aller demander du feu à un personnage louche sans autre raison, du point de vue du personnage, que celle d'allumer sa cigarette, alors que le joueur sait que c'est un PNJ important qu'il s'agit de contacter.

Finalement, un **metteur en scène** est un joueur qui détermine l'environnement dans lequel agit son personnage afin de décrire ce qu'il se passe, sans se limiter aux connaissances ou même aux aptitudes de son personnage. Par exemple : « Il se met à pleuvoir, alors je cours me mettre à l'abri dans le restaurant. » Ici, la pluie est un élément de l'environnement décidé par le joueur qui cherchait peut-être à mettre son personnage en contact avec un individu se trouvant dans le restaurant, alors que le personnage n'y aurait même pas pensé.

Ce qu'il se passe en réalité c'est qu'un même joueur sera amené à adopter différentes postures au cours de la partie, en proportions variant selon les jeux, les groupes et les préférences personnelles du joueur.

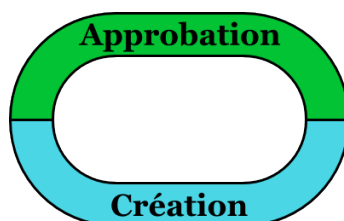
## 5 Démarches créatives

J'en arrive au dernier point de cet exposé, peut-être le plus fondamental, mais certainement aussi un des plus subtils.

Pour l'introduire, je vais partir d'une constatation, construite sur ce que j'ai décrit jusqu'à maintenant. Celle-ci est la suivante : quand on joue, les joueurs sont amenés à créer. Cette notion de **création** est utilisée dans un sens totalement non-artistique, ou plutôt, je ne me pose pas du tout la question de si la création à un caractère artistique ou non. Je dis simplement que chaque fois qu'un joueur raconte quelque chose, il crée des éléments qu'il contribue aux événements imaginés.

Il est également facile à observer que certaines de ces créations génèrent l'hystérie collective à la table, tandis que d'autres sont à peine remarquées. Je dirais que dans la mesure où le joueur qui a créé est encouragé à continuer ou à contribuer d'une manière similaire plus tard dans la partie, alors il reçoit **l'approbation** du groupe.

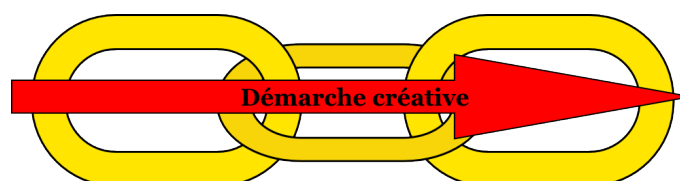
La figure 11 représente un cycle de création et d'approbation de manière schématique.



**FIG. 11:** Représentation schématique d'un cycle de création et d'approbation.

Jusqu'à maintenant, rien de bien sorcier. Là où cela devient plus subtil, c'est de voir que ces différents moments de création et d'approbation constituent des **cycles**, se nourrissant les uns des autres.

Quand ces cycles se suivent, forment un enchaînement à long terme et révèlent un fil rouge tout au long de la partie, je dis qu'on assiste à une **démarche créative** (c.f. représentation à la figure 12).



**FIG. 12:** Représentation schématique d'une démarche créative en tant qu'enchaînement de cycles de création et d'approbation.

Ceci se déroule à travers les quatre niveaux de l'activité rôliste! En effet, tout cela part d'une volonté de jouer (contrat social) et se concrétise par une exploration ayant lieu grâce à des techniques. Les morceaux de création et d'approbation pris un à un sont des instantanés. Tout cela a un caractère éminemment social, dans le sens que cela dépend des gens constituant le groupe et dépasse l'histoire racontée ou même les règles employées.

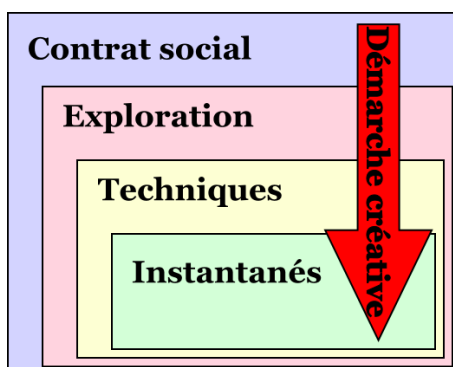
Je représente donc à la figure 13 la démarche créative par une grosse flèche rouge qui part du contrat social et va jusqu'aux instantanés.

Ce que sous-entend ce schéma c'est que la démarche créative ne peut pas être utilisée pour décrire des joueurs ou leurs motivations interne, ni des jeux<sup>3</sup>, mais seulement de la dynamique qui a lieu entre les gens participant à un jeu au cours d'une partie (un instantané ne rendra pas compte de la démarche créative !)

## 5.1 Familles

Historiquement, les gens ont identifié trois grandes familles de démarches créatives. Deux démarches créatives dans la même famille

<sup>3</sup>A la rigueur, on pourra dire qu'un jeu fait une *proposition* de démarche créative.



