

UNIVERSITÉ DE TOULOUSE LE MIRAIL

UFR DE LETTRES, PHILOSOPHIE, MUSIQUE

DÉPARTEMENT DE LETTRES

SECTION DE LITTÉRATURE COMPAREE

LE JEU DE RÔLE, MODE D'EXPRESSION LITTÉRAIRE ?

Mémoire présenté par Mlle Coralie David,
sous la direction de M. Mimoso-Ruiz, Professeur
pour l'obtention du Master 1 de Lettres Modernes



Juin 2007

La raison c'est l'intelligence en exercice;
l'imagination, c'est l'intelligence en érection.
Victor HUGO, *Faits et croyances*.

Un grand merci à tous ceux qui m'ont aidé à la rédaction de ce mémoire, des professeurs à ceux qui m'ont supportée, à David, mon premier Maître du jeu, à mes amis joueurs, et à Léa Silhol pour sa disponibilité

Sommaire

INTRODUCTION P.8

PREMIERE PARTIE: PRÉSENTATION, NATURE, DÉFINITION P.10

I. L'histoire du jeu de rôle P.11

<u>I.1 - Les origines</u>	<u>P.11</u>
<u>I.2 - La genèse</u>	<u>P.13</u>
<u>I.3 - L'envolée</u>	<u>P.15</u>
<u>I.4 - La chute</u>	<u>P.17</u>
<u>I.5 - La renaissance</u>	<u>P.19</u>

II. Tentative de définition P.22

<u>II.1 - Définition pratique</u>	<u>P.22</u>
<u>II.2 - Définition lexicale</u>	<u>P.23</u>
<u>II.3 - Définition conceptuelle</u>	<u>P.25</u>
<u>II.4 - Définition ludique</u>	<u>P.28</u>

III. Théorie et critique P.30

<u>III.1 - Les écoles de pensée</u>	<u>P.30</u>
<u>III.2 - Les définitions du corpus</u>	<u>P.43</u>
<u>III.3 - Le jeu de rôle comme art</u>	<u>P.46</u>
<u>III.4 - Notre définition</u>	<u>P.49</u>

SECONDE PARTIE: UNIVERS D'AILLEURS ET D'ICI P.50

I. Le jeu de rôle, une nouvelle paralittérature P.51

<u>I.1 - Le jumelage des genres</u>	<u>P.51</u>
<u>I.2 - Des aspects métalittéraires communs</u>	<u>P.59</u>
<u>I.3 - Des caractéristiques uniques</u>	<u>P.63</u>

II. Les sources mythiques P.65

<u>II.1 - Le concept du mythe</u>	<u>P.65</u>
<u>II.2 - Les mythes bibliques</u>	<u>P.66</u>
<u>II.3 - Les mythes païens</u>	<u>P.68</u>
<u>II.4 - Les mythes littéraires et leurs déclinaisons</u>	<u>P.71</u>
<u>II.5 - Actualisation et mytho-crédation</u>	<u>P.76</u>

III. Techniques d'immersion P.79

<u>III.1 - La nouvelle</u>	<u>P.79</u>
<u>III.2 - Les citations</u>	<u>P.80</u>
<u>III.3 - Les références à la culture du récepteur</u>	<u>P.81</u>
<u>III.4 - Les exemples de déroulement de partie</u>	<u>P.82</u>
<u>III.5 - Des narrateurs mouvants</u>	<u>P.83</u>
<u>III.6 - Vocabulaire et lexicologie</u>	<u>P.85</u>
<u>III.7 - La diffusion des informations</u>	<u>P.86</u>
<u>III.8 - Liberté et immensité</u>	<u>P.87</u>
<u>III.9 - Illustrations et mises en page</u>	<u>P.88</u>

TROISIEME PARTIE: STRUCTURES, TECHNIQUES ET FONCTIONNEMENT ORIGINAUX P.91

I. Le "roleplay": l'interprétation rôliste P.92

<u>I.1 - Définition</u>	<u>P.92</u>
<u>I.2 - Les rapports au théâtre</u>	<u>P.93</u>
<u>I.3 - La question de la réception</u>	<u>P.95</u>
<u>I.4 - Les différents niveaux d'interprétation</u>	<u>P.96</u>
<u>I.5 - Les méthodes de "roleplay"</u>	<u>P.99</u>

II. Le personnage, acteur et actant P.103

<u>II.1 - Création et définition</u>	<u>P.103</u>
<u>II.2 - Lusor in fabula</u>	<u>P.107</u>

II.3- La question du point de vue P.112

III. Des structures narratives spécifiques P.114

III.1 - Caractéristiques narratologiques P.114

III.2 - Formats narratifs P.119

III.3 - *Fire & Ice*, étude d'un schéma de campagne P.122

CONCLUSION P. 127

BIBLIOGRAPHIE P.130

ANNEXES P.134

Le terme jeu de rôle est souvent mal interprété et méconnu. En effet, il est confondu avec toute sorte d'activités qui ne le concerne que peu, comme les jeux de rôles en entreprise, les thérapies psychologiques, etc. Ici, nous allons étudier le jeu de rôle sous sa forme première, en tant qu'activité créative dont beaucoup de caractéristiques peuvent se rapporter à des domaines littéraires, comme la narratologie. Pourtant, il n'existe en France que peu d'études littéraires sur le sujet, c'est pourquoi nous avons décidé d'y consacrer ce mémoire.

Nous avons porté notre choix de corpus sur trois œuvres:

- INS / MV: ce jeu français met en scène des anges et des démons qui vivent dans notre monde réel et contemporain. Ils se livrent une guerre ancestrale et secrète pour obtenir l'âme des êtres humains qui ne se doutent de rien. On peut jouer des anges ou des démons.

- Shadowrun: ce jeu américain prend place dans un univers cyberpunk, dans une réalité alternative dystopique. La magie est apparue après les années 2000, introduisant des éléments d'*heroic fantasy*. Le monde est contrôlé par des multinationales tentaculaires qui rivalisent pour acquérir de plus en plus de pouvoir. On y joue des mercenaires à la solde de ces "méga-corporations".

- Vampire: le Requiem: l'univers décrit par ce jeu américain est le même que le nôtre, à ceci près que certaines créatures surnaturelles (loups-garous, fantômes) existent et évoluent dans l'ombre. Ici on joue des vampires, êtres nocturnes torturés par leur condition.

Nous allons donc nous consacrer à la découverte du jeu de rôle en passant essentiellement par des exemples tirés de ce corpus, sachant que nous aurons également recours à d'autres jeux plus épisodiquement. Il s'agit bien ici d'une

découverte, puisque peu de gens sont capables de définir le jeu de rôle selon des critères littéraires. Nous nous attacherons alors à répondre à la question suivante: en quoi le jeu de rôle est une nouvelle forme littéraire qui crée et régit ses propres caractéristiques et codes ?

D'abord, nous allons essayer de définir le jeu de rôle et de présenter les différentes écoles de pensées qui l'ont théorisé afin d'arriver à notre propre définition. Ensuite, nous tenterons de démontrer que les univers rôlistiques sont proches des mondes paralittéraires, genre auquel appartient sûrement le jeu de rôle. Enfin, nous étudierons les différentes techniques littéraires employées dans les jeux de rôles et les buts qu'elles s'efforcent d'atteindre.

Première partie:

Jeu de **R**ôle: Présentation, Nature, Définition.



I. L'Histoire du jeu de rôle.

I.1- Les origines.

La plupart des historiques du jeu de rôle commencent à sa genèse dans les années 70. Ici, nous essaierons de remonter bien plus loin afin de découvrir des origines plus anciennes.

