

Déclaration de Déontologie

« Je déclare sur l'honneur que cette monographie a été écrite de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieure illicite, qu'elle n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'elle n'a jamais été publiée, en tout ou en partie. Toutes les informations (idées, phrases, graphes, cartes, tableaux, ...) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur.

Je déclare avoir pris connaissance et adhérer au Code de Déontologie pour les étudiants en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses et savoir que le plagiat constitue une faute grave. »

Remerciements

Je tiens à remercier tout l'équipe pédagogique en général et mon promoteur, Olivier Servais en particulier, pour avoir accepté de superviser ce travail et pour m'avoir prodigué ses conseils tout au long du processus de terrain et d'écriture.

Un merci particulier à Meggie Du Fruytier et Géraldine pour m'avoir permis de discuter de mon terrain tout au long de l'année, pour les conseils et les débats que vous m'avez apporté qui m'ont permis de construire petit à petit ma réflexion.

Un grand merci à mes relecteurs, ma maman, Sophie (et Mia), Marianne, Garance, Xavier, Géraldine (encore), pour m'avoir supportée et corrigé les nombreuses fautes et aider à boucler ce mémoire.

Une pensée particulière pour Esther, Doris, Joana, Bénédicte et tous les autres étudiants autour de moi pour les discussions passionnantes autour de nos sujets respectifs parfois étrangement proches malgré tout.

Et surtout, un grand merci Aux 3D et son équipe pour m'avoir ouvert leur porte, et à l'ensemble des joueurs que j'ai rencontré au fil de mon terrain, sans votre participation rien de tout ceci n'aurait été possible.

Table des matières

Glossaire et abréviation	1
Introduction	3
Règles du jeu	6
a. Début et « fin » du terrain.....	6
b. Recueil de données.....	8
c. Position et implication sur le terrain	12
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	15
Chapitre I : De l'apprentissage du jeu et des joueurs	18
1. Mise en contexte.....	18
1. Apprendre à jouer	22
a. Apprendre les ficelles	22
b. Apprendre les règles.....	25
c. Savoir bien jouer.....	32
2. Qui et comment joue-t-on ?.....	41
a. Deux rôles possibles autour de la table.....	41
b. MJ-PJ, des comportements communs et un rapport d'autorité.....	52
Chapitre II : Du cadre du jeu, du jeu avec les cadres et de l'implication des joueurs dans le jeu.....	59

1. Que le jeu commence	59
2. Rituels, cadre et dialogues.....	64
a. Briser le cadre	70
b. Les dialogues, jeu avec les cadres et recadrages.....	73
3. Différents engagements.....	82
a. Garder tout le monde attentif.....	84
b. Les tables en lignes	85
c. L’humour, un rôle particulier ?.....	88
Chapitre III : Entrer dans le monde du jeu et communauté	91
1. La suite de l’aventure	91
2. Une petite pause historique	93
3. Débuter le jeu de rôle sur table.....	99
4. Une communauté de rôliste.....	107
a. Présence en ligne	110
b. Une communauté en évolution	112
c. Des femmes dans le JdR.....	115
Chapitre IV: Fin de partie et traces	125
1. The end.....	125
2. Post-partie.....	127
a. Quelles traces des parties ?	129

Conclusion.....	131
Bibliographie	136
Fichier audio-visuel	138
Ressources en lignes	138
Table des illustrations.....	141
Annexes	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 1 : Annonce Facebook.....	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 2 : Questionnaire en ligne	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 3 : Extrait du <i>Manuel du Gardien, Appel de Cthulhu V7</i> . Pages 9-11	Erreur ! Signet non défini.
b. Et si vous n’avez jamais essayé le jeu de rôle ?	Erreur ! Signet non défini.
c. Exemple de partie	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 4 : Fiches de personnages.....	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 5 : Set de dés	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 6 : Une table de jeu	Erreur ! Signet non défini.

Glossaire et abréviation

Appel de Cthulhu (Cthulhu) : Jeu de rôle basé sur l'univers littéraire de H.P. Lovecraft. Jeu privilégiant les scénarios d'enquête, dans une atmosphère d'horreur et d'étrange. L'ensemble des parties jouées pour ce terrain et des remarques se base sur la version 7 des règles.

Background : Terme utilisé pour désigner l'histoire d'un personnage en jeu, mais peut aussi englober en plus son caractère.

Campagne : Désigne un ensemble de séances de jeu de rôle lié par un fil conducteur rassemblant dans un ou plusieurs scénarios consécutifs la même équipe de personnages-joueurs.

Donjons et Dragons (D&D) : Jeu de rôle de type médiéval-fantastique, le premier jamais édité et encore aujourd'hui le plus connu.

Fiche de personnage : Feuille représentant le personnage à l'aide de caractéristiques et compétences mesurables et représentées par des statistiques. Cette fiche reprend en général les noms, prénoms, quelques traits basiques de caractère et parfois un historique (*Background*) court.

JdR : Abréviation utilisée dans ce travail pour le jeu de rôle sur table, aussi appelé jeu de rôle « papier et crayon ».

MJ : Maître du jeu, aussi appelé meneur de jeu, fait référence à la personne en charge de la partie. Il gère le déroulement du scénario, la mise en place du jeu et son arbitrage.

One-shot : Désigne un scénario jouable en une seule séance de jeu, et qui peut être joué de manière indépendante d'une campagne.

Personnage : Fait référence au personnage dans l'univers du jeu, il est représenté autour de la table par une fiche de personnage.

PJ : Personnage-joueur, fait référence aux joueurs autour de la table incarnant uniquement leur personnage au cours de la partie.

PNJ : Personnage Non-joueur, ensemble des personnages peuplant l'univers de fiction du jeu de rôle sur table, ils sont tous incarnés par le maître du jeu.

Roleplay : En français, jouer un rôle, renvoie au fait d'incarner son personnage en respectant son background, caractère, l'univers où il évolue.

Vampire : La Mascarade (Vampire) : Jeu de rôle, édité par White Wolf et principal jeu de « l'univers des ténèbres ». Représente un univers contemporain plus sombre et gothique dans lequel évoluent en secret des clans de vampires et d'autres créatures surnaturelles.

Introduction

Ce travail est avant tout une approche et une description du jeu de rôle sur table, enfin d'une façon parmi d'autre de jouer au jeu de rôle aujourd'hui. Mon terrain ne m'ayant pas amenée à côtoyer de manière régulière des « hard-core gamers », jouant au moins une fois par semaine, mais plutôt des joueurs occasionnels et des joueurs réguliers mais jouant plutôt une fois par mois. De la même manière je n'ai pas eu de campagne longue à suivre faute de temps pour mon terrain.

Vous retrouverez au fil des chapitres un fil rouge, à savoir la description minutieuse d'une partie de jeu de rôle entre amis, une partie fictive recrée sur la base d'événements de différentes parties qui ont eu lieu. Cet exemple permet au fil des chapitres de présenter le jeu aux non-joueurs et d'illustrer, en mettant en avant certains comportements, ce qui va être dit dans la suite du chapitre.

Bien que dans une partie de jeu de rôle l'ensemble des choses abordées s'entrecroisent, il m'a fallu découper le jeu et ses mécaniques en morceaux distincts pour rendre l'explication intelligible. Dans un premier temps, je reviens sur ma démarche de terrain, sur ce qui m'a amené à travailler ce sujet précis, ce que j'ai mis en place pour recueillir des données en plus de l'observation participante, avant de présenter rapidement et de manière théorique ce qu'est le jeu de rôle sur table.

Vient ensuite la première partie du fil rouge, qui va me permettre de me pencher sur la question de l'apprentissage du jeu et des comportements que les joueurs vont adopter lors d'une partie. Et les stratégies mises en place par les joueurs pour favoriser ces apprentissages. Ensuite je me pencherai plus longuement sur les deux rôles possibles autour de la table, à savoir celui de maître du jeu (MJ), dont le rôle est de décrire et donner vie à l'univers du jeu. Le MJ en plus de jouer tous les « personnages non-joueurs » qui peuplent l'univers du jeu va l'arbitrer. Autour de la table se retrouvent aussi un ou plusieurs personnage(s)-joueur(s) (PJ), qui assumeront tous le rôle de

l'unique personnage qui leur est attribué pour la partie. Tous ces personnages sont représentés autour de la table uniquement par une feuille remplie de statistiques avec un résumé de leur identité. Le seul moyen de leur donner vie étant donc la parole.

A ces deux rôles autour de la table sont associés, des qualités différentes par les joueurs. De plus, le fait d'être PJ ou MJ va influencer en partie la perception du jeu. Cependant tous les participants autour de la table doivent pouvoir travailler ensemble, négocier dans et hors du jeu pour que chacun passe un bon moment au-delà des différences. La négociation est centrale autour d'une table de jeu pour que la partie se déroule bien pour tout le monde.

Le chapitre suivant, toujours après le fil rouge, reviendra sur la mise en place du jeu en lui-même, sur l'existence de comportement rituel permettant la mise en place et le maintien des cadres du jeu. Ce chapitre sera aussi l'occasion de mettre en avant l'importance des dialogues mais aussi du non-verbal autour de la table, en effet si le jeu de rôle se construit surtout autour du discours et des dialogues, les joueurs utilisent tous le non-verbal de manière active et consciente. Ce chapitre me permettra aussi de montrer qu'au-delà de la narration et de l'histoire que construisent les joueurs ensemble, le jeu pour les joueurs se situe aussi dans la manipulation des cadres du jeu.

Ces deux premiers chapitres décrivent surtout la pratique du jeu par les individus sur les différentes tables de jeu, le troisième quant à lui, après avoir posé rapidement l'historique de la pratique et le début de parcours de différents joueurs dans le jeu de rôle, interrogera l'idée de communauté. En effet, si on retrouve de table en table des manières de jouer, des attentes et des références communes, alors on peut envisager l'existence d'une communauté. Ce qui m'amènera à regarder l'évolution de la pratique depuis l'étude de Gary Alan Fine (1983) de groupes de joueurs fin des années septante, jusqu'à l'utilisation d'internet par les joueurs, mais aussi à m'interroger sur la présence de femmes autour des tables de jeu.

Ce travail se conclura par la fin de la partie en exemple, mais surtout ce qui se passe après la fin de cette partie, quelles traces peuvent rester après la fin d'un jeu avant tout oral, puisque les seules ressources nécessaires pour faire du JdR à la base sont l'imagination, un groupe de joueur, du papier et un crayon.

Règles du jeu

a. Début et « fin » du terrain

J'ai effectué mon terrain au sein de différents groupes et parties de jeu de rôle sur table (JdR). J'ai animé au total huit parties du jeu *l'appel de Cthulhu*, avec sept groupes différents¹, et deux scénarios que j'ai utilisés plusieurs fois. J'ai joué quinze parties en tant que personnage-joueur (PJ) ; cinq parties d'une campagne du JdR *Vampire : la Mascarade* qui est toujours en court ; une partie de *Vampire : la Mascarade* dans le groupe de mon frère et sa compagne ; huit parties d'initiation au JdR² dont deux dans un kot à projet et les autres dans un « board game café » avec à peu près toujours les mêmes joueurs ; et trois parties de jeu JdR en ligne, une de *Donjons et Dragons*, campagne en trois parties que je n'ai malheureusement pas pu finir, et deux parties pour une campagne de *L'appel de Cthulhu* qui est en pause. Ces parties ont été effectuées entre juillet 2016 et fin mars 2017.

Ce terrain s'est construit petit à petit. Dans un premier temps je souhaitais travailler de manière spécifique sur le jeu de rôle sur table. Cependant la peur de ne pas pouvoir faire suffisamment de parties m'a fait intégrer l'équipe d'un « board game café »³ pour m'intéresser de manière générale aux jeux de société et pouvoir facilement participer aux différentes activités. Parmi celles-ci, sont organisées une fois par mois des journées d'initiation au JdR, qui m'ont permis d'ouvrir ce terrain dans le JdR. En effet, en deux semaines deux tables différentes se sont ouvertes.

D'une part, lors d'une partie d'initiation autour du jeu *Vampire : La Mascarade*, suite à la bonne entente du groupe et l'envie de continuer l'aventure, la partie qui devait être un simple *one-shot* s'est transformée en

¹ Certains joueurs se retrouvent dans deux groupes différents, mais ils n'ont jamais joué le même scénario.

² Les jeux de rôle étaient *Paranoïa*, *Le Donjon de Naheulbeuk*, *Vampire : La Mascarade*, *L'appel de Cthulhu*

³ Littéralement « café jeu de société » est un café qui offre à ses clients gratuitement ou fait payer un forfait pour un accès à ses jeux de sociétés.

campagne d'une partie par mois à peu près. D'autre part, au début du mois d'août, alors que je continuais à participer aux autres activités celle de ce samedi-là était très calme et j'étais assise seule à une table à lire un livre. Un autre groupe m'a alors proposé de jouer une partie de *Donjon de Naheulbeuk* avec eux. Le groupe de joueurs, plus large qu'une simple table, m'a donc permis de trouver un deuxième groupe.

Cette double ouverture de tables m'a donc ramenée à mon envie première de travailler sur le JdR, en plus de ces deux possibilités de jouer régulièrement j'ai choisi d'augmenter le nombre de parties en faisant jouer à des groupes deux scénarios différents du jeu *L'appel de Cthulhu*. J'ai choisi ce jeu d'une part parce que j'étais déjà familière avec cet univers et je souhaitais l'essayer ; d'autre part car le jeu est aujourd'hui un classique, reconnu comme un bon jeu. C'est également un univers facile à appréhender, celui-ci a un « coût d'entrée ⁴ » faible. En effet, l'univers de *Cthulhu* est similaire au notre mais abrite des sociétés secrètes, des cultes étranges et des créatures monstrueuses.

Comme expliqué plus haut avec la liste de mes différentes parties, j'ai expérimenté les deux positions de joueurs possibles, maître du jeu (MJ), qui est celui qui fait jouer le scénario et arbitre la situation litigieuse de la partie, et personnage-joueur (PJ), qui joue un personnage unique. Il est important de noter que les deux rôles sont *asymétriques* (Caïra, 2007), tant au niveau des exigences que des connaissances liées au jeu. De la même manière j'ai aussi expérimenté des parties de JdR classique, où chacun est assis autour de la table et trois parties en ligne, où nous avons joué à l'aide d'un programme permettant de simuler du JdR. Nous reviendrons plus tard sur les différences

⁴ L'idée de coût d'entrée renvoi à l'investissement que les joueurs vont devoir faire en temps et en apprentissage avant de pouvoir jouer. Le JdR *Cthulhu*, renvoyant à ce que Caïra (2007, p.146) décrit comme un univers « péninsule », c'est-à-dire partageant la majorité de son univers avec notre propre univers de références, les joueurs pourront se baser sur leur connaissances du monde actuels pour prendre la majorité de leurs décisions. Le coût d'entrée dans le jeu *Cthulhu* est d'autant plus faible qu'à par quelque mécanisme basique de jeu, au besoin rappeler en court de jeu par le MJ, les PJ n'ont pas besoin d'avoir connaissance des règles.

qu'apportent les positions de MJ et PJ et sur les différences qu'il peut y avoir entre jouer en ligne et autour d'une table physique. Le fait d'alterner les positions de joueurs et de jouer avec différents groupes m'a permis de voir diverses manières de jouer.

C'est donc un terrain qui semble éclaté, que ça soit au niveau des lieux de réunions, privées ou publiques ; des groupes de joueurs, constitués d'amis ou d'inconnus ; des profils de joueurs, débutants ou expérimentés ; des types de jeux de rôle, du parodique à l'horreur ; et des formats, campagne ou *one-shot*. D'autant qu'il s'est construit autour de groupes ne se fréquentant pas forcément, mais ils partagent tous cette pratique de jeu et certains comportements se retrouvent de table en table.

Si l'entrée sur le terrain s'est finalement faite plus facilement que ce que je ne l'avais envisagé, la sortie du terrain a été plus délicate. En effet, je me suis engagée pendant mon terrain dans des campagnes longues, je me suis liée d'amitié avec des joueurs avec lesquels je suis toujours en contact, et je suis encore sollicitée pour des parties. Je n'ai donc pas clairement fermé mon terrain, si bien qu'au moment où j'écris ce mémoire des discussions avec d'autres joueurs viennent encore enrichir ma réflexion. Si mon terrain s'est déroulé majoritairement entre juillet 2016 et mars 2017, j'ai continué les campagnes en cours au-delà du mois de mars. J'ai simplement arrêté de faire jouer moi-même des tables et de m'engager sur d'autres tables ; de plus durant cette période la campagne de *vampire*, s'est ralentie, le groupe n'ayant plus l'occasion de se voir. Entre mars et la rédaction de ce mémoire j'ai donc participé à moins d'une partie par mois. Ce terrain n'a donc pas été complètement clôturé, mais je m'en suis éloignée et désengagée pour réfléchir et écrire sur la pratique.

b. Recueil de données

Si la majorité des données a été récoltée lors de discussions informelles avant, pendant et après les parties, en face-à-face et via messagerie, lorsque j'étais moi-même maître du jeu j'ai choisi d'enregistrer les parties à l'aide d'une

caméra fixée sur un trépied et d'un enregistreur posé au milieu de la table au cas où la caméra coupait. Le choix d'enregistrer les parties où j'étais maître du jeu et non celles où j'étais personnage-joueur s'explique par les contraintes du terrain.

D'un côté en tant que personnage-joueuse, j'avais le temps de prendre part au jeu, et de prendre des notes pour mon carnet de terrain sans que ça ne dérange la partie. Et de l'autre, en tant que Maître du jeu, je savais de par mes deux expériences précédentes que c'est un rôle très prenant⁵, puisqu'il faut gérer le scénario, donner vie à l'univers en le décrivant ou en approuvant ce que décrit un joueur, répondre aux questions des joueurs et garder une oreille attentive à ce qui se raconte autour de la table. Ce choix a donc été fait pour offrir à mes joueurs⁶ une bonne qualité de jeu, en conservant une bonne fluidité dans le déroulement de la partie.

Le choix de la caméra plutôt qu'un enregistreur au centre de la table m'a semblé évident aussi : les parties que j'ai fait jouer rassemblaient entre quatre et six personnages-joueurs, ce qui implique qu'à certains moments peuvent avoir lieu différentes conversations et le langage non-verbal permet de mieux identifier ce qui se passe. Par exemple : quand les personnes s'interpellent autour de la table ; quand un évènement tel qu'une poignée de main est mimé ; etc.

Cette utilisation de la caméra reste basique, en effet l'objectif n'étant pas d'en faire un film ethnographique pour rendre mes données, elle pouvait rester immobile sur un trépied dans un coin de la pièce, filmant dans un long plan fixe les joueurs et la table. Elle a simplement servi à collecter du matériel ethnographique, comme carnet qui rend un « enregistrement "brut" » (De Hasque, 2015, p.144) de ce qui se produisait autour de la table. Et il est partiellement vrai dans mon cas que la caméra m'a permis de revivre

⁵ À la fin de la partie on peut se sentir fatigué aussi bien physiquement que moralement.

⁶ J'ai choisi de parler de joueurs et non d'enquête ou d'informateurs car certains sont devenu des connaissances et des amis avec qui je continue de jouer, et ils sont avant tout des joueurs.

l'expérience de terrain (*Ibid*), en partie car lors des pauses je ne la démontais pas de son trépied, elle n'a jamais filmé avant et après les parties et m'a parfois permis de voir des choses qui m'avaient parfois complètement échappé au moment même.

Le fait de filmer pourrait amener des transformations de la manière de jouer, mais je ne l'ai jamais constaté. En effet, les joueurs avec qui j'ai eu l'occasion de faire des parties avec et sans la présence d'un enregistreur ou de la caméra ont joué de la même manière. L'une des seules anecdotes a été lorsque après quatre heures de jeu et la création des personnages, Audric⁷ distribuant des bonbons, s'est adressé à « moi » à travers la caméra puis a montré les bonbons un à un à celle-ci avant de les distribuer. Il faut signaler qu'il est un ami et que je lui avais spécifiquement demandé ce jour-là de vérifier que la caméra, que j'utilisais pour la première fois, ne s'arrêtait pas. De plus le dialogue qui suit avec la caméra sert en partie à combler un moment d'attente et d'ennui⁸ dans le jeu, en effet le groupe de personnages s'étant séparé en deux, deux combats se préparent parallèlement, il me faut donc un peu plus de temps que d'habitude pour préparer la scène (savoir où sont les personnages, quand les personnages peuvent jouer leur action,...). Dans ce dialogue je n'écoute que d'une oreille ce qui se passe et le début m'avait échappé.

Alors que je suis occupée à chercher dans mes notes, je n'écoute pas vraiment ce qui se passe, Audric se tourne vers la caméra, lui fait un signe et dit en montrant les bonbons, « *Ce sont des Lutti's, il est marqué zaar dessus... Comme ça, tu sais !* ». Puis quelque seconde plus tard, alors que Roxane (R) a du mal à manger son bonbon, Audric (A) ajoute en la montrant du doigt : « *Je t'ai vue !* »

R : « *C'est plus dur que je le pensais !* »

A : « *Et en plus t'aura la preuve, c'est filmé !* »

Moi : « *Ah ouais, la preuve... On pourra en faire un gif.* ».

Après quelques secondes Audric ajoute en montrant la caméra : « *Ah merde j'ai brisé le quatrième mur !* »

R : « *Comment ça ?* »

A : « *J'ai parlé directement à la caméra !* »

⁷ Certains des joueurs cités dans ce travail ont été anonymisés, ceux qui ne l'ont pas été m'ont donné l'autorisation de citer leur nom.

⁸ Nous verrons au fil du travail les différentes stratégies des joueurs pour occuper ses moments d'attente dans le jeu.

Moi : C'est pas grave elle devrait s'en remettre ! »

Julien : « bon on recommence [la partie] ? »

Retranscription d'une partie filmée

Ici, la caméra est donc utilisée comme source de distraction pour combler le temps mort du jeu, avant de recommencer le jeu. Mais de manière générale les joueurs n'ont pas tenu compte de cette caméra et ne l'ont pas mentionnée. Ils ont tous accepté de jouer cette partie dans le cadre de ma recherche ethnographique et ont préalablement acceptés d'être enregistré⁹. De plus le fait que j'étais filmée avec eux, directement impliquée dans la situation, a permis de créer une plus grande confiance avec les autres joueurs. De la même manière que le fait d'être à la fois joueuse et maître du jeu m'a permis de gagner la confiance des joueurs potentiels lorsque j'ai posté l'annonce¹⁰ de recherche de joueurs pour mettre en place les parties.

Pour en revenir à la caméra, il me semble aussi important de noter que dans ce cas-ci elle peut facilement être oubliée pendant le jeu, puisqu'elle est fixe. De plus comme le dit Lallier, cité par De Hasque (2015, p.145) l'informateur « fait semblant de ne pas savoir qu'il est filmé », pour préserver l'échange et créer un lien entre lui et le chercheur.

Mon recueil de données s'est aussi complété d'un questionnaire en ligne¹¹ que j'ai envoyé seulement aux personnes avec qui j'avais déjà joué vers la fin de ma démarche de terrain, les réponses m'ont été envoyées entre fin février et fin mars. Sur l'ensemble des joueurs j'ai eu vingt-six répondants. Ces réponses m'ont permis de confirmer des intuitions suite à ce que j'avais constaté pendant mon observation participante. J'ai aussi effectué quatre interviews, deux avec des maîtres de jeu (MJ) qui avaient déjà joué dans les années nonante, l'une avec un joueur qui a joué à l'une de mes tables, joue régulièrement au JdR mais aussi à des jeux de rôle textuel, et la dernière s'est

⁹ Il a précisé avant la partie que ce qui serait filmé ne serait utiliser que comme « note » par moi-même, et ils avaient le choix aussi d'être simplement enregistré avec un magnétophone ou de ne pas prendre part à la partie.

¹⁰ Voir annexe 1

¹¹ Voir Annexe 2

faite en groupe. Le groupe était constitué de ma belle-sœur et de son frère, avec qui j'ai eu l'occasion de jouer une seule partie de *Vampire : la Mascarade* mais qui jouent de manière régulière en groupe privé depuis le début des années nonante. L'ensemble des entretiens a été enregistré.

c. Position et implication sur le terrain

Ce travail de terrain et la rédaction du mémoire m'ont poussé à réfléchir en particulier à mon rapport aux jeux de rôle et à tous ce qui gravite autour. En effet, la lecture de *Culture Geek*, de David Peyron (2013), m'a confirmé une intuition ; je suis depuis longtemps immergée dans cette culture liant jeux vidéo, de société, de rôle, informatique, univers de *fantasy* et science-fiction,... C'est cette culture que j'ai largement retrouvée sur mon terrain et qui l'a rendu si familier et donc parfois difficile à interroger.

J'ai donc bien une affinité longue avec le JdR, malgré deux parties uniques avant mon entrée sur le terrain l'an passé, avec un groupe d'amis. Comme j'avais accès aux livres de règles, j'ai donc assumé le rôle de MJ pour ces deux parties. Cette affinité longue car dès le début des années 2000, j'ai été en contact avec le jeu de rôle sur table à travers deux sagas mp3¹² parodiant les comportements des joueurs autour d'une table dans les univers de *fantasy*. Celles-ci sont *Reflet d'acide* et *Le Donjon de Naheulbeuk*, qui ont donné lieu à des bandes dessinées, des jeux de sociétés et jeux de rôles disponible gratuitement en ligne. Mais aussi d'autres pratiques apparentées au JdR, comme le jeu de rôle grandeur nature, le jeu de rôle textuel, le jeu vidéo,... Le tout se rattachant largement à ce que David Peyron définit dans son livre *Culture Geek* (2013).

Ce terrain était donc à priori pour moi l'occasion de faire une « anthropologie de la platitude » comme le dit Abèles (1989), cependant contrairement à lui

¹² « Une saga mp3, aussi appelée « saga audio », est une histoire se déroulant dans un univers, le plus souvent imaginaire, diffusée sur Internet sous la forme d'un ou plusieurs fichiers historiquement encodés au format MP3. [L]a saga MP3 est principalement basée sur l'amateurisme des auteurs et la gratuité des œuvres. » (https://fr.wikipedia.org/wiki/Saga_MP3)

ce terrain ne me semblait nullement ennuyeux. En effet le sujet que j'y étudie bien que proche de moi me passionne et je me retrouve plus dans la position décrite par Anne Kustritz (2016) d'*aca-fan*, c'est-à-dire qu'à la fois je fais partie de manière légitime et entière du monde du jeu de rôle et j'essaye de construire une réflexion académique légitime sur cette pratique. De plus l'étude du jeu sous-entend la participation au jeu, le jeu étant, comme le rappelle Bonnie Nardi (2010 pp.44-48), une « expérience esthétique » et subjective il faut pour le comprendre l'avoir expérimenté. De la même manière, pour comprendre les logiques interne au jeu, il nécessaire de jouer, de prendre part au jeu puisque « sans le cercle magique, les actions des joueurs seraient vides de sens »¹³ (Salen and Zimmerman, in Nardi, 2010, p.117). Je me suis engagée pleinement dans ce terrain qui me passionne et me suis en quelque sorte « laisser prendre au jeu ». Ainsi, contrairement à Trémel (2001) j'ai choisi de prendre une part active aux parties observées. D'une part car je savais que pour pouvoir suivre certains évènements ou saisir la subtilité des échanges il faut une attention de tous les instants de ce qui se passe autour de la table, la durée d'une partie pouvant aller de deux heures à plus de dix, il peut être difficile si on ne participe pas soi-même d'effectivement suivre l'ensemble des échanges. Et d'autre part la position de l'observateur, comme nous l'avons vu, est ambiguë : il n'est généralement pas le bienvenu rend les joueurs plus « timides » dans leur propos et perturbe la partie autant qu'un nouveau joueur dans un groupe constitué de longue date, nous en verrons plusieurs exemples dans le travail.

Ce terrain je l'ai donc effectué dans un milieu qui était culturellement proche de moi. Je m'inscris donc dans ce qu'Ouattara (2004) désigne comme « l'anthropologie chez soi », et si de ce fait ça a été un avantage non-négligeable lors de mon entrée sur le terrain, cette « [...] familiarité *a priori* trouve rapidement ses limites [...] » (Ouattara, 2004, §3). Chose que j'ai

¹³ « Without the magic circle, the actions of players would be meaningless, »

rapidement pu constater, en effet si ma familiarité avec le terrain m'a permis de pouvoir adopter rapidement le comportement qui était attendu de moi et de saisir les références culturelles qui étaient faites, mais je ne pouvais pas, même en tant que simple joueuse, poser beaucoup de questions sur des comportements considérés comme allant de soi. Et si les parties en tant que maître du jeu m'ont effectivement permises d'étendre mon terrain et d'intégrer un autre groupe de joueurs de manière plus régulière, dans ce rôle-là, il m'était impossible de poser des questions sur les comportements attendus. D'autant plus que ces parties en tant que maître du jeu m'ont amenée à initier des débutants au jeu de rôle.

Cette implication forte dans les parties de jeu que j'ai dirigées, implique que j'ai dû construire « la bonne distance » (*Ibid*) autrement. Les parties faites en tant que simple joueuse outre le fait de me permettre d'alterner les positions de MJ et PJ, m'ont aussi permis de voir d'autres « types » de jeu, d'autres manières d'être MJ et de rencontrer différents profils de joueurs et de groupes ; les discussions pré-/post parties m'ont permis de me distancier de la pratique elle-même. En effet, les joueurs eux-mêmes aiment discuter de leur manière de jouer et revenir sur leur pratique de manière critique.

De plus l'initiation de débutants et les discussions que j'ai pu avoir avec eux m'ont permis de mettre en lumière des notions culturelles que j'avais incorporées sans y faire attention, avant même mon entrée sur le terrain – par exemple le fait qu'un groupe composé uniquement de débutants pose d'autre type de questions et fait face à des problèmes qui ne se posent pas si l'un des joueurs est déjà expérimenté. La construction de cette distance et la mise en lumière de mes propres incorporations m'ont permis de passer de la place d'*insider* simple au sein du jeu de rôle à « la position délicate d'un *insider/outsider*, alliant proximité culturelle et distance sociale et devant trouver sur le terrain un juste équilibre entre l'engagement et la distanciation. » (Bonhomme, 2007, p.1)

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Si on en croit la description donnée dans *Le manuel du Gardien* (p.7) et *Le manuel de l'investigateur* (p.7), qui sont les livres de règles du JdR *L'appel de Cthulhu*¹⁴ destiné au maître du jeu d'une part et aux personnage-joueurs d'autre part, « une partie¹⁵ de jeu de rôle est essentiellement constituée de dialogues. Le gardien [maître du jeu] expose la scène, décrit l'environnement, les individus rencontrés et les événements. Les joueurs [personnage-joueurs] décrivent les intentions de leurs investigateurs [personnages]. Le gardien leur répond s'ils en sont capables ou pas, et ce qui se passe ensuite. Le jeu de



Figure 1 : Couverture du Manuel des investigateurs (livre de règles destinés aux joueurs)

rôle est une discussion à plusieurs, avec de nombreuses surprises en cours de route. Les règles du jeu emploient des dés pour déterminer si une action au résultat incertain et intéressant réussit ou échoue. Par exemple, on lance les dés pour savoir si les investigateurs sont assez rapides pour échapper à la chute d'une statue qui menace de les écraser ! Les règles décrivent la façon de résoudre ces conflits. »

Ici le jeu décrit est spécifique, mais on retrouve les mécanismes classiques d'un jeu de rôle, c'est-à-dire un arbitre, un maître du jeu, et des joueurs qui interagissent, entre eux et avec le monde, avec l'aide du dialogue, ainsi que le hasard des dés qui détermine si oui ou non une action est réussie. Mais cette description est déjà très spécifique, car certains jeux de rôle ne font pas appel à un système de dés. Ainsi les situations problématiques peuvent être gérées à l'aide d'un jeu de cartes – comme dans *Château Falkenstein*- ou simplement à l'aide des points de compétences des personnages « achetés » aux enchères par les joueurs lors de la création de personnage dans *Les princes d'Ambre*.

¹⁴ C'est le jeu de rôle que j'ai fait jouer à six groupes différents lors de mon terrain.

¹⁵ Si vous souhaitez lire le déroulement d'une partie type, voir l'annexe 3

D'autres jeux de rôle encore ne font pas appel au rôle du MJ, soit les joueurs y négocient les actions entre eux et appliquent les règles, soit le rôle d'arbitre classiquement assumé par le MJ tourne entre les joueurs, par exemple à chaque changement de scène,... Dans ce travail je ne rendrais compte que de jeux de rôle classiques, où il y a des personnage-joueurs et un maître du jeu, je n'ai pas eu l'occasion d'en tester d'autres sur mon terrain.

Mais alors, comment est défini le JdR par ceux qui l'étudient ? Gary Alan Fine, citant Lortz, le définit comme « tout jeu qui permet à un certain nombre de joueurs d'assumer les rôles de personnages imaginaires et qui se déroule avec un certain degré de liberté dans un environnement imaginaire. »¹⁶ (Fine, 1983, p.6) Il est important de préciser aussi que le jeu de rôle est « oral, et n'implique pas d'action physique »¹⁷ (*Ibid*, p.7), et si parfois certaines scènes sont « jouées » de manière physique, comme je l'ai moi-même observé, c'est anecdotique et ne comprend que de petites actions telles que des poignées de main ou les tics des personnages.

Cependant cette définition reste floue, si bien qu'on peut ajouter deux caractéristiques à celle-ci, pour mieux saisir le jeu de rôle classique : « l'asymétrie et l'incomplétude » (Caïra, 2007, p.14), c'est-à-dire que le « jeu comporte une fonction qui n'est pas permutable avec celle des autres joueurs : celle du meneur¹⁸ de jeu » et que « ni l'univers, ni les règles du jeu, ni les scénarios proposés aux joueurs, ni même leurs personnages ne sont pleinement définis ». (*Ibid*). L'asymétrie de la relation entre les positions de MJ et de PJ a un impact dans les relations qu'entretiennent les joueurs autour de la table comme nous le verrons dans la suite du travail. Tandis que l'incomplétude de l'univers permet de saisir la nécessité et l'importance de

¹⁶ L'ensemble des citations issues de l'anglais dans ce travail ont été traduites par moi-même : « any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operates with some degree of freedom in an imaginary environment »

¹⁷ « [...] is oral, and does not involve physical acting »

¹⁸ Sur mon terrain plus souvent désigné comme Maître du jeu, les deux termes sont utilisés de manière indifférenciée et dans les conversations généralement raccourci à l'acronyme MJ.

l'improvisation dans le jeu et la difficulté que peuvent avoir les joueurs, MJ et PJ, face à cela.

Mais qu'en est-il de la présentation du jeu lors des parties d'initiations que j'ai pu observer ? Les différents maîtres du jeu présentent le jeu de rôle à peu près comme dans les manuels de règles du jeu *L'appel de Cthulhu*, un jeu basé sur le dialogue entre les joueurs, où les personnage-joueurs peuvent demander des précisions à tout moment sur ce qui se passe, mais où le maître du jeu a le dernier mot, décidant principalement de l'issue des actions. Mais si le MJ a effectivement le dernier mot nous verrons un peu plus loin¹⁹ les rapports d'interdépendances complexes qui existent entre les joueurs.