**FIG. 13:** Représentation des démarches créatives.

peuvent tout de même être très différentes. On les appelle volontiers le ludisme, le narrativisme et le simulationnisme<sup>4</sup>. Ces termes sont quelque peu galvaudés et induisent facilement en erreur, je vais donc utiliser d'autres termes pour les besoins de cet exposé.

Le **droit de se vanter** (ludisme) est l'évaluation sociale du sens stratégique et des tripes des joueurs face au risque. Les joueurs qui s'en sortent bien ont le droit de se vanter, ce par quoi j'entends le fait d'être fier de ses réussites et les boutades bon enfant quant à sa supériorité à ce jeu.

L'**histoire spontanée** (narrativisme) se base sur le jugement de ce qui constitue une bonne histoire, sans que celle-ci soit prédéfinie ou « introduire » après coup, mais vraiment sur le moment. Les joueurs traitent une problématique en cours de partie.

Le **déni constructif** (simulationnisme) se base sur un certain canon<sup>5</sup> que les joueurs vont s'approprier, manipuler, étendre. On y tire satisfaction de constater la robustesse de cette construction. Le mot « déni » fait référence au fait que l'on travaille à partir d'un canon et qu'on se limite donc d'une manière constructive.

## 6 A quoi ça sert ?

Je vous ai présenté au cours de cet article toutes sortes de définitions et très peu de suggestions sur comment écrire un bon jeu.

Le premier but de cet exposé est de présenter un vocabulaire qui permet de décrire les différents phénomènes à l'œuvre dans une partie de jeu de rôle. Le simple fait de pouvoir mettre un nom sur les choses devrait vous permettre de réfléchir à leurs implications en cours de partie ou en termes de conception de jeu.

Une fois que l'on a nommé toutes ces choses et qu'on a un peu fait des liens entre les concepts, on se rend compte que le jeu de rôle permet

---

<sup>4</sup>En anglais, Gamism, Narrativism, Simulationism, qui a donné naissance à l'acronyme GNS, que l'on voit parfois traîner sur internet

<sup>5</sup>Comme dans l'expression « canon de la beauté, » je ne parle pas d'armes à feu.

des expériences radicalement diversifiées, souvent très exotiques par rapport à ce dont on a l'habitude.

On peut aussi se rendre compte que tout ne se base pas sur l'univers ou les règles, mais qu'il y a un tas de notions que l'on a tendance à ignorer, du moins si je m'en réfère aux manuels des grands classiques du jeu de rôle. Par exemple, pourquoi ne pas écrire des règles qui soutiennent les approbations orales des joueurs ? Un jeu comme *Prosopopée* de Frédéric Sintès permet de donner des dés en signe de reconnaissance d'une narration.

Il y a encore beaucoup de choses à dire sur ces sujets, dont certains sont plus récents que d'autres et nous n'avons pas fini d'être surpris par la richesse de cette forme d'expression qu'est le jeu de rôle.

A partir de cet exposé, j'espère que vous pourrez approcher vos parties et vos créations avec une boîte à outils étendue et que vous ferez vos choix stylistiques propres quant à l'importance à accorder à chacun de ces éléments.



## 7 Références

Une grande partie des notions présentées ici sont l'œuvre de Ron Edwards et sont disponibles à la section Articles de The Forge<sup>6</sup>. Je recommande en particulier de lire la première partie de *The Provisional Glossary*. Pour le lecteur désireux d'en apprendre plus, l'article *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*<sup>7</sup> apporte un développement intéressant aux notions *Glossary*, bien qu'il soit plus ancien et utilise parfois d'autres termes. Les articles avancés sont *Gamism : Step on Up*, *Simulationism : The Right to Dream* et *Narrativism : Story Now*.

Vincent Baker tient le blog *Anyway*<sup>8</sup> où il parle régulièrement de théorie, entre autres sujets rôlistes et culturels.

Ben Lehman avait entrepris une démarche similaire à la mienne en 2005. Ses notes sont disponibles sur son ancien blog<sup>9</sup>, en cherchant les articles intitulés *Introduction to Forge Theory*.

Frédéric Sintès a publié récemment sur son blog<sup>10</sup> un article introductif en français que je recommande chaudement.

Finalement, le forum *silentdrift*<sup>11</sup> propose un cadre où faire des études de cas de parties que rapportent les participants.

---

<sup>6</sup> <http://www.indie-rpgs.com/articles>

<sup>7</sup> Une traduction en français est disponible à l'adresse <http://ptgptb.free.fr/forge/gns1.htm>

<sup>8</sup> <http://www.lumpley.com>

<sup>9</sup> <http://benlehman.blogspot.com/2005/09/introduction-to-introduction.html>

<sup>10</sup> <http://froudounich.free.fr/?p=533>

<sup>11</sup> <http://www.silentdrift.net/forum>