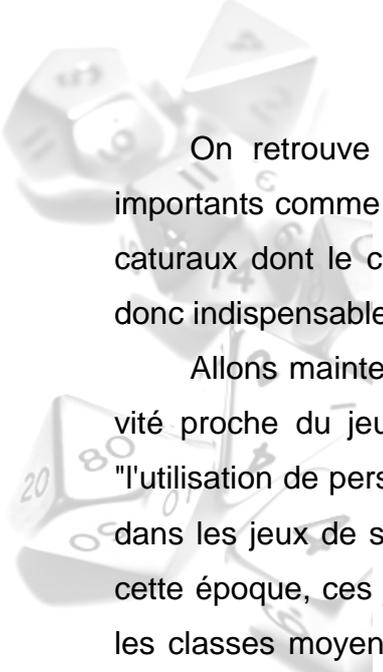
A Rome, au II^e siècle avant J.C., se jouaient des atellanes, de "petites pièces de théâtre à caractère bouffon"¹. Cette courte farce se jouait après les tragédies, et les acteurs, masqués, jouaient essentiellement en improvisant, malgré un canevas en toile de fond. Les personnages étaient caricaturaux, voire même monstrueux pour certains comme Manducus (l'ogre) ou Lamia (l'ogresse)². Il n'est donc pas difficile de voir le lien avec le jeu de rôle et cette pratique théâtrale: les personnages ont des fonctions bien définies et complémentaires, une intrigue est présente en arrière plan, mais le tout est improvisé.

Faisons à présent un bond dans l'histoire (jusqu'à l'année 1545, le 25 février exactement), à Padoue en Italie. "Huit acteurs de la « compagnie fraternelle » signent un contrat pour ne plus être des *dilletanti* (comédiens amateurs), mais désormais des comédiens professionnels, des *comédiens dell'arte*"³. Notons aussi que ces comédiens vont à présent demander une rémunération et vont prétendre à une nouvelle relation avec le public, plus étroite. En effet, ces derniers, en devenant des professionnels, étudient mieux les réactions du public et développent de nouvelles techniques. Tout repose sur le talent de leur improvisation, puisque que les canevas ont toujours les mêmes thèmes (vieillards pingres, jeunes valets intelligents), ce qui permet d'adapter les représentations à l'actualité locale selon la ville où ces dernières sont jouées. Les acteurs portent des masques (sauf les servantes et le couple d'amoureux), et leur jeu repose aussi sur la gestuelle. Le succès est au rendez-vous, et au XVII^e siècle la France et l'Espagne essaient de régler et de censurer cette pratique du théâtre. Louis XIV aura lui-même "sa" troupe, dont Gherardi, l'Arlequin, écrira le Recueil de Gherardi, où il relate son expérience d'acteur. La *Commedia dell'arte* inspirera Molière et Marivaux, c'est-à-dire le théâtre français du siècle.²

1. *Le Robert Quotidien*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1996, 2181 pages.

2. [www.http://fr.wikipedia.org](http://fr.wikipedia.org) & <http://paularbear.free.fr/commedia-dell-arte>

3. Souiller, Didier, et Troubetzkoy Wladimir, *Littérature Comparée*, Presses Universitaires de France, 1997, Paris, 787 pages, p.500, & <http://paularbear.free.fr/commedia-dell-arte>



On retrouve donc dans la *Commedia dell'arte* des éléments rôlistiques importants comme l'improvisation autour d'un fil narratif et des protagonistes caricaturaux dont le caractère et les réactions se définissent par leur nature. Il est donc indispensable de rattacher notre sujet à cette forme de théâtre.

Allons maintenant dans l'Angleterre victorienne pour parler d'une autre activité proche du jeu de rôle, les *jeux de salon* ou "parlour games" en anglais: "l'utilisation de personnages, surtout de prendre les rôles de personnages existait dans les jeux de salon (...) bien avant la publication du premier jeu de rôle"¹. A cette époque, ces jeux sont très populaires en Angleterre et aux Etats-Unis dans les classes moyennes mais aussi les classes plus hautes. Ils se jouent en intérieur et souvent dans un salon, d'où leur nom, et sont de natures diverses et variées. L'un d'entre eux, *Charades*, demande un certain effort dramatique, de mise en scène, pour faire deviner un mot aux autres participants. On notera particulièrement le jeu *Loups-garous*: dans un village se cache des loups-garous; chaque joueur va tirer une carte qui lui attribuera sa nature (loup garou ou villageois) et chacun jouera son rôle pour faire gagner son camp. Il est intéressant de souligner que la version officielle de ce jeu est à présent distribuée par Asmodée², la plus grande maison d'édition de jeu de rôle en France, dans sa gamme "jeux de société" sous le nom "les Loups-garous de Thiercelieux". D'ailleurs, les auteurs avouent s'être librement inspirés d'un jeu soviétique de tradition orale, apparu en U.R.S.S. dans les années 30.

Ici, on se rapproche vraiment du jeu de rôle. D'abord, on parle d'un jeu, qui se joue dans un salon et où les gens sont assis autour d'une table. Tout est basé sur la communication orale, il n'y a pas de public, et chaque personnage a un but selon sa nature. Bien sûr, le tout est moins complexe et beaucoup plus restreint qu'un jeu de rôle, mais les éléments majeurs sont bels et bien présents.

Evoquons maintenant la théorie d'Andrew Rilstone, qui a notamment été auteur pour le célèbre jeu de rôle médiéval-fantastique anglais, Warhammer, quand celui-ci est devenu propriété de *Hogshead Publishing* et journaliste dans la presse spécialisée³. "Je chéris l'idée que quand les petites Charlotte, Emily et Anne Brontë ont commencé à passer du temps dans le presbytère d'Haworth pour y

1. Demetrius, Morgan, *The alchemy of roleplaying*, 2003, <http://indie-rpgs.com/articles/> ; 6 pages; traduction de la rédactrice.

2. Asmodee Editions, Paris

3. <http://www.roliste.com>

tisser un univers de fantasy élaboré autour d'une collection de figurines de plomb qu'elles trouvèrent dans le grenier, elles n'ont pas seulement changé le cours du roman anglais, elles ont aussi inventé le premier jeu de rôle¹. Ce monde, appelé Angria², a en effet beaucoup de points communs avec le premier univers de jeu de rôle, Donjons & Dragons³: c'est un monde médiéval - fantastique, il a été originalement créé pour l'occasion, et inspiré par de petites figurines. Aussi, le fait que chacune des sœurs imagine le destin de chaque figurine ressemble effectivement à la relation d'un joueur avec son personnage.

Nous allons maintenant arriver à l'époque des racines plus "officielles" du jeu de rôle, les jeux de guerre.

I.2- La genèse.

En 1811, un prussien, Von Reisswitz, crée un système qui permet d'organiser des batailles militaires grâce à une représentation proche du maquettisme: sur une grande table, il dispose des décors (sable, pierre, végétation) et des pions ou figurines qui seront les unités de combat. Cette invention, appelée Kriegspiel, servit à la formation des officiers prussiens. Par la suite, les américains reprennent ce système et l'utilisent notamment lors de la Deuxième Guerre mondiale.

En 1915, le célèbre auteur de science-fiction H.G. Wells publie un livre, Little Wars, qui contient les premières règles du jeu de guerre amateur.

En 1952, le premier *wargame*, écrit par Charles Robert, se déroule à l'époque de la Seconde Guerre mondiale. Ce dernier créera la première entreprise de jeux de guerre, *Avalon Hill Company*.

Entre 1958 et 1963 sortent d'autres titres sur la guerre de Sécession, l'époque napoléonienne, etc. Dans les années 60 les ventes stagnent (environ cent mille exemplaires par titre) mais un groupe d'initiés se crée et avec lui les premières revues spécialisées⁴.



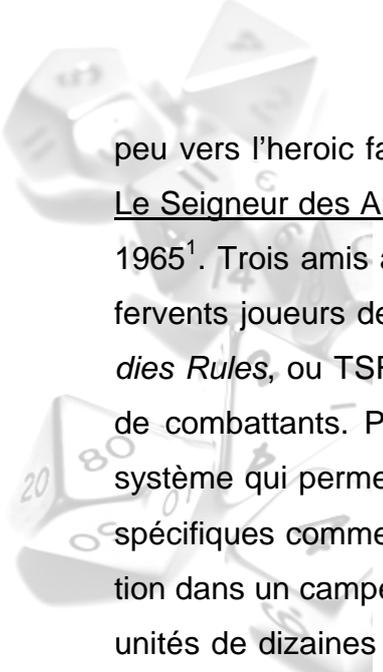
Vers la fin des années 60, les batailles se détachent peu à peu du réalisme (une légion romaine pourra combattre des guerriers mayas) et on glisse peu à

1. Rilstone, Andrew, *Role playing games: an Overview*, publié dans le n°1 de Inter*Action, 1994, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html> ; 4 pages, traduction de la rédactrice.