À cette description s'ajoute le fait que les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent tant que ça reste cohérent avec l'univers du jeu – par exemple dans l'univers de *Vampire*, les personnages étant des vampires il leur est impossible de se déplacer de jour mais ils peuvent sauter sur le toit d'un immeuble sans difficulté. Cette contrainte de cohérence entre tous les éléments du jeu (univers, règles et personnage) est fragile et relève d'un équilibre qui doit être maintenu par le MJ avec l'aide des PJ pendant le jeu. (Caïra, 2007, pp. 66-67)

Décrit comme je l'ai fait, le jeu peut paraître simple pour les PJ qui doivent simplement réagir aux situations qui leurs sont présentées par le MJ, et donc cela ne nécessiterait pas ou peu d'apprentissage spécifique. Cependant ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît, et même les PJ vont devoir apprendre d'une part les règles et le vocabulaire et d'autre part comment jouer. Mais avant d'en venir aux apprentissages des joueurs venons-en au fil rouge de ce mémoire qui est la présentation d'une soirée de jeu de rôle²⁰.

¹⁹ Cf. : Chapitre I : Qui joue et comment

²⁰ La soirée décrite ici est fictive mais concentre des exemples de dialogues ou d'évènements survenus dans différentes parties sur mon terrain.

Chapitre I : De l'apprentissage du jeu et des joueurs

1. Mise en contexte

Nous sommes en automne, un vendredi soir. Vous avez été invité par une amie pour essayer pour la première fois le jeu de rôle sur table. Vous savez qu'au moins deux autres amis seront présents. Du coup après le boulot vous voilà sur le chemin de sa maison, vous arrivez enfin, un peu en retard, il est déjà 18:30 et vous aviez rendez-vous à 18:00. Vous êtes sûrement le dernier arrivé, le parking est plein de voitures.

Vous sonnez à la porte, et après quelques longues secondes d'attente dans le froid, elle s'ouvre sur Adèle, l'amie qui organise cette soirée. Elle vous invite à entrer, à poser vos affaires et vous mettre à l'aise. Pendant ce temps un léger brouhaha se fait entendre depuis la salle à manger. Vous y entrez pour constater que la table est encombrée de papier, de deux livres et d'un pc portable. Les quatre personnes installées autour de la table ne se retournent pas tout de suite quand vous rentrez, trop concentrés sur leur travail. Autour de la table vous reconnaissez deux amis, Ernest et Barney, mais les deux filles vous sont inconnues. Alors que vous allez les saluer, les filles vous sont présentées, Anastasia et Mathilda.

Une fois installé, on vous explique que comme les autres vous allez devoir créer votre personnage, et que c'est pour cela que la table est pour l'instant pleine de feuilles de brouillon, de fiches de personnage où se retrouvent toutes ses caractéristiques, et puis surtout deux livres de règles et un PDF sur l'ordinateur permettent à tout le monde d'avoir accès aux règles de créations de personnages. Adèle vient vous aider pour créer ce fameux personnage et surtout vous expliquer un peu plus comment va se dérouler la partie de jeu de rôle de ce soir. Autour de vous vous entendez les autres discuter aussi bien des dernières nouvelles et de ce qu'ils font dans la vie pour l'instant mais aussi de la manière d'« optimiser » leur personnage, quel profil de personnage il manque au groupe et donc quel type de personnage quelqu'un devrait créer avec telles statistiques de base...

État civil : Nom, Prénoms, Date de naissance, Lieu de naissance, Sexe, Age, Occupation, Résidence.

Caractéristiques : FOR, DEX, POU, CON, APP, ÉDU, TAI, INT, MVT.

Points de Vie : PV max, PV min, PV actuel, PV restant.

Points de Magie : MP max, MP min, MP actuel, MP restant.

Compétences de l'Investigateur : Liste de compétences avec pourcentage (ex: Anthropologie (01 %), Archaéologie (01 %), Arts et métiers (05 %), etc.).

Armes : Nom, Ordre, Mal, Ext, Décâts, Portée, Cad, Cap, Panne.

Combat : Impact, Carrure, Esquive.

Profil : Description, Traits, Idéologie et croyances, Séquelles et cicatrices, Personnes importantes, Phobies et maies, Lieux significatifs, Ouvrages occultes, sorts et artefacts, Biens précieux, Rencontres avec des entités étranges.

Équipement et possessions : Liste d'objets.

Richesse : Dépenses courantes, Epices, Capital.

Amis investigateurs : Nom, Prénoms, Date de naissance, Lieu de naissance, Sexe, Age, Occupation, Résidence.

Notes : Espace pour des notes.

Aide-mémoire : Tests de compétence ou de caractéristique, Blessures et soins.

Figure 2 Feuille de personnage époque classique, de L'appel de Cthulhu, (V7)

Tout cela vous semble assez compliqué, d'autant que vous ne comprenez pas toujours à quoi les autres font références.

Enfin, vous ne vous en préoccupez pas trop pour l'instant, vous devez tirer au dès ces fameuses caractéristiques de bases, choisir un métier à votre personnage en considérant ses statistiques, vous vous sentez un peu perdu face à la liste du livre, d'autant plus qu'Adèle qui va arbitrer le jeu ce soir répond aux questions d'Ernest. Heureusement Anastasia et Mathilda ont quasiment fini leurs personnages et décident de vous venir en aide, en discutant avec vous de quel personnage vous devriez faire vu vos statistiques, quel profil de personnage vous souhaiteriez jouer et puis quel personnage serait « utile » au groupe en apportant des compétences complémentaires aux autres.

Après avoir discuté, calculé les points, les avoir répartis dans les caractéristiques et compétences il est temps de donner une identité à ce personnage, en plus de son nom et âge. Vous allez, comme les autres l'ont fait, tirer au hasard dans des listes du livre de règles les croyances et traits de

caractères principaux. Bien entendu ces listes sont justes là pour donner de l'inspiration et vous pouvez personnaliser à votre goût ce personnage.

Alors que vous arrivez à la fin, vous sentez l'odeur d'un repas, les autres commencent à dégager la table, un coup d'œil à l'horloge vous indique qu'il est passé 20:00, il aura fallu au groupe deux heures pour créer ces feuilles de personnages, il est effectivement temps de faire une pause pour le souper.

L'ambiance est légère à table, on y discute à peu près de la même chose que lors de la création de personnages, c'est-à-dire de la vie de tous les jours, des expériences de chacun avec le jeu de rôle et des anecdotes de parties précédentes, etc. Mais c'est aussi l'occasion de discuter un peu plus de l'univers dans lequel vos personnages vont évoluer ce soir, c'est-à-dire les années 20 aux U.S.A saupoudrées d'horreur lovecraftienne²¹, horreur dont vous, joueur, avez connaissance mais que votre personnage ignore...

Tout le monde commence à glisser doucement dans l'univers du jeu, il est temps de ranger la table et de s'installer pour jouer. À un bout de la table le maître du jeu, Adèle, s'installe, à portée



Figure 3 Set de dés complet (de gauche à droite) D4, D6, D8, D10, D12, D20

de sa main s'empile un gros livre de règles, un nombre incroyable de feuilles de notes et un pc, pour la musique d'ambiance.²² Tout le monde s'installe, chacun reprend sa feuille de personnage, un crayon, une feuille de note et un set de dés.

²¹ Fait référence à l'univers développé par H.P. Lovecraft, célèbre écrivain américain né en 1890 et mort en 1937. Il est connu pour ses récits de science-fiction et d'horreur et le mythe qui en découle, dit mythe de Cthulhu. Un jeu de rôle, aujourd'hui considéré comme classique, a été créé sur cet univers, *L'appel de Cthulhu*, c'est celui-là que j'ai fait jouer lors de mon terrain.

²² Voir annexe 6 pour un exemple de schéma de table de jeu.

Tous les joueurs n'ayant pas un set de dés²³ adaptés au système de jeu Adèle en fournit deux complets au besoin. Elle les pose sur la table et dit : « voilà, pour ceux qui n'ont pas leurs dés, je vous prête les miens ! » Barney, lançant un regard soupçonneux répond sur le ton de la blague: « C'est parce qu'ils sont truqués ? C'est ça ? ». Et alors que Barney attrape les dés, elle répond sur le même ton de la blague : « C'est ça, vous avez des dés pipés ! ». Pendant ce temps Anastasia a sorti les dés qu'elle avait et Ernest prend son propre set de dés. Vous et les deux autres vous partagez les dés restant.

Au bout de la table, entre vous et le maître de jeu se dresse maintenant un écran en carton, qui vous cache son aire de jeu. On vous explique que c'est surtout pour cacher les notes et les lancés de dés des regards indiscrets, et afin que vous, les joueurs ne lisiez pas par inadvertance ce qui va vous arriver et ainsi garder le mystère de l'aventure à venir.

Vous voici tous autour de la table, cinq personnage-joueurs et un maître du jeu, prêts à commencer ! Enfin !

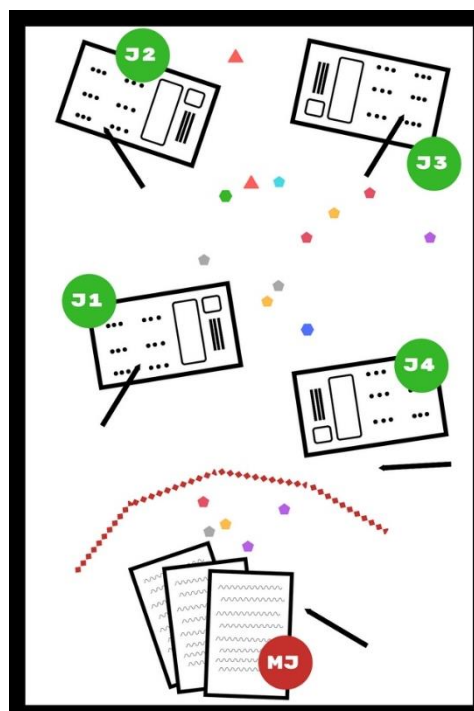


Figure 4 Schéma d'une table de joueurs

Arrêtons-nous ici quelques instants, car cette période précédant la partie va nous permettre de nous intéresser à l'apprentissage du jeu et aux comportements à adopter autour de la table, mais aussi de nous pencher sur les deux types de joueurs autour de la table et leurs relations, ou notamment ces moments avant la partie, tels que la création du personnage, qui vont permettre aux joueurs de glisser dans le jeu et de faire groupe.

²³ Voir annexe 5 pour un exemple de set de dés.

1. Apprendre à jouer

Comme dans toute activité le fait de débiter dans le jeu de rôle sur table (JdR) va nécessiter de la part des nouveaux joueurs l'apprentissage d'un vocabulaire, des règles, de la mécanique de jeu et d'un comportement social adéquat. Cependant si un apprentissage doit être fait par les joueurs tout à fait novices, il est à recommencer partiellement à chaque changement de jeu et/ou de position du joueur, par exemple quand celui-ci après avoir longtemps été personnage-joueur (PJ) décide de devenir maître du jeu (MJ).

a. Apprendre les ficelles

Comme le présente Fine dans son parcours personnel (1983, p.246-248), il lui a fallu apprendre les ficelles, pour cela il se procure les livres et apprend les règles puis essaye les différents jeux joués dans les groupes qu'il fréquente. Mais malgré une lecture approfondie des règles du jeu c'est en expérimentant et en prenant part au jeu qu'il va le plus s'améliorer.

Et bien que n'ayant pas été moi-même confrontée à cet apprentissage des bases lors de mon terrain, c'est l'année passée que j'en ai moi-même fait l'expérience. En effet, avec un groupe d'ami nous avons décidé, malgré le fait qu'aucun de nous n'ai déjà pratiqué le JdR, de faire une partie. J'étais alors la seule à avoir accès à un livre de règle par l'intermédiaire de mon frère, j'ai donc pris le rôle de maître du jeu pour une partie de *Vampire : La Mascarade*. Après avoir lu et appris les règles, tenté de maîtriser à peu près l'univers du jeu et le scénario, j'ai pu constater que ce n'est qu'en jouant qu'on peut véritablement maîtriser les règles. En effet le fait de devoir réagir directement aux questions des joueurs parfois imprévues, de trouver des moyens de résoudre des situations pas clairement prises en compte par les règles, tout cela ne peut s'apprendre que par la pratique. Lors de cette première partie j'ai donc passé beaucoup de temps dans les livres pour pouvoir répondre aux

joueurs. Ce qui fait que cette partie, bien qu'unaniment²⁴ considérée comme bonne, a été laborieuse avec une très longue création de personnages où chacun était penché sur les livres de règles, mais aussi des descriptions imprécises de l'univers et des résolutions de situations de jeu parfois boiteuses.

Mais si j'ai vécu avec mon groupe d'amis cette situation en commençant le JdR, un groupe de joueurs, maintenant plus expérimenté, rencontré dans une de mes parties lors du terrain a vécu la même chose comme le témoigne Mélanie qui se souvient de leur première partie rôle alors qu'ils sont tous débutants :

« La première partie de jeu de rôle était assez complexe, nous étions le nez dans nos manuels à essayer de nous référer à des règles, il y avait énormément de débats, mais nous nous sommes beaucoup amusés malgré tout. Malgré la longueur de la partie et nos discussions, nous avons tous ressenti tout le potentiel d'amusement caché derrière les innombrables règles du JdR. »

Réponse de Mélanie à la question 9 du questionnaire en ligne²⁵

Ces trois témoignages montrent que c'est l'expérience qui va permettre aux joueurs de réellement maîtriser le jeu et de comprendre comment utiliser les règles sans devoir tout le temps se référer aux livres et donc apprendre les ficelles pour jouer mieux.

L'apprentissage du jeu se fait pour tous les joueurs surtout à travers l'expérience de jeu via un mélange de ce que Vincent Berry appelle l'apprentissage par frayage, c'est-à-dire par imitation, observation et

²⁴ Témoignage de trois joueuse, présentes lors de cette partie : « De **très bons** [souvenirs] : j'ai passé une excellente soirée en excellente compagnie. » ; « Du mal à réagir face aux situations mais **heureuse de l'expérience**. » ; « C'était un peu l'improvisation et la création des personnages était vraiment longue mais **c'était génial**. ». Je n'ai plus eu l'occasion de discuter avec les deux autres joueurs dans le cadre de mon terrain, mais après la partie ils étaient aussi contents de l'expérience.

²⁵ Voir annexe 2 pour la liste complète des questions

imprégnation, et l'apprentissage guidé, via les conseils, le tutorat et le mentorat (2012, pp. 84-88). Il est en effet difficile de rendre compte de tout ce qui se joue autour d'une table de JdR qu'en interprétant ses règles écrites, beaucoup de comportements valorisés, l'étant de manière informelle, sont pourtant centraux dans la pratique. Il n'y a donc pas que l'interprétation des règles qui importe. Dans la suite nous allons voir différentes stratégies mises en place pour permettre aux nouveaux joueurs d'apprendre à jouer.

Pour comprendre comment les joueurs vont effectivement apprendre aussi bien les mécanismes et règles du jeu que les comportements attendus d'eux autour de la table, j'ai pu observer l'initiation et l'évolution de certains joueurs à travers plusieurs parties et moi-même initier des joueurs. Cette observation s'est faite lors de parties d'initiation, au café ou lors de soirées animées par un kot à projet, les groupes variant de quatre à six joueurs. Les initiations de joueurs quand j'étais moi-même maître du jeu se sont faites une fois avec un groupe entier de joueur débutant, soit cinq personnes, puis sinon avec parfois un ou deux débutants dans le groupe, mes groupes étant constitués de quatre à six joueurs.

Dans toutes les parties que j'ai observées, si le rapport au jeu d'un des joueurs est inconnu du maître du jeu, celui-ci lui demandera s'il a déjà joué, à quels jeux, s'il sait comment se joue le jeu de rôle, etc. Ce qui va permettre de rapidement mettre le joueur au courant soit de la manière dont se déroule généralement une partie de jeu de rôle, soit les différences possibles entre le système de jeu du jeu joué ce jour-là avec un jeu déjà connu du joueur.

Mais dans le cas des parties précisément désignées comme partie d'initiation et ouverte à tout le monde, la présentation du jeu de rôle en générale sera plus systématique. Le principe du jeu sera décrit rapidement, ensuite, comme décrit plus tôt, le maître du jeu présentera l'univers dans lequel va se dérouler le scénario du jour et enfin lors du choix ou de la création de la fiche de personnage celui-ci sera expliqué plus en détail, permettant parfois de soulever des points de règles spécifiques. Ce contexte pré-partie relève donc uniquement de ce que Berry (2012, p.87-88) décrit comme un apprentissage

guidé, c'est d'ailleurs plus exactement du domaine du tutorat. Le nouveau joueur est placé dans une posture d'apprenant, le MJ et/ou les joueurs plus expérimentés lui expliquant les règles et la fiche de personnage en explicitant l'utilisation qui peut être faite de telle ou telle compétence.

b. Apprendre les règles

Si dans tout jeu de société il est nécessaire aux joueurs de connaître l'ensemble des règles pour pouvoir jouer, ce n'est pas tout à fait le cas du JdR. Il existe en effet une différence dans les connaissances et les manières d'apprendre les règles entre les MJ et les PJ, mais aussi la nécessité de connaître plus ou moins de règles pour les PJ va dépendre du jeu et de l'implication de ceux-ci vis-à-vis du jeu.

Cet apprentissage des règles est indispensable pour le maître du jeu, celui-ci arbitrant les parties il lui est demandé en plus de les comprendre et de pouvoir les appliquer aux différentes situations du jeu. Avant de jouer il va donc devoir les lire et les interpréter lui-même, en dehors de toute situation de jeu réel, bien que par exemple dans le cas de *l'appel de Cthulhu*, les règles sont illustrées à l'aide de morceaux de parties fictives. Si cette lecture est la première étape dans l'apprentissage, c'est dans la pratique surtout qu'il va pouvoir comprendre dans quel cas appliquer quelle règle. C'est encore une fois par l'expérience que le MJ va pouvoir s'améliorer dans la maîtrise et la gestion des règles.

En effet, le JdR étant incomplet par définition, il est possible d'être confronté à des situations non prévues par les règles, il faudra alors improviser soit une nouvelle règle, soit appliquer tant bien que mal une règle existante. De la même manière ce n'est qu'en jeu que le MJ devra « sentir » s'il doit appliquer les règles, au risque de ralentir la narration et l'action, ou ne pas les appliquer justement pour privilégier la narration. D'autant plus que le MJ est autorisé à tricher pour le bien du jeu, c'est-à-dire qu'il peut au besoin modifier les statistiques des personnages non-joueurs et créatures, augmenter ou diminuer le nombre d'ennemis, modifier le résultat de la réussite/échec d'un jet de dé

etc. Dans le livre de règle de Chtulhu le MJ est clairement autorisé, voir encouragé à « tricher » si cela permet d'améliorer l'expérience de jeu des joueurs.

Le fait que les règles sont interprétables, modifiables et inventables au besoin va mettre en place un comportement spécifique autour d'une table. Ainsi si lors d'une partie, l'un des PJ est aussi MJ de ce jeu, et donc en connaît les règles, il est souhaitable qu'il n'intervienne pas dans l'application des règles. En effet à moins que le MJ lui demande explicitement conseil, du fait de l'interprétation possible des règles et le choix de les modifier pour permettre une bonne narration, le joueur connaissant aussi les règles ne doit pas intervenir, ou juste par un court conseil ponctuel sans insister et entrer en débat. Nous y reviendrons dans la partie suivante, mais il est en effet mal vu qu'un personnage-joueur discute longtemps et s'oppose à la décision prise par le maître du jeu en cours de partie. Il est toujours temps d'en rediscuter après la partie s'il le juge nécessaire. Les joueurs, nous le verrons, déléguant l'autorité au MJ lors de la partie.

L'apprentissage des règles par le MJ passe donc d'abord par une phase solitaire, où il va lire en profondeur le livre de règles et tenter de les comprendre hors contexte, là où l'application en jeu va lui permettre de mieux les comprendre. Pendant les parties, même si les personnage-joueurs n'interviennent pas directement ils vont déterminer en partie comment s'appliquent les règles en cours de jeu, ainsi si un groupe de joueurs est plus intéressé par la narration que par la description exacte d'un combat, ses phases seront jouées avec moins d'exactitude et des règles moins strictes. Ces phases de combat ralentissant notablement la narration, puisqu'ils sont joués en tour par tour, chaque joueur énonce l'action de son personnage, puis tire les dés pour en vérifier la réussite, la scène est ensuite décrite avant que le prochain joueur ne prenne la parole. Ainsi une action ne durant réellement que quelques secondes peut prendre plusieurs minutes à être mise en place autour de la table.

Le MJ devra donc toujours adapter les règles en fonction des souhaits du groupe et de la situation en jeu, l'exemple du combat s'y prête plus particulièrement car il ralentit parfois considérablement le déroulement du jeu et peut s'éterniser si les jets de dés sont mauvais. Il est arrivé qu'un combat, qui aurait dû être assez court en jeu dure bien plus d'une heure autour de la table, les jets de dés des joueurs et les miens, en tant que MJ pour les personnages non-joueurs (PNJ), étaient tous mauvais, les personnages n'arrivaient jamais à toucher l'adversaire. J'ai donc dû me résigner à changer un peu les règles pour que la situation se dénoue sans que le jeu ne perde de son intérêt pour les joueurs et pour qu'ils ne s'ennuient pas.

Les règles sont donc un apprentissage important pour tous les MJ, cependant il faut prendre en compte que chacun est différent et qu'il existe aujourd'hui différent « type » de joueurs qui se répartissent sur une échelle entre d'un côté le respect strict des règles et de l'autre une préférence pour la narration. Le jeu de rôle sur table permet de réconcilier et de jouer sur une échelle entre « jeu réglé » et « jeu fictif ». Ces deux types de jeux étaient vu par Caillois (1967) comme incompatible, un jeu relevait soit complètement du *Ludus*, c'est-à-dire qu'ils étaient construit autour de règles fixées, soit de la *païda*, jeu de « faire comme si » sans règles.

Le JdR, du fait qu'il relève du « jeu narratifs » (Ryan, 2007) réconcilie les deux et montre que dans les JdR les joueurs jouent sur une échelle liant ensemble *Ludus* et *Païda*. Car de fait les groupes suivant leurs goûts vont plutôt privilégié le recours stricte aux règles ou plutôt la narration, sans pour autant se passer de l'un ou de l'autre sous peine de ne plus jouer à un JdR mais soit à un jeu de simulation pur soit à la création d'une histoire en groupe. C'est donc l'un des jeux qui lie les « jeux réglés » et les « jeux fictifs », tout comme le font notamment le jeu vidéo (Juul, 2011) et le jeu de rôle grandeur nature (Kapp, 2015A).

Cependant contrairement au jeu vidéo, où les actions du joueur dans l'univers fictionnel seront limités de manière impérieuse par les règles et ce qui est programmé dans la machine, ici les possibilités d'actions des joueurs sont

illimités et soumises au contrôles d'un agent humain, le MJ qui peut choisir de ne pas appliquer les règles mais pour une actions spécifique de privilégier l'histoire, la narration. Et contrairement au jeu de rôle grandeur nature, où les joueurs se doivent de respecté les règles sous peine de devoir « sortir » du jeu pour en discuter avec l'autre joueur et/ou un arbitre pour rester équitable, les joueurs de JdR sont plus libre, les décisions appartenant au MJ, l'arbitre du jeu, ses décisions sont donc respectées²⁶.

Revenons-en à la question des apprentissages, et des conseils sur les règles. Les conseils sur les règles d'un MJ à un autre en cours de partie, surtout non sollicités, sont plutôt rares. Les échanges sur les règles pré- et post-parties sont plus réguliers, même si les points de règles sont rarement discutés seuls, sauf si ceux-ci sont incompris, mais plutôt inclus dans la gestion globale d'une situation de jeu, comme nous le verrons dans le point suivant.

Voyons maintenant ce qu'il en est pour les PJ qui doivent apprendre les règles du jeu. L'apprentissage en est généralement plus diffus et centré sur leurs propres personnages. Ils apprennent d'ailleurs moins les règles exactes que les mécanismes de jeu. Quand le joueur débute, il ne lui est pas demandé d'investissement particulier avant la partie. Ainsi lors des parties d'initiations après avoir présenté le JdR et le choix des personnages le MJ va expliquer rapidement les règles et les termes techniques de la feuille de personnages pour que les joueurs aient une idée de ce qu'ils peuvent faire ou non. La présentation de la fiche et l'explication des termes techniques permettent aussi de rendre intelligible telle ou telle compétence dont le nom n'est pas forcément évocateur.

Bien entendu si le personnage est créé par le PJ et d'autant plus si cela se fait autour de la table, les règles seront expliquées directement plus en profondeur. Ainsi lors de la création, il faudra expliquer l'ensemble des règles de créations avec les répartitions des points et quel profil de personnage

²⁶ Bien que le statut d'autorité du MJ puisse être contesté, les joueurs si ils estiment que les décisions prises sont justes, ou correctement justifiées, ne les discuteront pas.

privilégier en fonction de son tirage. Nous l'avons vu dans la « mise en contexte » qui débutait ce chapitre, la création de personnages en groupe est longue et nécessite des négociations des PJ entre eux mais aussi avec le MJ. Elle permet donc, par sa longueur, et des questions techniques, d'approfondir un peu plus la présentation des règles, ainsi qu'une meilleure appropriation du vocabulaire lié aux fiches de personnages. Cependant, dans le cadre des parties d'initiation un certain nombre de fiches²⁷ est présenté aux joueurs pour qu'ils puissent choisir un personnage déjà fait qui leur convienne. Ce système de personnage pré-tiré permet surtout une mise en route plus rapide du jeu et de présenter le JdR de manière plus légère, la création de personnages étant longue et parfois rébarbative. L'investissement que demande la création du personnage fait que généralement les joueurs en créeront surtout quand ils envisagent de le jouer dans plusieurs parties.

Le moment du choix ou de la création des personnages permet donc entre autre la mise en place des bases de l'apprentissage des termes techniques. C'est à cet instant aussi que seront présentés les différents dés spéciaux, les conditions de réussite ou d'échec d'un lancer de dé, les règles spécifiques, ainsi que la fiche et son fonctionnement.

Ce que j'entends par règles spécifiques peut être rapidement illustré par deux des jeux déjà présentés : d'une part dans *L'appel de Cthulhu*, l'un des points de jeu les plus importants est la folie qui est représentée sur la fiche et dans les mécaniques de jeu par la « santé mentale », si celle-ci tombe à zéro²⁸ le personnage n'est pas mort mais considéré comme injouable car fou et le joueur doit alors changer de personnage. Si le personnage perd trop de santé mentale d'un coup le joueur pourra en perdre le contrôle, au moins partiellement, pendant un certain temps déterminé dans les règles. Ainsi le jeu joue avec la curiosité du joueur²⁹, qui s'il veut voir et comprendre les

²⁷ Afin que tout le monde puisse jouer un personnage qui lui convient, il y aura généralement un nombre plus grand de personnages présentés que de joueurs prévu.

²⁸ Le maximum de santé mentale étant de 100

²⁹ Dans *L'appel de Cthulhu*, si le personnage n'est pas habitué, de par son comportement métier ou des rencontres fréquentes en cours de jeu, va perdre de la santé mentale à la vue de

mystères et créatures monstrueuses qu'il croise, devra sacrifier petit à petit les chances de « survie » de son personnage. D'autre part, dans *Vampire : La Mascarade*, les joueurs jouent des vampires, ils doivent donc gérer pendant le jeu la soif de sang de leur personnage, sous peine d'en perdre partiellement le contrôle pendant un certain temps, les actions alors entreprises deviennent plus dures pour le joueur.

Dans les deux cas les contraintes de règles sont fortes et peuvent mener le joueur à perdre le contrôle de son propre personnage, celui-ci est d'autant plus soumis aux décisions du MJ. Il est donc important que les joueurs connaissent ces règles là et puissent directement les prendre en compte pour profiter du jeu.

Ici notamment va s'illustrer ce que Berry définit comme « participation légitime périphérique » (2012), puisque « apprendre [n'est] ni un transfert de connaissance d'une situation à une autre, ni le traitement d'informations, mais une façon de participer à des pratiques sociales. » (2012, p.91) Cette zone de participation périphérique, l'ensemble des joueurs y passe et elle « permet de découvrir les différentes facettes de la pratique mais également le ou les [...] compétences [et] identités, le langage et les possibilités dans la communauté. » (Berry, 2012, pp. 91-92)

En effet, dans le cas du JdR les joueurs débutants participent au jeu mais pas encore pleinement. Il existe donc une différence entre les comportements tolérés chez les débutants et ceux des joueurs expérimentés. Les joueurs sont plus compréhensifs envers les débutants qu'envers les plus expérimentés. Mais certains mécanismes de jeux peuvent être utilisés pour « punir » un joueur qui n'aurait pas un comportement adéquat, comme l'illustre aussi Caïra (2007) qui explique que pour les joueurs perdre le contrôle du personnage est une forme de punition, en effet celui-ci ne peut plus pleinement participer au

toute chose inhabituelle, et donc contrairement à la plupart des jeux, la vue d'un cadavre va mettre en jeu sa santé mentale et la « viabilité » du personnage.

jeu³⁰. Cet aspect plus compréhensif envers un joueur débutant va surtout se faire via des conseils du MJ, ainsi si dans *Vampire*, le joueur ne fait pas attention à sa réserve de sang, qui baisse autant que la soif de sang va augmenter, il suffira au MJ de lui rappeler d'y faire attention ou donner l'occasion au PJ ou au groupe d'étancher cette soif. Ces conseils peuvent aussi prendre la forme de remarque ou d'une demande de confirmation comme « tu es sûr, tu regardes ce que c'est ? », « tu veux vraiment aller voir ce qu'il a vu ? », « ça peut être dangereux », « tu veux vraiment faire ça ... » etc. bien entendu ces avertissements ne sont pas constants et peuvent ne pas être faits si l'action va entraîner un « effet de jeu » permettant de faire monter la tension autour de la table et donc de raviver l'intérêt de tous pour le jeu.

partie, surtout si les points de règles font appel à des décisions qui doivent être prises par les personnage-joueurs. Par exemple le mécanisme « d'achat » d'une réussite, présent dans différents jeux, pourra être rappelé quand un joueur échoue à un test qu'il devait absolument réussir. Ce rappel sera fait plus fréquemment au nouveau joueur qu'au joueur habitué à l'univers à moins que la situation soit considérée comme critique (par ex. : un enjeu de vie ou de mort sur un personnage-joueur).

Bien entendu si les PJ désirent s'investir en tant que MJ ils devront se plonger dans le manuel de règles dédiés, mais ils peuvent aussi choisir de s'investir dans leur rôle de personnage et alors acheter un « manuel du joueur » destiné aux PJ qui décrit plus en détails les spécificités de la création de personnage, ses caractéristiques et possibilités mais aussi l'univers et l'histoire liés à l'univers général du jeu. Par exemple



Figure 5 : Livre de supplément pour l'Univers de Vampire, livre du clan Giovanni. Notamment destiné au PJ

³⁰ Nous y reviendrons dans la prochaine partie (*Qui et comment joue-t-on*), en effet ça renvoi au rapport entre les PJ et MJ et surtout dans ce qui est considéré comme acceptable ou non par les joueurs et les stratégies mises en place pour encourager ou décourager un particulier.

dans le jeu *Vampire*, où le monde des vampires est divisé en clans rivaux, chaque clan possède un manuel des joueurs qui présente l'histoire du clan, les aptitudes particulières et parfois secrètes du clan et fournit des personnages types jouables de suite. L'ensemble de ces livres de règles ou sur l'univers sont des « ressources extérieures » (Berry, 2012, p.94) tout comme les ressources en lignes, offrant scénarios, plans, descriptions de créatures et conseils de jeu qui permettront au joueur, PJ ou MJ de s'améliorer hors du jeu pour en profiter d'une manière différente pendant les parties.

Si apprendre les règles concrètes du jeu est important et que les difficultés liées au vocabulaire sont les plus visibles autour de la table pour un observateur occasionnel, une grande partie du jeu de rôle se fait en dehors de ces règles formelles. Ainsi les comportements à adopter pour « bien » jouer vont aussi être transmis aux nouveaux joueurs en cours de partie, bien entendu il peut y avoir des différences d'un groupe à l'autre mais il y a des constantes autour de toutes les tables auxquelles j'ai participé. Nous allons voir ce qui est attendu des MJ et des PJ autour des tables pour qu'ils soient considérés comme « bons » et comment le jeu peut être utilisé pour renforcer ou non un comportement.

c. Savoir bien jouer

L'apprentissage des règles bien qu'importante n'est donc qu'une partie de l'apprentissage du jeu de rôle. Car nous l'avons vu la connaissance complète des règles n'est pas réellement souhaitée pour les personnage-joueurs. Voyons donc ce qu'il peut être attendu d'un « bon » joueur, MJ et/ou PJ ainsi que les stratégies mises en place pour que ses comportements soient favorisés autour des tables. Si certains comportements sont ouvertement favorisés par les joueurs d'autres seront appris et intégrés sans que les joueurs n'en aient conscience.

En effet, comme énoncé plus tôt, si ceux-ci connaissent les règles il leur est demandé de ne pas faire trop de remarques au MJ pendant la partie et surtout de ne pas exploiter leur connaissance (de manière trop visible) des règles et

de l'univers, alors que son personnage en ignore tout. Bien entendu les joueurs, au fil des parties, vont engranger des connaissances et les exploiter pour s'améliorer³¹, mais les connaissances de l'univers et l'exploitation outre mesure de certains points de règles en jeu, sont dévalorisées. Par exemple, le fait pour un joueur expérimenté de faire réagir son personnage en se basant uniquement sur les mécanismes de jeu et sa propre connaissance de l'univers sans que cette réaction ne soit justifiée par des logiques internes à la partie ou au vécu des personnages.

Ces comportements vont donc s'apprendre en jeu et au fil des parties, et donc, une fois de plus, par l'expérience. Il est clair que joueurs novices et joueurs plus expérimentés ne jouent pas de la même façon ni avec la même facilité et pas seulement à cause de l'apprentissage inévitable des termes techniques et des règles. En effet, le fait de ne pas avoir de cadre ou de piste claire à suivre va dérouter les joueurs débutants qui ne savent pas trop quoi faire ni quoi dire, comme Joanna le dit lors de sa première partie elle a eu du « mal à réagir face aux situations » de jeu. En effet après avoir décrit une scène le MJ demande « Que faites-vous ? », laissant la question en suspens et ouverte à n'importe quelle réaction des joueurs.

Si cette question ouverte laisse parfois les joueurs débutants face à trop de choix, c'est alors soit un autre joueur plus expérimenté soit le maître du jeu qui va lui proposer des solutions sur ce que pourrait faire son personnage face à cette situation. Cependant ce conseil d'une autre personne autour de la table sur ce que peut faire le personnage d'un joueur qui ne sait pas quoi faire ne se fait pas qu'avec les joueurs débutants. Ainsi lors d'une partie de *Vampire*, je joue un personnage qui ne sait pas se battre et je ne savais pas quoi faire lors d'un combat, le MJ m'a donc proposé deux solutions pour malgré tout pouvoir aider le groupe et donc m'impliquer dans la scène. Mais à l'inverse

³¹ Par exemple dans *l'appel de Cthulhu*, l'une des compétences les plus exploitée et utile en jeu est « trouvé objet caché », les joueurs connaissant l'univers, vont donc avoir tendance quel que soit le profil de leur personnage à investir autant de point qu'ils le peuvent dans cette compétence pour qu'elle soit efficace en jeu.

le joueur novice ou jouant dans un nouvel univers de jeu peut aussi agir de manière complètement inattendue, son choix va avoir une certaine logique mais pas forcément celle de l'univers du jeu.

