

## Les annexes : les Interviews

Les interviews représentent ci-dessous l'état d'une prise de sensations « à chaud » auprès de personnes ayant une expérience en terme de MJ que de PJ. Aucune méthodologie particulière n'a été mise en place pour celles-ci, si ce n'est l'ordre des questions qui ont été posés aux différents participant(e)s

- La plus grande difficulté en tant que Mj ?

Personne 1 : L'équilibrage et la négociation hors-jeu ( la façon dont l'action doit se dérouler au niveau des mécaniques )

Personne 2 : La difficulté réside dans le fait de cadrer le débat sur les faits importants de l'histoire et éviter ceux qui sont stériles pour celle-ci

Personne 3 : Se faire respecter et respecter la limite entre PJ et MJ

- Combien de temps prends la mise en place d'un jeu de rôle ?

Pour cette question, l'ensemble des participants a souhaité une précision plus importante sur ce qui était attendu par « la mise en place ». La durée référencée ici reprends donc aussi bien l'écriture que la recherche de moyen didactique pour jouer sans tenir compte de la recherche de participants ainsi que l'aspect organisationnel de la séance.

Personne 1 : Il faut une heure pour mettre en place le tout

Personne 2 : En ne me basant que sur la ligne directrice de l'histoire sans étayer le scénario et en rajoutant quelques éléments numériques pour permettre au joueur d'avancer dans le scénario, il faut compter entre 1 et 2heures.

Personne 3 : Le temps de préparation de l'ensemble du jeu de rôle prend entre 2heure et 2heures 30.

- Un avantage du jeu de rôle papier sur le jeu de rôle numérique ?

Personne 1 : Pratique uniquement sur du numérique

Personne 2 : La convivialité, et la facilité de créer des cartes ( support didactique ) pour la partie

Personne 3 : Pratique uniquement sur du numérique

- Un avantage du jeu de rôle numérique sur le jeu de rôle papier ?

Personne 1 : Ayant pratiqué uniquement sur une version numérique, il est difficile de dire l'avantage de l'un sur l'autre.

Personne 2 : La programmation des sessions de jeu est plus facile, car le temps global de la session peut être plus flexible que lors d'une partie papier qui demande du temps supplémentaires pour le déplacement de la personne et le temps analogue lié à l'aspect « social » de la discipline

Personne 3 : Ayant pratiqué uniquement sur une version numérique, il est difficile de dire l'avantage de l'un sur l'autre.

- Dans le cadre d'un travail de fin d'étude, la pertinence des casses-têtes, des énigmes, faisant appel à des connaissances hors-jeu est étudiée. Utilises-tu de tels mécanismes dans tes jeux de rôles ?

Personne 1 : Non, car je n'arrive pas à intégrer une telle mécanique dans la construction de mon histoire. Cela casserait à mon sens l'immersion des joueurs

Personne 2 : Oui, cela permet de changer la dynamique du JDR, de casser la redondance dans le scénario. Cela permet également de découvrir de nouvelles choses, comme un vocabulaire dans le domaine de la cartographie.

Personne 3 : Non, je n'y vois pas grand intérêt

- Vois-tu un décrochage des participants apparaître lors de tes sessions de jeu de rôle en tant que MJ ? Si oui, à quel moment ?

Personne 1 : Mes sessions durent entre 3 et 4h, je vois naturellement un décrochage arriver en milieu de partie, car la fatigue s'installe. Je remarque aussi que le décrochage vient plus facilement si le groupe est plus grand ou se connaît moins bien.

Personne 2 : Je vois un décrochage plus ou moins important des joueurs durant certaines phases en fonction des personnages qu'ils ont créés et qui parfois ne se prêtent pas à l'action en cours. Je les encourage à ce titre à créer un personnage qui peut apporter une plus-value à l'ensemble du groupe en début de partie et avec un caractère proche du leur pour permettre un effet plus naturel dans la discussion du JDR. La mise en place de points héroïques s'avère également être un moteur intéressant pour les inviter à jouer

leurs personnages à chaque moment du scénario. Cela leur permet d'obtenir des points pour faire évoluer leur personnage à la session suivante.

Personne 3 : Je vois un décrochage arriver quand la session se prolonge un peu trop et que je me sens moi-même moins investie dans la narration. Cela se répercute alors sur les joueurs qui sont moins sollicités à interagir et être alerte à ce qu'il se passe dans le jeu.

- Enfin, si tu devais changer quelque chose dans ta façon de créer et d'animer le jeu de rôle ?

Personne 1 : Je modifierais la façon dont je construis mes combats, afin de les rendre plus équilibrés. Certains sont bien trop faciles ne représentant aucun challenge et d'autres bien trop dur compte tenu de la progression des joueurs.

Personne 2 : Ma façon de travailler avec les outils numériques. Bien qu'ils soient très complets pour la plupart, le manque de connaissance pour les utiliser m'oblige à limiter mes idées de scénario car je n'arrive pas à les modéliser.

Personne 3 : La modulation de la voix, il ne s'agit sans doute pas d'une plus-value pour la manière dont se déroule le jeu en terme de mécanisme mais cela permettrait d'accentuer le côté immersif, donnant vie à certaines PNJ que j'incarne et m'aidant à limiter mon propre décrochage dans la narration du jeu.