2. Cody, David, Hartwick College, *Charlotte Brontë: A Brief Biography*, 1987, <http://www.victorianweb.org/authors/bronte/cbronte/brontbio.html>

3. *Dungeons & Dragons*, TSR, 1974, Gygax, Arneson.

4. Vitale, Duccio, *Jeux de simulation*, M.A. Editions, 1984, cité par Umbre, *Historique du jeu de rôle*, www.arcanes.org



peu vers l'heroic fantasy que J.R.R Tolkien et son célèbre roman en trois tomes Le Seigneur des Anneaux a mis à la mode avec sa réédition en livre de poche en 1965¹. Trois amis américains, Gary Gygax, Dave Arneson et Jeff Perren sont de fervents joueurs de ces jeux et fondent une petite maison d'édition, *Tactical Studies Rules*, ou TSR. Leur jeu *Chainmail* ne met en scène que quelques dizaines de combattants. Passionnés d'histoire médiévale, ils cherchent à construire un système qui permettrait de gérer un petit groupe de guerriers et des actions plus spécifiques comme l'enlèvement d'une personnalité, une embuscade, une infiltration dans un campement. Vu que les figurines des jeux existants représentent des unités de dizaines d'hommes qui ne possèdent que trois caractéristiques chacun essentiellement liées au combat, il faut enrichir ce système avec des attributs plus variés. Mais contrôler des personnages plus complets devient complexe, il faut donc que chaque joueur joue une seule figurine. Un autre joueur jouera les adversaires et aura la charge des éléments environnementaux, (comme le climat par exemple). Pour finir, les auteurs insèrent leur jeu dans un univers totalement médiéval-fantastique, où les personnages peuvent être des orcs, des elfes, des nains, magiciens de surcroît². Arneson adapte *Chainmail* à une quête qu'il crée: les personnages partent explorer les tunnels du château de Blackmoor³.

Et c'est donc en 1974 que le premier jeu de rôle "officiel", Donjons & Dragons, est publié chez TSR, alors qu'*Avalon Hill* l'avait refusé un an auparavant⁴. Gygax et Arneson font le tour des conventions de science-fiction pour présenter leur création. Le succès est quand même assez important pour qu'à peine six mois après, Ken St André publie une parodie de Donjons & Dragons, Tunnels & Trolls, ce qui témoigne d'un certain succès du modèle original⁵. Quelques autres maisons d'édition se lancent, et diversifient les univers en investissant la science-fiction (comme Traveller, qui sort en 1975) le fantastique, le policier, bref prennent possession de certains genres paralittéraires. En 1975, sept cent cinquante mille exemplaires de jeux de rôle sont vendus aux Etats-Unis⁶. Gygax, qui s'approprie peu à peu l'autorité sur Donjons & Dragons, assoit un peu plus son succès en dissertant dans les pages du magazine The Dragon sur l'importance de suivre des règles de jeu standardisées, c'est-à-dire autorisées et publiées par

1. Leppälahti, Merja, *Gender play ? Playing man and woman in role-playing games*, Université de Turku, Finlande, 2004, 8 pages, traduction de la rédactrice.

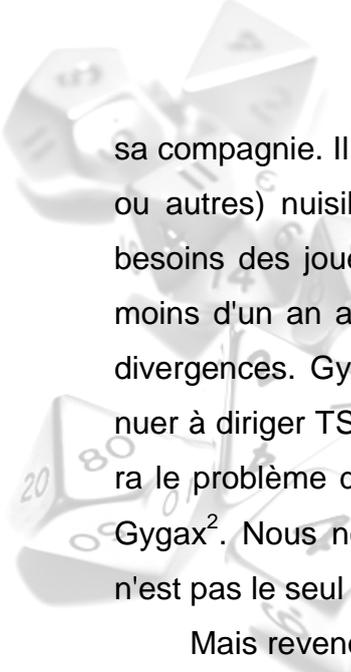
2. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, Bornemann, Paris, 1997, 143 pages, p.11 et 12.

3. Trémel, Laurent, cité par Béranger, Sarah, *Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table et en ligne: lieux de clivage ou aires intermédiaires d'expériences ?* Maîtrise de Psychologie clinique sous la direction de Sylvain Missonnier, Université Paris-X Nanterre, juin 2004, 283 pages.

4. Sagot, Gildas, *Jeux de rôles. Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Gallimard, Paris, 1986, p.13.

5. Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in Casus Belli n°29, décembre/janvier 2005.

6. Umbre, *Historique du jeu de rôle*, www.arcanes.org



sa compagnie. Il accuse même certains fanzines d'écrire des suppléments (règles ou autres) nuisibles aux campagnes, alors que ceux-ci répondaient à certains besoins des joueurs, quand les ouvrages officiels ne le faisaient pas¹. De plus, moins d'un an après la sortie du jeu, Arneson quitte TSR à cause de certaines divergences. Gygax se trouve un nouveau partenaire, Brian Blume, pour continuer à diriger TSR, mais cela sans payer les droits d'auteurs d'Arneson qui portera le problème devant les tribunaux en 1979, mais finira par vendre ses parts à Gygax². Nous nous étendons sur ce point pour bien préciser que Gary Gygax n'est pas le seul et unique "inventeur" du jeu de rôle, comme on le croit parfois.

Mais revenons à la fin des années 70, quand le jeu de rôle arrive en Europe. Donjons & Dragons passe d'abord par le Royaume-Uni avant d'arriver en France, où il est vendu "sous le manteau" devant la Sorbonne, comme une paralittérature subversive³, nous y reviendrons⁴. Les étudiants sont donc les premiers intéressés. Il en va de même en Finlande, où lors de programmes d'échanges internationaux, le jeu de rôle est introduit dans le milieu étudiant⁵. Les premiers magasins spécialisés s'ouvrent à Paris: *l'Œuf Cube* en 1977, *Jeux Thèmes* en 1978. La société *Descartes* naît, filière du groupe de presse *Excelsior*, importe et traduit des jeux pour la plupart américains avant d'éditer les premiers jeux français, et crée son propre réseau de boutiques spécialisées dans les villes universitaires du pays³. C'est aussi en 1978 que sort aux U.S.A. Advanced Donjons & Dragons, qui comporte des améliorations de règles de la première édition, notamment pour les points d'expérience et les classes de personnages⁶. Cela restera une particularité du jeu de rôle: c'est une paralittérature en évolution constante. Notons aussi l'arrivée du jeu Runequest, dont l'un des auteurs, Greg Stafford, avait à la base créé un univers (appelé *Glorantha*) pour écrire une série de romans. Nous sommes toujours un monde médiéval-fantastique, mais avec une mythologie très riche, et où le *roleplay* est peut-être plus important que dans un jeu comme Donjons & Dragons.

I.3- L'envolée.

En 1980, en France, après le succès du numéro du magazine *Science & Vie*

1. Fine, Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-playing games as social words*, University of Chicago Press, 1983, traduction de la rédactrice.

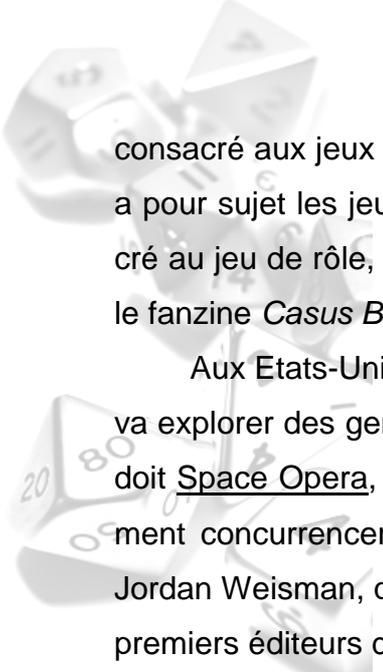
2. Darlington, Steve, *A History of Role-playing*, <http://ptgptb.org/0001/history1.html> traduction de la rédactrice.