Prenons un exemple, j'ai notamment pu le constater au travers d'un scénario³² que j'ai fait jouer plusieurs fois avec des groupes différents : un groupe constitués de joueurs plus ou moins expérimentés ; des groupes mixtes constitués de novices et de joueurs expérimentés ; et un groupe uniquement de novices. Les temps de jeux ont globalement été les mêmes, c'est-à-dire à peu près six heures soit le temps de jeu prévu pour ce scénario, la différence entre les groupes se trouve surtout au niveau de l'avancement de l'intrigue – comment ils l'ont faite avancer, les choix,...- et de sa conclusion. Bien entendu chaque partie est en elle-même unique et à partir d'un même scénario, même deux groupes semblables n'aboutiraient pas aux mêmes conclusions.

Ce scénario est créé pour pouvoir être joué par des joueurs débutants, il s'agit d'une succession de scènes et d'évènements amenés par le MJ, moi dans ce cas-ci, où les joueurs n'ont donc pas vraiment l'occasion de s'éparpiller. Ils sont pendant la majeure partie du scénario guidé de scène en scène, avec au début la possibilité d'enquêter librement, puis seulement à la fin du deuxième jour, sur trois au total prévu par le scénario, un plus large éventail de choix s'offrent à eux.

Le scénario est directement présenté comme une chasse à l'homme, une jeune fille a été kidnappée, et lors de la remise de rançon, ses kidnappeurs se sont enfuis dans les bois avec l'argent, sans avoir rendu la jeune fille. Après l'exposition des évènements, les joueurs auront deux heures en jeu pour se préparer à la chasse à l'homme.

³² Scénario de *L'appel de Cthulhu*, V7 publié dans le *Manuel du Gardien* appelé *Sous les arbres millénaires*.

Déjà ici les différences se marquent, dans les groupes où il y avait des joueurs expérimentés, particulièrement si ceux-ci connaissaient déjà l'univers de *Cthulhu* où se déroule ce scénario, les personnages allaient chercher des informations sur la forêt, des lieux où se cacher, se séparant parfois pour être plus efficaces et puis allaient se procurer l'équipement nécessaire pour mener à bien leur mission – l'équipement demandé étant similaire d'un groupe à l'autre.

Le groupe de novices a longtemps tâtonné essayant d'abord d'enquêter sur l'enlèvement de la jeune fille malgré des « indices » que cette piste n'était clairement pas dans le scénario et qu'il n'y trouverait rien d'intéressant. Ces indices font partie des choses que le joueur va apprendre par frayage (Berry, 2012, p. 92). C'est « à force » d'être confronté à ses situation que les joueurs vont au fur et à mesure des parties repérer qu'un personnage non-joueur sans prénom ou avec un prénom banal – par exemple John Smith dans un pays anglophone, – et l'appauvrissement des descriptions sont des indices que les lieux et personnages n'étaient pas prévus par le scénario et sont improvisés. Les joueurs essayeront dès lors de se raccroché au scénario, si il le souhaite. Mais le groupe de novices n'ayant pas ss connaissance là, il m'a donc fallu expliquer plus clairement, et de manière plus terre à terre que ce n'était pas le bon endroit où chercher et leur suggérer d'autres choses comme chercher des informations sur la forêt, s'équiper,...

A travers cet exemple je souhaite mettre en avant le fait que jouer au jeu de rôle s'apprend de manière informelle, les joueurs novices vont apprendre par essai-erreur. En premier lieu, et avant une maîtrise des règles formelles, ils vont apprendre ce qui est attendu d'eux, comment faire avancer le scénario, à repérer les « indices » dans le comportement et les descriptions du MJ, etc.

D'autres mécanismes et comportements de jeu s'acquièrent avec l'expérience de plusieurs parties, tel que le *roleplay*³³ un joueur débutant agira moins dans

³³ Le *roleplay* est le fait de jouer son personnage, de l'incarner et donc de prendre les décisions le concernant en ne se basant que sur la logique interne à l'univers du jeu.

la logique du personnage mais plus pour favoriser la réussite de ses actions. Le niveau de *roleplay* des joueurs est donc un bon indicatif de son évolution et de sa maîtrise des codes et mécanisme du JdR. Plus il aura intégré ses mécanisme et code plus son *roleplay* pourra être fluide. Par exemple au lieu de décrire son action ou de « jouer » le dialogue avec un personnage non-joueur (PNJ) le joueur débutant va dire qu'il veut utiliser sa compétence « intimidation » pour convaincre le personnage en face de lui plutôt que de le menacer en décrivant les actions et paroles de son personnage. Mais le personnage ainsi utiliser par un joueur débutant est alors de simples « véhicule » (Caïra, 2007, p. 62) constitués de statistiques et compétences mais sans caractères, ni histoire puisque le joueur n'arrive pas encore à « l'incarner » qui permettent aux joueurs d'interagir avec le monde du jeu.

Les débutants, en tant que participants périphériques légitimes (Berry, 2012, p.91-92) vont donc d'abord tenter d'appréhender et maîtriser les mécaniques de jeu, tout en étant invités par les comportements des autres joueurs, imitations ou remarques, à faire du *roleplay*. Les points d'expériences sur des campagnes peuvent ainsi être utilisés comme récompense pour inciter les joueurs à faire du *roleplay*. Une scène de *roleplay* particulièrement réussie pourra être récompensée par des points d'expériences, qui pourront être utilisés pour "améliorer le personnage" pour la suite de la campagne.

C'est dans cette logique de *roleplay* que les joueurs doivent pouvoir faire la part des choses entre ce que le joueur sait et ce que sait son personnage. Ainsi le joueur dans *Cthulhu* sait qu'il joue dans un monde peuplé de créatures abominables, de sectes aux cultes étranges et magiques mais son personnage lui, la plupart du temps, l'ignore et donc ne peut pas, s'il ne croit pas au surnaturel tenter de s'en prémunir. Un second exemple : si le groupe de personnages se sépare, la plupart du temps l'ensemble des joueurs restent autour de la table et donc entent ce qui se dit pendant toutes les scènes, même celles dont le personnage est absent, mais il leur est demandé de ne pas

prendre en compte dans leurs choix des informations que le personnage ignore.

Ces comportements, encore une fois s'ils sont excusés pour les joueurs débutants, sont vus négativement chez les joueurs expérimentés qui seront alors considérés comme de « mauvais » personnage-joueurs³⁴. Ce qui renvoi encore une fois à la question de la *participation légitime périphérique*, puisque ses comportements sont tolérés chez les débutants mais vu négativement chez les joueurs expérimenté.

Bien entendu il faudra plus d'une partie au joueur pour intégrer tous ces comportements, qui en plus, ne sont pas explicitement demandés mais simplement souhaités et rappelés à l'aide de petits commentaires comme par exemple quand un gsm sonne pendant la partie³⁵ et que la personne quitte la table « Ce n'est pas très *roleplay* », quand un joueur dit « j'utilise ma compétence... » et que le MJ demande « mais donc, tu dis/fais quoi ? », etc.

Il faut noter aussi que chaque fois qu'un joueur se lance dans un nouveau jeu il va devoir réapprendre une certaine manière de jouer, on n'utilise pas le même vocabulaire spécialiser dans l'univers médiévale-fantastique de *Donjons et Dragons* que dans l'univers d'horreur moderne de *Cthulhu*. Par exemple, l'un de mes joueurs habitués à jouer dans des univers médiévaux-fantastiques va me dire « Allez on va interroger les gens à la Taverne ! » alors que l'intrigue se déroule dans les années 20 aux USA. Mais les manières de progresser dans les scénarios et les scénarios « types » vont aussi différer d'un univers à l'autre.

Un autre exemple, alors qu'un groupe d'amis n'avait joué jusque-là qu'avec moi à *Cthulhu*, nous avons été faire ensemble une partie d'initiation à *Vampire*. Dans le premier les personnages sont des êtres humains normaux confrontés à des entités terrifiantes ayant une puissance qui les dépasse, le

³⁴ Voir chapitre II

³⁵ Partie scénario Sous les arbres millénaires, année 20, aux U.S.A., *Appel de Cthulhu* V7

taux de mortalité des personnages est haut et il leur est conseillé d'être prudents en menant l'enquête et en évitant les conflits. Là où les joueurs testant *Vampire* ont plutôt tendance à aller au conflit, jouant des personnages surhumains avec des pouvoirs. Ainsi lors de l'essai de notre partie de *Vampire* nous avons évités tous les conflits possibles, qui étaient nombreux d'après le maître du jeu, et enquêtés méticuleusement sur la situation avant d'aller « affronter » le « boss » du scénario. Ce scénario, si il a été mené à bien, a pourtant laissé le MJ un peu interloqué sur notre manière de jouer, nous n'étions clairement pas des débutants, mais des joueurs testant un autre type de jeu et ayant donc déjà des habitudes de jeu ne collant pas au type de scénario proposé.

Et tous ces apprentissages, qui au fil des parties vont devenir des habitudes de jeu peuvent être utilisés par le MJ justement pour avoir un meilleur contrôle du jeu et améliorer le jeu des joueurs. Ainsi si classiquement les scénarios de l'univers de *Cthulhu* ont toujours une part de mystère explicable seulement par la présence du surnaturel, les groupes de joueurs habitués vont systématiquement chercher l'explication surnaturelle et pour les surprendre le MJ peut proposer un scénario d'enquête où le surnaturel n'a pas sa place. D'autres stratégies sont plus ponctuelles, comme créer des listes de noms étranges pour les PNJ non prévus par le scénario dans lesquelles piocher en cours de jeu, ou bien faire semblant de lire ses notes pour faire croire que l'information est importante, ou encore faire rouler les dés derrière l'écran sans rien dire pour faire croire au joueur qu'un évènement se prépare, etc. Toutes ces stratégies nécessitent elles-aussi un apprentissage de la part des MJ pouvant être mises en place par imitation d'un autre MJ, mais aussi via un système de conseil et/ou mentorat via l'échange d'expérience de jeu.

De la même manière que le personnage-joueur va devoir apprendre en jeu comment se comporter, l'ensemble des MJ rencontrés sont d'accord que « mener » le jeu s'apprend surtout en situation. Car si il doit effectivement apprendre les règles et les maîtriser, c'est l'expérience encore une fois qui va permettre au MJ de savoir comment réagir aux situations, et comment ses

propres comportements influencent le jeu – comme sourire à un commentaire d’un joueur, proposer une solution, lire ses notes, douter, réfléchir, etc. - tous ces comportements vont faire réagir les joueurs et influencer leurs décisions en jeu.

Ainsi on peut voir de manière générale qu’une certaine tolérance et bienveillance existe aussi envers les MJ débutants à travers les commentaires de parties. Il existe donc comme pour les PJ, une forme de « participation périphérique légitime » (Berry, 2012, pp.91-92) pour les MJ. J’ai pu constater qu’une partie décrite comme mauvaise pour différentes raisons – scénario mal mené ; scène de combat trop longue/courte/mal décrite ; groupe de joueurs faisant n’importe quoi - va toujours être relativisé par un commentaire tel que « mais c’était sa première partie », « c’est un MJ débutant ». La partie jugée mauvaise est alors valorisée en relevant les points positifs.

L’ensemble des MJ rencontrant plus ou moins les mêmes difficultés, il est courant de s’échanger des conseils (par ex. : sur comment maîtriser un groupe de joueurs dissipés, gérer une situation inattendue, etc.) ou autres astuces comme celles vus plus haut. L’apprentissage des MJ est donc légèrement différent de celui des PJ bien que les deux partagent cette importance d’apprendre en jouant. Le partage d’expérience et de conseil est plus présent et plus marqué chez les MJ, ce qui renvoie à ce que Berry (2012, pp.87-88) désigne comme apprentissage guidé, et donc plus formel dans sa construction. Ces conseils se donnent généralement avant ou après les parties, voire pendant si le MJ demande conseil sur un point de règle à un autre joueur ayant aussi une connaissance des règles. Mais aussi en dehors des parties aussi via l’organisation d’évènements clairement dédiés à ça³⁶ ou encore à travers les vidéos ou podcasts sur internet donnant des conseils au MJ. Je n’ai jamais

³⁶ Ça a été le cas sur mon terrain fin juin où au café un évènement intitulé « échange entre MJ en devenir et confirmés » a eu lieu pendant lequel plusieurs questions ont été débattues telles que « comment motiver ses joueurs à ne rater aucune session de jeu », « comment maîtriser d’autres jeux de rôle que du médiéval fantastique ? », « Quelle place laisser à l’improvisation lors de la préparation d’un scénario ? »

constaté de telles choses entre les PJ qui s'échangent simplement des conseils ponctuels sur quoi faire lors de telle ou telle scène de jeu.

Il existe cependant des apprentissages qui se font par imprégnation (Berry, 2012, pp. 84-87) et sont moins visibles, comme la superstition autour des dés. En effet, le groupe de joueurs novices n'y a jamais fait allusion, contrairement à l'ensemble des joueurs des autres parties. Cette superstition autour des dés étant d'autant moins visible que la plupart des joueurs en dehors des parties ne se considèrent pas comme superstitieux vis-à-vis des dés en JdR. Toutefois il n'est pas rare de retrouver autour des tables un joueur considéré comme chanceux, et qui sera dans la mesure du possible celui qui tirera les dés quand la situation critique des personnages nécessite à tout prix une réussite, et si même lui rate c'est que tout le monde aurait raté. De la même manière certains joueurs ont la poisse et semble raté souvent leurs jets.

Mais on le retrouve aussi de manière visible en jeu, comme lorsqu'un joueur prête ses dés fétiches, pour qu'ils continuent à lui porter chance, ou bien quand un autre joueur souffle sur ses dés avant de les lancer espérant une très bonne réussite, ou encore que le joueur utilise un dé spécial pour tel type de test³⁷ ou quand le MJ prête ses dés aux joueurs, comme dans la partie exemple qui ouvre le chapitre. Dans cet exemple les dés sont dit pipés, sous-entendu qu'ils auront de mauvais résultats pour les joueurs, mais à l'inverse si pendant la partie le MJ doit prêter ses dés ils sont parfois considérés comme portant chance ou plus favorable. Un exemple m'est arrivé, alors que j'ai effectué deux actions consécutives sur les conseils de mon MJ dont les tests, avec mes propres dés ont échoués. Après le deuxième échec, ennuyé que mon personnage soit gravement blessé suite à l'échec des actions qu'il avait lui-même proposé, le MJ m'a proposé de me prêter ses propres dés puisque les

³⁷ Un « test » renvoi ici à l'idée que les joueurs doivent pour savoir si une action est réussie ou non jeter un dé et être au-dessus ou au-dessous d'un chiffre déterminer le MJ. Par exemple à *Cthulhu* les tests se font en lançant des dés 100 et les joueurs doivent être en dessous de la statistique de leur personnage.

miens avaient provoqués deux gros échecs consécutifs. Mes dés étant alors considérés comme « mauvais ».

On peut donc déduire de ces réflexions autour de la réussite ou de l'échec des dés, que c'est un apprentissage parmi d'autres, puisque le groupe de joueur débutant n'y a jamais fait allusion, contrairement à toutes les autres tables. Cette imprégnation s'effectue entre les joueurs au fil du temps. Bien entendu certains joueurs seront plus superstitieux que d'autres vis-à-vis de leurs dés ou de leur chance personnelle, mais tous y font allusion même sur le ton de la plaisanterie ou avec un certain second degré.

2. Qui et comment joue-t-on ?

Nous l'avons vu jusqu'ici, les participants à une partie de jeu de rôle sont séparés en deux groupes, d'une part le(s) personnage-joueur(s), d'autre part le maître de jeu. Dans cette partie nous allons développer la description des deux types de participants en théorie puis le confronter à ce que j'ai observé sur le terrain, voir ce qui est attendu d'un « bon » MJ et PJ et enfin se pencher sur les relations autour de la table entre eux.

Commençons par décrire les deux positions comme elles le sont dans les livres de jeux de rôles, pour voir les différences entre l'idéal type donné dans les livres et celui des joueurs. Nous verrons ensuite comment ces idéaux sont mis en place dans la pratique. Et enfin les différences de points de vue qu'impliquent les deux types de rôles autour de la table.

a. Deux rôles possibles autour de la table

Comme nous l'avons déjà vu dans la description de ce qu'est le jeu de rôle, dans *Cthulhu* le MJ est celui qui « [...]expose la scène, décrit, l'environnement, les individus rencontrés et les événements [...] » (*Manuel du Gardien*, p.7), et il est l'organisateur et l'arbitre de la partie puisque c'est lui qui va choisir le scénario à jouer, le proposer aux autres et gérer les phases litigieuses en s'aidant des règles. Dans ce même extrait, les « autres joueurs »,

soit les PJ, vont devoir « endosser le rôle » de leur personnage en « décrivant leurs actions » pendant le jeu.

Les deux rôles sont décrits de manière inégale et réduite. Le PJ a l'interprétation d'un rôle unique et va décrire les agissements de leur personnage. De la même manière, le MJ semble confiné dans un rôle plus technique, il va décrire l'univers et ce qu'il contient et arbitrer cet univers. Cependant même dans les descriptions des « bons » et « mauvais » PJ ou MJ l'ensemble des joueurs va

soulever d'autres points clé montrant que les rôles ne se limitent pas à cette description.

- *Le PJ idéal*

En effet, dans l'ensemble des discussions et les réponses au questionnaire que j'ai eu le « bon » PJ doit surtout pouvoir interpréter correctement son personnage. Sous ce terme interpréter on retrouve beaucoup d'exemples différents :

« [...] en faisant la différence entre ce que lui sait et ce que son personnage sait [...] Il faut savoir se conformer à son personnage, mais c'est un peu moins important tant que le caractère ne fluctue pas trop au cours de la partie. » ; « Un bon PJ se fond dans son personnage et réussit à faire oublier sa personnalité » ; s'investir/rentre dans son personnage ; être cohérent/logique dans les choix du personnage pendant la partie ; respecter le caractère/l'histoire du personnage ; de jouer le personnage du mieux qu'il peut ; « un minimum de background et de la personnalité ».

Il y a bien entendu d'autres caractéristiques liées essentiellement au comportement du joueur qui doit aussi « s'investir dans la partie » ; pouvoir



Figure 6 Couverture du Manuel du Gardien. (Manuel de règles de la Version 7 du jeu)

faire avancer le scénario en proposant de bonnes stratégies ou réflexions ; faire attention à ce qui se passe autour de la table/ne pas se laisser distraire par son téléphone ; « Ne domine pas la conversation mais s'assure que chacun ait sa place » ; « travailler en équipe, ne pas ralentir les autres et déconner quelques fois » ; « participer aux actions et au roleplay et sait ce qu'il doit faire/ce qu'il veut faire » ; participe à l'ambiance.

Dans ces différents exemples on retrouve l'idée encore une fois de s'investir, non plus simplement dans l'interprétation de son personnage, mais aussi dans la partie en général que ça soit en participant à l'ambiance, ou en écoutant et en proposant des idées et stratégies pendant le jeu. Le fait de savoir quoi faire pendant le jeu, de pouvoir jouer efficacement a été beaucoup moins mis en avant, cependant quand le joueur n'est plus débutant il est implicitement attendu de lui qu'il sache quoi faire et comment réagir, il recevra donc moins de conseils de la part des autres. De la même manière, si un temps de jeu long se met en place il va être demandé aux joueurs de s'impliquer plus dans le jeu.

Prenons l'exemple de la campagne de *Vampire*, pendant laquelle j'étais joueuse, lors de la seconde partie qui signifiait le passage d'une partie initialement *one-shot* à une campagne les exigences du maître de jeu vis-à-vis de nous, les joueurs, ont clairement changé. Dès le début il nous a fortement conseillé de prendre des notes et d'être plus attentifs à ce qu'il se passerait car si nous n'écoutions pas cette fois-ci il ne répèterait pas ce qui a été dit. Dans le même ordre d'idées, au fur et à mesure des parties il est de notre responsabilité de comprendre et d'utiliser au mieux les compétences de nos personnages. Lors de la seconde partie alors qu'il a décrit une scène et que personne ne réagit il finit par demander à contrecœur « Alors, vous faites quoi ?.... Je ne devrais plus avoir à vous le demander maintenant ! » . Ainsi au fur et à mesure des parties si la phrase « Et maintenant que faites-vous ? » n'a pas disparu, elle se fait de plus en plus rare. Par exemple lors d'un trajet des personnages, il est maintenant attendu que le joueur demande

explicitement de « regarder après un indice sur le trajet », « de faire attention à voir si il reconnaît un symbole », etc. pour avoir des informations.

Tout ce qui est demandé ici aux joueurs va forcer ceux-ci à mieux comprendre et maîtriser au fil du temps les mécanismes implicites du jeu. Cependant il faut bien comprendre que c'est un processus, les joueurs vont évoluer par essai-erreur et recevront encore des conseils du MJ ou d'autres joueurs autour de la table pour s'améliorer. Dans le même temps le joueur va aussi devoir améliorer son *roleplay*, pouvoir jouer plus « naturellement » son personnage.

Dans la description idéale des joueurs on voit encore une fois que l'interprétation du personnage est centrale dans l'évaluation d'un « bon » PJ, cependant contrairement à ce que peut faire croire la description du livre de règles ce n'est pas l'unique attente envers les joueurs. Mais il est intéressant de noter que les attentes envers les PJ de manière générale sont les mêmes quelle que soit l'expérience de jeu des joueurs interrogés. Avant de voir comment ça se passe en pratique, et parce que dans les faits les deux sont inter-reliés, voyons donc cette représentation idéale du MJ.

- *Le MJ idéal*

Dans le manuel de règle du MJ de *Cthulhu*, il est écrit que celui-ci « [...] a la responsabilité de préparer des aventures et d'arbitrer la partie de façon impartiale. » Il est présenté comme l'arbitre, qui prend des décisions impartiales, organisateur et conteur de l'histoire. Le MJ ne serait donc pas un joueur mais gèrerait l'aspect technique du jeu. Nous reviendrons plus tard sur le statut de joueur du maître du jeu, retenons ici que dans l'idéal il est un arbitre impartial, qui décrit, organise et rend vivant l'univers du jeu, avec l'aide des joueurs, pour créer un univers « cohérent » dans un cadre « amusant ».

Le bon MJ pour les joueurs, qu'ils aient déjà été MJ ou non, est plus difficile à saisir. En effet, celui-ci doit d'une part « connaître/maîtriser son scénario sur le bout des doigts » et savoir diriger ses joueurs dans la bonne

direction mais aussi pouvoir laisser ses joueurs libres de prendre leurs décisions eux-mêmes sans imposer le scénario. En fait, la maîtrise parfaite du scénario et de ses enjeux va permettre au MJ d'improviser et d'être plus réactif pendant le jeu aux actions des personnages, ce sont ces improvisations qu'il va pouvoir utiliser pour essayer de remettre les joueurs dans le scénario. Le MJ doit donc « diriger » ses joueurs dans le scénario, sans que ceux-ci s'en rendent compte, à moins de tomber dans l'improvisation totale et du coup d'abandonner le scénario préparé à l'avance. Globalement, l'ensemble des joueurs est d'accord que le MJ doit préparer son scénario « à fond », même si il sait que tout ce qu'il prépare ne servira pas et que les joueurs ne découvriront pas forcément tout.

L'un des points important est que le MJ doit « être flexible », c'est-à-dire qu'il « doit s'adapter à son groupe de joueurs » et donc leurs fournir le jeu qu'ils souhaitent, leur venir en aide par des conseils entre autres, ne pas « tricher avec les dés » à leur désavantage, ne pas se « vexer » si les joueurs ne jouent pas le scénario, etc. Le bon MJ devrait donc tout à fait s'adapter à son groupe de joueurs et est autorisé, par une majorité des joueurs, à « tricher » mais uniquement en faveur du jeu et sans desservir les PJ.

Cette flexibilité sous-entend une autre qualité, qui est d'être à l'écoute de ses joueurs, ce qui implique notamment d'être sûr que chaque joueur passe un bon moment et qu'il n'est pas persécuté ou moqué par le reste du groupe. Il est donc, en plus de l'arbitre du jeu de par sa position, celui qui détient le temps de la partie l'autorité, mais nous y reviendrons dans la prochaine partie. Cette autorité peut aussi servir en jeu quand il est nécessaire de « tenir les joueurs », c'est-à-dire de les maintenir dans le jeu en évitant les digressions, leur rappelant qu'il faut faire du *roleplay*, l'objectif de leur discussion, etc.

Une dernière qualité, moins citée explicitement mais quand même attendue, est de pouvoir mettre en place une « ambiance » de jeu (angoissante, légère, parodique,...) et de la maintenir tant qu'il peut, ce qu'il ne peut en effet pas faire seul, les joueurs doivent être prêts à se mettre dans l'ambiance du scénario et à ne pas la briser. Pour y contribuer il doit bien entendu pouvoir

décrire correctement et de manière compréhensible les lieux et personnages non-joueurs que le PJ vont rencontrer, mais aussi les « interpréter » de manière *roleplay*, parfois en changeant sa voix et/ou son attitude.

Un dernier point soulevé par peu de joueurs a trait à la connaissance des règles, en effet le MJ idéal devrait pouvoir « traduire » sans problème ce que disent les joueurs en jet de dés, c'est-à-dire appliqué directement la bonne compétence ou règle à la situation décrite par le PJ.

Le MJ est donc plus qu'un arbitre, il est celui qui va devoir gérer le groupe, le faire travailler ensemble et y garder la cohésion pour que la partie se déroule bien. Mais est-il malgré tout un joueur ? Dans cette description rien ne le laisse transparaître d'autant plus qu'il doit pouvoir s'adapter aux joueurs pour que ceux-ci passent un bon moment.

- *Le MJ, un joueur aussi ?*

Le maître de jeu a longtemps été désigné sous le terme « d'arbitre »³⁸, qui est de fait une partie de son rôle comme nous l'avons vu. Encore aujourd'hui, il est décrit comme ayant « [...] la responsabilité de préparer des aventures et d'arbitrer la partie de façon *impartiale*. »³⁹ (*Manuel du Gardien*, p.10) Dans la suite de l'explication de ce qu'est le jeu de rôle, portant sur la compétition et la coopération au sein du jeu, l'auteur insiste sur le fait que les joueurs doivent travailler avec le MJ pour construire un « univers fictif agréable et compréhensible »⁴⁰. Il est donc clairement placé en dehors du groupe de joueurs, et n'est jamais désigné comme tel dans le manuel. Il y est présenté comme l'arbitre, qui prend des décisions impartiale, organisateur et conteur de l'histoire. Ce n'est pas seulement le cas pour le « Gardiens des arcanes »⁴¹ de *l'Appel de Cthulhu*, mais dans tous les cas la position du MJ dans les descriptions théoriques du JdR est « hors-jeu ». On peut l'illustrer

³⁸ « Referee » in Gary Alan Fine, 1983

³⁹ Je souligne dans l'extrait. *Le manuel du Gardien*, V7, p.8

⁴⁰ *Ibid*, p.9

⁴¹ Terme désignant le maître de jeu dans l'univers de *l'Appel de Cthulhu*

simplement avec par exemple l'appellation dans *Vampire : La mascarade* de « Conteur⁴²».

Le MJ ne serait donc pas un joueur mais l'organisateur et l'arbitre du jeu. Jeu dont « le but du jeu est de s'amuser ! », comme il est rappelé dans l'ouverture du *Manuel du Gardien*. Dès lors qu'en retire-t-il ? D'autant plus que les séances de jeux peuvent demander au MJ une préparation longue désignée par Caïra (2007, Chap.2) sous le terme de montage. Ce montage est principalement constitué de préparation pré-partie telle que : l'apprentissage et la compréhension des règles, qui peuvent faire plusieurs centaines de pages ; l'intégration d'univers, parfois inédits et compliqués ; la préparation d'un scénario⁴³, même si celui-ci peut en grande partie être improvisé en suivant les idées des joueurs autour de la table, et donc sa préparation réduite au minimum comme quelque notes sur des feuilles ; la création des personnages des joueurs, même si ceux-ci peuvent les créer seul il est courant soit que le MJ en propose ou aide à leur création. Pendant le jeu, le montage se retrouve dans les « contraintes de cohérence » entre les différents éléments (scénario, univers, personnages, système de règles), mais aussi à cause de l'incomplétude de l'univers, tout ce qui relève de l'improvisation pour permettre au jeu de rester agréable aux joueurs tout en conservant une certaine cohérence. La cohérence de l'univers sera cependant créée et négociée avec les PJ, comme le montrera l'exemple de la lampe de poche dans l'ouverture du chapitre II. En effet, si l'existence d'un élément dans le jeu n'est pas vérifiable pas les joueurs et qu'aucun des joueurs ne le sait, le groupe va négocier « l'existence » de cet éléments dans l'univers du jeu pour y garder une certaine cohérence.

⁴² Storyteller en anglais, terme utilisé dans l'ensemble de « l'univers des ténèbres » développer par l'éditeur White Wolf.

⁴³ Scénario : Celui-ci en jeu de rôle relève plus du canevas d'évènements lié entre eux par une chronologie d'évènements. Un scénario peut aussi bien tenir sur une feuille en quelque note ou dans un livret contenant une description complète d'un contexte, d'évènements et de lieux.

Mais malgré tout cela Caïra arrive à conclure que le MJ est un joueur à part entière, en effet pour lui le JdR se « distingue des autres expériences de la fiction [par] une quintuple contrainte » qui sont les suivantes :

« 1 ; Gérer, au fil de la description, la *pluralité des sources d'inspiration* et les différences de représentation qu'elle suscite autour de la table [...]

2 : organiser la *création collective* du MJ et des joueurs pour que l'univers proposé soit à la fois cohérent et jouable, en tenant le pari d'une interactivité maximale [...]

3 : naviguer constamment entre différents *niveaux de communication*, depuis le simple échange de crayons jusqu'au méta-méta-discours sur les jeux de rôle [...]

4 : arbitrer la partie suivant la *double logique du récit et des règles*, sachant qu'aucun système de jeu de rôle ne peut fonctionner comme celui d'un jeu classique [...]

5. créer et animer personnages et intrigues pour satisfaire, autant que possible, *les différentes exigences* des rôlistes⁴⁴ autour de la table [...] » (Caïra, 2007, p.260)

L'ensemble de ces contraintes va faire appel à des compétences liées aux différentes fonctions du MJ, « [...] mais tous les joueurs sont impliqués dans cette gestion de la complexité. [...] Quelles que soient les aptitudes requises ponctuellement par l'intrigue (interroger un suspect, décrypter un message, planifier une embuscade, etc.), les cinq compétences vues ci-dessus constitueront le socle du jeu. Et si jouer consiste à se mettre à l'épreuve pour le seul plaisir de l'épreuve, alors il est clair que le MJ ne fait pas qu'arbitrer : il joue aussi. » (Caïra, 2001, p. 261)

⁴⁴ Terme par lequel les joueurs de jeux de rôle sur table se désignent eux-mêmes.

Cependant si cet argument de Caïra est valable, mon expérience de terrain m'a permis de voir le MJ comme joueur d'une autre manière, en effet revenons à un exemple que j'ai donné plus haut : j'avais fait remarquer à mon MJ lors d'une partie de *Cthulhu* qu'il avait la possibilité d'utiliser un point de règle, pour faire jouer la folie à mon personnage⁴⁵. Mais si cela permettait effectivement de créer plus de jeu pour les joueurs à travers le *roleplay*, je le lui ai aussi fait remarquer car ce point de règle est amusant à faire jouer pour le MJ. C'est notamment un moyen pour lui de rendre plus visible les impacts des choix des joueurs lors de la partie mais aussi de faire évoluer ce personnage, le rendre plus vivant et donc de construire un peu plus son histoire en jeu en en discutant avec le joueur, de plus il aura la possibilité réutiliser cet état de folie dans le scénario, en ajoutant des objets liés à la phobie du personnage par exemple.

Mais alors, voyons ce qui peut créer de l'amusement dans le jeu du MJ, pourquoi continuer à assumer ce rôle exigeant, chronophage et parfois ingrat, quand les joueurs sont sentis comme irrespectueux ou peu investis dans le jeu. Pour moi cet amusement est très clairement visible dans différentes anecdotes qu'on a échangées entre les parties. Ici un échange que j'ai eu avec Bertrand, nous discussions par messagerie de la gestion d'un scénario et de comment créer une ambiance :

Bertrand (B) : C'est comme à Cthulhu: en faire le moins possible sur le plan de l'horreur, afin de laisser les joueurs s'effrayer eux-mêmes.

Hélène (H) : Yep

B : Ça me rappelle: y a peu j'ai fait jouer "au milieu des arbres millénaires" à un petit groupe qui voulait tester Cthulhu. Dans la cabane aux 5 cercueils, je booste les stats des monstres et je leur mets la pression pour leur faire croire qu'ils n'arriveront jamais à se barrer.

Le combat va à un rythme rapide, la trappe se referme ^^

⁴⁵ La folie dans ce cas-ci peut être jouée par le joueur, qui ne perd donc pas le contrôle de son personnage mais doit s'adapter dans son jeu à une autre contrainte. Dans ce cas-là mon personnage était devenu paranoïaque et donc soupçonnait les autres personnages, ce qui à amener plus de *roleplay*, entre nous.

Et, au bout d'un moment, ils tuent les serviteurs. Puis ils remontent l'étage, referment la trappe et mettent un fauteuil dessus, puis je sors de mon silence:

- Tout va bien, vous êtes en sécurité maintenant.*
- ... [le groupe souffle de soulagement]*
- C'est ce que vient de dire un murmure, juste derrière vous.*

H : L'angoisse ! Ils ont dû avoir l'impression de mourir...

Haha, moi j'ai eu cette scène avec un groupe séparé un seul et les quatre autres sur le chemin de la carrière. Du coup je me suis marrée à couper aux moments stressant (genre : 'tu vois le couvercle d'un cercueil bouger....' 'Bon alors vous arrivez devant des barrières, il y a un chantier derrière, que faites-vous ? ' Je me suis jamais autant amusée)

B : Excellent 😊 Y aurait moyen de faire une image sur le même 'evil dungeon master'' avec ça.

Surtout que j'ai fait ça gratuitement: le murmure est venu de 'ta gueule c'est magique''-land

H : Je pense que t'as tellement la frousse que si tu vois rien tu penses ouf un fantôme !

Pour moi, cet extrait illustre bien l'amusement d'une part pendant la partie d'arriver à tenir une ambiance et à, d'autre part de faire monter l'angoisse des joueurs en improvisant et donc en utilisant pendant le jeu les compétences citées par Caïra (2007, p.260). Cependant, l'amusement va au-delà, comme le montre ce partage d'anecdote, qui n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, mais en plus de permettre le partage de stratégie de gestion qui vont favoriser l'apprentissage du rôle de MJ, cela permet de se souvenir de ce « bon » moment de jeu et de partager sur la gestion d'un moment de jeu.

Ce statut de joueur est aussi visible pendant le jeu autrement qu'au travers des « compétences » décrites plus haut. On retrouve la même logique, mais en jeu, dans l'utilisation possible du MJ des habitudes des joueurs et de ce qu'ils déduisent de tous ces faits et gestes, montrant clairement un jeu d'influence. Ainsi il est clair que l'ensemble des réactions et de ce que dit le MJ est scruté par les autres joueurs et interprété. Par exemple, si lors d'une discussion entre les joueurs sur ce qu'il convient de faire, ils se réfèrent directement au comportement du MJ, que ça soit fouiller dans ses notes, observer la discussion d'un air neutre ou en souriant,...

Le MJ peut jouer avec le langage non-verbal pour faire croire aux joueurs qu'il va se produire quelque chose. Par exemple, si un groupe après avoir fait des découvertes inquiétantes dans un lieu est face au choix d'ouvrir ou non une porte, débattant sur ce qui pourrait peut-être se trouver derrière, il est possible au MJ quand l'un des joueurs propose finalement d'ouvrir cette porte de sourire d'un air satisfait derrière son écran même si derrière cette porte se trouve le placard à balais de la maison. Les joueurs vont en général discuter longtemps des choses et pièges horribles qu'il pourrait y avoir avant de découvrir qu'il n'y avait rien. Ou un autre exemple, l'un des MJ rencontrés fait parfois rouler ses dés derrière son écran, en ayant l'air ennuyé pour faire croire aux joueurs qu'ils ont évité de justesse une catastrophe ou alors en ayant l'air satisfait comme si un événement terrible se préparait dans les coulisses. Bien entendu les joueurs sont conscients que le MJ peut bluffer et cela fait partie intégrante du jeu.

Toutes ces stratégies, et ce quel que soit le type de jeu joué –parodique, horreur, etc.- vont permettre d'augmenter l'intérêt du jeu pendant un moment en faisant monter les enjeux des décisions des joueurs, en augmentant la tension autour de la table, car si le MJ a tel comportement c'est qu'il va arriver (ou pas) quelque chose au groupe. D'ailleurs ces comportements sont souvent utilisés clairement dans les argumentaires du groupe pour prendre une décision, même par les joueurs débutants, prenons l'exemple d'une discussion de la table de novices :

Après avoir effectué tous les achats pour les Investigateurs [PJ dans Cthulhu, nous avons fait une pause. En revenant à la table après avoir discuté un peu avec les autres, Céline demande à tous : « Ça va, on est bon ? »

Pierre : « T'es sûre, les zombies arrivent vite ? »

C : « Mais il y a paaaaaas de Zombies ! »

P : « T'es sûre ? »

MJ (Moi) : Il y a pas de zombies ! Et il y a pas Cthulhu non plus !

P : « Il y a des histoires ! »

Bernard : « Il y a toujours des histoires ! »

MJ : « Il y a des cimetières Indiens [Rumeur qu'ils ont entendu en ville et que je leur rappelle]

C : « On va chercher quelque chose contre les esprits ?! »

P : « Mais non.... »

MJ : « Tu peux acheter une amulette.... Moi ça me pose pas de problème ! »

C : « Je pense qu'elle essaye de nous faire acheter des choses utiles ! Mais heu... Toi ! (désigne Bernard) T'as pas déjà une amulette ?

B : Bah si...

[...] »

Retranscription d'une partie filmée

La partie de l'extrait mise en gras illustre cette confiance et cet intérêt pour les informations donnée par le MJ, s'il le rappelle c'est que c'est important et certainement vrai. Alors qu'ici j'essayais de rappeler toutes les informations qu'ils avaient eues au début de la partie car ils ne les avaient pas notées et parfois n'y avaient pas prêté attentions.

Bien entendu la plupart du temps, il est impossible aux joueurs de savoir si le MJ bluffe ou pas, et donc de savoir quand il utilise des stratégies en jeu pour s'amuser des réactions de ses joueurs, lui seul peut le savoir au moment même.

Mes expériences personnelles et les discussions que j'ai eues avec différents MJ me confirment donc qu'au-delà de la maîtrise des compétences pendant la partie, c'est aussi dans le partage de l'expérience, la reconnaissance des autres joueurs de ses qualités qui sont importantes pour le MJ. Ces différents éléments vont motiver le MJ à assumer à nouveau son rôle d'arbitre, conteur et joueur autour de la table, malgré les contraintes.

Maintenant que nous avons vu ce que les joueurs attendent d'un PJ et d'un MJ, et montré que le MJ est malgré tout un joueur, passons aux comportements qui sont attendus dans tous les cas autour de la table. Avant d'en venir aux différences de points de vue sur une même partie que peuvent avoir les différents joueurs.

b. MJ-PJ, des comportements communs et un rapport d'autorité

Tout d'abord, un point commun entre les MJ et les PJ est qu'il est attendu d'eux qu'ils respectent les autres joueurs pendant le jeu. Par respect j'entends ici, que les joueurs doivent écouter les avis des autres, ne pas s'imposer et

laisser une chance à chacun de s'exprimer. Cette attention s'est retrouvée autour de toutes mes tables, que ça soit par de simple remarque envers une personne discrète (« on t'entend pas ? », « tu fais quoi ? »,...), ou envers un joueur trop présent qui coupe la parole aux autres. D'ailleurs dans la plupart des cas si un choix doit impacter le groupe, la décision sera discutée par tous les joueurs. Ces décisions sont parfois longues à prendre car généralement prise avec l'accord de la majorité des joueurs, ce qui explique la nécessité de laisser l'occasion à tous les joueurs de s'exprimer.

Prenons un exemple plus concret, l'un des joueurs les plus jeune de mon terrain⁴⁶ peut être considéré comme un « joueur déviant » (Fine, 1983, pp.160-162). C'est-à-dire que bien qu'il n'adopte pas tout à fait le comportement attendu autour des différentes tables de JdR il est toujours accepté comme joueur. Une partie de son comportement est excusé et expliqué par son jeune âge. Il a tendance à couper la parole des autres joueurs, à jouer des personnages bruyant et prompt au combat. Autour des différentes tables il est donc connu pour être un joueur bruyant. C'est donc en cela que son comportement est « déviant » comparé aux comportements valorisés et adoptés au mieux par les autres joueurs, à savoir respecter et écouter la parole des autres. Lors d'une partie il a cependant été particulièrement calme, à respecté la parole des autres et s'est excusé chaque fois qu'il coupait la parole, ce comportement a été récompensé. En effet, en fin de partie, celle-ci ayant lieu dans une campagne, le MJ lui a attribué un point d'expérience pour récompenser son comportement posé, une manière de valoriser ce respect de la parole de l'autre par l'intermédiaire des mécaniques de jeux.

A l'inverse, pour un PJ qui se fait trop discret le MJ et les autres joueurs vont s'inquiéter, de savoir s'il va bien ou ne s'ennuie pas,... Dans un premier temps le MJ va tenter de ré-inclure dans la partie, pour qu'il y prenne une part active, soit en l'interpellant directement pour savoir ce qu'il fait dans la scène, soit en lui proposant quoi faire. En effet, le but étant que tout le monde passe

⁴⁶ Je l'ai rencontré autour de plusieurs tables où j'ai participé en tant que PJ uniquement.

un bon moment autour de la table, le fait qu'un PJ soit discret et silencieux lui donnera l'air de s'ennuyer, il faut donc comprendre ce qui ne va pas pour que lui aussi s'amuse et s'engage activement dans la partie.

C'est globalement le rôle du MJ de faire attention à ce que tout le monde passe un bon moment, il est dépositaire de l'autorité autour de la table de jeu, mais n'est pas le seul « responsable » de l'ambiance de la partie. Celle-ci se construisant en coopération avec toutes les personnes présentes, d'où l'importance de la négociation et de l'instauration d'une dynamique de groupe. Cette dynamique de coopération du groupe est déjà mise en avant dans la présentation du JdR dans le manuel : « Le jeu est un passe-temps à caractère social. [...] Les joueurs doivent toujours collaborer, même si leurs personnages, eux, ne le font pas nécessairement. [...] Travailler tous ensemble, avec le gardien, permet d'établir un monde fictif agréable et compréhensible. La coopération offre de grandes récompenses. Souvenez-vous, le but du jeu est de s'amuser ! » (*Manuel du gardien*, pp.8-9). Et de fait ces différents aspects sont centraux dans la pratique, et pas seulement de la part des PJ, en effet même si ce n'est pas particulièrement mis en avant le MJ lui aussi doit « coopérer » avec ses joueurs. Et ce malgré ce qui peut être dit par les joueurs eux-mêmes.

Ainsi j'ai entendu lors de la présentation du jeu de rôle pendant une partie d'initiation ces « règles », qui se retrouvent aussi régulièrement sur internet :

« Règle N°1 : le maître du jeu à toujours raison

Règle N°2 : si un joueur pense qu'il a raison, se référer à la règle N°1 ! »

*Note carnet de terrain, lors d'une partie d'initiation*⁴⁷

⁴⁷ Il existe un troisième règle, parfois ajouter qui est la suivante : « Règle N°3 : si un joueur pense quand même avoir raison, se référer à la règle N°1. » Elle permet donc simplement d'insister un peu plus sur cette « toute puissance » du maître du jeu.

Ces règles semblent placer le MJ en position de despote, qui décide dans toutes circonstances. Cependant, ces règles ont toujours été énoncées avec second degré, et servent à rappeler le statut particulier du MJ lors des parties. Toutefois ces « règles » ne font pas l'unanimité, vu que prises au premier degré, elles décrivent de fait ce qui m'a unanimement été décrit comme un « mauvais » MJ. Car si il est effectivement demandé aux PJ de ne pas « trop » négocier avec le MJ, le MJ ne peut pas de son côté prendre toutes les décisions seul, comme le montre l'idée de coopération mise en avant un peu plus tôt.

C'est ce que rappelle aussi Caïra « le MJ a tous les pouvoirs, sauf celui de garder les joueurs autour de la table. » (2007, p.185, note 23). En effet, puisque le JdR se base sur une collaboration entre tous les joueurs autour de la table dans la construction de l'univers et le groupe ne fait que déléguer l'arbitrage au MJ « [...] l'autorité, à savoir que le groupe accorde au MJ le dernier mot quand à ce qui peut exister et se produire dans le monde de l'aventure. » (*Ibid*). C'est ce fait de simplement déléguer l'arbitrage au MJ qui fait dire à Caïra qu'il détient une autorité et non un pouvoir. Son autorité est donc clairement limitée, elle ne déborde pas du cadre du jeu et elle peut être contestée par les autres joueurs à tout moment.

Il y a donc un juste milieu entre les deux, un équilibre entre ce qui est imposé par le MJ et l'écoute qu'il accorde aux propositions des joueurs. Le joueur peut proposer aussi bien des objets qui devraient logiquement se trouver dans une pièce décrite que l'utilisation de la compétence A plutôt que la B, l'interprétation d'un point de règles, la description de l'issue d'un jet de dés,... l'important étant que quoi qu'il arrive il respecte la décision du MJ, qu'elle soit positive ou non. Bien entendu, la marge de négociation va dépendre du moment et d'un MJ à l'autre.

Cette *autorité* du MJ est souvent l'occasion de faire des blagues lors de la partie si quand un joueur propose de rendre service au MJ pour « acheter le MJ », tel que lui offrir un verre contre un avantage pour son personnage.

- *Un point de vue différent sur le jeu*

Ces deux positions très différentes en jeu peuvent cependant rendre des appréciations opposées d'une même partie. Ainsi lors d'une partie avec un groupe de joueurs du café, groupe composé de 5 joueur et le MJ, dont tous les joueurs se connaissent et qui jouent très régulièrement ensemble, les appréciations de la partie ont été toutes assez différentes.

Il est à noter que j'ai quitté la table en cours de partie, en même temps qu'une autre joueuse qui ne se sentait pas bien, pour ma part j'étais malade et voyant que la partie n'avancait pas, le scénario semblait voué à l'échec. De plus, toutes deux, nous n'étions pas vraiment écoutées par les autres joueurs dans nos propositions en jeu, l'autre joueuse avait proposé pas mal de plan et solution pour négocier et enquêter de manière discrète et donc avancer dans le scénario sans réussir à influencer le reste de la table.

En effet ce scénario était clairement un scénario d'enquête discrète, comme le suggérait les premières scènes de jeu ainsi que le style privilégié du MJ connu de tous les joueurs. Ce qui m'a été confirmé après la partie par le MJ lui-même, qui m'envoya le scénario. Cependant les trois autres joueurs avaient ce jour-là envie de jouer des combats et ont donc choisi la confrontation physique avec les personnages non-joueurs chaque fois que c'était possible (ex. : menace, tabasser un personnage non-joueur contre des informations, tuer un personnage non-joueur sans raison valable,...). On perçoit déjà ici le clivage entre les deux manières de jouer, au moins ce jour-là, d'un côté des joueurs qui veulent essentiellement combattre et forcent le scénario et l'univers pour que cela se produise, et de l'autre des joueurs qui essaient de déplier le scénario comme il semblait être prévu sans y parvenir.

Cependant le clivage est aussi présent entre ces joueurs là et le MJ, en effet les joueurs se sont bien amusés et n'ont absolument pas eu la sensation de « jouer contre le scénario », c'est-à-dire de ne pas suivre du tout le scénario

et de le saboter. Pourtant, voici la réponse du MJ à la question⁴⁸ « Avez-vous déjà vécu une partie (en tant que MJ ou PJ) où le groupe de PJ jouait "contre" le scénario ? Quels souvenirs gardez-vous de cette expérience de jeu ? »

*« Ouais, le fameux scénario d'enquête. Sur le coup, je l'avais mauvais car je m'étais fait ch**r à l'écrire, à tracer des intrigues, mettre des rebondissements, des indices... Néanmoins, j'ai pris sur moi pour respecter les décisions du groupe et vint le moment où ils ont décidé de s'attaquer à la guilde des voleurs. Là, je me suis dit « bon, ils s'attaquent au syndicat du crime, logiquement c'est bien gardé, donc je vais leur mettre trois créatures niveau 15⁴⁹, et qu'ils ne comprennent rien, tant pis. » Comme l'a dit Grace Zabriskie dans Inland Empire : 'Actions do have consequences.' J'avoue, j'étais un peu énervé aussi, donc j'ai un peu sur gonflé le niveau des gardes. »*

Réponse du MJ à la question 19 du questionnaire en ligne⁵⁰

Cet exemple pour moi illustre assez bien tout ce qui a été dit plus haut, notamment sur l'importance de l'écoute des autres joueurs pour que chacun puisse trouver sa place dans le jeu et passer un moment agréable, ce qui n'a pas été le cas puisque nous étions deux à quitter la table en milieu de partie. Mais aussi de l'aspect primordial de l'écoute du MJ quant aux choix de ses joueurs, ici au point que lui-même ne passe pas un bon moment et ai l'impression de gâcher le scénario. Mais en face les joueurs qui sont restés ont passé un bon moment, aucun d'eux ne m'a répondu avoir jamais joué « contre » un scénario. C'est bien entendu l'exemple d'une seule partie parmi beaucoup d'autre, après cela les joueurs ont pris conscience de leur style de

⁴⁸ Ici se trouve la réponse au questionnaire en ligne, mais nous en avons discuté plusieurs fois en face à face ou par messagerie

⁴⁹ Les personnages dans cette partie étaient tous entre les niveaux 2 et 3

⁵⁰ J'ai choisi de ne nommer aucun joueur dans cette situation-ci afin de ne stigmatiser aucun d'entre eux vis-à-vis de la situation de jeu, celle-ci restant compréhensible malgré tout.

jeu différent, le MJ privilégiant la narration et les autres joueurs l'aspect simulation des combats, ce qui ne les empêche pas de jouer ensemble, il est juste nécessaire à tous d'adapter son style de jeu à l'autre, qu'ils soient en positions de MJ ou de PJ.

L'exemple montre aussi clairement que le MJ n'est pas neutre, dans ce cas-ci il est énervé mais malgré tout il a jusqu'à la fin respecté les choix des PJ, même si ils vont complètement à l'encontre de ce qu'il avait prévu. Il a par contre décidé de « gonfler » les statistiques de ses monstres, ce qui justifiable en jeu du fait qu'ils ciblaient un repère de criminels endurcis. Les PNJ sont alors quasiment impossibles à battre, afin que les joueurs comprennent qu'ils ont fait les mauvais choix et que s'ils persistent les personnages vont mourir, ce qui finalement n'est pas arrivé. Ici la mort des personnages serait venue « punir » les joueurs qui ont ignoré les conseils insistant du MJ pour les remettre sur les rails du scénario. Ce qui renvoie une fois encore à cette idée d'apprentissage par essais-erreur, « à force » comme c'est noté auparavant.

Chapitre II : Du cadre du jeu, du jeu avec les cadres et de l'implication des joueurs dans le jeu

1. Que le jeu commence

Revenons-en à notre partie, quand nous avons quitté celle-ci peu après le souper, après deux heures de création de personnages le jeu allait pouvoir enfin démarrer. Tout le monde était installé à table, le MJ à un bout avec son écran protégeant son aire de jeu des regards indiscrets et les PJ tout autour avec leur feuille de personnage, de notes et les dés.



Figure 7 L'une de mes tables de joueurs lors d'une séance de L'appel de Cthulhu.

Mais juste avant de lancer le scénario du jour, le maître de jeu vous demande tour à tour de présenter vos personnages à tout le monde. Pendant ce temps si les autres personnages-joueurs écoutent, le maître du jeu semble prendre deux trois notes et farfouiller dans ses feuilles. Le tour de table se finit. Il est temps maintenant de lancer le jeu. Le maître du jeu réajuste son écran, classe les feuilles de notes, toussote pour attirer l'attention de tout le monde et décrit la mise en contexte, la scène d'ouverture du scénario.

« Alors que vous étiez tous dans une ville de campagne, où habituellement rien ne se passe, cela fait une semaine que l'on parle à mi-voix d'un enlèvement. La fille d'un notable de la ville. Mais ce matin les rumeurs sont encore plus nombreuses, on y parle de coups de feu à l'orée du bois, de policiers morts, de bandits blessés mais en fuite et surtout d'une énorme récompense promise à qui ramènera la

filles ! Vous avez tous lu l'affiche qui a été placardée dans toute la ville :

'' Rendez-vous au commissariat à 10h. Aidez à la traque des criminels et retrouvez Jane Fox ! Récompense à la clef. ''

Vous vous êtes donc tous rendus au rendez-vous, la plus grande salle du commissariat est pleine à craquer, vous identifiez sur l'estrade le shérif et à priori un notable, sans doute le père de la jeune fille. Le shérif prend la parole : '' Merci d'être venu pour prêter main forte, au vu du nombre de personnes présentes nous allons pouvoir faire des groupes de 4 à 5 personnes, vous allez devoir d'abord retrouver la fille, mais faites attention aux individus qui l'ont enlevée, l'un d'eux est devenu fou et a tiré vers nous alors qu'il venait de récupérer la rançon. Nous sommes sûrs qu'ils sont trois individus, que l'un d'eux est blessé, et qu'ils retiennent la jeune Mademoiselle Fox dans la forêt ! Les groupes vont être formés, le départ est dans deux heures et nous restons à votre disposition si vous avez des questions. Monsieur Fox s'est engagé à payer tous les participants 20\$ par personne et par jour de traque. '' »

Après cette longue introduction, où vous avez vu un joueur prendre note consciencieusement de tous les détails, alors qu'un autre ne semble noter qu'un mot ou deux et que les autres écoutent religieusement, le maître du jeu change subtilement de posture et de ton en embrassant l'ensemble des joueurs du regard pour leur demander : « *Et maintenant, que faites-vous ?* »

Ça y est le jeu est lancé.

Cette question est suivie par un blanc de quelques secondes, tous les joueurs se regardent en attendant de voir qui va se lancer le premier. Le cadre du jeu est posé, mais encore fragile le moindre détail pouvant vous faire tous sortir de la partie.

Barney prend finalement la parole : « *Je vais aller parler au shérif !* ». Le maître du jeu ne répond pas tout de suite et tente d'impliquer directement les autres joueurs, et pour ne pas faire jouer uniquement et directement le premier à parler. Ernest, Anastasia et vous aussi prenez la décision d'aller voir le shérif et le père de la jeune disparue.

La scène de dialogue commence, le maître du jeu doit jouer deux personnages non-joueurs distincts, et si elle change légèrement la voix et les mimiques pour éviter toute confusion elle précise si c'est le shérif ou le père qui vous répond. Chacun de vous joue son propre personnage, mais vous vous rendez vite compte que le dialogue est brouillon, il semblerait que le joueur s'adresse directement au MJ plutôt que son personnage ne s'adresse au PNJ qui lui fait face, ou bien qu'une remarque du personnage n'ait pas été prise en compte, comme si elle n'avait jamais été prononcée... Les indices pour distinguer tout ça sont maigres, tout le monde parlant en « je » dans tous les cas, que ce soit pour parler en son nom propre ou pour incarner son personnage, et personne ne prend réellement la peine de changer sa voix ou ses tics de langage pour prendre la parole en tant que personnage. Tout cela est un peu confus pour vous, mais semble assez logique pour les autres.

A la fin de cette scène, Barney et Anastasia s'engagent dans un dialogue qui est en fait un dialogue entre leurs personnages ; l'un souhaite simplement se venger du kidnappeur et l'autre veut surtout récupérer la récompense sans trop risquer. Mais le maître du jeu, après avoir écouté quelques secondes, ne s'en préoccupe plus, la scène se déroulera sans qu'elle intervienne. Elle se tourne alors vers Mathilda, c'est vrai qu'on ne l'a pas entendue de toute la scène comme si son personnage était resté assis sur une chaise, en arrière de la scène et n'avait pas bougé d'un poil pendant 10 bonnes minutes. Vous suivez la discussion entre Adèle et Mathilda, la première tente d'inclure la deuxième dans le jeu, qu'elle prenne sa place dans le groupe, elles décident ensemble de ce qu'a pu faire son personnage pendant le temps du dialogue des autres. Son personnage aura donc écouté dans d'autres groupes qui

prendront part à la chasse à l'homme ce qui se disait avant de se diriger aussi vers le shérif et le père pour entendre la fin du dialogue que vous avez eu.

Il est temps pour les personnages de se préparer, ils ont deux heures avant le départ de la battue pour acheter le nécessaire pour survivre en forêt quelques jours et peut-être se renseigner un peu plus sur la région. Vous choisissez d'être efficace et de vous séparer, le personnage d'Anastasia va utiliser ses contacts pour avoir des informations sur les bandits, Barney choisi d'aller au journal local pour fouiller les archives tandis que vous et les autres irez enquêter en ville sur l'enlèvement de la jeune fille, ce qui se sur trouve en forêt et si il y a des lieux connus où pourraient se cacher les kidnappeurs.

La division du groupe va considérablement ralentir le jeu, d'autant plus que deux personnes sont seules, on vous rappelle discrètement que vous suivez ses scènes en tant que joueurs mais que votre personnage n'en saura rien tant qu'ils ne se seront pas croisés pour échanger ces informations. D'autant plus que vous allez vous-même chercher des informations de votre côté et que tout ceci se sera déroulé dans le même laps de temps en jeu. L'intérêt de suivre ces deux scènes est donc assez limité, d'ailleurs Ernest et Mathilda ne les suivent que d'une oreille distraite et discutent entre eux.

Mais voici que vient votre tour, ici tout le monde est attentif, et vous devez jeter vos premiers dés, pour savoir si vous trouvez des personnes qui acceptent de discuter un peu avec vous. Adèle, le maître du jeu vous lance alors : « *Le groupe doit faire un test de chance... C'est toi qui en a le moins, tu lances un des cent !* » Vous regardez dans vos dés, aucun n'a les cents faces demandées ...

Face à votre air interloqué, quelqu'un pousse deux dés dix vers vous, l'un indique les dizaines et l'autre les unités, voilà donc le fameux « D100 », il va vous falloir du temps pour vous familiariser avec tous ses dés... Mais le



Figure 8 D100, est un lancer de deux dès 10, l'un avec les dizaines l'autre avec les unités.

test est réussi, vous pouvez aller glaner des informations tranquillement avant de les résumer aux deux autres personnages qui arrivent juste à la fin de la scène. Vous voilà rassemblés, chacun raconte aux autres personnages ce qu'il a appris. Il est temps d'aller acheter le nécessaire au groupe pour vivre en forêt.

L'ambiance est légère, et l'achat du matériel ne se « joue » pas réellement, c'est-à-dire que le groupe entre dans un magasin et les négociations se déroulent entre joueurs et MJ plutôt qu'entre les personnages et le vendeur pour savoir ce qu'il est possible d'acquérir. Ernest va procurer à son personnage de quoi manger, dormir et jouer son rôle de seigneur au sein du groupe, mais il songe que la nuit il aura besoin de quoi s'éclairer et se pose la question de l'équipement « réellement » disponible dans les années 20 aux U.S.A. S'en suit ce dialogue entre Ernest (E) et Adèle (MJ) :

« E : Est-ce qu'il y avait déjà des lampes de poche à l'époque ?

MJ : Ouais, je l'ai vu dans un livre en préparant, il y en avait...

E : T'es sûre ? Il me semble pas pourtant ?

MJ : Si, si je te promet... Mais je trouve pas la page dans le livre ! Après si t'insiste pas de lampe torche, mais ça sera moins pratique...

E : Non, non c'est bon on prend les lampe torche... Tant pis »

Adèle semble un peu exaspérée qu'Ernest ne la croit pas, mais ils n'insistent pas, cette histoire ne nécessitant pas de discuter éternellement. Pourtant les autres commencent à débattre de la réalité de l'existence de telle lampe à batterie dans les années 20, pendant qu'Adèle va vite se prendre un verre d'eau dans la cuisine, juste à côté. Barney lui demande alors qu'elle revient si ce n'est pas plutôt des lampes à pétrole, agacée elle répond *alors* « *Si vous voulez vous pouvez prendre des lampes à pétrole...* » Elle ajoute avec un large sourire, « *mais c'est à vos risques et périls ! Puis si vous n'êtes pas contents, pas de lampes du tout !* » Mathilda répond alors rapidement, « *Non, non, ça va ! On est content ! Tout va bien !* » L'ambiance s'est détendue, tout le monde rigole et les personnages auront droit à des lampes torches électrique.

Le temps de finir d'équiper l'ensemble des personnages en arme, nécessaire de premiers soins,... Et les voilà au point de rendez-vous pour lancer la battue !

Alors qu'enfin vous démarrez dans la battue, vos personnages croisent deux personnages non-joueurs (PNJ), s'en suivent quelques péripéties, puis vous amorcez un dialogue avec le groupe de chasseurs croisé dans les bois. Mais tout à coup la partie est interrompue par la sonnerie d'un téléphone, Mathilda, l'air ennuyée, décroche et quelqu'un fait remarquer : « *C'est pas très roleplay !* » S'ensuivent quelques secondes de blanc, chacun ayant été brusquement sorti de l'ambiance du jeu. Mais la scène dans le jeu a repris, jouée comme si le personnage de Mathilda était là mais en simple spectateur. Techniquement, le personnage est donc au courant de chose que la joueuse, Mathilda, ignore puisqu'elle ne suit pas la scène. A son retour un rapide résumé des choses que vous considérez comme importantes lui est fait, pour qu'elle puisse reprendre son rôle.

Voici de nouveau venu le temps de faire une pause dans la description pour voir les éléments qui s'y retrouvent et sont intéressants pour l'analyse. Nous nous pencherons sur la question de qui joue autour de la table et de comment le rôle et l'expérience du joueur peut influencer le jeu et les attentes des autres joueurs. Puis la relation qui se construit entre les personnages-joueurs et le maître du jeu, la place de l'humour dans cette relation avant d'en venir à la place de l'humour de manière plus générale dans le jeu et de clôturer cette partie par la question du dialogue autour de la table.

2. Rituels, cadre et dialogues

Maintenant que la partie a commencé, et que les différents protagonistes du jeu ont été présentés, il est temps de se pencher un peu sur la mise en place du jeu. En effet, l'entrée en jeu s'effectue par un glissement lent, encadré partiellement par des comportements « rituels » qui permettent d'affirmer la mise en place du cadre du JdR. Dans ce chapitre le jeu va être défini et analysé « [...] avec Goffman comme un cadre de l'expérience spécifique, une activité

de faire semblant, de “comme si” qui imprègne aussi bien les attitudes, des propos, des dispositifs que des façons d’être qu’il faudrait se garder de prendre au premier degré.» (Brougère, préface de Berry, p.11) Dans la même logique nous reviendrons sur l’idée que le cadre peut être brisé, perturbé ou mal interprété, comme toute activité de second degré, cependant ces cadres peuvent être redéfinis. Enfin pour finir ce chapitre nous reviendrons sur les différents types d’engagements des joueurs dans le jeu, puisque « [...] le cadre n’est jamais fermé, il est sans arrêt redéfini par la pratique, susceptible de se transformer et renvoie à des interprétations divergentes. Jouer à un jeu ne signifie pas que tous les joueurs jouent au même jeu ou entendent le jeu de la même façon. » (*Ibid*)

Dans cette partie je vais donc analyser la pratique du JdR à travers le concept de cadre, dans la lignée de ce qu’a déjà fait Fine en se basant sur la théorie de Goffman. Le concept de cadre est particulièrement utile pour rendre intelligible ce qui se passe autour de la table et le JdR permet d’illustrer les changements rapides de cadre et les moyens pour les individus soit de jouer avec les différents cadres, soit de voir comment ils les réaffirment.

Avant de commencer, je vais donc me baser ici sur les concepts de cadre de Goffman, mais à partir de la définition qu’en donne Fine (1983, pp 181-182) c’est-à-dire que Goffman décrit le monde social comme constitué de cadres de l’expérience. Il présente le cadre comme une définition situationnelle, construite en accord avec les principes d’organisations qui gouvernent les événements en eux-mêmes et les participants de ces événements⁵¹.

De plus pour, Fine, bien qu’il puisse en avoir plus, il y existe trois cadres principaux qui vont structurer le JdR. Premièrement le jeu, comme toute activité, est enraciné dans le “cadre primaire,” ce qui correspond au monde “réel”. Ensuite, le second cadre est celui où les joueurs vont devoir prendre

⁵¹ « Goffman describes social world as constituting frames of experience. He defines a frame as a situational definition constructed in accord with organizing principles that govern both events themselves and participants experiences of these events (1974: 10-11) » pp.181-182 Fine 1989

en compte le contexte du jeu, leurs actions sont gouvernées par un ensemble de règles et de contraintes. Ils vont donc y manipuler leurs personnages en prenant en compte les mécanismes du jeu. Et enfin, le troisième cadre correspond au monde du jeu qui inclut les personnages des joueurs, l'identité des personnages étant différentes de celles des joueurs qui les incarnent autour de la table.⁵² (Fine, 1983, p. 186)

Dans la théorie et l'idéal du JdR les personnages devraient ignorer complètement l'existence des règles formelles, et ces dernières ne pas prendre en compte la réalité des joueurs, c'est-à-dire par exemple une remarque hors-jeu ou un tic du MJ. Si les cadres imbriqués les uns dans les autres étaient rigides et que les joueurs ne pouvaient pas changer de cadre facilement, cela correspondrait au fonctionnement théorique du jeu de rôle. Cependant cela ne rend absolument pas compte de la réalité en jeu, comme nous l'avons déjà vu plus haut. En effet, dans la réalité les individus passent d'un cadre à l'autre de manière fluide et rapide. Le JdR est une manière d'illustrer ces changements rapides de cadres à travers les dialogues.

Les changements de cadre font partie intégrante de l'amusement que va procurer le jeu aux joueurs, c'est d'ailleurs une part importante de l'apprentissage des joueurs qui doivent au fil des parties pouvoir maîtriser de mieux en mieux les différents cadres. Ce qui explique notamment que les joueurs débutants vont d'abord appréhender les mécaniques de jeu et utiliser le personnage comme un « simple véhicule », pour reprendre les mots de Caïra (2007, p.62), dans l'univers de jeu, le personnage n'ayant alors pas réellement d'identité, de motivation et d'histoire différente de celle du joueur

⁵² « First, gaming, like all activity, is grounded in the "primary framework," the commonsense understandings that *people* have of the real world. This is action without laminations. It is a framework that does not depend on other frameworks but on the ultimate reality of events. Second, the players must deal with the game context; they are *players* whose actions are governed by a complicated set of rules and constraints. They manipulate their characters, having knowledge of the structure of the game, and having approximately the same knowledge that the other players have. Players do not operate in light of their primary frameworks – in terms of what is physically possible- but in light of the conventions of the game. Finally, this gaming world is keyed in that the players not only manipulate characters; they *are* characters. The *character* identity is separate from the *player* identity. » Fine, p.186

qui l'interprète. Les joueurs doivent d'abord intégrer le cadre du jeu, c'est-à-dire ses règles et mécanismes, avant de pouvoir intégrer et jouer avec l'univers du jeu. Ce qui explique aussi pourquoi l'apprentissage d'un nouvel univers par des joueurs familiers du JdR sera plus rapide que l'apprentissage du JdR par les joueurs novices.

La mise en place de ces cadres va se faire en partie par des pratiques ritualisées, j'entends par pratique ritualisée l'idée que se retrouve autour de la table un « ensemble d'actions, insérées dans un contexte spécifique ludico-fictionnel, dont le déroulement et la perception cognitive et/ou émotionnelle se font [sous la forme de la cérémonie et de la fête] » (Piette, 1997, §20). C'est-à-dire que ces actions font sens de manière particulière dans le cadre du jeu. On retrouve tout d'abord l'installation de l'aire de jeu en début de partie⁵³, comme cela a été décrit dans la partie fictive débutant ce chapitre. Ainsi, dans l'ensemble des parties le MJ se place en bout de table, et bien qu'il ne soit pas obligatoire d'avoir un écran entre la zone de la table du MJ et celle des PJ, cet écran est souvent présent. Il permet surtout de cacher les lancés de dés, les notes du scénario et les fiches des personnages non-joueurs qui doivent être ignorés des PJ pour garder l'intérêt du jeu. Cependant j'ai remarqué que l'instant où le MJ replace son écran en début de partie, ou après une pause fait généralement taire les conversations autour de la table et permet en un geste de ramener l'attention de tous vers le MJ. D'autant plus que pour moi cette position particulière en bout de table et le fait qu'il soit le seul dont l'aire de jeu est cachée permet de rappeler son statut particulier et donc l'autorité qu'il a dans le cadre du jeu.

D'autres rituels permettent eux aussi d'affirmer l'existence du cadre, notamment la phrase « que faites-vous ? », qui comme on l'a vu va permettre au MJ de signifier aux PJ que c'est à eux de prendre la parole juste après la description longue de début de jeu. Par la suite la phrase va aussi servir à réaffirmer l'existence des cadres, soit comme pour interpeller les joueurs et

⁵³ Voir annexe 6

les forcer à agir, soit parce que ceux-ci n'étaient pas attentifs. Ou encore quand les joueurs discutent d'un plan et qu'ils finissent par tourner en rond en proposant toujours les mêmes solutions au problème ; que deux groupes se sont formés autour de deux solutions sans parvenir à prendre une décision ; qu'ils finissent par digresser et ne plus du tout parler de la situation de jeu, alors la question « que faites-vous ? » va permettre de ramener les joueurs dans le cadre du jeu et plus particulièrement dans celui de l'univers du jeu.

Ce sont les deux seuls comportements ritualisés qui permettaient de poser, et rappeler le cadre que j'ai retrouvé autour de l'ensemble des tables. Cependant une autre stratégie peut être mise en place en début de partie par le MJ pour affirmer le cadre de jeu, par exemple le fait de faire présenter son personnage par les joueurs. Ce qui d'une part va leur permettre de mieux se coordonner lors de la partie puisqu'ils auront une idée de qui peut faire quoi autour de la table, mais d'autre part va aussi permettre au joueur qui présente son personnage de donner une idée de la manière dont il comprend et va interpréter ce personnage.

Les rituels en tant que tels sont donc peu nombreux, il existe cependant de nombreuses stratégies qui vont permettre au MJ et au PJ de rappeler les cadres ou de les rétablir tout au long du jeu. En effet, même si les joueurs jouent avec les différents niveaux de compréhension induits par la superposition de plusieurs cadres, certaines situations peuvent briser le cadre du jeu ou simplement le perturber en « cassant » le jeu ou l'ambiance. Nous reviendrons sur les stratégies des joueurs et leurs manières de manipuler les cadres un peu plus tard.