3. Uambre, *Historique du jeu de rôle*, www.arcanes.org

4. Voir p.51 et suivantes du présent mémoire.

5. Leppälähti, Merja, *Gender play ? Playing man and woman in role-playing games*, op. cit.

6. Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in *Casus Belli* n°29, décembre/janvier 2005.



consacré aux jeux de simulation, le groupe *Excelsior* lance *Jeux et Stratégies*, qui a pour sujet les jeux de réflexion et de simulation (dont le numéro quatre, consacré au jeu de rôle, a énormément participé à la diffusion de ce dernier) et reprend le fanzine *Casus Belli*¹, créé par Didier Guisérrix et François Marcela-Froideval².

Aux Etats-Unis, une nouvelle maison d'édition parmi d'autres se distingue, et va explorer des genres plus diversifiés: *Fantasy Games Unlimited* (F.G.U.). On lui doit Space Opera, édité cette année-là, un jeu de science-fiction qui va sérieusement concurrencer Traveller. Notons, au sein de cette société, la présence de Jordan Weisman, qui convaincra son père éditeur de fonder *Fasa Corporation*, les premiers éditeurs de Shadowrun, et Tom Dowd, futur auteur du même jeu³.

En 1981, la maison d'édition *Chaosium* (éditeur de Runequest) publie The Call of Cthulhu, dont l'univers est bien sûr celui créé par le célèbre H.P. Lovecraft, auteur américain de romans fantastiques des années 20 et 30. C'est une révolution, car le jeu est avant tout basé sur l'enquête, donc l'intellect des joueurs, ce qui donne une place toute nouvelle à l'interprétation. F.G.U. continue d'explorer des univers originaux (après les supers-héros des comics, les gangsters des années 20) avec Bushido, qui se déroule dans le Japon médiéval.

En 1983, il y a environ quarante mille joueurs en France. Le premier jeu français (qui se joue dans un univers médiéval-fantastique avec des règles plus simples que celles de D.&D.) L'Ultime Epreuve, voit le jour, suivi de quelques semaines par Légendes Celtiques (publié par *Descartes*) qui permet de jouer au temps des celtes, sachant que la documentation historique est très riche⁴.

C'est aussi l'année où D.&D. est officiellement traduit et édité en français, comme The Call of Cthulhu (par *Descartes*). Les jeux de rôles sortent un peu de leur marginalité, grâce aux associations qui se forment ici et là¹. Il paraît également des ouvrages qui traitent du jeu de rôle, comme celui de Gary Alan Fine⁵.

En 1984, dans un hors-série, le magazine *Jeux et Stratégie* publie Méga, un jeu de science-fiction, qui se vend à soixante mille exemplaires, et ainsi contribue à la promotion du jeu de rôle en France. En Allemagne sort le jeu Das Schwarze Auge, que l'on traduira par L'Œil Noir. Ce jeu reprend les bases de D.&D. mais les simplifie, le tout à un prix attractif. C'est le premier jeu de beaucoup de français.

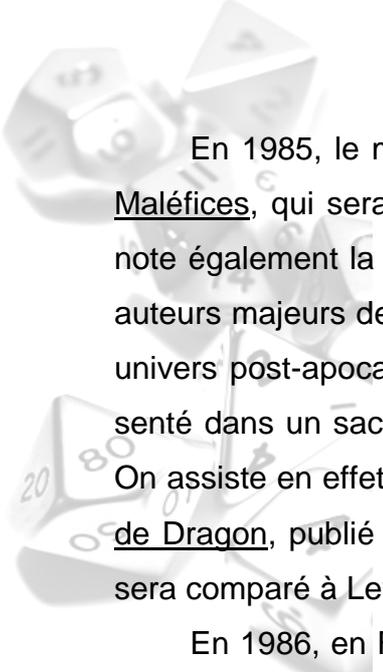
1. Umbre, *Historique du jeu de rôle*, www.arcanes.org

2. [www.http://fr.wikipedia.org](http://fr.wikipedia.org)

3. Cuidet Arnaud, Guisérrix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in Casus Belli n°29, décembre/janvier 2005.

4. Guisérrix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.13.

5. Fine, Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-playing games as social words*, op.cit.



En 1985, la maison d'édition française *Oriflam* est créée, et *Descartes* sort Maléfices, qui sera le premier jeu français à être un "best-seller" en France. On note également la sortie de Bitume, le premier jeu de celui qui deviendra un des auteurs majeurs de jeux de rôle en France, Croc. Bitume, qui se déroule dans un univers post-apocalyptique, se distingue déjà par son originalité (le tout est présenté dans un sac surgelé¹) et par le style marqué du futur créateur d'INS / MV. On assiste en effet à une véritable explosion des créations françaises, avec Rêve de Dragon, publié chez NEF par Marc Laperlier et dont l'auteur, Denis Gerfaud, sera comparé à Lewis Carroll².

En 1986, en France, plus de dix jeux français sont sur le marché, la maison d'édition Siroz est créée, on joue à une vingtaine de jeux américains en version originale, *Casus Belli*, bimensuel, atteint les trente cinq mille exemplaires, et les rôlistes seraient plus de cent mille³.

I.4- La chute.

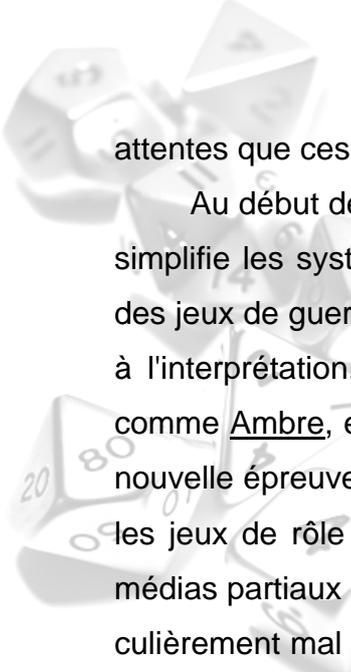
En 1989 sont publiés deux jeux de notre corpus: INS / MV est édité chez *Siroz Ideojeux* et fait de son créateur Croc une des figures les plus importantes du jeu de rôle français: son seul nom en couverture fera vendre, ce qui n'est pas forcément commun dans le monde du jeu de rôle². Shadowrun est publié chez *Fasa Corp.*, et sera ultérieurement traduit par *Descartes*. Nous verrons que la principale originalité du jeu consiste en un mélange des deux genres les plus populaires des jeux de rôle, la science-fiction et le médiéval-fantastique. Mais c'est aussi le début d'une crise: les jeux se vendent moins bien, *Siroz* est racheté par *Ideojeux* mais sera sauvé par le succès d'INS / MV, qui sera tout de même le premier jeu français à être traduit pour le marché américain. En mars, *Jeux et Stratégie* publie un article alarmant sur l'avenir du jeu de rôle, et la société anglaise *Games Workshop* décrète: "chez nous, le jeu de rôle est épuisé, il a atteint son point maximum". A la fin de l'année, plusieurs revues spécialisées dont *Jeux et Stratégie* disparaissent⁴. Certains attribuent cette baisse à l'arrivée des jeux vidéo ou autres jeux de cartes comme Magic: the gathering. C'est possible, mais le fait que le jeu de rôle soit un medium bien spécifique qui, pour nous, ne répond pas aux mêmes

1. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.116.

2. Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in *Casus Belli* n°29, décembre/janvier 2005.

3. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.13.

4. Uambre, *Historique du jeu de rôle*, www.arcanes.org



attentes que ces "concurrents", lui permettra de survivre.