En effet, cette flexibilité des trois cadres qui interviennent dans le JdR permettent une fois de plus de voir que le « cercle magique » décrit par Huizinga (1988), si il existe est poreux. Le jeu se rattache en permanence au cadre primaire, et ce cadre se rappelle très souvent aux joueurs, que ça soit à travers les blagues des joueurs, les choses extérieures aux jeux qui interfèrent, les pauses pour manger ou aller aux toilettes, etc. Ces rappels au cadre primaire ne brisent pas forcément le cadre du jeu, ils font changer au joueur

pendant un temps déterminé de cadre de référence, laissant celui du jeu de côté, que ça soit l'univers du jeu ou celui des règles. L'image du « cercle magique » n'est donc pas tout à fait bonne pour décrire le cadre du JdR, celle de la « pièce de puzzle » proposé par Juul (2008) semble plus approprié. Puisqu'alors « le jeu en tant que pièce de puzzle rentrera ou non dans un contexte donné » ⁵⁴ (Juul, 2008, p. 63). Le jeu de rôle, parce qu'il s'étend généralement sur un temps long est particulièrement sujet au changement de contexte, qu'illustre mieux cette métaphore que celle du cercle magique, qui vont, parfois pendant un instant, rappeler brutalement les joueurs au cadre primaire.

Ces rappels brutaux au cadre primaire, vont briser pour un temps les cadres du jeu. La disparition du cadre du jeu est repérable à un changement dans la métacommunication impliquant, quand le cadre du jeu est là, un « faire comme si », comme l'explique Bateson (1977), l'action dénote de l'action qu'elle mime sans l'être totalement. L'auteur nous donne l'exemple de singes au zoo qui semblent se bagarrer et se mordre mais qui en fait jouent. Dans le contexte ludique de cette bagarre, la morsure est faite mais sans vraiment être faite, et ce parce qu'il existe un cadre, posé par la métacommunication qui dit « ceci est un jeu ». Ce cadre est compris aussi bien par les deux singes qui se bagarrent et que par les autres observateurs. Cette situation est paradoxale et de fait à tout moment la bagarre peut dégénérer et devenir une « vraie » bagarre, le cadre est alors brisé. Dans le cas du jeu de rôle on pourrait l'illustrer avec deux personnages qui se disputent. En dehors du cadre du jeu les deux joueurs ont l'air de réellement se disputé, mais l'existence d'un cadre de jeu, qui existe de par la métacommunication « ceci est un jeu » fait que les joueurs se disputent sans réellement le faire.

⁵⁴ « Seen as a puzzle piece, a game may or may not fit in a given context. »

a. Briser le cadre

Mais ces situations de métacommunications sont fragiles, et parfois les intervenants ne se comprennent pas si bien que le cadre du jeu se brise. De fait, si de fait les joueurs jouent avec les cadres et les rendent malléables cela ne les empêchent pas de se briser. Le cadre du jeu peut-être brisé par une intervention extérieure, comme quand les joueurs dans la partie exemple jouent une interaction *roleplay*, et y sont totalement engagés, si un téléphone sonne que la personne choisisse ou non de décrocher cela va briser le cadre en

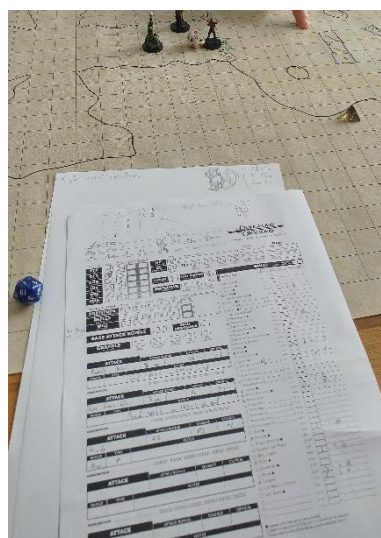


Figure 9 Table de Donjons et Dragons, la partie s'y déroule tranquillement

perturbant l'immersion des joueurs et en les désengageant de force de la scène. Si en plus le joueur choisit de décrocher et donc de s'éloigner de la table pour discuter cela peut perturber momentanément le bon déroulement de la scène. En effet son personnage est toujours présent, mais considéré comme immobile et muet puisque son joueur ne peut plus le faire intervenir.

Il existe d'autres types de perturbateurs qui vont potentiellement briser le cadre du jeu, comme un animal de compagnie, chien ou chat⁵⁵ qui attire l'attention ou s'installe sur la table. Mais aussi des personnes extérieures au

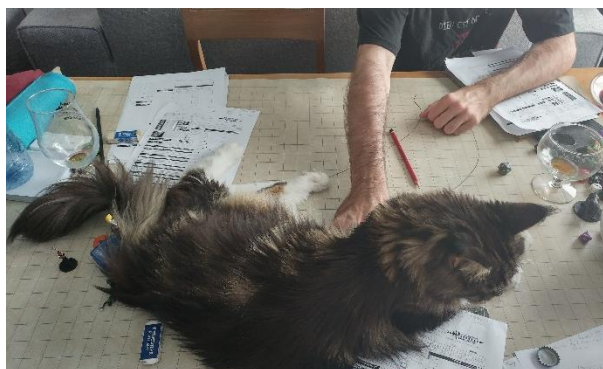


Figure 10 L-Quelque instant plus tard le chat s'est invité au milieu de la table de jeu.

⁵⁵ Voir annexe 6, le cas du chat, qui après s'être installé au milieu de la table va être utilisé comme passe-temps par les joueurs qui s'amuse à entasser des figurines et les choses qui se trouvaient sur la table sur le chat qui dort.

jeu en cours peuvent le perturber, que ça soit en passant près de la table en discutant entre elles, ou en commençant à discuter avec une personne de la table. Celle qui brisera complètement le cadre est bien entendu la personne qui décide de discuter avec l'un des joueurs ou de lui dire bonjour, cependant il ne faut pas penser qu'un " public " même potentiel ne perturbe pas une partie en cours.

Si ce sont des personnes extérieures au jeu qui passent ou qui sont installées à une table voisine, les joueurs vont surtout éviter les blagues pouvant heurter ces personnes-là, comme quand Bertrand rappelle à un joueur qui enchaîne les injures et les blagues graveleuses qu' « *il y a des enfants ici !* » alors que la table est au milieu du café et que nous sommes un samedi après-midi. On retrouve aussi une plus grande « timidité » parmi les joueurs quand quelqu'un d'extérieur passe, ils attendront que la personne passe pour faire une blague ou décrire leurs actions et reprendre la scène en cours.

Si les personnes qui passent dans la pièce sont des spectateurs potentiels, il est arrivé plusieurs fois qu'il y ait de fait des spectateurs assis autour de la table, mais l'on peut alors voir que la position de spectateur est ambiguë.

En effet dans l'un des cas, la spectatrice était non-joueuse et venait voir ce qu'était le JdR en restant assise à la table. Elle n'a jamais pris la parole, n'a pas été présentée à l'ensemble du groupe et sa place n'était pas claire, elle accompagnait son copain. Et lorsqu'elle a fini par devoir partir après une à deux heures de jeu, il y a clairement eu une différence d'attitude, les joueurs ont eu l'air plus détendus après son départ.

L'autre cas est celui d'un joueur qui ne voulait pas participer à la partie, il s'est installé près de nous et a suivi la partie, tout en voyageant de temps à autre dans le café. Dès le début il s'est présenté à tout le monde, a dit qu'il ne souhaitait pas jouer cette fois-ci mais venait avec son amie. Le scénario tournait notamment autour de la mort du père d'un des PNJ, le " rôle " du fantôme lui a été attribué, le fantôme " observant " ce qui se déroulait, il n'est en effet jamais intervenu dans le jeu mais a été inclus dans l'univers du

jeu en tant que fantôme et dans le groupe, avec des phrases tel que « *esprit es-tu là* » ou en lui demandant son avis sur la situation.

Cependant il faut garder à l'esprit que le JdR s'il a été comparé au théâtre parfois ne se joue pas pour un public, le public va plutôt avoir tendance à « casser » le jeu. En effet le JdR s'il s'apparente à la construction d'une fiction commune n'est pas fait pour être une œuvre transposable et visible par des personnes extérieures. On retrouve cette logique dans le jeu de rôle grandeur nature où les seuls spectateurs potentiels d'une scène sont d'autres joueurs ou les arbitres (Kapp, 2015A).

De plus les joueurs globalement ne comprennent pas réellement l'intérêt que peut avoir un spectateur à regarder une partie de JdR sans y prendre part, puisqu'un joueur peut parfois se retrouver spectateur du jeu lors de moment plus creux du jeu, où il peut s'ennuyer. Dès lors un spectateur passif pendant l'ensemble de la partie devrait s'ennuyer aussi, en effet il ne peut presque pas intervenir, en blaguant ou en proposant des idées pour faire avancer le jeu sous peine de briser le cadre et l'engagement des autres joueurs en perturbant la cohérence de l'univers du jeu. Il ne fait donc que suivre le déroulement, souvent chaotique, d'une histoire « écrite » à plusieurs et qui ne perdurera pas. L'histoire ayant une part importante dans le JdR ce n'est cependant pas son intérêt central. C'est aussi pour cela qu'un PJ trop calme, qui ne prend pas la parole et ne semble pas intervenir, serait comme un spectateur, va être poussé par le MJ et les autres joueurs à prendre une part active dans le jeu sans quoi on aura l'impression qu'il s'ennuie, ne soit pas à l'aise, ce qui peut impacter négativement le jeu pour tous les autres. De manière générale un spectateur, que ça soit parce qu'il ne veut pas jouer ce jour-là ou parce que son personnage est mort lors de la séance, comme l'illustre Caïra (2007, p.64), se verra proposer la possibilité de jouer un PNJ important ou plusieurs petits PNJ du scénario, ou encore si le dénouement de la partie est proche rendra « service » en allant chercher à boire ou commencera à ranger ses affaires. Ainsi il pourra suivre le jeu en y étant inclus, comme le cas du spectateur qui

« jouait » le fantôme, mais sans devoir rester concentré tout le temps sur le jeu et devoir y intervenir en permanence.

b. Les dialogues, jeu avec les cadres et recadrages

Une grande partie de ces cadres se retrouvent, non pas dans la mise en place du jeu à travers l'installation autour de la table des joueurs et de l'écran du MJ, mais dans les dialogues qui s'échangent autour de la table. C'est au travers des dialogues que passent la majorité du jeu et de la manipulation de ces cadres, bien que le langage non-verbal, difficile à retranscrire par écrit, joue un rôle important dans la métacommunication permettant la compréhension de cette manipulation. Comme le dit Fine, le JdR est un « univers de discours »⁵⁶ (Fine, 1939, p.181) dès lors le discours est central dans la mise en place et le maintien des cadres.

Les cadres sont souvent rappelés par des remarques du MJ, mais aussi parfois directement par les PJ. Prenons par exemple, un moment où le groupe de personnage s'est séparé. Dans le premier cas les joueurs interrogent un PNJ, un joueur dont le personnage est absent de la scène souffle des questions à poser et au bout de trois ou quatre propositions, d'autant plus qu'il interrompt les PJ et le MJ, ce dernier le rappelle gentiment à l'ordre : « *Chut ! Je te rappelle que tu n'es pas là...* ». Un peu plus tard sur la même partie un autre joueur, encore absent de la scène jouée dit « *Ah moi je ...* » et est interrompu par le MJ qui lui rappelle « *mais toi tu n'es pas là !* ». Dans ce cas-ci la situation pour les personnages était délicate et pour l'ambiance du jeu il valait mieux que seuls les joueurs dont les personnages se trouvaient dans la scène prennent une décision rapidement et eux-mêmes. La tolérance à l'intervention de joueurs dont les personnages ne sont pas présents dans la scène jouée va dépendre des moments, des implications de la scène et du niveau du joueur. Ainsi cet exemple est issu de la table constituée uniquement de joueurs novices que j'ai moi-même fait jouer, dans un premier cas la tolérance

⁵⁶« [...] a universe of discourse. »

a été plus grande car c'était en début de jeu et que la scène n'avait que peu de conséquences pour les personnages là où la seconde scène avait plus d'implication et que les personnages menant l'interrogatoire n'avaient pas certaines informations contrairement au personnage absent ne pouvant pas intervenir dans la scène..

Dans un second cas, il s'agit d'un joueur qui est conscient de sortir du cadre de l'univers de jeu et d'interagir dans le cadre secondaire, celui de la logique de jeu, et qui le signifie directement. Ainsi le joueur peut intervenir dans une scène dont son personnage est absent et donner rapidement son conseil ou avis sur la situation avant d'ajouter une phrase tel que celle-ci : « *je te dis ça, mais au fond moi je suis pas là* »⁵⁷.

Prenons un exemple plus concret, issu directement d'une retranscription d'une des parties filmées : le groupe de personnage est séparé en deux, l'un des personnages est seul et se repose, donc il n'y a aucune action à jouer de son côté, pendant ce temps les autres hésitent sur quoi faire d'un objet, une épine métallique, qu'ils ont trouvée.

Audric propose alors à Roxane : « *Moi je te conseille ; mais je suis pas là... Donc heu... ça sera très Méta mais heu, tu la ramène près du Monolithe et tu vas le faire exploser en plantant l'épine...* »

Le groupe de personnage choisi de ne pas faire cela et continue à discuter, sans prendre en compte la remarque « méta » d'Audric mais n'arrive quand même pas à se mettre d'accord.

Audric fait donc une autre remarque : « *Pourquoi tout le monde ne peut pas voir la façon dont je vois les choses, faire exploser des trucs, c'est bien !* »

Roxane, réplique amusée : « *Mais toi, t'es pas là toute façon, donc t'as pas à donner ton avis !* »

A : « *Ouais, mais après quand vous reviendrez, je saurais que vous avez pas détruit ces choses bah je dirais : 'faut les faire exploser !'* »

Il serait par ailleurs illusoire de penser que les décisions des personnages sont complètement isolées des informations provenant d'une part des logiques de jeu et d'autre part du cadre primaire des joueurs. Fine (1983, Chap.6) montre

⁵⁷ Phrase notée dans mon carnet de terrain lors d'une partie, mais des situations similaires ont eu lieu plusieurs fois.

que les joueurs composent avec ce problème de différences d'informations entre les joueurs et leurs personnages. Cependant l'ensemble des décisions des personnages ne peuvent être prises en employant des informations des cadres en dehors du cadre de l'univers, c'est-à-dire que les joueurs expérimentés devront faire preuves de *roleplay* ou de stratégies qui permettront d'utiliser les informations des joueurs dans les choix de leur personnage. Il est en effet mal vu, pour un joueur plus expérimenté en JdR, de prendre toutes ses décisions pour le personnage en utilisant des connaissances des règles ou par exemple les réactions du MJ, ça arrive de manière ponctuelle sans déranger le jeu, d'autant plus si les arguments hors de la réalité du personnage ne sont pas trop appuyés et qu'une logique semble conservée dans l'univers du jeu. Comme expliqué plus tôt, un joueur débutant, du fait qu'il ne maîtrise pas encore le cadre secondaire des règles et logiques de jeu, peut ne pas interagir de manière *roleplay* dans l'univers du jeu sans que cela ne pose de réels soucis aux autres joueurs.

Les exemples précédents montrent surtout comment les différents joueurs peuvent rappeler le fait qu'ils sont conscients d'interagir avec l'univers du jeu en tant que joueur et non en tant que personnage, cependant comme Fine (1983, Chap.6) et Caïra (2007, Chap.VIII) j'ai observé bien d'autres situations en jeu qui montrent que les joueurs vont passer d'un cadre de référence à l'autre de manière rapide, et que donc tous les dialogue, même les plus absurdes apriori font sens pour peu qu'on les associe au bon cadre d'interprétation. Voici donc quelques exemples, tous issus d'une même partie filmée et retranscrite où j'assume le rôle du MJ, de ces changements de cadre rapide :

1. Cet exemple montre, d'une part que la référence fais est capté par l'ensemble de la table, tous les joueurs partageant les référents. Mais que ses références sont ponctuelles, et ne viennent qu'interrompre quelque seconde le jeu sans briser le cadre :
 - MJ (moi) : « *[Après une longue description] Vous voyez que les arbres de dégagent devant vous...* »

Audric : « *Des Ents !* » L'ensemble de la table rigole, une remarque sur l'horreur que provoquerait l'apparition d'arbre qui marche dans l'univers Lovecraftien est faite. Et la description et le jeu reprennent normalement.

Ici le changement de cadre est clair, les créatures du *Seigneur des anneaux* n'ayant aucun sens dans l'univers du jeu. De plus dans l'univers du jeu cet univers fictionnel n'existe pas. Il en va de même pour les deux exemples suivant :

- Le groupe débat pour savoir comment ils pourraient se sortir d'un combat en volant la voiture présente sur le chantier. Julien propose : « *Et là, il y a mon majordome avec l'avion qui arrive et qui nous sauve !* » [son personnage est un riche explorateur qui a un avion] MJ : « *non, t'es pas Batman !* » Le jeu reprend.
- Joanna : « *Il n'y a pas une compétence de groupe ? Genre tu leur fous tous une patate en une fois ?* » Elle demande ça alors qu'elle tente de battre le même PNJ depuis un certain temps. MJ : « *Non, ça s'appelle un sort de zone et tu n'en as pas !* » Audric : « *Une gifle de Namzaa !* » (Il fait référence à la saga MP3 du Donjon de Naheulbeuk que l'ensemble de la table connaît) Ensuite la scène de jeu recommence.

2. Dans ces deux situations, Audric va faire référence aux mécaniques de jeu. Dans le premier cas en tant que joueur, il me demandé le nombre de point de vie du personnage. C'est donc une référence directe aux mécanismes des règles auxquelles il n'a pas accès, contrairement au cas du jeu vidéo :

- Audric : « *Il [un PNJ] lui reste combien de vie... Ah ça on ne peut pas savoir évidemment...* »
MJ : « *Non, il n'a pas de d'indicateur (mime une barre au-dessus de sa tête) de point de vie...* »
A : « *Et la barre de point de vie ?! On ne la voit pas ?* »

Dans ce deuxième cas, les personnages dialoguent avec un PNJ, et pendant ce dialogue Audric s'adresse au PNJ en faisant référence aux mécanismes du jeu de manière tout à fait consciente pour montrer que la situation est absurde. Il ne leur

sert à rien de continué à dialoguer ils n'apprendront de toute façons rien de plus :

- Les personnages depuis le début de l'aventure ont perdus beaucoup de points de santé mentale dû à des rêves et l'influence néfaste des bois, ils ont donc d'abord demandé au PNJ si il avait fait des cauchemars avant qu'Audric demande au PNJ peu coopératif qu'ils interrogent : « *Vous avez pas perdu des points de santé mentale ?* »

3. Ici les joueurs vont devoir gérer le fait qu'eux et leurs personnages n'ont pas accès aux mêmes informations. Soit parce que les personnages sont séparés, soit que les joueurs se réfèrent au cadre primaire auquel les personnages n'ont, par définition, pas accès, la situation ou le personnage en sait plus que le joueur peut aussi se présenter c'est alors au MJ de décrire ce que sait le personnage :

- Le groupe est séparé, deux combat se déroulent en simultanée, l'un à l'intérieur d'une cabane et l'autre à l'extérieur. Le groupe à l'intérieur est en difficulté et l'un des ennemis est juste derrière la porte, l'autre groupe, aussi proche de la porte, discute pour savoir si ils rentrent ou non dans la cabane. Julien (dont le personnage est à l'intérieur) : « *Ouais parce que en plus si vous rentrez dans la cabane le mec qui est derrière la porte va se la prendre dans la gueule* »
Joanna (J) (son personnage est à l'extérieur) : « *Il se prend la porte...* »
MJ (moi) : « *Mais ça elle n'est pas au courant donc tu ne peux pas le prendre en considération dans ton plan démoniaque [Julien]. Mais elle... son personnage n'est pas au courant.* »
Audric et Joanna parle en même temps.
J : « *Oui mais je peux défoncer la porte même si la première fois je me suis...* » (Elle me demande une précision sur les règles. Audric parle en même temps)
A : « *Dans le méta-game...* »
Roxane : « *Ouais, mais je sais pas moi j'ai trois mecs en face de moi, je vais pas d'abord me retourner et...* »

J : « *D'abord neutraliser la menace, on est d'accord !* »

- Morgane choisi d'attaquer un PNJ en tirant en plein cœur, alors qu'un peu plus tôt l'autre groupe l'a fait sans succès, mais si la joueuse le sait son personnage l'ignore. Les autres lui font remarquer son erreur, mais ce qui est dit est dit, Morgane l'accepte d'autant plus que son personnage ne sait pas que tirer en plein cœur ne sert à rien. Les autres joueurs protestent un peu mais acceptent la décision. Et la scène se poursuit.

- Alors qu'Audric (A) et Julien tentent de fouiller une pièce, Julien demande : « *On peut faire genre une observation pour voir si il y a des documents ... ?* »

Le MJ (moi) hausse les sourcils en soupirant...

Morgane (M) : « *Je pense qu'il n'y a rien à trouver hein ! J'ai vu la tête d'Hélène [MJ] ...* »

MJ à Julien : « *À priori, il n'y a rien de très intéressant, étude des sols, ...* »

A : « *C'est pas très roleplay ça... Ouais j'ai vu la tête d'Hélène et heu...* »

M : « *Bah oui mais du coup...* »

MJ : « *C'est pas très roleplay, mais à priori à voir il n'y a pas grand-chose dans les documents...* »

4. L'exemple suivant illustre lui aussi les différences de connaissances entre le personnage et le joueur avec lequel le joueur va devoir composer. Mais aussi, l'utilisation de la connaissance 'un point de règle par Audric, qui refuse d'aller voir le corps car il sait qu'il va perdre de la santé mentale mais le justifie en jeu par le background de son personnage. Le début de la scène permet aussi de montré que le jeu est effectivement une construction collaborative entre tous les joueurs.

- Le groupe de personnage est sur une piste, ils ont trouvé un couteau et l'explorateur va suivre la piste un peu plus loin, manque de chance pour lui il trouve un corps, rate son test de santé mentale et son personnage va donc être malade à la vue du corps (conséquence d'échec au test qui avait déjà été faites un peu plus tôt en jeu, et qui est refaite par manque d'inspiration)

Audric (A) propose donc : « *Est-ce qu'il fait un cri peu viril en trouvant le cadavre ?* »

MJ (moi) : « *Si tu veux...* » (Le reste de la table est amusé par la proposition)

Audric demande à Julien : « *Est-ce que tu peux jeter un dé pour savoir si tu cries ?* »

Julien (J), dé en main regardant Audric : « *Tu veux un dé combien ?* »

A : « *Un D10* »

J : « *Et je dois... Un dé 10 ok ! Et je dois faire combien ?* »

A : « *Je sais pas on va voir...* »

J : « *Ah ça va...* »

A : « *2, ça va, ça va...* »

Pendant le dialogue toute l'attention est focalisée sur eux, personne n'intervient mais le jeu peut reprendre.

J : « *Et les gars, il y a un cadavre* » (pour cette réplique il change légèrement sa voix et semble grave, limite malade)

La vue du corps ayant entraîné un test de santé mentale, raté pour l'explorateur, les joueurs qui incarnent le soldat et la mafieuse, Roxane et Joanna vont justifier à l'aide du background présumé de leurs personnages la non-nécessité de faire ce test. Les personnages ayant à priori déjà été confrontés à la mort dans différentes circonstances. Je décris rapidement le corps en lisant mes notes. Alors que les joueurs décident de fouiller le corps, Audric décide que son personnage reste au loin, pour ne pas voir le cadavre et ne pas risquer de perdre de la santé mentale. Il choisit alors de crier aux autres personnages une idée de quoi faire. Pour maintenir la tension, et parce que son choix était surtout motivé par les règles, je choisis de lui faire faire un test de chance pour savoir si il arrive quelque chose au groupe.

A : « *Test de chance...* » il jette les dés, vérifie la réussite, « *20* »

MJ : « *T'as réussi* »

A : « *Ouaip !* »

MJ : « *Quelle chance !* »

A : « *La chance !* »

MJ : « *Quel dommage...* » Agite les fiches de créatures, l'air déçu

Les joueurs débattent alors de ce qui aurait pu se passer si Audric avait raté, d'autant plus que les joueurs sont conscients que le cri du

personnage d'Audric aurait pu leur attirer des ennuis, là où les personnages n'en sont pas conscients. Roxane ajoute : « *Si tu nous avais attiré une saleté de bestiole parce que t'aurais trop crié je t'en aurais voulu !* »

MJ : « *Je vous aurais pas envoyé des trucs horrible.... Pas encore !* »

5. Mais parfois le cadre des règles ou de l'univers du jeu s'invite dans le cadre primaire, comme dans l'exemple suivant :

- Joanna doit lancer un D6, Roxane lui jette un dé mais rate son coup et le dé tombe dans son verre, Audric donne un autre dé à Joanna. Audric : « *Tiens, un autre dé 6* »

Joanna (voyant le dé de Roxane dans son verre) : « *J'ai un glaçon dans mon verre !* »

Julien demande à Roxane : « *T'as combien en dextérité* »

MJ : « *Zéro !* »

Roxane : « *Zéro ! Non 35, mais dans la vraie vie aussi !* »

L'ensemble de ces exemples montre que les cadres ne sont pas forcément différenciés de manière explicite et que c'est au joueur de comprendre à quel cadre il doit se référer. Pour cela il peut s'aider du langage non-verbale, qui implique souvent un changement léger de position par exemple quand le MJ répond en tant que MJ ou en tant que PNJ. Mais ces exemples illustrent aussi que ses références et ses changements de cadres vont être faits avec la supposition que les autres vont comprendre. Comme tout dialogue oral, on retrouve des suppositions que l'autre va comprendre de quoi on parle, des ellipses de phrase ou de réponses, qui rendront sans le contexte réel de l'énoncé les dialogues peuvent être difficiles à comprendre. C'est l'influence et les manipulations possibles du cadre dans et à travers les dialogues qui nous montre Goffman dans *façons de parler* (1987), le JdR y est tout aussi sujet.

Les différents cadres, dans le JdR comparé à un contexte de la vie de tous les jours, peuvent être d'autant plus brouillé que parfois les joueurs se réfèrent au personnage en utilisant le prénom du joueur, généralement parce qu'ils ont oublié le prénom du personnage. Une autre confusion peut-être faites sur

l'identité de celui qui parle, le joueur ou le personnage, puisque les joueurs vont très rarement parler de leur personnage à la troisième personne, mais se réfère au personnage en utilisant le « je ». Les exemples précédents permettent aussi de montrer que ce ne sont pas seulement les PJ qui jouent avec les cadres et les différentes compréhensions mais aussi le MJ.

Puisque ce jeu sur les cadres est constant et l'ambiguïté y réside peut aussi, le MJ peut choisir de l'utiliser pour les besoins du jeu. Ainsi on peut voir en analysant ce qui se dit lors des parties qu'il n'est pas rare pour le MJ de jouer avec cette possibilité d'incompréhension des cadres. Comme le montre Goffman, encore dans *façons de parler* (1987) il existe des phrases types qui laissent supposer à l'interlocuteur en face son incompréhension, et lui laisse dans certains cas une chance soit de se justifier, soit de modifier ce qu'il a dit. Au cours des différentes parties j'ai vu cette stratégie s'appliquer pour permettre à un PJ de réviser son action. Ainsi il n'est pas rare quand un PJ décrit une action qui pourrait avoir de graves conséquences sans y avoir réfléchi que le MJ demande « Hein, quoi ? », « Vraiment, ... », « Et donc tu fais ça... ? », « Tu vas vraiment faire ça ? » Ces phrases de confirmation permettent de faire sentir au joueur qu'il peut si il le souhaite faire autre chose et qu'à priori sa première idée était inadaptée à la situation. C'est façon de désapprouver de manière peu appuyée le choix du joueur en lui laissant l'occasion de faire un autre choix.

Bien entendu cette confusion des cadres peut arriver réellement, et pour éviter qu'elle arrive les joueurs peuvent rappeler que c'est le personnage qui parle. Comme quand deux personnages ne s'entendent pas et « s'insultent » en jeu, si les deux joueurs se connaissent mal ils peuvent en cas de doute rappeler que c'est le personnage qui s'adresse au personnage de l'autre.

Cette confusion des cadres peut aussi être utilisée pour recadrer un groupe ou un joueur qui perturbe le jeu en changeant trop souvent de cadre. J'ai moi-même plusieurs fois fait ce genre de chose, que ça soit simplement en rappelant aux joueurs que leur personnage parlait d'assassiner quelqu'un dans la même pièce qu'un PNJ qu'ils avaient oublié. Ou alors en prenant pour

argent comptant une action d'un PJ alors que c'était une proposition en l'air, qu'il n'avait pas du tout l'intention de le faire. Ces stratégies se basant sur des incompréhensions potentielles, elles sont difficiles à identifier de manière certaines chez d'autres MJ mais c'est une des manières de « tenir » le groupe de joueur, en rappelant que le MJ peut si il le souhaite prendre tout ce qui se dit autour de la table pour argent comptant, et comme se déroulant dans le cadre de l'univers du jeu. Ainsi un autre MJ intègre parfois les blagues sur les PNJ dans l'univers du jeu, quand le groupe est trop dissipé, ce qui va attirer inévitablement des problèmes aux personnages.

Un autre point important est que le jeu avec les cadres va être plus ou moins toléré et courant suivant les moments de jeux, le niveau de tension, l'implication des joueurs dans la partie. Plus les joueurs vont être impliqués dans le jeu, du fait d'un *roleplay* très immersif ou d'une tension forte, moins les sorties du cadres de l'univers du jeu vont être fréquentes et tolérées par le groupe.

3. Différentes implications

Du fait de la longueur des parties, l'engagement, l'immersion des joueurs dans l'univers du jeu ne peut pas être complète tout au long de celle-ci. D'autant plus que les changements rapides de cadre, impliquant la disparition du sentiment d'immersion, sont une partie du jeu en lui-même. Cependant comme déjà évoqué plus haut, dès le début du jeu le MJ tentera d'impliquer les joueurs dans le troisième cadre, celui de l'univers, notamment en début de partie via la présentation des personnages. Si de par son autorité en jeu il revient surtout au MJ de maintenir les joueurs engagés dans le jeu, il ne peut pas obliger un joueur à participer et ne peut rien faire si le groupe de joueur est complètement dissipé.

Pour rappeler aux PJ la nécessité d'être attentif et de participer au jeu en se référant aux bons cadres, il va utiliser des stratégies semblables à celles utilisés lors des conversations hors-jeu (Goffman, 1987)) pour attirer

l'attention de joueurs inattentifs - en rappelant directement les joueurs à l'ordre, en toussotant, en fixant du regard le joueur dissipé,...

Le niveau d'engagement dans le jeu va donc fluctuer pour les joueurs tout au long de la partie. C'est moins le cas pour le MJ qui est constamment sollicité lors du jeu, mais les PJ ont souvent des moments où ils sont plus en position de spectateurs, car leur personnage n'est pas présent dans la scène comme montré précédemment. Cette fluctuation de l'engagement dans le jeu va bien entendu impacter le « cadre » du jeu et explique pourquoi au final lors d'une partie de jeu de rôle, les changements de cadres sont nombreux.

Les moments de « flow » sont au final assez rare pour le groupe entier, et ils auront généralement lieu à la fin de la partie. Le « flow » comme l'explique Juul (2011, p.112)⁵⁸ se basant sur les travaux de Mihaly Csikszentmihalyi, « est un état mental de plaisir partagé par les personnes ». Dans ces moments-là le joueur va avoir notamment tendance à perdre la notion du temps et à être complètement immergé dans le jeu, cet état est atteint, pour Csikszentmihalyi quand la difficulté du jeu est proportionnel aux compétences du joueur, c'est-à-dire ni trop compliqué, ni trop simple. Si la difficulté ne rencontre pas les compétences du joueur il va soit s'ennuyer soit être anxieux.

Cependant autour d'une table de JdR l'état de flow reste rare, et se retrouve pour l'ensemble de la table principalement vers la fin de la partie quand les joueurs sont plus concernés par l'histoire qu'ils construisent depuis le début du jeu. En effet le dénouement est proche et la tension est à son maximum, la vie des personnages étant souvent en jeu dans les scénarios *one-shot*. Mais si les moments de « flow » en eux-mêmes sont rares, principalement pour les

⁵⁸ « A compelling aspect of the focus on challenges is that it is a perfect match for Mihaly Csikszentmihalyi's flow framework (1990) : Csikszentmihalyi claims that *flow* is a mental state of enjoyment shared by people in a variety of situations such as rock-climbing, chess-playing, and composing music. According to flow framework, the player will enjoy play if the challenges match the player's abilities and thereby lead to a state of flow. If the game is too hard, the player will experience anxiety or frustration. If the game is too easy, repetition or triviality of choice will make the player bored. In diagram form, any given challenge has a *flow channel* in which the player will be in an enjoyable state of flow. Outside this channel the player will be either bored or anxious. »

PJ, le MJ étant sollicité de manière régulière par les autres ils est obligé de resté tout le temps concentré sur le jeu. Pour les PJ, il est nécessaire de garder et de ramener régulièrement leur l'attention et intérêt sur et pour le jeu. Il faut faire attention qu'ils ne s'ennuient pas, par exemple en jouant avec le temps en accélérant l'action pour pressé les joueurs à prendre une décision notamment.

a. Garder tout le monde attentif

Une fois de plus, c'est ici au MJ d'y faire attention. Le MJ, nous l'avons vu dans la partie exemple notamment, va tenter d'engager de manière plus active dans la partie un joueur qui ne prend pas la parole et semble inattentif en lui demandant directement ce qu'il souhaite faire dans la scène. Un autre exemple que j'ai moi-même vécu, lors d'une partie de la campagne *Vampire*, après une légère prise de bec avec un autre joueur suite à une incompréhension⁵⁹ et étant fatiguée j'avais l'air un peu abattue bien qu'attentive au jeu et passant un bon moment. Le MJ a alors arrêté le jeu quelque instant, m'a clairement demandé si tout allait bien, si je ne m'ennuyais pas et m'a rappelé que j'avais parfaitement le droit si c'était le cas de quitter la table du jour, voir d'arrêter la campagne si je le souhaitais.

Le MJ pour savoir si un joueur est impliqué dans le jeu va donc se baser à la fois sur le verbal, les interventions régulière du joueur, et le non-verbale, le fait de consulter son gsm ou prendre note pour un joueur silencieux ne révèle pas le même niveau d'engagement dans le jeu. Les indices non-verbaux de l'attention des joueurs sur ce qui se passe autour de la table sont cruciaux. C'est ce qui va notamment permettre au MJ de mieux comprendre ses joueurs et ce qui les intéressent dans le jeu, par exemple si ils préfèrent réduire au minimum la simulation des combats pour plus développer l'histoire et les

⁵⁹ Nous ne nous référions pas au même cadre, alors que je lui ai fait une remarque en tant que joueuse, pour lui expliquer la situation, il a cru que je lui parlais en tant que personnage.

scènes de *roleplay* ou à l'inverse si les scènes de combats doivent être simulées aux mieux même si ça ralentit le jeu.

Cependant si le MJ, en tant que détenteur de l'autorité est celui qui ramène le plus souvent et le plus clairement les joueurs dans le jeu, il ne faut pas penser que les autres joueurs n'ont pas d'influence. Prenons l'exemple du gsm car il est celui qui illustre ça le plus simplement. Les joueurs doivent s'engager dans le jeu et participer à ce qui se passe autour de la table et le fait de regarder ses messages et d'y répondre par exemple va pour un moment distraire le joueur à ce qui se raconte autour de lui, il est donc mal vu par le groupe que l'attention des joueurs soit parasité trop intensément ou régulièrement par des sollicitation extérieure. Cela passe surtout par le non verbal, mais le joueur inattentif sentira la désapprobation et une certaine pression du groupe à travers des regards désapprobateurs, le groupe de par sa présence simple contraint les autres à se comporter correctement⁶⁰.