Au début des années 90, le jeu évolue vers une approche plus "littéraire": on simplifie les systèmes de jeu, car la nouvelle génération ne vient pas forcément des jeux de guerre. Les règles ont à présent pour but de participer à l'ambiance et à l'interprétation. On assiste même à la sortie de jeux de rôle dits "sans dés" comme Ambre, en 1991. Mais la fin de l'année 1990 marque aussi le début d'une nouvelle épreuve pour le jeu de rôle. Suite à certains faits divers, dont le lien avec les jeux de rôle s'est avéré soit totalement inexistant soit anecdotique, certains médias partiaux (*le Figaro, l'Express, Paris Match, Bas les Masques, etc.*) et particulièrement mal informés se sont lancés dans une chasse aux sorcières digne de l'abbé Cochon contre le jeu de rôle, en l'accusant de manière délirante et infondée, sûrement par manque d'informations sensationnelles à exploiter. L'ouvrage de J.H. Matelly¹ démonte ces théories pseudo-psychologiques, ainsi nous ne nous étendrons pas plus sur un sujet qui présente peu d'intérêt.

C'est en 1991 que *White Wolf Publishing* publie la première version de la dernière œuvre de notre corpus, Vampire: The Masquarde. Son auteur Mark Rein.Hagen s'était déjà fait connaître avec Ars Magica, en 1988. Ce dernier est l'un des premiers à insister sur le fait que le jeu de rôle est le descendant des contes de veillée et appelle le M.J. Conteur. Ainsi, Vampire a (encore aujourd'hui) la réputation d'être le jeu qui se base le plus sur l'interprétation des personnages, (dit "roleplay" dans le jargon rôliste) bien que d'autres soient aussi performants sur ce point. Les jeux de guerre sont en effet bien loin.

Nephilim est publié en 1992 en France, et jouit rapidement d'un vif succès. Traduit en plusieurs langues, il révolutionnera aussi le graphisme des jeux de rôle en le modernisant significativement².

En 1993 sort le jeu de cartes à collectionner *Magic: The Gathering*, qui, comme nous l'avons vu, aurait été en partie à l'origine de la chute des ventes de jeux de rôle. La société américaine *Wizards of the Coast* qui édite ce jeu sera celle qui rachètera T.S.R. en 1997.

1. Matelly, Jean-Hugues, *Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? - Suicides ? - Sectes ?* Les Presses du Midi, Toulon, 1997, 181 pages.

2. Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in Casus Belli n°29, décembre/janvier 2005.

I.5- La renaissance.

En 1996, le nombre de rôlistes en France s'est stabilisé autour de trois ou quatre cent mille, dont cent mille qui jouent très régulièrement, c'est-à-dire de deux à six fois par mois¹, bien que le marché ait cessé de croître. La Fédération Française de Jeux de Rôle (F.F.J.D.R.) est créée. Des jeux comme Feng Shui, qui visent à refuser la contradiction des règles et de l'interprétation, sortent.

En 2000, D. & D. fait son grand retour avec une troisième édition, dont le succès est immédiat: le jeu représente à lui seul 50% des ventes de jeux de rôle. On voit aussi une nouvelle tendance éditoriale se développer, pour des jeux comme C.O.P.S. ou Orpheus: le gamme est "fermée", c'est-à-dire que le nombre des suppléments à sortir est défini à l'avance et ne changera pas: cela permet de mieux contrôler l'univers et les fils narratifs du jeu, tout en limitant les dépenses pour les rôlistes. Ces suppléments sont tous construits de la même manière: un tiers de règles, un tiers de scénarios, et un tiers d'évolution de l'univers, dit "background" ou contexte dans le jargon rôliste. Des jeux comme Cirkus ou Post-Mortem paraissent dans un format A5 (demi A4), moins onéreux, ce qui se ressent dans les ventes². Des jeux (gratuits ou payants) comme Rossyia commencent à se diffuser sur Internet en format pdf, ce qui permet une plus large diffusion et un meilleur suivi de la gamme: on n'arrêtera pas soudainement la parution des suppléments parce que la maison d'édition a fait faillite.

On notera également l'apparition de nombreux "théoriciens" du jeu de rôle, qui s'expriment essentiellement par Internet, média davantage réactif, libre, ouvert et bon marché que les autres. Nous consacrerons une partie de notre travail à ces théories³. Cependant, on peut déjà dire que l'arrivée de ces "écoles de pensée" montre bien que le jeu de rôle est en pleine évolution identitaire. Il se dégage une volonté d'analyse et de consécration de cette activité comme un médium à part entière, voire comme un art à part entière, nous y viendrons³. Ces travaux permettent également de fonder et de situer des bases de réflexion qui nous seront utiles dans notre travail.

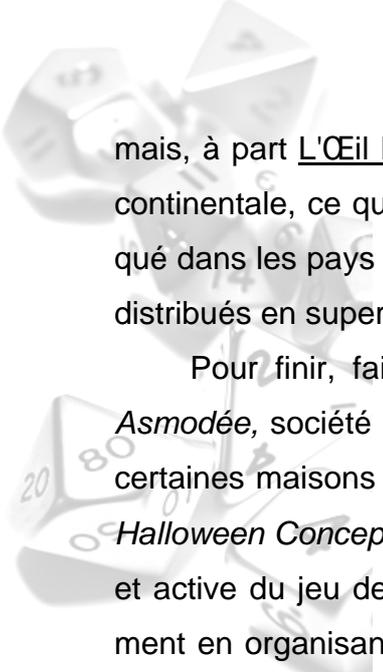
Aujourd'hui, la France serait le pays qui édite le plus de jeux originaux après les Etats-Unis. Nos jeux (comme INS / MV en Allemagne) s'exportent bien

1. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.13.

2. Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in *Casus Belli* n°29, décembre/janvier 2005.

3. Voir p.30 et suivantes du présent mémoire.

4. Voir p.46 du présent mémoire.



mais, à part L'Œil Noir, nous n'avons traduit aucun ou très peu de jeux d'Europe continentale, ce qui est fort dommage, sachant que le jeu de rôle est aussi pratiqué dans les pays de l'est, comme la Pologne, où certains d'entre eux sont même distribués en supermarché, même si cela reste rare¹.

Pour finir, faisons un point sur l'état éditorial du jeu de rôle en France. *Asmodée*, société née de Siroz en 1995, était un beau rêve: après avoir racheté certaines maisons d'édition françaises comme *Descartes* en septembre 2004, ou *Halloween Concept*, on aurait pu croire qu'Asmodée serait la figure emblématique et active du jeu de rôle français, ce qui a été le cas jusqu'à récemment, notamment en organisant des événements tels que *L'Asmoday* les 11 et 12 décembre 2004. Cependant, il y quelques mois, les auteurs d'INS / MV ont décidé d'arrêter l'édition de ce jeu. Voici l'explication que son auteur Croc donne sur le site d'Asmodée²: "j'aime bien qu'une histoire se finisse dans la joie et la bonne humeur et pas mesquinement dans un coin quand on a trop tiré sur la ficelle et que le jeu ne se vend plus". Il ajoute que les ventes du jeu ont toujours été rentables, ce ne sont donc pas des critères mercantiles mais bien des considérations qualitatives qui ont motivé l'arrêt du jeu. L'autre grand jeu de rôle français d'Asmodée, C.O.P.S., est toujours en cours de publication mais comme nous l'avons vu, la gamme est fermée, c'est-à-dire que le jeu a une fin éditoriale programmée. Quant à Prophecy, rien n'a été publié depuis 2003. Pour les autres jeux, la plupart ont été arrêtés pour cause de "sécheresse des ventes"³. Ainsi, la seule activité rôlistique de l'entreprise se centre surtout sur la traduction de suppléments de valeurs sûres comme Donjons & Dragons ou Warhammer.

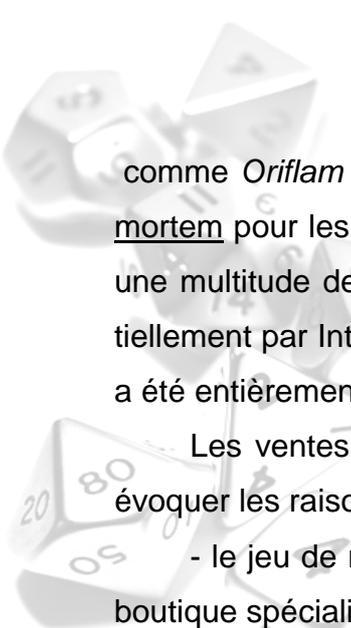
Mais même cette activité moins risquée, la traduction de jeux étrangers à succès, n'est plus si rentable, en témoigne la situation de la société *Hexagonal*: "10/03/07: *Hexagonal* suspend son activité d'édition de jeu de rôle. Le volume des ventes ayant considérablement baissé, le modèle actuel est jugé trop peu rentable et d'autres imprimeurs sont démarchés, notamment à l'étranger"⁴. Hexagonal traduit en France les jeux *World of Darkness*, dont fait partie Vampire, qui est tout de même le jeu le plus vendu de nos jours après Donjons & Dragons. Des maisons d'édition telles que *Multisim* et *Yéti Entertainment* ont fermé. Mais certains,

1. Lhomme, Tristan, *Le jeu de rôle en Europe*, in Casus Belli n°13, avril / mai 2002.

2. www.asmodee.com

3. www.asmodee.com/jeux-de-roles/autres-jeux/

4. <http://www.roliste.com/actualite>



comme *Oriflam* ou le 7^e *Cercle*, éditent des jeux français originaux comme Post mortem pour les premiers ou Humanydyne pour les seconds. On remarque aussi une multitude de petites maisons d'édition artisanales qui communiquent essentiellement par Internet et aux Conventions: citons *La Caravelle*, dont le jeu Crimes a été entièrement financé par des souscriptions.

Les ventes de jeux de rôle ne sont donc pas au beau fixe. Nous pouvons évoquer les raisons suivantes:

- le jeu de rôle n'est pas distribué en librairie générale, mais uniquement en boutique spécialisée.

- Sa mauvaise réputation (beaucoup moins présente que dans les années 90) est encore ressentie, et le fait passer pour une activité marginale.

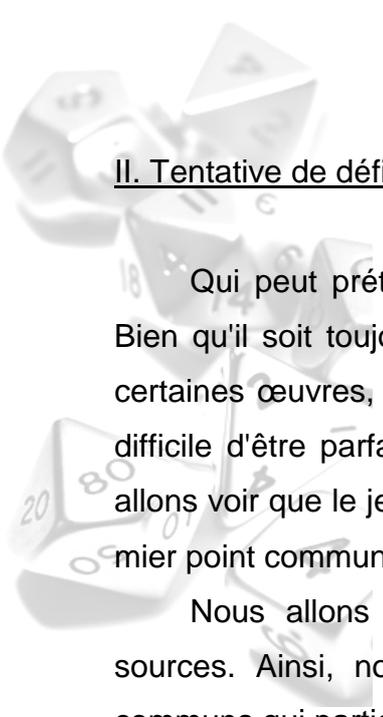
- Les gammes ne sont parfois pas suivies, ce qui lasse les rôlistes, qui achètent des livres de base à 40€ environ pour des jeux qui en resteront là. Ce phénomène reste rare, mais existe.

- Tous les joueurs, à part le MJ, ne sont pas obligés de posséder les livres du jeu.

- Le jeu de rôle suppose une initiation: il est rare que l'on devienne rôliste après l'achat d'un livre de base, sans jamais avoir joué auparavant. On est généralement déjà joueur, initié par quelqu'un qui joue déjà.

- Les conditions du marché du jeu de rôle ne permettent pas (ou peu) aux éditeurs de communiquer hors de la presse spécialisée. Notons qu'il y a quelques mois, *Casus Belli* a fait faillite et n'est plus publié, ce qui témoigne encore de la mauvaise posture du marché.

Cependant, il faut voir un avantage à cela: le jeu de rôle reste libre, et les auteurs peuvent s'exprimer sans contrainte de censure ou d'objectifs de vente trop draconiens. Ils sont indépendants. Le fait que beaucoup de sociétés ouvrent et ferment montre que le jeu de rôle est un medium fluide en perpétuelle évolution. Les gens qui choisissent de s'investir professionnellement dans ce secteur d'édition sont par conséquent ceux qui ont une véritable vocation pour ce medium, que nous allons à présent tenter de définir.



II. Tentative de définition.

Qui peut prétendre avoir parfaitement cerné et défini un genre littéraire ? Bien qu'il soit toujours possible de dégager des dénominateurs communs entre certaines œuvres, comme l'époque, le thème ou les procédés de création, il est difficile d'être parfaitement catégorique lors de la théorisation d'un genre. Nous allons voir que le jeu de rôle n'échappe pas à la règle, ce qui constitue là son premier point commun avec un genre littéraire.

Nous allons essayer de comparer plusieurs définitions, en variant nos sources. Ainsi, nous essaierons de dégager les éléments indispensables et communs qui participent à la création de la nature du jeu de rôle.

II.1 Définition pratique.

Nous allons d'abord tenter de rendre compte de ce qu'est un jeu de rôle en pratique. Les joueurs et le meneur de jeu sont assis autour d'une table. Chaque joueur a donc sa fiche de personnage sur laquelle sont notées ses compétences dans des domaines qui se veulent à peu près exhaustifs, et des dés pour résoudre certaines actions. Le meneur de jeu, lui, a le livre de base du jeu (qui comprend une description détaillée de l'univers et les règles du jeu), ainsi que le scénario qu'il est en train de faire jouer. Voici comment va se dérouler une partie :

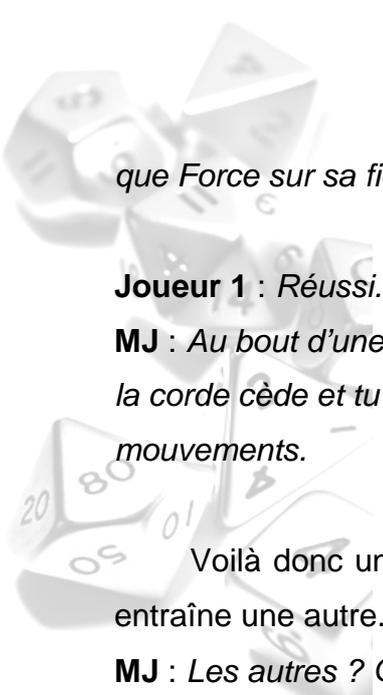
MJ : *Vous êtes prisonniers au fond d'une sombre cale de paquebot, il y a des rats, de la poussière et vous êtes attachés. Que faites vous ?*

Ici, le meneur de jeu donne une situation de départ, qui inclut une grande part de description : on perçoit les éléments de l'espace, ce qui se fait essentiellement par les sens. Naturellement, cette description est supposée objective et neutre, mais c'est peu souvent le cas : le meneur de jeu met volontairement l'accent sur tout ce qui va être générateur d'"ambiance", ici c'est "sombre", il y a des "rats" ; l'atmosphère est inquiétante, mystérieuse.

Les joueurs, à travers leurs personnages, vont pouvoir réagir :

Joueur 1 : *J'essaie de limer mes cordes contre un coin de mur, ou un poteau.*

MJ : *Fais un jet de Force (Le joueur lance les dés et se rapporte à la caractéristi-*



que Force sur sa fiche personnage).

Deux possibilités:

Joueur 1 : Réussi.

MJ : *Au bout d'une heure de travail, la corde cède et tu es libre de tes mouvements.*

Joueur 1 : Raté.

MJ : *Après un moment, tu constates que tes efforts sont inutiles, les liens sont trop solides.*

Voilà donc un exemple de l'utilisation du système de jeu, chaque action entraîne une autre.

MJ : *Les autres ? Que faites vous ?*

Joueur 2 : (d'une voix sanglotante) *Mon Dieu ! Que fait-on ici ? Et qui êtes vous ?*

Ici, il va se créer une interaction entre les joueurs via leurs personnages qui vont parler entre eux. C'est aussi ici qu'intervient l'interprétation théâtrale.