Et si la pression du groupe et le non-verbal ne suffisent pas on en revient aux remarques légères ou humoristiques dans un premier temps mais s'il est tout le temps inattentif et fait répéter souvent les choses qui viennent d'être dites, il recevra une remarque telle que : « qu'il fallait écouter ! Je ne répèterais plus... » « il fallait être attentif... »

b. Les tables en lignes

Jusqu'ici je n'abordable que les cas de tables physiques, où tous les joueurs sont assis autour de la même table. La question de l'engagement des joueurs dans la partie va me permettre de me pencher un peu sur les tables virtuelles. La

⁶⁰ Cette influence du groupe est aussi observable dans la pratique de triche. Ainsi quand un PJ jette ses dés, il dit simplement le nombre au MJ et si il réussit ou non en comparant avec la statistique de son personnage. Je n'ai jamais vu le MJ vérifié, ou simplement regarder avec un PJ inexpérimenté pour l'aidé à lire le résultat. La triche n'est donc pas contrôlée par l'arbitre, qui lui peut tricher, mais la présence des autres PJ qui voient aussi les dés va pousser le joueur à dire la vérité. A l'inverse Fine (1989) montre qu'autour des tables qu'il fréquente au club la triche est récurrente et considéré comme normale puisque tous les PJ modifient leurs résultats de dés quand ils les transmettent au MJ, le groupe de PJ travaille donc ensemble.

partie se déroule donc sur pc à l'aide de logicielle adapté⁶¹, où les liens sont surtout le micro et l'écrit. L'utilisation de la vidéo est plus rare, du fait de soucis technique chez l'un ou l'autre des joueurs. Car c'est ici, d'après ce que j'ai pu observer, que la distinction entre les parties en ligne ou non va être crucial. En effet, dans les parties autour d'une table « physique », où chacun est assis autour de la même table, les indices non-verbaux et la pression du groupe par le non-verbal sont centraux dans le maintien de l'attention des PJ sur le jeu, ce n'est pas le cas pour les « tables » en ligne, comme le constate aussi Noémie Roques (2017)⁶², les stratégies mises en place pour constater que l'attention des joueurs est maintenue sur le jeu sont différentes.

L'une des autres différences majeures se retrouve dans la gestion du canal audio. En effet si plusieurs personnes parlent en mêmes temps, ce qui se dit devient rapidement inaudible, le canal audio est donc dédié aux échanges importants entre le MJ et les joueurs, on retrouve surtout les descriptions de ce que veut faire le PJ, les dialogues en *roleplay* et certaines blagues détournant le cadre de l'univers du jeu. Toutes les remarques complètement hors-jeu passeront plutôt par le chat écrit. Le jeu avec les cadres est donc aussi très différent de la version physique du jeu.

L'utilisation de la vidéo étant minime sur les tables virtuelles, le MJ et les autres joueurs ne voient pas ce que font les différents joueurs, sur un pc il est facile de « se laisser » distraire, d'aller voir ses mails, une messagerie en ligne, lire un article en parallèle du jeu. Le seul indice certain qu'un joueur fait autre est alors le bruit régulier des touches de claviers (Roques, 2017),

⁶¹ Dans mon cas, les parties que j'ai pu faire ont été faites à l'aide de Roll20, permettant au MJ de faire apparaître un plan, des photos et documents au fur et à mesure de l'avancée des PJ. Roll20 permet aussi de créer une fiche de personnage en ligne, de « jeter » les dés, de dialoguer par chat, micro et vidéo. Cependant la vidéo n'étant pas très stable, au final le chat audio passait principalement par Skype. La vidéo a été peu utilisée à cause de soucis de connexion.

⁶² Voir le podcast de la présentation de Noémie Roques intitulé « Engagements ludiques multi-fenêtres : le jeu de rôle sur table médié » – mis à jour le 20/06/2017 enregistré aux colloques jdr 2017 : engagements et résistances. A l'université Paris 13. <http://www.cendrones.fr/colloque-jdr-2017-partie-2/>

le fait qu'il ne réponde pas à une question directe ou le temps de latence entre la question et la réponse.

Les tables en ligne s'organisent donc différemment des tables physiques dans la gestion de l'engagement des joueurs dans la partie, ainsi les parties sont plus courtes, généralement deux à quatre heures, mais plus régulières et intenses, c'est-à-dire qu'il y a moins de place aux « hors-jeu » et que le jeu avec les cadres y est beaucoup moins présent. Les tables virtuelles sont aussi plus régulière car plus simple à organiser (nécessité de dégager moins de temps, moins de « logistique » puisqu'il n'est pas nécessaire d'accueillir tout le groupe au même endroit, pas nécessaire de se déplacé,...). Cependant, le fait de joué chez soi et sur son propre ordinateur peu rendre plus compliqué l'implication des joueurs dans le jeu, la mise en place étant moins ritualisé et la vie quotidienne continuant autour du joueur sans que les autres en ai conscience, les perturbations extérieures ne dérangeant plus l'intégralité de la table mais souvent un seul joueur sans que les autres en ai conscience de suite.

Si les différences semblent nombreuses, le nombre de parties limitées, seulement trois dont deux avec le même groupe, que j'ai pu effectuer en ligne me permettent surtout de mettre en avant une évolution de la pratique et les différences sans pouvoir étendre ma réflexion à tous les joueurs de table virtuelle. En effet, dans un des cas le MJ menait pour la première fois et maîtrisait de manière imparfaite la technique, et dans les deux autres cas les joueurs ont l'habitude de se retrouver autour d'une table physique et utilise les tables virtuelles occasionnellement et toujours pour jouer entre eux. Je ne peux donc pas parler de la pratique des tables virtuelle de manière plus générale, ni de comportements récurrents. Cependant l'évolution de la pratique du jeu de rôles à travers les tables virtuelles serait intéressante à étudier de plus près, d'autant plus que certains joueurs participent plus souvent à des tables virtuelles que physique (pour la possibilité de multiplier les parties et de rencontrer différents groupes plus facilement, la facilité d'organisation, joué avec des gens géographiquement très éloigné...). Le jeu de base est le même tout comme les références mais les manières de jouer,

avec les cadres notamment, sont modifiées de par l'existence de contraintes techniques plus fortes avec l'utilisation d'un ordinateur comme médiateur obligatoire.

c. L'humour, un rôle particulier ?

En jeu de rôle sur table comme c'est le cas dans les MMORPG, les joueurs vont osciller « entre ennui et plaisir » (Berry, 2012, p.133), mais ici encore il y a une différence entre les PJ et le MJ. De manière générale le MJ « n'a pas le temps de s'ennuyer », il est continuellement sollicité par les différents PJ et doit être à l'écoute même quand ceux-ci font un plan pour la suite pour pouvoir anticiper, là où les PJ vont plus régulièrement expérimenter des temps morts, que ça soit lors des combats tour par tour, où ils doivent intervenir chacun leur tour et attendre qu'un « round » de combat soit terminé avant de pouvoir de nouveau jouer, l'absence de leur personnage dans la scène ou un temps mort car le MJ fouille ses notes. Toutes ses choses vont « casser » l'engagement, l'état de « flow » des PJ, le MJ restant actif et donc immergé dans le jeu.

L'ennui n'est donc pas rare autour d'une table, il peut se manifester de plein de manière, ainsi certains joueurs vont « s'occuper » les mains en griffonnant sur la feuille, en faisant le portrait de leur personnage, en empilant leurs dés, en vérifiant leur téléphone le tout en écoutant souvent d'une oreille distraite ce qui se raconte. Cependant si le jeu n'est pas particulièrement prenant à un moment il n'est pas rare que les joueurs blaguent. En effet l'humour autour des tables est très courant, les exemples donnés dans les parties précédentes le prouvent, et pas seulement dans le seul chef des PJ, le MJ aussi peut s'amuser à donner des noms de personnages contenant des jeux de mots, des PNJ grotesques, des références à d'autres univers, créer des situations ridicules, etc.

Cependant s'il est logique que les joueurs fassent des traits d'humour lors des moments creux du jeu pour s'occuper et remettre de l'intérêt dans ce qui se passe, comme c'est le cas dans la plupart des remarques jouant avec le cadre.

J'ai observé un autre type de situation particulière où l'humour était utilisé par les PJ.

J'ai eu beaucoup l'occasion de jouer au JdR *L'appel de Cthulhu*, qui est donc un jeu d'horreur, dans la plupart des cas les dernière scènes de la partie sont pleines de tension, l'ensemble des joueurs sont en « état de flow » et les risques pour la vie des personnages est grand. Dans ses moments de grande tension il est courant de voir les joueurs la désamorcer, « casser l'ambiance », en racontant une blague ou en faisant une référence incongrue dans le contexte du jeu. Par exemple alors que notre groupe, j'étais alors joueuse, allait exploré une maison abandonnée, au milieu de nulle part pendant la nuit, le MJ nous décrit la scène et l'ambiance d'horreur est particulièrement prenante, l'une des joueuses chante alors « Scoobidoo bidoo où est tu ? » en référence au dessin animé, ce qui bien évidemment à fait rire les autres joueurs et donc légèrement détendu l'atmosphère. Un peu plus tard, alors que tous les personnages sont dans la cave en terre battue de la maison, les joueurs savent qu'ils vont trouver des créatures dans le sous-sol et qu'elles vont sans doute sortir du sol, alors que les personnages entendent un grattamento l'un des joueurs chantonne « Thriller, Thriller night,... » En référence à la chanson de Michaël Jackson et au moment du clip où les zombies sortent du sol, ce qui va une fois encore détourner pendant un instant la tension et relâcher l'atmosphère. Si dans cette partie les références se sont enchaînées de manière proche, ce n'est pas le seul cas en effet, le fait de casser la tension permet de dédramatiser la scène qui est occupé à se jouer, sans pour autant briser le cadre du jeu ni la tension de manière durable.

Lors des tables virtuelles aussi j'ai pu constater ses traits d'humour, cependant ils se font plus discrets, puisque pour ne pas « encombrer » le canal audio les blagues lors d'une description ou d'un moment de *roleplay* passeront par le chat et pourront être tout aussi bien des blagues et jeux de mots écrits sur le chat que l'envoi d'images ou de gif animés. Bien entendu les moments de tension apparaissent dans tous les types de jeux de rôle et ce quelle que soit

l'ambiance de la partie, ce mécanisme est juste particulièrement visible quand en plus de la tension les joueurs sont confrontés à l'horreur.

Chapitre III : Entrer dans le monde du jeu et communauté

1. La suite de l'aventure

Cela va faire quatre heures que vous jouez, la dernière fois nous nous étions arrêtés juste après le début de cette chasse à l'homme, il serait trop long de décrire tout ce qui s'est passé autour de la table et dans l'univers fictif, alors voici un condensé de quelques événements marquants cette partie.

Vos personnages ont traversé beaucoup d'épreuves, ils commencent à se rendre compte que quelque chose ne va pas dans cette forêt, les cauchemars ont mis l'un des personnages en état de choc, le joueur est donc limité dans les actions de son personnage pour quelques heures dans l'univers du jeu. Vous commencez à comprendre les différents mécanismes de jeu et leurs intérêts. Un cauchemar particulièrement effrayant a fait perdre un peu de santé mentale à votre personnage, et bien que vous ne soyez pas dans cette forêt la lecture du texte sur papier parchemin avec de la musique d'ambiance vous a fait frissonner, comme tous les autres d'ailleurs. À partir de ce moment-là du jeu vous avez senti que tout le monde était plus investi dans le jeu et son univers, chacun essaye de conserver l'ambiance d'horreur bien que les blagues restent encore nombreuses dans les moments calmes.

Vous avez aussi remarqué que chacun s'investit différemment dans le jeu, Ernest et Anastasia font beaucoup de *roleplay* notamment entre leurs personnages. Mathilda est très discrète mais vous remarquez qu'elle s'investit plus qu'au début de la soirée, elle intervient dans les scènes, donne son avis et si elle ne le fait pas les autres lui demandent. En effet vous avez remarqué que les décisions sont discutées entre les joueurs, pendant que vous discutez du « plan » le jeu est comme suspendu, en pause.

Parfois ces prises de décision sont longues, la discussion finit par tourner en rond. Adèle demande alors ce que vous avez décidé de faire, ou simplement fait avancer l'histoire sans les personnages. Vous y avez été confronté

plusieurs fois, pendant une scène de combat vous ne saviez pas quoi faire et aucune des solutions proposées ne semblait la bonne, après vous avoir laissé discuter et réfléchir quelque minute Adèle a fini par décider de faire avancer le jeu, votre personnage n'a donc rien fait pendant ce tour là...

Un peu plus tard, le groupe voit s'avancer un camion sur la route, afin d'éviter que le débat s'enlise vous entendez régulièrement Adèle dire « le camion se rapproche... », si le groupe veut faire quelque chose il doit prendre une décision vite !

Vous avez aussi remarqué qu'Adèle vous donne des conseils ou vous rappelle des événements pour guider vos décisions sans doute. Enfin tous ces débats sont généralement clos quand chacun est d'accord et que le porte-parole du groupe, généralement Ernest, explique le plan clairement à Adèle. Vous comprenez mieux pourquoi les parties sont si longues, entre les combats tour par tour, les blagues, les discussions hors-jeu et les « pauses » dans l'univers du jeu pendant que vous discutez du plan à suivre, l'histoire en elle-même avance assez lentement. Cependant vous sentez que plus la soirée avance, plus l'histoire est prenante et plus le jeu s'accélère. Sans doute en partie dû au fait que tout le monde commence à se connaître et à être familier avec les attitudes et logiques de jeu des autres.

Mais la fin du scénario approche, il est temps de faire une pause, pour grignoter, boire ou aller aux toilettes, tout le monde discute un peu d'autre chose. Vous apprenez que certains joueurs sont arrivés au JdR un peu par hasard, comme Mathilda qui joue seulement avec ce groupe-ci et principalement pour passer un bon moment avec des amis, d'ailleurs même si elle a déjà joué plusieurs parties elle n'a jamais songé à s'acheter des dés ou vraiment faire des recherches pour le jeu. Barney, lui est aussi maître du jeu dans un autre groupe d'amis, il a d'ailleurs débuté en tant que Maître du jeu puisqu'il ne connaissait personne qui faisait du JdR. Anastasia, elle est à côté du JdR une joueuse de jeux vidéo et de jeux de rôle grandeur nature, elle s'investit pas mal dans le JdR et pense d'ailleurs à bientôt devenir maître du jeu. Quant à Barney, il joue avec d'autres groupes mais plutôt dans des

92

univers de type médiéval-fantastique, il s'investit en tant que joueur dans ces parties, il a ses propres dés, un manuel du joueur *donjons et dragons* pour mieux maîtriser son personnage dans son groupe de jeu principal. Mais en plus de tout ça, chacun est motivé par différentes choses dans le jeu, que ça soit découvrir et faire avancer l'histoire, d'optimiser le personnage, pour participer à une ambiance particulière, etc. Bref, c'est la fin de la pause, tout le monde se réinstalle autour de la table, la dernière scène va pouvoir commencer.

Avant ça il est temps de s'arrêter une fois encore dans cette description, nous verrons dans cette partie comment les joueurs commencent à jouer au JdR et l'existence d'une communauté du jeu et son évolution. Mais avant cela, et parce que ça permettra d'éclairer les deux autres points il est important de jeter un œil sur l'historique du JdR.

2. Une petite pause historique

Les liens entre le jeu de rôle sur table, dit aussi papier-crayon, avec d'autres pratiques ludiques sont nombreux. L'histoire du JdR et ses liens avec d'autres pratiques sont intéressants à prendre en compte pour observer la pratique des joueurs aujourd'hui.

Le JdR est officiellement né lors de la sortie de la première version de *Dungeons & Dragons (D&D)* en 1974 écrit par Gary Gygax et David Arneson. Cette date dans l'histoire du jeu de rôle fait l'unanimité⁶³. Mais si D&D est considéré aujourd'hui comme le premier JdR Lucas (2014, Ch.1) note que dans la première édition composée de trois livret on ne parle pas encore de *role-playing game*. En effet, leur sous-titre est le suivant : « Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures », ce sous-titre montre clairement le lien fort entre D&D et les *wargames* qui sont des jeux de simulations de guerre. D'ailleurs ses première règles seront considérées comme mauvaises, car ne permettant

⁶³ Voir Caïra, 2007 ; Trémel, 2001 ; Fine, 1983 ; Lhomme, 2012 ; Lucas, 2014

pas à une personne n'ayant jamais participé à une partie de jouer au jeu. (Lucas, 2014, p.14)

Au-delà du sous-titre la filiation des *wargames* et de *D&D* est visible dans sa mise en place. En effet, « [l]e principe [du *wargame* étant] de simuler une bataille en intégrant les particularités du terrain et des unités en conflit. Il peut être joué avec des figurines sur une maquette ou avec des pions sur un plateau quadrillé. » (Caïra, 2007, pp. 15-16). Et dans cette première édition de *D&D* « [l]es combats font encore appel à des figurines et à des grilles d'hexagone, mais l'essentiel du jeu de rôle est déjà là. Les joueurs gèrent un personnage doté d'un caractère et de capacités [...] » (Lhomme, 2012, p. 4), là où les *wargames* permettaient aux joueurs de contrôler des unités de combattant. Mais aujourd'hui encore les joueurs de *D&D* utilisent ce système de quadrillage et de figurine qui permet de simuler les combats de manière plus précise, en effet l'utilisation d'une carte physique avec les positions des personnages permet une visualisation plus claire du jeu que la simple description orale.

Les *wargames*, jeu de guerre en français, ont eu une histoire plus longue, dès la fin du XVIII^e siècle la Prusse s'en servira pour former ses officiers aux stratégies militaires puis la pratique s'étendra au reste de l'Europe. (Lhomme, 2012, p.4) Ces jeux resteront des outils de formations destinés à une élite jusqu'à la fin du XX^e siècle, mais se fera connaître du grand public après la Seconde Guerre mondiale. Le premier *wargame* reconnu par les joueurs est sorti en 1952 sous le nom de *Tactics*, et à pour « thème un conflit inspiré des combats de la Seconde Guerre mondiale. » (Trémel, 2001, p.29).

Ce glissement des *wargames* aux jeux de rôles va se faire lentement et par étapes. On va passer « des grandes batailles de la guerre de Sécession, de la Seconde Guerre mondiale ou des campagnes napoléoniennes » (Caïra, 2007, p.16) à des univers de fiction, et des grands combats rassemblant un grand nombre d'unités sur le terrain à des escarmouches avec de plus petits groupes. C'est l'ennui pour ses batailles connues qui va pousser en 1974, les éditeurs à innover, l'un d'eux publie alors *Star Force*, mettant en scène des combat

dans l'espace. À la même époque, Gary Gygax va créer sa société Tactical Studies Rules (TSR) pour éditer *Chainmail*, « premier wargame à simuler des escarmouches médiévales. » (*Ibid*) Ce jeu se rapproche du JdR que sera *D&D*, d'une part via la réduction d'échelle, on passe de grands combats à des escarmouches, et d'autre part l'intervention d'un arbitre, qui en plus de l'aspect mathématique, va gérer l'asymétrie des connaissances entre les joueurs et donc introduire des éléments de surprise. (*Ibid*)

Il faut encore quelques transformations à *Chainmail* pour donner naissance à *D&D* notamment l'emprunt à un jeu de société⁶⁴ de l'univers médiéval-fantastique, qui piochera lourdement dans l'univers de l'écrivain J.R.R Tolkien. Et la proposition de David Arneson d'individualiser les figurines de jeux, les figurines dans les wargames représentant une unité avec plusieurs personnages. Ces évolutions vont donner naissance au JdR



Figure 11 Table de Donjons et Dragons, on y voit un plan, où sont indiqués les obstacles et où les PJ et PNJ sont représenté par des figurines, ce qui revoit aux jeux de simulations.

le plus connu qu'est *Dungeons & Dragons*, en seulement quelques mois. (Caïra, 2007, pp. 16-17) Rapidement le JdR va s'ouvrir à d'autres univers de fiction, bien que l'univers médiéval-fantastique reste le plus classique.

Lucas (2014) montre particulièrement bien dans ses deux premiers chapitres le cheminement par tâtonnement des auteurs des premiers JdR et le fait que

⁶⁴ *Dungeon* de Dave Megary

ce sont des manques ressentis dans les jeux précédents qui vont permettre l'évolution de ceux-ci petit-à-petit. Ainsi dans les wargames classiques c'est la lassitude qui va amener les joueurs à y inclure du fantastique et à réduire le nombre de personnages contrôlés ce qui mènera à D&D. Le manque de clarté des règles de D&D et son absence d'univers en dehors des donjons qui va pousser d'autres joueurs à améliorer les règles et adapter des univers plus complexes.

Mais le JdR fait surface à la même époque que les premiers jeux vidéo au sein des universités américaines. Des jeux sont déjà sur les serveurs quand en 1974 et 1975 sont publiés *dnd* et *Dungeon*, premiers jeux vidéo clairement inspirés du premier jeu de rôle sur table « [l]es aventuriers y explorent des souterrains mal famés, tuent tout ce qui bouge, récupèrent de l'équipement et finissent par combattre des « boss ». Bien sûr, tout cela se passe en mode texte [...] mais des jeux comme *Diablo III* exploitent encore la même recette en 2012... » (Lhomme, 2012, p.6) Ce sont des jeux de types RPG (*Role-playing game*) qui sont construits sur une logique de « Porte-Monstre-Trésor »⁶⁵ comme c'était le cas pour *D&D* à ses débuts. Si cette recette marche encore en jeu vidéo, elle est souvent considérée comme trop simpliste par les rôlistes et donc jugée mauvais.

Lucas (2014) affirme que les relations entre les JdR et les jeux vidéo dépassent les simples RPG, pour lui nombre de mécanismes d'autre type de jeux vidéo sont issus aussi de mécanismes du JdR. Il met aussi en avant que *D&D* a effectivement influencé certains des jeux qui ont vu le jour dans des universités. La création de jeux vidéo était déjà en place et que le JdR va surtout implémenter des univers de type *fantasy* et certains mécanismes de règles dans les tout premiers jeux vidéo RPG qui permettent des calculs des statistiques et une gestion des règles plus rigoureuse. Mais ils connaissent

⁶⁵ Les scénarios dit « Porte-Monstre-Trésor » sont aujourd'hui déconsidérés dans les JdR, étant considéré comme trop basique en effet cela renvoie à des groupes d'aventuriers dans des donjons, ouvrant une porte, tuant un monstre et récupérant un trésor dans l'idéal équivalent à la difficulté du monstre et utile au groupe. Voir Caïra, 2007, pp.

alors les mêmes lacunes que leur homologue papier, c'est-à-dire peu d'interprétation des personnages qui sont avant tout des ensembles de statistiques sans histoire ou caractère, sorte de vaisseau qui permettent au joueur d'évoluer dans l'univers proposé.

Mais avançons un peu dans le temps, à partir des années nonante le déclin des ventes de JdR s'amorce, et si ils inspiraient le jeu vidéo au début, avec les adaptations d'univers de *D&D* dans *Baldur's gate* notamment ou de *L'Appel de Cthulhu* avec *Alone in the Dark*, c'est maintenant le jeu vidéo qui va être décliné en support JdR, tel que les univers de *Warcraft* et *Diablo*. Le jeu vidéo étant devenu une véritable industrie et touchant un large public là où le JdR est resté une « proto-industrie » (Caïra, 2007, pp. 28-32).

Caïra (*Ibid*) explique le fait que l'édition de jeu de rôle en reste au stade de proto-industrie par différentes particularités de la pratique : il y a une très faible standardisation des produits ; il faut convaincre tout un groupe de joueurs prêt à s'investir dans un produit ; le JdR demeure un jeu où il n'y a pas besoin de beaucoup de matériel à la base, celui-ci restant « [...]une activité « papier-crayon », dans laquelle la concentration des ressources et de l'expertise ne crée pas de fossé technologique entre petits et grands éditeurs, comme c'est le cas dans les industries du cinéma ou du jeu vidéo » (Caïra, 2007, p.30) ; une absence de tournois et de joueurs connus et reconnus par la communauté. Ce dernier point ne semble plus tout à fait d'actualité grâce à internet, si de fait les tournois restent impossibles à organiser, des figures connues et reconnues émergent dans le milieu du jeu de rôle francophone. Si des personnes connus dans le monde du jeu de rôle existaient déjà, comme Gary Gygax vu comme le créateur du jeu de rôle, les figures de proue permettant une plus grande visibilité du jeu de rôle sont plus récentes et liée à l'usage d'internet, notamment via des retransmissions de partie joué en ligne. Mais nous y reviendrons plus en détail dans la suite de ce chapitre.

Pour en revenir à l'historique du JdR, en parallèle du développement et de la montée en puissance du jeu vidéo, on retrouve l'apparition des jeux de cartes à collectionner type *Magic* qui cible le même public. C'est d'ailleurs l'éditeur

de *Magic* qui va racheter TSR, premier éditeur de *D&D*, qui fait faillite en 1997. Ce qui amène Tristan Lhomme à conclure qu'« [à] partir du milieu des années nonante, le jeu de rôle amorce un déclin, au moins quantitatif. Face à des produits plus jolis et plus évocateurs que tout ce que peut produire un meneur de jeu lambda avec de simples mots, le jeu de rôle se trouve marginalisé. » (Lhomme, 2012, p.7)

Ce déclin va amener notamment Trémel (2001, p.63), à conclure que le JdR marginalisé va sûrement s'essouffler et disparaître faute d'un renouvellement des joueurs, d'autant plus qu'il pense que ce passe-temps occupe surtout des adolescents et jeunes adultes, encore étudiants ou juste entrés dans la vie active, avec l'âge l'intérêt pour de telle pratique se réduirait jusqu'à disparaître. Si il semble assez clair, même sur mon terrain, que la majorité des joueurs⁶⁶ sont des étudiants et des jeunes adultes j'y ai quand même rencontré des travailleurs dont certain avec une famille. Cette disparition annoncée n'a pas l'air de se réaliser dans les faits, on remarque plutôt un renouvellement des joueurs et surtout un public qui se diversifie et se féminise, mais nous y reviendrons aussi plus tard dans cette partie.

Il nous reste un dernier lien historique à relever, en effet le jeu de rôle grandeur nature (GN), où les joueurs vont incarner physiquement leurs personnages, est vue comme une évolution « naturelle » du JdR. C'est un besoin de réalisme qui a poussé les joueurs de « sur table » à « quitter le donjon » (Kapp, 2015B). Les premiers GN mettaient en place aussi des donjons et des aventures de type « Porte-Monstre-Trésor » avant de se complexifier. Mais les personnages y garde malgré tous des « fiches de personnages » contenant les « capacité et compétences » de celui-ci, comme

⁶⁶ Le fait qu'il y ai beaucoup d'étudiant et de jeunes adultes entrant dans la vie active notamment dans les personnes que j'ai fait jouer en tant que MJ est en partie dû au fait que j'ai dans mes connaissances une majorité de jeune adultes. Cependant, au café une majorité des joueurs avait ce profil. Il m'est cependant difficile de généraliser, en effet le club où je n'ai plus me rendre qu'une fois semblait compter un public plus âgé. De plus certain joueurs, dont un frère et une sœur, tous deux dans la trentaine, interviewés parmi mes connaissances, joue exclusivement avec des amis et ne participe pas à des conventions. Avoir une description précise des joueurs me semble donc quasiment impossible du fait de ses groupes privés qui peuvent d'ailleurs que très peu participé dans la communauté, que ça soit sur le net ou non.

dans le JdR. Kapp (2015B) note toutefois que les deux bien que lié et s'influencent l'un l'autre, ont évolué de manière indépendante. Ainsi le grandeur nature s'autonomisera et deviendra non pas « [...] un sous-genre du jeu sur table, mais un jeu à part, qui moins d'une génération plus tard, se développerait de façon totalement indépendante, avec ses propres réseaux, ses propres caractéristiques et surtout ses propres logiques d'organisation sociale. » (Kapp, 2015B) Cette autonomisation des deux types de jeux de rôle est visible sur mon terrain où peu de joueur de jeu de rôle sur table pratique le jeu de rôle grandeur nature.

Dans les pratiques voisines on retrouve aussi le jeu de rôle textuel, très développé sur forum notamment, et la pratique du jeu de rôle dans des MMORPG⁶⁷. Le MMORPG est déjà lié au JdR du fait qu'il est un jeu vidéo de type RPG, mais certaines communautés de joueurs souhaitent y incarner leur personnage dans le jeu, lui donnant une histoire, un caractère et harmonisant son apparence et sa façon d'agir en fonction de ça.

3. Débuter le jeu de rôle sur table

Cet historique rapide et les liens qui unissent JdR et d'autres jeux vont nous permettre de voir ce qui peut amener certains joueurs dans le JdR aujourd'hui. Les parcours des joueurs se sont diversifiés depuis l'étude de Fine (1983) où les joueurs venaient principalement du *wargame* ou par intérêt pour les univers de science-fiction et fantasy, ainsi aujourd'hui certains des plus jeunes joueurs sont passés par le jeu vidéo, notamment RPG, avant de s'intéresser au jeu de rôle sur table. i

Ce parcours est assez répandu vu que le JdR est moins médiatisé et plus difficile d'accès (du fait qu'il faut pouvoir trouver un groupe de joueur, les manuels de règles, etc.) que le jeu vidéo. Et ce qui va amener les joueurs au JdR est souvent un ensemble d'intérêts (pour les univers de science-

⁶⁷ MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, en français : jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

fiction/fantasy, les jeux de sociétés, les jeux de rôles grandeur nature ou textuels, jeux vidéo, etc.) qui ne sont pas forcément désignés comme ce qui les a amenés au JdR, et une opportunité de tester le JdR. Par exemple le groupe⁶⁸ de joueurs novices que j'ai eu l'opportunité d'initier au jeu de rôle dans le cadre de mon terrain et dont l'un des membres me dit : « *C'est la proposition sur Facebook⁶⁹ qui m'a amené vers ce jdr. Du coup, j'ai commencé avec toi.* » Réponse de Aline à la question 9 du questionnaire en ligne.

La question de l'opportunité de pouvoir effectivement tester le JdR va influencer le parcours des joueurs et leur possibilité de se lancer. En effet dans le cas de l'exemple les joueurs ont pu tester avec un coût d'entrée faible le JdR, le MJ, moi dans ce cas-ci, fournissant le matériel nécessaire (fiche de personnages, dés, crayons) si les joueurs ne l'ont pas et dans un univers facilement appréhendable, mais ça n'est pas toujours le cas, d'autant plus quand c'est tout un groupe d'amis qui se lance dans le JdR. En effet, souvent les nouveaux joueurs souhaitent essayer le JdR depuis un certain temps sans que l'opportunité se présente. Cette opportunité en dehors des clubs et des parties ouvertes sont difficiles à trouver, surtout si les joueurs souhaitent par la suite jouer de manière régulière car les MJ sont des « ressources rares », surtout s'ils sont bons puisqu'ils garderont alors leur groupe de joueurs et auront moins besoin de chercher de nouveau groupe pour jouer.

Prenons le cas de deux joueurs interrogés⁷⁰ qui ont débutés le JdR en tant que maître du jeu. Si ce n'est pas le parcours le plus répandu parmi les joueurs (sur vingt-cinq joueurs avec qui j'ai été amenée à discuter de leur début dans le JdR, onze avaient déjà été MJ et deux avaient commencé comme MJ). Il faut rappeler qu'il y a moins de maître du jeu que de joueurs de JdR, ce qui

⁶⁸ Le groupe était constitué de cinq amis, quatre hommes et une femme, tous dans la vingtaine et ils étaient soit étudiants, soit jeunes travailleurs.

⁶⁹ Voir annexe 1

⁷⁰ C'est l'expérience d'entrée dans le JdR que j'ai moi-même eue avec mon groupe d'amis. J'ai directement commencé en tant que MJ, sans expérience préalable en tant que PJ. L'ensemble du groupe était novice, mais nous avions tous des affinités avec le JdR.

implique de fait que moins de joueurs débutent en tant que MJ. De plus commencer le JdR en tant que MJ implique que la personne a déjà une affinité avec le milieu et une connaissance de base du jeu.

Ce qui va amener ses joueurs à commencer le JdR en tant que maître du jeu c'est d'une part d'avoir un groupe de joueurs potentiels mais novices et personne autour d'eux qui puisse assumer le rôle de maître du jeu, soit qu'ils n'en connaissent pas, soit que celui-ci n'a pas le temps à ce moment-là pour les faire jouer. Le fait que tous les joueurs sont novices va d'une part rendre le jeu plus laborieux mais aussi leur permettre de construire ensemble le type de jeu qu'ils souhaitent et découvrir comment le JdR fonctionne comme on peut le voir dans le témoignage de Mélanie que nous avons déjà vu plus tôt dans le travail :

« La première partie de jeu de rôle était assez complexe, nous étions tous le nez dans nos manuels à essayer de nous référer à des règles, il y avait énormément de débats, mais nous nous sommes amusés malgré tout. »

Réponse de Mélanie à la question 9 questionnaire en ligne

Le fait de se lancer dans un groupe de novice implique que les joueurs, ou au moins celui qui prendra le rôle de maître du jeu, ai une certaine connaissance du jeu de rôle et de comment se déroule une partie. Cette connaissance est aujourd'hui plus facilement accessible que lors de l'étude de Fine (1983), que ça soit par les sites internet de ressources, qui fournissent gratuitement scénario, carte et parfois même des jeux complets, les vidéos de présentations, critiques de système de JdR ou des retransmissions de parties. Et puis nous l'avons vu, le JdR partage beaucoup de chose avec des pratique ludiques cousines et plus connues, surtout les jeux vidéo et de société, ce qui le rend plus facile d'accès.

Cet exemple de joueurs commençant en tant que MJ peut-être mis en lien avec ce que Fine désigne comme le « [...] recrutement par un *changement de*

culture d'un groupe préexistant »⁷¹ (Fine, 1983, p.47), ce type de recrutement étant principalement utilisé au début d'une « subculture », quand celle-ci à peu de membres. Cette conversion de groupe suit ce processus, d'abord l'un des membres du groupe va découvrir la « subculture », ici le JdR, proposer aux autres de la découvrir aussi et « [...] si la première exposition était positive, les membres du groupe choisiront de continuer à jouer. »⁷²(*Ibid*, pp.48-49)

Donc l'aspect positif de la première partie va effectivement beaucoup influencer le choix du joueur de continuer ou non à jouer, ainsi cela peut aussi s'observer sur les joueurs qui choisissent après un certain temps de jeu en tant que personnage-joueur de devenir maître du jeu. C'est le cas de Bertrand, qui est aujourd'hui MJ et PJ, mais dont le parcours compliqué de MJ permet de mettre en lumière l'importance d'une première partie positive. Ainsi alors qu'il est étudiant et joueur de JdR depuis un certain temps il décide d'essayer une première fois d'être MJ, une expérience négative qui va le faire rester simple joueur avant de retenter l'expérience de MJ des années plus tard. Voici ce qu'il m'en dit lors d'un entretien :

« Bertrand : Tu sais, la toute première fois où j'ai été MJ, quand je jouais dans les années nonante, un coup j'ai voulu essayer, ça a été une catastrophe... »

Hélène : Et pourquoi ça a été une catastrophe ta première partie ?