Le jeu de rôle reste donc difficile à définir théoriquement, puisqu'il s'agit plus de l'expérience d'une séquence narrative que de la lecture de celle-ci. Je donnerais tout de même la définition suivante, en me basant uniquement sur ma précédente description: c'est l'interaction sur une narration structurée par l'interprétation d'un personnage fictif en adéquation avec l'univers joué.

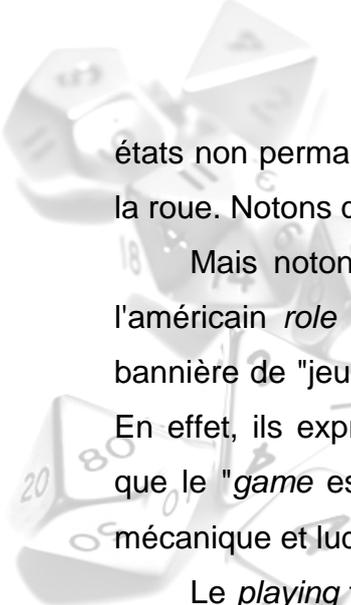
II.2- Définition lexicale.

Essayons ensuite de définir les termes en présence: selon Laurent Francomme¹, "jeu" vient du latin *jocus* qui signifie plaisanterie. Mais son sens est plus proche de *ludus*, dont est issu ludique, où on entend simuler la réalité. On distingue deux types de jeux: les *ludi circenses* (jeux du cirque) et les *ludi scaenici* (jeux de scène). On peut donc d'ores et déjà dégager l'idée de **simulation**, qui est parfois utilisée comme synonyme de jeu de rôle: jeu de simulation.

Examinons maintenant le terme "rôle". Selon le dictionnaire Robert², le mot rôle découle du latin *rota* qui signifie la roue. La définition donnée est "personnage, que l'acteur représente": un acteur peut donc interpréter plusieurs rôles, il véhicule et par extension symbolise un personnage fictif. On peut penser que le mot "roue" à l'origine de "rôle" présuppose le fait que les rôles sont des

1. Francomme, Laurent, *Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?* Mémoire de DESS, Paris VII, 1998, 123 pages, p.10.

2. Le Robert Quotidien, op. cit.



états non permanents appelés à évoluer, d'où l'image de mobilité que représente la roue. Notons que rotulus signifie aussi rouleau de parchemin écrit.

Mais notons également que le terme "jeu de rôle" est une traduction de l'américain *role playing game*. "Playing" et "game" ont été rassemblés sous la bannière de "jeu" en français alors que les mots anglais ne sont pas synonymes. En effet, ils expriment le double sémantisme du mot français "jeu". C'est-à-dire que le "*game* est la structure ludique, le cadre, le système de règles"¹, le côté mécanique et ludique.

Le *playing* fait référence au jeu d'acteur, à l'interprétation du rôle. D'ailleurs, grammaticalement, le terme *playing* se rapporte à *role* et non pas à *game*. La traduction la plus fidèle que l'on pourrait donc donner de *role playing game* serait: *jeu ludique de rôle à jouer*. Bien sûr, l'expression est inutilisable car trop longue et redondante, mais c'est sémantiquement la plus proche de la traduction anglaise.

Mais ce n'est pas la seule ambiguïté lexicale du terme. En effet, certains écrivaient *rôle* au singulier et d'autres au pluriel. Selon Wikipedia², la première orthographe historique serait au singulier, comme pour le jeu de rôle thérapeutique en psychologie. C'est au magazine *Dragon* au milieu des années 90 que l'on doit la première orthographe "officielle" avec *rôles* au lieu de *rôle*. Aujourd'hui les deux orthographes sont utilisées, bien que le singulier soit majoritaire dans les publications. Mais la maison d'édition *Asmodée*, par exemple, qui publie notamment l'œuvre de notre corpus INS/MV, emploie le singulier. Une analyse grammaticale permet de comprendre que le sens est totalement différent selon l'une ou l'autre solution:

- au singulier, "rôle" est complément du nom "jeu", ce qui signifie que c'est le "rôle" qui définit le terme "jeu".

- au pluriel, "rôle" devient complément circonstanciel comme dans un "jeu de cartes". Du coup, le rôle devient un simple accessoire et ne fonde plus la nature du jeu.

C'est pour cela qu'ici, on préférera le singulier. Nous ajouterons également qu'en général on ne joue qu'un seul rôle à la fois par jeu, sauf pour celui que l'on nomme le Maître ou le Meneur de Jeu, mais nous y reviendrons ultérieurement.

1.Franchomme, Laurent, *Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?* op. cit., p.17.

2.<http://fr.wikipedia.org>

II.3- Définition conceptuelle.

Il est temps d'examiner différentes définitions du jeu de rôle. Nous commencerons par celle de la Fédération Française des Jeux de Rôle tirée de la plaquette d'informations qui est proposée sur leur site¹:

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur (aussi nommé arbitre ou meneur de jeu) anime le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.

Nous avons déjà traité la question des origines. On peut voir ici certains des concepts-clé qui fondent le jeu de rôle:

- "jeu de société": le jeu de rôle ne se pratique pas tout seul, c'est un acte **collectif**.

- "les spectateurs participent": le récepteur a un double statut qui contribue à la création, le jeu de rôle est un acte **interactif**.

- "conte (...) récit ": c'est un genre littéraire qui répond à des critères précis, en ce qui concerne notamment la structure et les fonctions des personnages selon Vladimir Propp². Ici, l'utilisation du terme est un peu abusif: nous verrons que le jeu de rôle a une structure narrative beaucoup plus variée et floue. Les auteurs utilisent sûrement le terme "conte" pour son rapport au merveilleux et sa transmission orale³. Le mot récit, que le Robert⁴ définit comme "relation orale ou écrite (de faits divers ou imaginaires)", est beaucoup plus approprié, car plus englobant. Le jeu de rôle est donc **narratif**.

- "meneur de jeu": tous les participants n'ont pas le même statut, le meneur (dit M.J.) **fait jouer** et les personnages-joueurs (dits P.J.) jouent. Nous y reviendrons⁵.

Prenons maintenant la définition de Laurent Franchomme⁶ qui nous semble beaucoup plus précise:

Le jeu de rôle est un jeu de simulation qui se joue autour d'une table, comme la plupart des jeux de société. Sans quitter leur chaise, les joueurs (cinq en moyenne) et un "Maître de Jeu" vont interagir par le biais de la parole et l'usage de leur imagination. Chaque joueur crée pour cela un personnage, défini par diverses caractéristiques (comme la Force, l'Endurance, les Points de vie etc.). Ces caractéristiques sont inscrites sur une feuille, la Feuille de personnage. Les joueurs décident des actions de leur personnage

1. <http://www.ffjr.org>

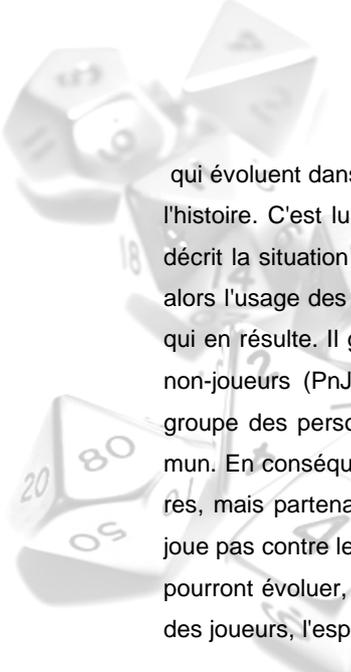
2. Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, Seuil, Points, Paris, 1970, 253 pages.

3. Souiller, Didier, et Troubetzkoy Wladimir, *Littérature Comparée*, op. cit., p.120.

4. *Le Robert Quotidien*, op. cit.