B : Bah globalement ça a été, ... J'ai pas su tenir mon groupe, je savais pas où j'allais et puis c'est la période où on était jeunes, cons et ados... Donc ils m'ont pourri la partie assez salement... Pas méchamment mais je... Voilà...

H : Dur, dur...

⁷¹ « [...] recruitment occurs through the *change of culture* of a previously existing group. » Traduction personnelle.

⁷² « [...] and if the first exposure was considered enjoyable, group members might choose to continue playing. »

B : Ouais, bon je leur en ai pas voulu, t'sais j'étais clairement mauvais puis au bout de peut-être une heure j'ai laissé tomber, ça n'allait pas du tout...

H : Ah oui, quand même...

B : Oui, je me suis pas acharné... Je me suis pas acharné voilà. Après...

H : Après tu t'es amélioré ?

B : Ouais, ouais... Bah déjà après, comment dire, j'ai eu déjà heu ce qui m'a indirectement servi c'est que j'ai appris à raconter des histoires aussi, à tenir des emmerdeurs également, ça c'est la joie des agences de communication...

H : C'est une compétence comme une autre ! Est-ce que tu as attendu longtemps avant de faire un deuxième essai ?

B : Heu ouais, bah en fait j'ai attendu des années, parce que ce moment de « traumatisme » et ma coupure heu j'ai jamais réessayé d'être MJ. Je me suis dit : « bon, on va laisser faire les personnes qui savent faire » Voilà, puis après plus de dix ans plus tard avec heu, l'expérience la vie tout ça, c'est venu. »

Extrait d'entretien

On voit clairement dans cet exemple qu'une première expérience négative va le pousser à se désinvestir, au moins partiellement puisqu'il va choisir de « laisser faire les personnes qui savent faire » pendant des années. Ce n'est qu'après une « coupure » dans son parcours de joueur, il a dû arrêter de jouer faute de joueurs à la fin de ses études, chacun faisant son chemin de son côté, le groupe de JdR a disparu. Ce n'est que plusieurs années plus tard « quand j'ai repris ce loisir. Un groupe d'amis voulait essayer, et comme j'étais le seul à avoir de l'expérience dans le domaine, je me suis dit « Allez, je vais le faire. » » (Extrait questionnaire en ligne, réponse de Bertrand à la question 23) De plus de cette deuxième première partie en tant que MJ il n'en retient « que des bons souvenirs : les joueurs étaient excités de mener leur première partie, tous s'étaient costumés pour l'occasion. Que du positif : tout le monde a ri, a bien voulu faire du roleplay. » (Ibid)

Cet exemple nous montre aussi que c'est l'opportunité de jouer qui va amener les gens aux JdR, en effet c'est parce que Bertrand connaît déjà le jeu qu'il va assurer le rôle de MJ pour le groupe de débutant. De plus c'est pour lui l'occasion de recommencer à jouer après une pause de plusieurs années. Si je m'attarde sur son parcours c'est aussi pour mettre en avant que les conséquences des expériences positives ou négatives sur les parcours de jeu des joueurs n'est pas forcément linéaire.

Ces différents exemples vont me permettre d'interroger certaines affirmations de Laurent Trémel (2001, pp. 157-178) vis-à-vis du parcours des joueurs. En effet, le fait que certains joueurs commencent en tant que MJ met en doute ce qu'affirmait Trémel (*Ibid*) en proposant l'existence d'une carrière de joueur, qui amènerait le joueur à gravir les échelons, passant du « simple » personnage-joueur qui doit faire ses preuves, au maître de jeu reconnu jusqu'à la création et la publication d'un jeu de rôle. Les exemples présentés ici mettent en avant le fait que les joueurs peuvent commencer comme MJ, mais aussi que le parcours des joueurs n'est pas linéaire. Cependant il faut prendre en compte qu'il étudie le JdR dans un contexte précis, qui est celui des clubs en France dans le milieu des années nonante, et que finalement dans son livre il nous parle peu de la pratique ne la voyant que comme un mode de socialisation particulier des jeunes en dehors du milieu scolaire.

Mes contextes d'observations directes étaient très différents, les joueurs interrogés soit jouaient dans des groupes privés et/ou dans des clubs et/ou des groupes ouverts à tous, mais au sein du club où j'ai pu me rendre le modèle ne se vérifie pas. Cependant il faut noter que le club est ouvert principalement à des personnes majeures avec une possibilité de jeu pour les mineurs de plus de douze ans de jouer sous réserve d'être accompagné d'un adulte. Le cadre du club est donc très différent de ceux présentés par l'auteur, ceux-ci étant constitués principalement d'ados et de jeune adultes.

Dans ce club bruxellois, auquel je n'ai pu me rendre qu'une seule fois en personne pour y faire jouer un groupe, il n'y a eu aucun problème d'y être directement maître du jeu sans y faire mes preuves. Il en est de même pour

Bertrand qui a commencé à jouer là-bas lors de mon terrain, et qui faisait partie de mes joueurs lors de mon unique partie là-bas. De plus, nous le verrons plus en détail plus loin, mais si le rôle de maître de jeu apporte un certain « prestige » il n'est pas considéré comme un accomplissement ultime du joueur. De plus, être un bon personnage-joueur ne fait pas du joueur un bon maître du jeu et inversement, les exigences pour les deux rôles sont différentes ce qui est peu mis en avant par Trémel (*Ibid*).

J'ai cependant eu dans le témoignage de Baptiste et Garance un parcours qui correspond plus au contexte d'observation de Trémel (*Ibid*). En effet, ils ont commencé avec leur frère aîné, Bart, le JdR dans les années nonante au lycée. Les deux frères jouaient au Tarot dans le club du lycée, ce club s'est peu à peu transformé pour devenir un club de jeu de rôle sous l'impulsion d'un des membres. On peut reconnaître ici le mécanisme décrit par Fine (1983, pp.47-49) lors de la conversion d'un groupe au commencement d'une « subculture », l'ensemble des joueurs du club glissant du jeu de tarot au JdR sous l'impulsion d'un des membres, les autres préservant en s'investissant dans ce nouveau loisir un réseau social préexistant. Il n'a jamais été mentionné dans le témoignage de passage obligé et de carrière comme le décrit Trémel (2001, pp.157-178). En effet, Baptiste m'a fait part qu'il y avait deux maîtres du jeu réguliers, l'un jugé meilleur que l'autre, mais il n'y était pas question de parcours linéaire de joueurs, qui en faisant ses preuves pouvait par la suite devenir maître du jeu. Le fait de devenir maître du jeu dépendait de la volonté du joueur et de sa possibilité d'avoir accès à un livre de règles.

Dans ce groupe ce qui était valorisé était la présence régulière des joueurs et leur engagement dans les parties, qui avait lieu à l'école pendant les temps de midi. Ainsi les personnages des joueurs réguliers étaient mieux « entretenus » quand il était absent, c'est-à-dire qu'ils n'étaient pas attribuer à un joueur présent ou préserver de la mort et des conséquences graves des actions faites par un autres joueurs, ils donc avaient plus d'avantage que les joueurs irréguliers. Garance, elle ne commencera pas le jeu de rôle avec le club mais

dans un groupe privé avec ses frères et des amis. En effet plus jeune que ses deux frères, elle sera gardée à l'écart jusqu'à ses seize ans car « trop jeune », et il est important de noter qu'elle sera la seule fille du groupe d'amis. Bien que nous y reviendrons plus en détail plus tard quand j'aborderais l'évolution de la place des femmes dans la communauté du JdR qui est présentée comme masculine et fermée aux femmes aussi bien dans les témoignages que j'ai eu des joueurs jouant depuis les années nonante, les données exposées par Laurent Trémel (2001, pp.111-113) que dans la description de Fine (1983, pp.62-71).

Revenons-en au parcours des joueurs, ici nous avons vu trois cas différents où les joueurs sont amenés au JdR en grand groupe par une conversion d'un groupe préexistant, un groupe d'amis ou un club déjà constitué. Mais quand un groupe de joueurs est déjà constitué ou qu'il existe une structure claire permettant l'initiation le plus souvent les joueurs débutants vont être seuls ou deux à être initié dans un groupe plus large de joueurs. En effet s'il existe déjà un groupe de joueurs les nouveaux vont y être amenés soit par le bouche à oreille soit par un système comparable au système de parrainage qu'observe Berry (2012, p.89) dans les guildes de *World of Warcraft*, à savoir qu'un joueur déjà confirmé dans le groupe va amener un nouveau joueur, joueur auquel le jeu devrait plaire et qui devrait se débrouiller dans le JdR. Les nouveaux sont alors initiés lors de parties ouvertes à tous (club/café/boutique de jeux) soit par parrainage, ce que Fine désigne comme un « recrutement par les pairs », où le joueur sera plus souvent amené à jouer dans un groupe privé qui manque de joueurs.

De manière générale, si la visibilité du jeu de rôle a augmenté depuis les deux études déjà présentée (Fine, 1983 & Témel, 2001) notamment via internet, c'est toujours l'opportunité de jouer qui va déterminer quand un joueur va s'initier, d'où l'importance du recrutement par les pairs et l'initiation dans des parties ouverte à tous. C'est donc un mélange entre la reconnaissance par les pairs d'intérêt commun et les opportunités de jouer (Fine, 1983, pp.47-52).

4. Une communauté de rôliste

Le JdR repose pour moi avant tout sur une communauté de pratique telle qu'elle est définie par Berry : « [e]lle sera ainsi définie comme "un groupe de personnes qui partagent un intérêt commun, un ensemble de problèmes, ou une passion sur un sujet, et qui ancrent leurs connaissances et leur expertise dans un espace en interagissant sur une base continue" »⁷³. Elle sera également caractérisée par trois dimensions : un *engagement mutuel* (qui désigne les relations et la nature des interactions qui relient les membres d'une communauté de pratique), une *entreprise partagée* (qui se situe entre la description officielle du travail et la pratique réelle et quotidienne), et un *répertoire partagé* (qui est constitué d'outils, de gestes, de codes, de routines, de termes, de grade, de blagues qui sont les fondements mêmes de toute communauté de pratique). » (Berry, 2009, p. 228).

En effet, c'est la pratique du jeu qui rassemble les joueurs au-delà des groupes de jeu. Ces groupes de jeu pouvant se former de la même manière que les guildes observées par Berry (2009). Soit comme une manière de prolongé « sous une autre forme, un groupe social préalable. La sociabilité est alors antérieure et renvoie le plus souvent, dans une perspective sociométrique à une homogénéité sociale. » (*Ibid*, p.223) C'est ce qui s'observe surtout dans les groupes privés qui jouent régulièrement ensemble. Soit le groupe se forme à travers une « sociabilité ludique » (*Ibid*, p.224-225), les joueurs se rencontrent dans le cadre du jeu et pour le jouer, ce qui va induire une plus grande hétérogénéité sociale dans le groupe. C'est le cas des groupes qui se constituent à travers les parties ouvertes. C'est notamment le cas pour le groupe de ma campagne de *Vampire*, nous ne nous connaissons qu'à travers le jeu, et le groupe est constitué de trois joueurs de moins de 20 ans, d'un joueur trentenaire d'un autre quarantenaire et de moi au milieu de la vingtaine.

⁷³ Wenger Etienne, Mc Dermott Richard, Snyder M. William, *Cultivating communities of practice*, Boston MA, Harvard Business School Press, 2002, p.4

Il existe donc dans cette communauté de pratique des notions présupposée connu par tous les joueurs mais aussi, au moins sur mon terrain, une valorisation des mêmes manières de jouer. Bien entendu tous les joueurs n'ont pas exactement les mêmes intérêts pour le jeu, comme le montre Caïra (2007, Chap.X) avec les différentes « exigences ludiques ».

Autour de la table vont bien entendu, se retrouver différentes motivations pour jouer, et les niveaux d'engagement dans la pratique vont aussi varier d'un joueur à l'autre. Pour Caïra (*Ibid*) on retrouve neuf « exigences ludiques »⁷⁴ autour d'une table de JdR, chacune correspondant à une façon particulière d'appréhender le jeu. Ces exigences correspondent à différentes motivations des joueurs à prendre part au jeu, celles qui ont été citées le plus fréquemment sur mon terrain sont : « l'interprétation » des personnages, la « progression » de l'histoire à travers le scénario, le « raisonnement » à travers la résolution des énigmes et problèmes du scénario, « l'atmosphère » à travers le comportement des joueurs, la musique ou des objets de jeu, la « simulation » notamment des combats via le système de jeu, le « panache », qui renvoie aux actions mémorables qui donneront lieu à des anecdotes.

Pour ce qui est des trois autres exigences, elles n'ont pas été citées directement. Cependant, sur mon terrain de nombreuses parties tournait autour de l'étrange, vu que dans *Cthulhu* les PJ y sont chaque fois confrontés. Ce qui fait que cette exigence sur mon terrain est de fait à chaque fois rencontrée sans forcément être explicitement demandée par les PJ. L'exigence d'érudition, a été peu mise en avant en tant que telle cependant les occasions ont été nombreuses où les joueurs partageaient leurs connaissances dans un domaine inconnu des autres. Ça a été le cas dans une de mes parties lorsque les personnages décident de s'équiper d'armes à feu pour la chasse à l'homme, l'un des joueurs a répondu à la question d'un autre

⁷⁴ On y retrouve la simulation, l'interprétation, la progression, le raisonnement, le panache, l'érudition, l'atmosphère, l'étrange et l'expérimentation.

concernant le calibre des balles vu que j'étais moi-même incapable de répondre. La dernière, l'expérimentation de nouveau jeu n'a jamais été abordée sur mon terrain.

Cependant ses « exigences ludiques » renvoient l'intérêt des parties de JdR seulement autour du jeu en lui-même, mais certains joueurs participent surtout pour passer un bon moment avec des amis, le JdR n'étant qu'un prétexte. C'est le cas du groupe de Garance, éloigné géographiquement les parties de JdR sont d'abord l'occasion de se retrouver tous ensemble et de passer un bon moment, le jeu passe en arrière-plan. Dans le même cas on peut trouver Joanna, qui si elle apprécie le JdR, elle joue seulement dans notre groupe d'amis, pour passer une bonne soirée et participer à une chouette histoire. Bien entendu ce « bon moment » va dépendre de la rencontre partielle des « exigences ludiques » de l'ensemble des joueurs et de leur implication dans la partie.

Mais si la communauté de pratique s'applique donc bien à l'ensemble des joueurs, je me permets d'interroger l'idée de communauté de rôliste qui ne me semble pas pouvoir s'appliquer à tous. Caïra l'avait déjà remarqué, puisque la notion de « communauté de rôliste » lui « paraît inadéquate pour décrire la pratique d'ensemble » (Caïra, 2007, note 36, p.43). En effet autour des tables j'ai retrouvé des joueurs débutants ou occasionnels, qui même après plusieurs parties ne se définissent pas et ne se sentent pas « rôlistes », contrairement à certains joueurs qui après leur première partie auront un sentiment d'appartenance. En effet, pour moi le terme « rôliste » renvoi d'abord vers une identité. Identité qui à l'instar de l'identité de fan, comme le montre Anne Kustritz (2016, pp. 105-106) doit être auto-proclamée par l'individu pour exister puisqu'il n'y a pas d'autorité suprême qui puisse délivrer cette identité l'individu. Il suffit à l'individu de se reconnaître comme rôliste pour pouvoir ensuite être reconnue comme tel par les autres membres de la communauté. Les personnes qui vont se définir comme rôlistes sont d'ailleurs celles qui vont avoir tendance à s'impliquer plus activement dans la pratique du jeu de rôle.

Les joueurs vont donc s'engager à différents niveaux dans la pratique du JdR : soit qu'il reste simple joueur et prenne part au jeu simplement comme occasion pour voir des amis et passer un bon moment, cas dans lequel ils participeront à la communauté de pratique mais sans forcément adhérer à la communauté rôliste. Soit ils s'engagent plus en achetant leurs dés, livres de règles pour les joueurs voir finissent par devenir maître de jeu eux-mêmes, auquel cas ils finiront par s'impliquer plus dans les activités de critique du JdR, de recherche d'information sur les jeux, de ressources, ect. et donc s'intégreront dans la communauté des rôliste. La progression dans l'implication des joueurs dans le JdR comme nous l'avons déjà vu n'est pas linéaire, et certains joueurs s'engagent dans la pratique directement en tant que MJ tandis que d'autre ne souhaite pas le devenir.

Ces différents niveaux d'implications dans ce qu'il y a autour des parties de JdR vont faire que si tous les joueurs participent de fait à la communauté de pratique, ils sont beaucoup moins à s'impliquer dans la communauté « rôliste ». Caïra (2007, note 36, p.43) désigne sous ce terme les collectifs de joueurs qui se rassemble autour des gammes et éditeurs de JdR. Mais au-delà des communautés autour des gammes et éditeurs, internet regorge aujourd'hui de groupe autour du JdR en général où l'on retrouve des conseils de jeux, scénarios en ligne, anecdotes de jeu, critique de système. Les ressources en lignes s'adressent d'abord aux MJ, ce qui ne signifie pas les autres ne s'impliquent pas dans la communauté rôliste.

a. Présence en ligne

Si la communauté rôliste existe bien entendu hors lignes à travers les parties ouvertes notamment pour l'initiation ou simplement pour trouver de nouveau groupes de joueurs, les clubs, celui où j'ai eu l'occasion de me rendre étant ouvert à tous, et les magasins de jeux. Elle est surtout très présente en ligne. Premièrement car internet permet de trouver des ressources de jeu gratuitement et facilement accessible, ces ressources de jeu peuvent aussi bien être des scénarios entiers, des plans et descriptions de lieux, des musiques que

des jeux tels que *Harry Potter le JdR*⁷⁵, *Reflet d'Acide*⁷⁶ et *le Donjon de Naheulbeuk*⁷⁷.

Les jeux disponibles gratuitement en ligne ne diffèrent que peu de ceux édités. Ils comprennent des règles complètes, des descriptions d'univers, bien que pour *Harry Potter* le jeu renvoie à des sites spécialisés dans la description de l'univers littéraire de J.K. Rowling. Les univers de *Reflet d'Acides* et du *Donjon de Naheulbeuk* sont dérivés d'une autre production de la communauté rôliste. En effet à la base *Naheulbeuk* est une saga MP3 humoristique écrite par John Lang (alias Pen of Chaos) qui rend compte des péripéties d'un groupe d'aventurier dans un univers médiéval-fantastique, les comportements des aventuriers ne renvoyant pas aux comportements de personnages héroïques des classiques littéraires de *l'heroïc-fantasy* mais à celui des joueurs autour d'une table de JdR comme l'explique lui-même l'auteur⁷⁸. *Reflet d'acide* est du même genre, bien que plus sérieux à priori il met en scène un groupe d'aventurier et une « voix-off », qui conte les aventures comme le MJ. Le format MP3 s'est ensuite transformé en BD, romans, jeux de société et JdR.

Mais en plus des sagas MP3 et des ressources en lignes surtout destinées aux MJ, il existe des pages et groupes qui ne sont pas spécifiquement dédiés au MJ, comme les groupes à caractères humoristiques sur Facebook (tel que *Dungeons and Dragons même*⁷⁹, *Bad advices beholder*⁸⁰, ect.) ou d'autres réseaux qui parodient la pratique, tel que les vidéos YouTube de *roleplay that movies*⁸¹ qui transforment des films en scénarios de JdR parodiant les comportements de joueurs en générales.

⁷⁵ <http://couroberon.free.fr/Harry.html>

⁷⁶ <http://www.refletsdacide.com/reflets-dacier/>

⁷⁷ <http://www.naheulbeuk.com/>

⁷⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=At-SqSsTnXY>

⁷⁹ <https://www.facebook.com/dndmemes/>

⁸⁰ <https://www.facebook.com/BABeholder/>

⁸¹ <https://www.youtube.com/channel/UC5k176KGsgsOeSOlr3LkGVw>

Cependant, les joueurs se rassemblent aussi autour des jeux spécifiques, c'est notamment le cas autour de l'éditeur Sans-détour qui édite aujourd'hui la version française de *L'appel de Cthulhu*, les joueurs intéressés vont alors suivre les actualités liés aux prochaines publications. Ces communautés sont très active comme le prouve la rapidité avec laquelle les dernières campagnes de levée de fond en kickstarter de l'éditeur ont atteints leurs objectifs sur Ulule⁸², les objectifs ont d'ailleurs chaque fois été largement dépassés.

Mais au-delà de ceux lieux où la communauté rôliste se rassemble et échange sur la pratique, le JdR à gagner de la visibilité en ligne récemment notamment via la rediffusion de parties, soit filmée autour d'une table⁸³ soit l'enregistrement d'une table virtuelle⁸⁴. Ainsi le vidéaste « Le joueur du grenier », qui est connu pour ses vidéos de rétro-gaming sur YouTube, a commencé fin avril 2015 à retransmettre des parties sur une table virtuelle. Le groupe de joueur étant constitué de Seb et Fred travaillant sur les émissions du joueur du grenier, deux autres vidéastes dont le contenu est aussi orienté vers le jeu vidéo et le MJ, Mayar, déjà connu dans le monde du JdR comme rédacteur de scénario et concepteur de jeu de société.

b. Une communauté en évolution

Les vidéos du Joueur du Grenier⁸⁵ ont permis d'apporter au JdR une plus grande visibilité à la pratique, qui comme le rappelle John Lang (Pen of Chaos), mais aussi Fine (1983), Trémel (2001) et Caïra (2007), était marginale dans les années 90. Et de fait le JdR est une pratique rattachée à la *Culture Geek* qui jusqu'au début des années 2000, et même après a été marginalisée. Si maintenant les symboles de cette culture et l'émergence dans

⁸² <https://fr.ulule.com/cthulhu-campagnes/> ; <https://fr.ulule.com/paranoia-jdr/>

⁸³ Comme c'est le cas sur la chaîne Globtopus
<https://www.twitch.tv/globtopus/videos/all>

⁸⁴ Comme par exemple la série « Aventure » du Joueur du Grenier.

⁸⁵ Sur mon terrain, j'ai surtout entendu parler des vidéos du Joueur du Grenier, qui semble aussi plus connu sur internet puisque le gestionnaire de la chaîne Globtopus a reçu des critiques comme quoi il copierait « Aventures », la série du joueur du grenier. Ce qu'il explique notamment dans un extrait de ce live twitch (01:35:00-01:38:00)
<https://www.twitch.tv/videos/156840449>

la culture *mainstream* des univers *Fantasy*, science-fiction et fantastique les rend plus visibles, la pratique du JdR reste marginale et renvoie toujours à l'image de jeunes hommes qui jouent tout le weekend enfermés dans le noir chez eux, voire rappelle les reportages alarmistes diffusés fin des années nonante en France dont rend très bien compte Trémel (2001, pp.44-54) qui rattachait la pratique du JdR à des pratiques satanistes et à une mise en danger de la jeunesse.

Les joueurs qui ont commencé pendant ou un peu après les affaires des années nonante me rappellent que la pratique était marginale, et mal vue puisqu'elle renvoyait à l'idée de jeunes déséquilibrés par le jeu. Certains joueurs plus âgés se sont d'ailleurs inquiétés dans un premier temps de ma démarche de recherche pour ces raisons, le fait que j'étais moi-même joueuse et l'investissement que j'ai fait de devenir MJ, puisque ça demande du temps et un effort conséquent d'apprentissage, m'a permis de montrer « patte blanche » quand à mes intentions de rendre le plus fidèlement possible ce qu'est la pratique du JdR aujourd'hui.

La plus grande visibilité du JdR et le fait que la pratique, comme celle du jeu en général, soit moins marginale fait qu'il y a une certaine ouverture et un « renouvellement » des joueurs, contrairement à la fin de la pratique dans le courant des années 2000 que prédisaient Lhomme (2012) et Trémel (2001). Mais en plus du renouvellement des joueurs, il y a un retour au jeu d'ancien joueur comme c'est le cas pour Bertrand mais aussi Benjamin, qui se ménage du temps malgré son travail et sa vie de famille pour faire du JdR.

Cependant ce renouvellement des joueurs et le fait que les nouvelles générations n'ont pas « affrontées » les mêmes problèmes, n'ont pas exactement les mêmes références peuvent causer un décalage dans les manières de jouer. Que ça soit une valorisation d'une connaissance plus « légitime » du milieu, comme cette remarque « moi je connaissais Mayar avant les vidéos du Joueur du grenier, les vrais savent... » destinée à un joueur plus jeune de la table qui mettait en avant le fait que son intérêt pour le JdR

vient de la découverte de la pratique à travers les vidéos du Joueur du Grenier, ce qui serait moins légitime.

Mais d'autres différences sont notables, ainsi les nouveaux joueurs sont de manière générale d'abord familiarisés avec les jeux vidéo, de par leur plus grande visibilité publique. Comme l'exprime l'exemple suivant : le principe du jeu vidéo veut que « tout ce qui a une barre de vie est tuable », ça renvoie à l'idée que les PJ débutants familiers avec les jeux vidéo vont « taper sur tout ce qui bouge » sans réfléchir. Ce jugement est donc rappelé, souvent avec second degré, notamment dans l'univers de *Cthulhu* « tout ce qui a une barre de vie n'est pas tuable, si tu tues Cthulhu, même avec une bombe nucléaire, le tour d'après il revient... Mais en plus il est radioactif ! ». On retrouve ici une référence à un autre univers culturel, celui du jeu vidéo, par lequel la plupart des joueurs d'aujourd'hui sont d'abord passés. D'autres remarques renvoient à ce choc entre les « générations » de joueurs et les différentes manières de jouer supposées que cela crée par exemple la réponse d'une joueuse qui joue depuis longtemps sur l'évolution de la pratique :

« Beaucoup de joueurs actuels ont été initiés à des jeux minimalistes hyper commerciaux comme vampire qui n'a finalement pas grand-chose à voir avec le jeu de rôles, avec des personnages qui se battent l'un contre l'autre plutôt que de collaborer. Cela a donné une génération de joueurs qui veulent des systèmes simplistes où il est impossible de vraiment faire une perso tel qu'on le voudrait. »

Réponse d'une joueuse à la question 20 du questionnaire en ligne⁸⁶

Cependant ces différences supposées entre les générations de joueurs je ne les ai pas particulièrement observées sur mon propre terrain. Si de fait, certaines références culturelles renvoyant à des films ou univers précis ne sont pas toujours comprises par tous quand la table est composée à la fois de joueurs de 30-40 ans et de joueurs de moins de 20 ans, les manières de jouer vont

⁸⁶ Voir annexe 2, pour l'ensemble des questions

plutôt dépendre d'un joueur à l'autre sans grande influence de son âge, du moment ou du jeu avec lequel il a commencé le JdR. Bien que les joueurs notent une évolution du type de jeu recherché par les joueurs en parallèle à celle de leur pratique du JdR et de leur âge.

c. Des femmes dans le JdR

L'ouverture du JdR à une nouvelle génération de joueurs va de pair avec une « féminisation » de la pratique. Ainsi les femmes sont plus présentes et plus visibles autour des tables. Alors même que cette communauté a longtemps été vue comme une communauté exclusivement masculine, Fine en 1989 montre que les femmes sont minoritaires, entre « 5% et 10 %, de l'ensemble des joueurs, et moins encore quand il s'agit « d'hard-core gamer »⁸⁷. Cette carence de joueuse est d'autant plus surprenant pour Fine (1983, p.62) que le jeu est valorisé par ses pratiquants pour ses bénéfices supposés, l'avancé concernant de l'égalité homme-femme et le déclin des comportements genrés. Carence d'autant plus étrange que Fine avance que l'ensemble des joueurs pensent que les femmes apprécieraient plus le JdR qu'eux-mêmes. Il nous offre donc trois explications pour expliquer la quasi absence de femmes dans le JdR qui sont : « les caractéristiques des femmes ; le processus de recrutement dans le monde du jeu ; et les réactions des hommes en présence de femme et personnages féminins dans le scénario du jeu. »⁸⁸ (*Ibid*)

Premièrement, l'auteur entend par caractéristique différentes choses : tout d'abord la division des rôles sociaux liés au genre. En effet à cause des rôles sociaux liés à leur genre les femmes et jeunes filles auront moins la possibilité de participer aux parties de JdR qui sont organisés en soirée pendant les weekends. En effet, en se basant sur les travaux d'autres auteurs sur la

⁸⁷ « Somewhere between 5% and 10% of all players are wome, and the percntage of female hard-core gamers seems to be considerably lowr. This lack of female involvment is striking, particularly in light of the benefits claimed for gaming by its proponents, the increasing equality of women, and the decline of sex-typed behaviors. » Fine, 1983, P. 62

⁸⁸ « [...] characteristics of women ; the process of recruitment into the gaming wolrld ; and reactions of men to the presence of women and female characters in the gaming scenario. » Fine, 1983, p.62

pratique u jeu chez les enfants, Fine (1983, pp. 63-64) met en avant qu'avant l'âge de 12 ans les filles jouent plus à des jeux « d'imagination », ce qui implique que les filles aurait normalement plus d'intérêt envers le JdR que les garçons. Mais une autre étude montre que les garçons vont avoir tendance à jouer en plus grand groupe, un groupe plus hétérogène point de vue de l'âge des participant et dans des jeux plus long. Ce n'est donc pas l'aspect imagination du jeu qui va éloigner les filles du JdR mais bien la manière dont le jeu est organisé. Puisque, le JdR au moment où Fine l'étudie (fin des années septante) se joue sur des grosse table, plus d'une dizaine de joueurs, les parties sont longue, plus de huit heures, et ont lieu régulièrement ce qui renvoie à une activité masculine. De plus comme l'activité est « étiqueté » comme masculine, de par l'attribution stable de rôle sociaux des genres, les filles vont moins facilement participer à cette activité. (Fine, 1983, p. 64)

Les joueurs eux-mêmes expliquent l'absence de joueuse par les « différents style de jeu et de fantasme des hommes et des femmes. »⁸⁹ (*Ibid*), mais aussi le fait que « [...] les « filles n'ont pas assez d'imaginations » et que jeu serait « trop compliqué pour les filles ». »⁹⁰ Les joueurs expliquent donc cette absence par des raisons intrinsèques au jeu et à la aux différences « naturelle » d'intérêt homme-femme, alors que Fine lui-même attribue ce manque d'intérêt des femmes pour le jeu de rôle en partie à la division en fonction du genre des activités de loisirs et à la mise en pratique des parties de JdR.

Deuxièmement, l'absence de femmes va de pair avec le recrutement des joueurs (Fine, 1983, p. 65-68). En effet, les nouveaux joueurs sont comme nous l'avons vu recruté sur base des intérêts communs et par un « recrutement entre pair ». « Donc le recrutement des femme est différent de celui des hommes. Les femmes n'apprennent pas ces jeux par des amies ou des amis [from female friends or from male platonic friends], et peut-être donne une

⁸⁹ « The différent styles of play and fantasy of men and women help to explain women's absence in fantasy gaming. » (Fine, 1983, p.64)

⁹⁰ « [...] that « girls just don't have enough imagination » an that the game were « too complicated for girls » (*Ibid*)

plus grande importance aux amitiés féminine, de plus les femmes auront plus tendance à quitter un groupe de jeu pour une relation amoureuse. Le recrutement des femmes est compliqué par le fait que les adolescentes peuvent moins sortir le soir que les adolescents, ce qui diminue les possibilités de jouer. »⁹¹ (Fine, 1983, p.68)

Troisièmement, Fine (1983, p.71) met en avant le fait que les femmes ne sont globalement pas les bienvenues autour des tables et elles vont donc être traitées de manière inéquitable, vont recevoir des remarques sexistes et des blagues ou remarques sexuelles directement. Mais si ces remarques peuvent être faites directement aux joueuses, dans le jeu en lui-même les joueurs vont traiter les PNJ et PJ féminins comme des objets sexuels, les réduisant à des second rôles ou encore mélanger agression et sexualité. La présence de femmes autour de la table réduirait sans doute la liberté des joueurs à jouer ce genre de scène et rendrait le jeu moins fun (*Ibid*, p.70)

Pour Fine c'est donc la conjonction de ces trois choses qui explique la faible proportion de joueuses autour de ses tables et dans les statistiques globale. Cependant « l'absence de femme n'est pas un coup du sort, ou quelque chose qui va changer rapidement. Par leurs attributs féminins, les caractéristiques structurales du jeu, la nature du recrutement dans une « sous-culture », et les « besoins » des hommes que le jeu permettrait d'assouvir, les femmes ne constitueront pas un large pourcentage dans le monde du jeu dans un futur proche, surtout avec les assignations de rôle lié au sexe dans notre société, mais ce n'est pas quelque chose d'immuable. »⁹² (Fine, 1983, p. 71)

⁹¹ « Thus recruitment of women is different from that of men. Women do not learn of these games from female friends or from male platonic friends, and perhaps, given the greater intensity and exclusiveness of female friendships (Waldron and Halverson, 1975), women may be more likely to leave the gaming group for a love relationship. Recruitment of women is complicated by the fact that female adolescents are less likely to go out in the evenings than are male (Parker 1973:55), thus curtailing opportunities of play. » Fine, 1983, p.68

⁹² « The absence of females is not an accident of fate, nor is it something that will likely change rapidly. Because of attributes of females, the structural characteristics of the game, the nature of recruitment into this subsociety, and the needs that the game serves for men, females

Trémel, en France dans les années nonante, va faire un constat similaire quant à la proportion de femmes qui jouent, plus de 95% des répondant aux sondages sont des hommes (Trémel, 2001, p.111). Bien entendu Trémel relève que les statistiques sur le JdR sont difficiles à avoir pour représenter de manière certaine la pratique, les enquêtes ayant été faites à travers les magazines destiné au JdR, les répondants doivent obligatoirement lire ce type de magazine. Mais le constat étant similaire au constat de Fine on peut conclure que la situation est similaire.

Cependant, Trémel (2001) ne s'attarde pas sur les questions de genre de manière précise. On constate juste à travers ses quelques exemples que les filles sont vues comme la copine d'un joueur et à priori moins légitime dans le jeu. La délégitimisation des femmes dans les activités masculine se retrouve dans d'autres domaines de la *Culture Geek* (David Peyron, 2013), comme le montre le travail d'Anne Kustritz (2016) sur les identités de fans. En effet elle montre, en reprenant en partie le travail de Sherry Ortner, qu'il existe une hiérarchisation des activités de fan, les activités valorisées seront associées à la masculinité, contrairement aux activités jugées féminine qui sont au-bas de la hiérarchie, moins légitime. (Kustritz, 2016, pp. 99-100) De plus elle montre aussi que dans les conventions, les femmes vont être considérées comme accompagnant un homme, ne pouvant pas participer au milieu *geek* des convention par elle-même, et que contrairement aux hommes qui se proclament fan de quelque chose elles seront directement interrogées, leur connaissance sera testée avant qu'elle puisse être considérée comme faisant partie de la communauté de fan. Là où le test des connaissances des hommes se fera plus tard et de manière moins systématique, ils sont directement considéré comme faisant parti de la communauté.

Le JdR étant un milieu perçu comme masculin, et renvoyant à un imaginaire masculin, les mêmes mécaniques sont en place, une femme sera de fait

will not constitute a large percentage of the gaming world in the near future, although as with so much about sex roles in our society, this is not a immutable situation » (Fine, 1983, p. 71)

considéré comme moins légitime dans sa participation, elle devra prouver son intérêt pour le jeu et sa capacité à jouer avant d'être acceptée comme joueuse de JdR.

Mais revenons-en au processus de féminisation du milieu du JdR, en effet, Garance, qui a commencé en France dans les années nonante soit dans le même contexte que celui étudié par Trémel (2001), était la seule joueuse du groupe, et encore aujourd'hui dans le groupe qu'elle forme avec ses frères elle reste la seule joueuse. Mais elle reconnaît que dans un groupe d'amis par contre, on le verra un peu plus tard, elle n'est pas réellement considérée comme une fille, mais comme « un pote avec des seins », ce qui change légèrement son statut.

La place des femmes autour de la table a cependant bien évolué depuis le début du JdR, en effet j'ai eu sur les différentes tables que j'ai fait jouer, à peu près la même proportion de joueurs que de joueuses⁹³. Plusieurs joueurs plus âgés et depuis les années nonante témoignent de cette augmentation du nombre de joueuses. Garance notamment l'a constaté aussi sur sa table d'amis, avec qui elle n'a plus eu l'occasion de jouer, qui compte maintenant d'autres joueuses régulières. Cette augmentation est perçue comme positive parmi les MJ avec qui j'ai pu en discuter, la présence de femmes autour d'une table est considérée comme une plus-value. En effet, le fait qu'il y a des femmes, perçues comme telles autour de la table, permettraient d'augmenter la qualité des parties.

L'apport des joueuses seraient en fait une certaine retenue des joueurs et donc un jeu de meilleure qualité. En effet, il y aurait moins de digression lors des parties, de blagues et de comportement inadapté envers les PNJ féminins, ce qui ferait avancer les scénarios plus rapidement et de manière plus fluide.

⁹³ Le fait qu'il y a une quasi égalité de joueurs et de joueuses sur mon terrain est peut-être dû à un biais, en effet j'ai fait jouer beaucoup d'amis dans différents groupes et j'ai une plus grande proportion de femmes que d'hommes dans mes amis. Cependant les joueurs plus âgés avec qui j'ai discuté de la présence des femmes dans le milieu du jeu de rôle ont confirmé cette impression de féminisation de la communauté.

Pour ces MJ, la présence d'une femme autour de la table permettrait donc d'avoir des parties de meilleure qualité et serait un plus non négligeable pour le JdR.

Étant moi-même une femme, considérée comme telle sur toutes mes tables, je ne serais pas témoin de ce que change ma présence à une table. J'ai cependant pu constater une attention particulière de mon MJ sur la campagne de Vampire, en effet sur cette table je suis la seule joueuse sur cinq et le MJ est lui-même un homme. L'univers du jeu le rend propice à la sexualisation des personnages, aux descriptions de scène de violence et de sexe. Ces scènes si elles ne sont pas nécessaires ne sont décrites que très brièvement. Lors d'une de nos premières parties la description d'une telle scène me mettant mal à l'aise j'ai choisi de ne pas intervenir, mon silence et mon malaise visible a fait conclure le plus rapidement possible cette scène par le MJ. Dans la suite dans la mesure du possible les scènes incluant de la sexualité ont toujours été décrites avec moins de détails ou simplement passées sous silence.

Dans le cas de Garance et de la façon dont elle était perçue par sa table, elle reconnaît, un peu comme Bertrand, "nous étions jeunes et cons, les autres joueurs n'avaient pas de copines, il était peut-être plus simple pour eux de m'assimiler à un garçon," s'affranchissant par la même occasion de toute forme de retenue qui aurait pu toucher sa sensibilité, comme j'ai pu le constater de la part des tables auxquelles j'ai joué.

Cependant si dans le cadre de mon terrain je n'ai pas été confrontée à des problèmes en tant que joueuse, car soit je n'étais pas l'unique joueuse autour de la table et les MJ étaient attentifs à ce que personne ne soit mis de côté ou mal à l'aise, soit j'étais moi-même MJ et même sur les tables où j'étais finalement la seule fille, j'ai chaque fois été respectée en tant que MJ. Je peux donc conclure qu'au moins dans les différentes tables où j'ai joué, la féminisation du milieu du JdR ne posait pas de problèmes, même avec des joueuses débutantes.

Mais il faut garder en tête que tous les joueurs n'acceptent pas la féminisation du milieu du JdR, on peut le voir notamment à travers les témoignages de joueuse sur internet⁹⁴ et les réactions parfois violentes et agressives des joueurs que leur présence engendrent, c'est régulièrement le cas en dessous de postes Facebook notamment. Les témoignages de misogynie autour des tables se multiplient sur le net et dans le même temps les joueuses s'affirment comme aussi légitimes que les joueurs, elles ne sont pas simplement les petites-amies ou les sœurs de tel ou tel joueur. Si je n'ai pas moi-même été directement confrontée à de la misogynie sur mon terrain, en partie parce que les MJ que j'y ai croisé voient d'un bon œil la féminisation du milieu, Garance m'a rapporter plusieurs de ses histoires personnelle. L'une d'elle ne se passe pas directement autour d'une table de JdR, mais est lié à la pratique et à la question de la légitimité des femmes à jouer. Alors qu'elle souhaite acheter un nouveau jeu, elle sait exactement lequel et ce qu'il contient, elle demande au vendeur s'il a celui-ci en rayon, un joueur qui était déjà dans la boutique commence alors à lui expliquer ce qu'est le JdR comme si de fait Garance ne pouvait pas acheter le jeu pour elle-même et ne connaissait pas du tout cet univers. Ce n'est qu'un exemple parmi d'autre de délégitimation à priori des joueuses.

Cependant, les femmes gardent un statut à part, en effet que ça soit parce qu'elles améliorent les parties par leur présence et leur manière de jouer différemment ou parce qu'elles ne sont pas légitimes à priori dans le milieu du JdR qui est encore perçu comme masculin. Elle reste dans les deux cas considérées comme fondamentalement différente des joueurs, soit qu'elles ne jouent pas aussi bien qu'eux, soit qu'elles améliorent l'expérience de jeu de par leur simple présence. Bien entendu ce constat ne se cantonne pas au milieu

⁹⁴ Notamment le blog de témoignage : « Et pourtant elles jouent » (<https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/>) et les deux premiers billets sur le blog « Suck My Dice » (<http://suckmydic3.over-blog.com/2017/05/ladies-kit-d-initiation-pour-apprendre-a-fermer-ta-gueule.html> et <http://suckmydic3.over-blog.com/2017/05/suck-my-dice-pourquoi-ce-blog.html>)

du JdR mais globalement dans le monde du jeu⁹⁵ et dans les milieux liés à la « culture geek » qui est perçue comme masculin et où les femmes n'auraient pas une place légitime, et surtout où les femmes légitimes seraient rares ou pas réellement des femmes comme c'est le cas pour Garance qui était la mascotte du groupe, car la seule fille, et puis finalement plus réellement une fille mais « un pote avec des seins ».

- *Joueurs et personnages de sexe opposé*

Il est à noter que dans la campagne de *Vampire* dont je parle un peu plus tôt, si je suis l'unique joueuse et que mon personnage est féminin, il y a dans le groupe un autre personnage féminin, joué donc par un homme. Je me permets de le noter car cela a suscité une remarque de la part du MJ, Benjamin, au début de la première partie. En effet il a mis en garde le joueur, il serait plus difficile selon lui de jouer correctement un personnage du sexe opposé au sien.

L'ensemble des joueurs n'est pas d'accord avec ça. En effet, je m'interrogeais sur cette question, puisqu'il ne me semble jamais avoir entendu une telle remarque envers une joueuse qui incarnerait un personnage masculin, j'ai choisi de poser des questions à Benjamin pour plus de précision mais j'ai aussi abordé la question avec Bertrand, Garance et son frère, Batiste. Benjamin considère qu'il est plus compliqué pour un joueur débutant d'incarner et d'avoir un bon *rolaplay* avec un personnage du sexe opposé sans tomber dans une caricature. Pour les autres le fait d'incarner un personnage de l'autre sexe, ou avec une orientation sexuelle différente de celle du joueur ne pose pas de problème particulier.

En effet, si le personnage est une caricature, par exemple un guerrier gros bras macho ou une bimbo blonde un peu bête, le fait que le personnage soit incarné

⁹⁵ Comme le montre la page Facebook Paye ton jeu, les postes illustrent la volonté de rendre plus visible les femmes dans le monde du jeu en générale, mais aussi les réactions violentes et sexiste que peut susciter la présence des femmes et le discours féministe dans le monde du jeu. (<https://www.facebook.com/PayeTonJeu/>)

par une personne qui lui est complètement opposé ne changera rien à la caricature stéréotypée de la description du personnage de base. Car il est commun d'avoir des personnages caricaturaux, que ça soit au niveau des stéréotypes de genre mais aussi de race, de classe/métier dans les univers fantastiques, on aura le barbare un peu bête, le nain chiant, le flic alcoolique qui ne vit que pour son boulot,... D'autant plus que ses stéréotypes ne sont pas forcément plus faciles à incarner correctement autour de la table, ainsi Garance qui a joué régulièrement des barbares stupides, elle aime beaucoup pouvoir foncer dans les ennemis et se battre, a dû plusieurs fois trouver des solutions pour ne pas casser le *roleplay*. De ce qu'elle m'a dit jouer un personnage stupide est ce qu'il y a de plus difficile, en effet elle ne peut pas partager à tout moment ces idées sans briser la cohérence de l'univers. Ainsi si en tant que joueuse elle a bien suivi les différentes descriptions et éléments de l'intrigue ce qui fait que face au problème du scénario elle a donc la solution mais dans le jeu en tant que membre le moins intelligent du groupe ne peut pas donner à chaque fois la solution. Différentes stratégies sont donc mises en place au cas par cas pour régler ce problème, soit qu'une fois de temps en temps un personnage propose une solution qui par miracle est la bonne, soit elle souffle la solution au joueur incarnant un personnage qui devrait trouver la solution pour que ça soit son personnage dans l'univers du jeu qui trouve la solution et la propose au groupe. Pour Garance et son frère le sexe du personnage incarné n'a aucune importance en soit, il suffit simplement de respecter son caractère.

Bertrand pense la même chose, l'important est de jouer le personnage en respectant le caractère de base, et si ce personnage est une caricature cela importe peu. Cependant, lui-même ne se sentirait pas capable d'incarner tous les types de personnages. Ainsi alors que nous discutons après une partie, l'une des joueuses de la table jouait une joueuse professionnelle qui en jeu faisait beaucoup de blague et insinuation graveleuse, si le personnage était effectivement bien interprété par la joueuse il m'a confié ne pas se sentir lui-même à l'aise à l'idée d'incarner de cette manière un personnage féminin sans que pour lui cela soit impossible à un joueur.

Je n'irais pas plus loin dans les liens entre joueurs et personnages, c'est un sujet complexe qui mériterait d'être creusé je n'ai cependant pas assez de données pour l'aborder réellement dans ce travail. Il serait aussi intéressant de se pencher encore une fois sur le traitement qui est fait des PNJ et des PJ en lien avec les justifications en jeu, comme ça a été fait par Fine, notamment à travers les violences faites sans raison envers des groupes d'enfants ou des PNJ féminins.

Chapitre IV: Fin de partie et traces

1. The end

Nous voici à la fin de la partie, la dernière scène à durée près de deux heures, vous avez combattu des créatures ressemblant à des zombies. Vous aviez trouvé des indices un peu plus tôt que ses créatures semblaient servir une chose dans le lac. Cependant le scénario ne s'est pas bien fini, les autres ont réussi à délivrer la jeune fille disparue qui avait été emmenée dans une cabane près du lac, ses kidnappeurs vous les avez retrouvés morts un peu plus tôt. Les autres personnages ont réussi à prendre la fuite avec la jeune fille mais votre personnage s'est sacrifié et a retenu les créatures qui restaient. Les autres font la route jusqu'à la ville le plus vite qu'ils le peuvent, votre personnage encerclé finit par perdre connaissance.

Lorsque votre personnage se réveille il est accroché à un poteau, en regardant à gauche et à droite il se rend compte qu'il est seul, suspendu au-dessus du lac, un faible rayon de lune traverse les nuages qui se reflète sur les eaux immobiles. Il soupire de soulagement...

Mais en regardant mieux, il remarque... L'eau du lac commence à bouger légèrement, puis un peu plus... Le clapotis léger de l'eau autour du poteau lui glace le sang, ça lui rappelle son rêve... Il commence à hurler de terreur, mais il est déjà trop tard, une créature informe s'élève au-dessus de l'eau... Tout la forêt s'est tue, l'air est immobile quelque seconde, il se fait transpercé le cœur par une pique métallique, il servira pour l'éternité la créature qui vit dans le lac...

Un silence s'installe autour de la table, votre groupe n'a pas réussi à contrecarrer les plans de la créature extra-terrestre qui vit dans le lac, les personnages survivants subiront les conséquences la prochaine fois...

Pendant ce temps, le reste du groupe parvient à attendre la route où ils avaient aperçu un camion le jour avant, par chance un camion passe et accepte de les

transporté jusqu'en ville, il choisisse de ne rien raconter des créatures qu'ils ont croisé de peur d'être pris pour des fous.

Le lendemain matin, après une nuit agitée, les personnages du groupe sentent un poids sur leurs épaules comme si ils avaient fait le mauvais choix abandonnant leur ami en forêt. Ils vont malgré tout voir le père de la jeune fille, ils négocient pour être mieux payés que la récompense promise, en plus de la perte d'un membre de l'équipe, les personnages ont dû abattre l'un des kidnappeurs et ont retrouvé les deux autres morts. Les personnages expliquent qu'ils se sont sans doute entretués, ni eux ni la jeune fille ne mentionneront la créature qui vivait dans le lac.

Les personnages vont maintenant tous pouvoir vivre correctement pendant quelque temps. Cependant ils ne s'en sortent pas indemnes. En effet, si ils ont sauvé la fille, ils vont regagner des points de santé mentale pour cela, mais vont être obsédés par ce lac et devront choisir soit de faire quelque chose soit de subir les cauchemars pendant encore longtemps.

Adèle règle la répartition des récompenses entre les personnages, note clairement les blessures et autres séquelles de l'aventure sur les fiches de personnage, ainsi que les gains de santé mentale suite au sauvetage de la jeune fille. Le reste des conséquences et de l'évolution des personnages se fera avant la prochaine partie.

Il est déjà temps de replier vos affaires et d'aller dormir, vous n'aviez plus vu le temps passé mais il est largement 2:00 heures du matin... Vous demandez pour conserver la feuille du personnage, vu qu'il est mort il ne resservira quand même plus, et en plus c'est votre tout premier personnage. Les autres fiches sont conservées par Adèle, ça évitera qu'elles se perdent d'ici la prochaine partie.

Autour de la table tout le monde discute de la partie, Adèle répond aux questions de l'un ou l'autre sur un détail du scénario qu'ils n'ont pas compris. On discute des bonnes ou mauvaises décisions prises lors de la partie, on rigole

encore une fois des blagues et des situations cocasses créer par le choix des joueurs ou le hasard des dés. On discute de la bonne gestion de la tension du jeu par Adèle à certain moment cruciaux, mais aussi de ce qu'elle aurait pu gérer de manière plus fluide. Puis peu à peu des anecdotes d'autres parties vous sont racontées par les autres.

Mais voilà le moment pour chacun d'aller dormir après cette partie longue, plus de six heures, mais passionnante. Vous avez passé une bonne soirée avec vos amis, et jouerez avec plaisir la prochaine fois, malgré la mort de votre personnage.

2. Post-partie

Si les moments précédant la partie permettent notamment à un groupe qui ne se connaît pas ou peu de créer une dynamique de groupe les moments suivant la partie peuvent permettre d'affirmer cette dynamique de groupe. En effet, de manière générale une partie se clôture : soit sur une description calme de ce qui arrive aux personnages mais qui conclut une scène d'action et/ou de tension finale ; soit au milieu d'une scène de tension, à un moment où les personnages vont devoir faire un choix de manière à garder l'intérêt des joueurs et à les motivé à venir participer à la prochaine partie.

Dans un cas comme dans l'autre la fermeture de la partie est relativement brusque, on sort d'un coup du cadre du jeu, il n'y a plus de raison de séparé les différents niveaux de cadre. C'est dans ce moment-là, quand tout le monde rassemble ses affaires, qu'on peut faire un retour sur la partie.

Ce retour va se faire par un rappel des moments marquant de la soirée, que ça soit un bon jeu de mot, une action qui a particulièrement bien/mal tournée pour les joueurs, une scène épique,... Mais c'est aussi le moment adéquat pour parler d'anecdotes d'autres parties, et si les autres joueurs ne la connaissent pas c'est l'occasion de la leur raconté. Et donc de crée ce que Caïra (2007,p.174) décrit sous le terme « encyclopédie du groupe », c'est à dire les histoires partagé et connue seulement du groupe et qui peut parfois

servir à exclure, par exemple avec des allusion simple à des anecdotes de jeu de partie précédente, à exclure un éventuel nouveau joueur si le groupe choisi de ne pas expliquer la blague. Bien entendu les anecdotes de jeu implique généralement le personnage du joueur qui la raconte, mais pas toujours parfois le cocasse de la scène peut suffire pour que le joueur s'en souviennne et ai envie de la raconter, mais il racontera généralement ses propres expérience de partie. Si les anecdotes de jeu sont récurrentes on peut aussi retrouver à ce moment post-partie les théories sur un scénario en cours, ce que le joueur va faire ou souhaite pour son personnage par la suite, ...

Pendant la clôture de la partie on ne parle souvent que de ce qui s'est passé, comme pour que chacun garde en mémoire les même évènements pour les repartagés par la suite, mais ce n'est pas la seule chose. En effet, pour différentes parties, juste après ou dans les jours qui ont suivi j'ai discuté avec certains autres de la manière dont c'était dérouler la partie, par exemple pourquoi le début avait été difficile, comment le MJ aurait pu mieux gérer tel ou tel évènements, pourquoi tel PJ ne semblait pas impliqué,... Mais aussi le moment suivant la partie est aussi le bon pour interroger les joueurs, si ils ont passé un bon moment, si ils souhaitent continués a jouer avec le même groupe, si le jeu ou le style de scénario a plu,... C'est donc un moment de débriefing de la partie, et il est d'ailleurs courant que le MJ remercie ses joueurs d'avoir participer et inversement les PJ remercient le MJ de leur avoir donné l'opportunité de jouer.

Bien entendu les discussions entre joueurs autour de la pratique du JdR ne précèdent ou suivent pas obligatoirement une partie de jeu, mais cette partie ou la préparation d'un scénario sont l'occasion de solliciter concrètement les opinions d'autres joueurs, qui ne seront pas forcément autour de la table du scénario en préparation, mais le fait que chacun, en tant que MJ ou PJ, aient des expériences personnelles de jeu différentes va permettre de proposer d'autres vision ou stratégie de jeu. Bien entendu la plupart du temps c'est la confrontation directe à une situation qui va pousser le joueur à s'interroger

dessus et ce parce que l'apprentissage du jeu passe en majorité par l'expérience.

a. Quelles traces des parties ?

On retrouve donc principalement à l'issue des parties des trace orale et des souvenirs des joueurs qu'ils vont se remémorés dans des discussions futurs, et parsemer les parties suivantes avec ses anecdotes de jeu. Cependant les traces sont parfois différentes, d'une part les fiches de personnages bien entendu vont survivre aux parties, et être parfois réutilisée d'une partie à l'autre. Et si elle n'est pas réutilisé, les joueurs peuvent quand même choisir de la gardé, c'est le cas de certains joueurs qui ont commencé à jouer au JdR avec moi qui ont choisi de gardé leur première feuille de personnage comme souvenir de la partie. Plus rare, mais des créations artistique, tel que des dessins pour illustré un moment marquant de l'aventure, qui en parallèle est aussi devenu une anecdote.

Cependant, ses traces matérielles sont plutôt rare et il faut garder à l'esprit que le JdR est avant tout une expérience vécue pour elle-même, les histoires qui y sont raconté n'ont pas pour but d'être recrée, d'avoir des spectateurs ou d'être transmise à autrui et donc de laisser une trace.

Bien qu'aujourd'hui, comme le faisait remarquer certains joueurs autour de moi et comme je l'ai fait remarquer plus tôt, la donne a légèrement changer. En effet, de par la diffusion en direct ou la rediffusion de partie de JdR filmé, que ses parties soit effectuer en ligne à l'aide d'un programme comme Roll20 ou filmer autour d'une table, elles impliquent la conservation de la partie de jeu en elle-même et aussi des spectateurs qui vont la regardée.

En effet, si certains groupes utilisaient l'enregistrement audio- visuel pour permettre aux éventuelles absent de suivre ce qui s'était passé dans la partie sans devoir faire un résumé, maintenant les enregistrements sont clairement fait pour être diffuser sur le net et donc destinés à un public.

Pour plusieurs joueurs rencontrés l'intérêt de regarder en spectateur une partie est tout à fait limité, il ne comprend pas l'intérêt de suivre une partie sans pouvoir y prendre part. Et au vu du nombre d'aspect du jeu non liés à la création de l'histoire et à l'avancée du scénario cela semble compréhensible. Certaines parties, notamment les rediffusions de parties live du Joueur du Grenier sont retravaillées et montées pour être plus dynamiques, qu'il y ait moins de digressions pour garder l'intérêt du spectateur.

Ce changement majeur, qui fait d'une partie de JdR un spectacle, est intéressant, et pour continuer encore la réflexion sur l'évolution de la pratique il serait bien de se pencher sur les changements éventuels qu'entraîne cette pratique sur les façons de jouer et d'appréhender le JdR des joueurs. Dans la même foulée une nouvelle génération de joueurs arrive autour de la table en même temps que le retour d'ancien joueur qui avait pour un temps arrêté de pratiquer.

Mais le changement principal, est l'apparition de la table numérique, qui redéfinissent les manières de jouer des joueurs comme l'a aussi constaté Roux (2016) dans son article sur l'utilisation du numérique dans la pratique du JdR.

Conclusion

Il est temps de conclure ce travail, j'ai tenté de rendre compte ici de ce qui peut se jouer autour des tables de jeu de rôle, de la manière dont les joueurs s'emparent du jeu et de ses mécaniques pour le modeler selon leur souhait.

L'une des premières choses marquantes en finissant cette analyse est que le jeu de rôle se situe au « carrefour des univers »⁹⁶, il se place clairement au centre de la *Culture Geek* dépeinte par Peyron (2013) tout en restant une pratique méconnue. Mais malgré le retour actuel de nouveaux joueurs, la pratique restera sans doute « marginale », en effet le jeu tel qu'il est joué aujourd'hui demande un grand investissement en temps et en énergie. Cependant aujourd'hui la pratique bénéficie d'un nouveau souffle avec l'arrivée de nouveaux joueurs, notamment via la nouvelle visibilité de la pratique sur internet, et le retour au jeu d'anciens joueurs qui avait dû arrêter. Ce nouveau souffle dans la pratique s'accompagne d'un nombre plus grand de femmes autour des tables.

Dans la première partie de ce travail, si j'ai choisi d'une part de m'attarder sur l'apprentissage des joueurs, c'est pour mettre en avant la part d'apprentissage nécessaire au jeu et surtout que cet apprentissage dépasse largement le simple apprentissage des règles. En effet, l'intérêt du jeu dépasse largement la simple création d'une histoire à plusieurs que permet les règles.

Et si l'apprentissage des règles est visible, formalisé et conscient pour les joueurs, l'apprentissage des comportements se fait par imprégnation et de manière moins consciente, les joueurs vont au fil des parties adopter les mêmes comportements des autres joueurs. Ces mécanismes d'apprentissages et les stratégies mises en place par les joueurs pour favoriser des comportements précis n'ont pas été formalisés dans la littérature abordant le

⁹⁶ Peyron (2008) in Roux 2016

JdR. Bien que finalement la socialisation des joueurs autour des table renvoie à ce qu'observe Berry (2012) dans les guildes de *World of Warcraft*. En effet, l'apprentissage du jeu se fait principalement d'abord par l'expérience et les « essais-erreurs » des joueurs au fil du temps. Et il n'est pas nécessaire pour les joueurs de s'intéresser aux règles formelles à travers des ressources extérieures à la table de jeu pour approfondir leurs connaissances du jeu, via des conseils, les livres et les ressources nombreuses maintenant disponibles en ligne.

L'un des autres apports importants de ce travail est la description des rôles de MJ et PJ, j'y ai comparé à la fois ce que ces rôles devraient être selon la littérature, les joueurs et comment cela s'applique dans la pratique. Cela a permis notamment de mettre en avant que les deux rôles partagent des comportements, tels que l'importance de la négociation et du respect des autres joueurs. Cette description, si elle confirme la place centrale du MJ dans le déroulement du jeu, le replace dans son statut de joueur, bien qu'il joue surtout avec les cadres et sa maîtrise de ceux-ci. Le MJ est celui qui doit maintenir les joueurs attentifs au jeu, poser et rétablir les cadres du jeu, mais il ne peut pas arriver à faire cela sans que les joueurs n'y contribuent.

Dans la suite de ce travail j'ai choisi, comme l'avait déjà fait Fine (1983) et Caïra (2007), de décrire les cadres du jeu et comment les joueurs en jouent, cette pratique est centrale dans le JdR. La description que je souhaitais faire de la pratique du JdR aujourd'hui n'aurait pas été complète si je ne m'étais pas attardée sur ce qui se passe concrètement autour de la table. On y retrouve des stratégies d'apprentissage des comportements, pour combler les moments de creux et garder tous les joueurs engagés dans la partie malgré sa longueur.

Cependant, ce portrait reste incomplet pour décrire toute la pratique en elle-même, il n'est que peu question du rapport au temps des joueurs et du fait qu'ils peuvent jouer avec le temps à leur guise, de leur regard critique sur leurs propres manières de jouer, les pratiques de joueurs plus réguliers, l'influence d'une campagne longue sur un groupe, la pratique en club, le

rapport aux personnages ... Autant de questions qu'il serait intéressant d'aborder mais qui demanderaient un temps plus long de recherche.

La conclusion de ce travail sera donc surtout remplie de questions pour le futur et d'interrogations sur l'évolution de la pratique du jeu. En effet, à travers mes observations et mes lectures j'ai surtout pu constater que le JdR a bien changé depuis son apparition. Premièrement, le milieu se féminise et les femmes se rendent plus visibles notamment sur internet, cette présence de femmes ne laissant pas les joueurs indifférents, puisque soit elles ne sont pas les bienvenues et les réactions sont hostiles, soit leur arrivée est censée relever le niveau des parties.

L'un des autres points qu'il serait intéressant de relever est l'utilisation des ressources en ligne, de plus en plus facilement accessibles mais utilisées de manière très différentes par les joueurs, comme le montre Roux (2016). J'ai constaté la même chose autour de mes tables au moins lors des parties. Certains MJ vont utiliser un pc ou une tablette pour pouvoir montrer facilement des photos des lieux ou personnages ce qui facilite la compréhension de la description et permet de créer des référents communs sûrs. Là où d'autres utilisent les ressources en ligne pour construire leurs jeux mais pas autour de la table directement et ne comprennent pas forcément l'utilisation qui peut-être faite d'un ordinateur ou d'une tablette pendant la partie. Mais je n'ai pas pu aborder la question dans ce travail, faute de données suffisantes.

Cependant, l'utilisation des nouvelles technologies et la mise en place de logiciels proposant des tables en ligne voit aussi une évolution de la pratique par la modification des manières de jouer. En effet, les joueurs doivent composer avec des contraintes techniques liées à l'utilisation d'un ordinateur, mais aussi des problèmes techniques et de connexions qui en découlent. Nous l'avons vu notamment dans ce travail par la gestion du canal audio, dédié presque exclusivement au cadre du jeu, et l'utilisation de l'écrit, par lequel passe maintenant la plupart des blagues, cela rigidifie donc les cadres. Le jeu

sur table virtuelle contraint donc les joueurs à jouer autrement. Et modifie la mise en place du jeu.

Mais le changement le plus important, qui risque d'impacter la pratique est l'enregistrement et la rediffusion de partie, jouées autour de tables physiques ou virtuelles. Dans la littérature la question n'a pas encore été abordée, mais la rediffusion de partie modifie grandement les traces qui survivent au jeu et le transforme en spectacle. En effet, nous l'avons vu, à la base le jeu accepte difficilement un public et n'est pas pensé pour être intéressant pour un éventuel spectateur. Mais cette transformation en un spectacle implique de rendre le jeu captivant non seulement pour les participants mais aussi pour les futurs spectateurs. Il serait judicieux de se pencher plus attentivement sur les manières de jouer de ceux qui enregistrent ces vidéos pour voir si celles-ci s'en trouvent modifiées, mais aussi des modifications que cela peut entraîner dans les manières de jouer des autres joueurs en rendant plus visible une certaine manière de jouer.

Bibliographie

- Abélès, M. (1989). Pour une anthropologie de la platitude: Le politique et les sociétés modernes. *Anthropologie et sociétés*, 13, pp. 13-24.
- Bateson, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit* (Vol. 1). (F. Drosso, Trad.) Paris: Seuil.
- Berry, V. (2009). Communauté et mondes virtuels: entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval. Dans S. Pasquier, *Qu'est-ce qu'une communauté ?* Paris: L'Harmattan.
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Bonhomme, J. (2007). Enthropologue et/ou initié. *Journal des anthropologue*(110-111). Consulté le 02 octobre, 2016, sur <http://jda.revues.org/2444>
- Cailliois, R. (1958). *Les jeux et les hommes* (éd. 1967). Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. Paris: CNRS Éditions.
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds* (éd. 2002). Chicago: The university of Chicago press.
- Goffman, E. (1987). *Façons de parler*. (A. Kihm, Trad.) Paris: Éditions de Minuit.
- Hasque, J.-F. d. (2016). "Avancer à découvert", la posture de l'anthropologue filmeur. Dans J. Mazzocchi, O. Servais, T. Boellstorff, & B. Maurer, *Humanités réticulaires: nouvelles technologies, altérités et pratiques ethnographiques en contextes globalisés*. Louvain-la-Neuve: Académia-l'Harmattan.

- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu* (éd. 1988). Domont: Gallimard.
- Juul, J. (2008). The magic circle and the puzzle piece. *Conférence Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Postdam: university press.
- Juul, J. (2011). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. London: the MIT Press.
- Kapp, S. (2015). Jouer au fil de l'histoire : l'immersion dans le jeu de rôle. Dans L. Mermet, & N. Zaccari-Reyners, *Au prisme du jeu* (pp. 121-136). Paris: Hermann.
- Kustritz, A. (2016). Homework and the Digital Field. Reflections on fan identity and identification. Dans J. Mazzocchi, O. Servais, T. Boellstorff, & B. Maurer, *Humanités réticulaires: nouvelles technologies, altérités et pratiques ethnographiques en contextes globalisés*. Louvain-la-Neuve: Academia-L'Harmattan.
- Lhomme. (2012). Le genre. Dans Collectif, *RPG : Le jeu de rôle : du papier au pixel*. Roubaix: Ankama Presse.
- Lucas, R. (2014). *L'Histoire du RPG - Passés, présents et futurs*. Pix'nLove.
- Nardi, B. A. (2010). *My life as a night elf priest : an anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan press.
- Ouattara, F. (2004). Une étrange familiarité. *Cahiers d'études africaines*, 175. Consulté le 17 mai, 2017, sur <http://etudesafricaines.revues.org/4765>
- Roux, U. (2016). Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. *Sciences du jeu*(6). Consulté le 18 Novembre, 2016, sur <http://sdj.revues.org/741>

Ryan, M.-L. (2007, Printemps). Jeux narratifs, fictions ludiques. (P. d. Montréal, Éd.) *Intermédiatités*(9), pp. 15-34.

Sans-Détour. (2015). Manuel de l'investigateur : L'appel de Cthulhu. Sans-détour.

Sans-Détour. (2015). Manuel du Gardien : L'appel de Cthulhu, V7. Sans-Détour.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Paris: Presses Universitaires de France.

Wendling, T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris: Presses universitaires de France.

Fichier audio-visuel

Enregistrement de la conférence donné par Noémie Roques intitulé « Engagements ludiques multi-fenêtrés : le jeu de rôle sur table médié » – mis à jour le 20/06/2017 enregistré aux colloque JdR 2017 : engagements et résistances. A l'université Paris 13. <http://www.cendrones.fr/colloque-jdr-2017-partie-2/>

Interview de John Lang, alias Pen of Chaos, dans l'émission d'Arte *Bits* : <https://www.youtube.com/watch?v=At-SqSsTnXY>

Ressources en lignes

(Par ordre d'apparition dans le travail)

Site du jeu de rôle accessible gratuitement Harry Potter le Jdr : <http://couroberon.free.fr/Harry.html>

Site regroupant la saga MP3, le JdR accessible gratuitement reflet d'Acide, les produit dérivés et des conseils de jeux pour d'autres JdR : <http://www.refletsdacide.com/reflets-dacier/>

Site regroupant la saga MP3 le Donjon de Naheulbeuk, le JdR accessible gratuitement et les produits dérivés : <http://www.naheulbeuk.com/>

Pages facebook à caractère humoristique ayant pour thème le JdR :

<https://www.facebook.com/dndmemes/>

<https://www.facebook.com/BABeholder/>

Chaine YouTube *Roleplay that Movie* :

<https://www.youtube.com/channel/UC5k176KGsgsOeSOIR3LkGVw>

Exemple de campagnes Ulule mené par l'Éditeur Sans-Détour :

<https://fr.ulule.com/cthulhu-campagnes/>

<https://fr.ulule.com/paranoia-jdr/>

Chaîne YouTube du Joueur du Grenier, retransmettant des parties de JdR joué en ligne, notamment la série *Aventures* :

<https://www.youtube.com/watch?v=jixB1pAJMqY&list=PLWmL9Ldoef0sDNxbi5wVyvoCw8uZmJR-F>

Chaîne twitch retransmettant notamment des parties de JdR filmé :

<https://www.twitch.tv/globtopus/videos/all>

Page facebook dénonçant le sexisme dans le monde du jeu en général : <https://www.facebook.com/PayeTonJeu/>

Blog : « Et pourtant elles jouent », dénonçant le sexisme dans le JdR et le jeu de rôle grandeur nature : <https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/>

Blog : « Suck My Dice », blog d'une joueuse dont certain billet dénonce les attitudes sexistes rencontrées autour des tables et dans les livrs de JdR :
<http://suckmydic3.over-blog.com/2017/05/ladies-kit-d-initiation-pour-apprendre-a-fermer-ta-gueule.html>

<http://suckmydic3.over-blog.com/2017/05/suck-my-dice-pourquoi-ce-blog.html>

Table des illustrations

Figure 1 : Couverture du Manuel des investigateurs (livre de règles destinés aux joueurs).....	15
Figure 2 Feuille de personnage époque classique, de L'appel de Cthulhu, (V7)	19
Figure 3 Set de dés complet (de gauche à droite) D4, D6, D8, D10, D10, D12, D20.....	20
Figure 4 Schéma d'une table de joueurs	21
Figure 5 : Livre de supplément pour l'Univers de Vampire, livre du clan Giovanni. Notamment destiné au PJ	31
Figure 6 Couverture du Manuel du Gardien. (Manuel de règles de la Version 7 du jeu.....	42
Figure 7 L'une de mes tables de joueurs lors d'une séance de L'appel de Cthulhu.....	59
Figure 8 D100, est un lancer de deux dès 10, l'un avec les dizaines l'autre avec les unités.	62
Figure 9 Table de Donjons et Dragons, la partie s'y déroule tranquillement	70
Figure 10 L-Quelque instant plus tard le chat s'est invité au milieu de la table de jeu.	70
Figure 11 Table de Donjons et Dragons, on y voit un plan, où sont indiqués les obstacles et où les PJ et PNJ sont représenté par des figurines, ce qui revoit aux jeux de simulations.....	95