5. P.103 et suivantes du présent mémoire.

6. Franchomme, Laurent, *Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?* op. cit., p.9.



qui évoluent dans un univers décrit par le Maître du Jeu. Ce dernier est à la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire. C'est lui qui propose une "mission" aux joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages. Il décrit la situation dans laquelle ils se trouvent, décide de la réussite ou non de leurs actions (intervient alors l'usage des dés ainsi que les caractéristiques des personnages) et leur décrit la situation nouvelle qui en résulte. Il gère ainsi le cadre de l'aventure et par conséquent tous les personnages ou créatures non-joueurs (PnJ) qu'ils pourront rencontrer. Même s'il y a souvent des dissensions à l'intérieur du groupe des personnages joueurs (PJ), ces derniers évoluent en général ensemble, avec un but commun. En conséquence, contrairement à la plupart des jeux de société, les joueurs ne sont pas adversaires, mais partenaires. De même, bien qu'il dirige aussi les personnages adversaires aux PJ, le MJ ne joue pas contre les joueurs: son rôle est plutôt de leur proposer le cadre d'une aventure dans laquelle ils pourront évoluer, composée d'un subtil mélange de risques et de récompense, afin de susciter l'intérêt des joueurs, l'espace d'un scénario.

- "autour d'une table": même si les joueurs sont parfois amenés à se lever si leur interprétation le nécessite, tout se passe autour d'une table: le jeu de rôle prend donc essentiellement place dans l'intellect des joueurs, dans **l'espace mental** de ceux-ci.

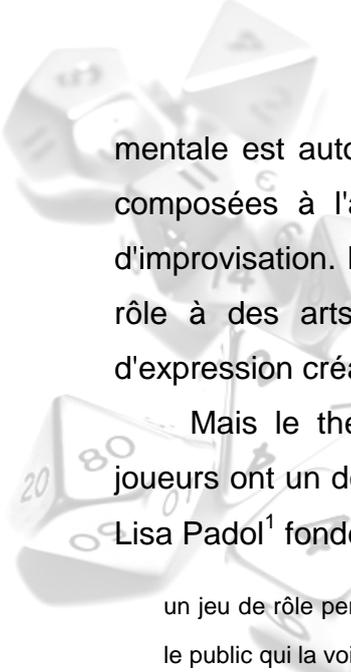
- "interagir par le biais de la parole": tout se fonde sur le dialogue. Dans le contexte du jeu de rôle, parler c'est agir, on emploie d'ailleurs le présent. C'est donc une activité essentiellement **orale**, fondée sur le **discours**.

Comme tout concept difficile à expliciter, le jeu de rôle est comparé et défini en rapport avec une autre activité plus connue par certains comme Jean-Hugues Matelly¹ par exemple. En effet, les joueurs interprètent des personnages et interagissent entre eux au sein d'une structure narrative, comme on le fait au théâtre:

L'originalité est que chaque joueur tient un rôle, comme au théâtre ou au cinéma, et interprète avec ses partenaires une histoire, dont ils sont les héros, mais qu'ils ne connaissent pas à l'avance. L'intrigue de "la pièce" n'est connue que d'un joueur à la fonction particulière: le "meneur de jeu", qui est le metteur en scène, assurant la narration des événements et l'enchaînement des scènes. Cependant, différence essentielle avec le théâtre, le cinéma, ou les romans, et intérêt premier du jeu, ni les actions, ni le texte des héros, ni le dénouement final ne sont écrits, ils dépendent, dans le cadre de l'intrigue générale, des choix qu'effectueront les joueurs et qu'ils feront interpréter à leurs personnages

Ici, Matelly emploie le champ lexical propre aux techniques théâtrales: "pièce, scène, intrigue, metteur en scène", etc. Nous ajouterons une autre différence: les joueurs n'étant ni costumés, ni mis en situation dans un décor, ni forcément physiquement ressemblant à leur personnage, l'effort de représentation

1. Matelly, Jean-Hugues, *Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? - Suicides ? - Sectes ?* op. cit. , p.52



mentale est automatiquement plus important. De plus, les répliques n'étant pas composées à l'avance, nous sommes uniquement dans le cadre du théâtre d'improvisation. Notons également que Matelly n'hésite pas à comparer le jeu de rôle à des arts comme le cinéma ou la littérature. C'est effet un medium d'expression créative.

Mais le théâtre suppose un public et, comme nous l'avons déjà dit, les joueurs ont un double statut: le créateur du message est également son référent. Lisa Padol¹ fonde en grande partie sa définition sur ce point:

un jeu de rôle permet aux gens de devenir simultanément à la fois les artistes qui créent une histoire et le public qui la voit se dérouler.²

Une histoire qui se déroule suppose donc tout une création narrative, point que privilégie Liz Henry:

Les participants des jeux de rôle (...)sont engagés dans un processus complexe de narrativité de groupe; ils sont les auteurs, les narrateurs, les personnages, les acteurs, les lecteurs, et le public d'un texte qui est à la fois une expérience et une orientation vers le produit.³

On peut donc dire que le rôliste occupe beaucoup de fonctions littéraires au sein du texte, ce qui constitue une particularité qui lui est propre. C'est en effet une "expérience" car la narration se vit par le biais des personnages, qui doivent en général, "produire" quelque chose, c'est-à-dire atteindre des objectifs ou remplir une mission. Bien que le cadre soit virtuel, les interrogations, les décisions des personnages et les conséquences qu'ils doivent assumer sont une réalité du jeu, et donc les émotions qui en résultent sont censées être ressenties, à différents degrés, par le joueur pour donner à son personnage une réaction cohérente. C'est pourquoi certains théoriciens le comparent souvent à "une version "mature" ou "évoluée" des jeux auxquels nous avons l'habitude de jouer quand nous étions enfants, comme "le Gendarme et le Voleur".⁴ En effet, le *contrat de lecture* du joueur suppose qu'il accepte de laisser derrière lui les règles et l'univers réel pour celui du jeu. Ainsi, Gary Gygax (co-auteur de Donjons & Dragons) le définit comme "exprimer une position de "faire croire"⁵.

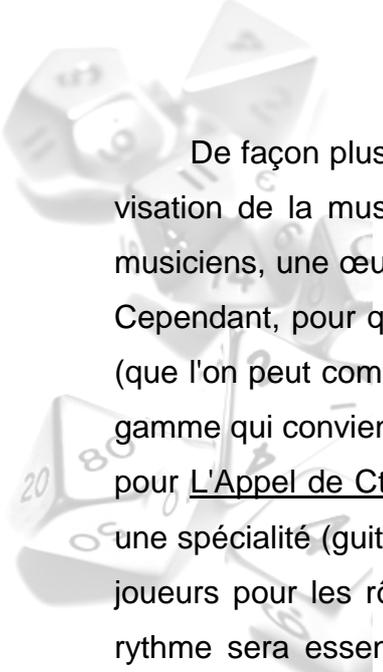
1. Padol, Lisa, *Playing stories, telling games:collaborative storytelling* in Role-playing games, RECAP: Publications Inc., 1996, 7 pages.

2. Traduit de l'anglais par la rédactrice.

3. Henry, Liz, *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*, Mai 2003, <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003>, 26 pages, traduction de la rédactrice.

4. Flood, Kristine, *The theatre connection*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, published in conjunction with the 10th knutpunkt convention, 134 pages, traduction de la rédactrice.

5. traduction de la rédactrice



De façon plus personnelle, je choisirais de comparer le jeu de rôle à l'improvisation de la musique jazz: chaque joueur crée, en tenant compte des autres musiciens, une œuvre musicale en réagissant et en interagissant avec les autres. Cependant, pour que le tout soit cohérent, il faut respecter les règles d'harmonie (que l'on peut comparer aux règles de l'univers du jeu de rôle) et rester dans une gamme qui convient à la tonalité générale (l'ambiance du jeu de rôle: angoissante pour L'Appel de Cthulu, épique pour Donjons & Dragons, etc). De plus, chacun a une spécialité (guitare, contrebasse ou batterie pour les musiciens, archétypes de joueurs pour les rôlistes), à laquelle est attribuée une fonction. Par exemple, le rythme sera essentiellement le domaine du batteur et non du guitariste. De la même façon, un vampire séducteur (comme la Carmilla de Le Fanu) charmera, tandis qu'un *Nosferatu* sera plus doué pour faire peur.

On peut donc dire que, même si le jeu de rôle se rapporte à de nombreuses autres activités essentiellement artistiques, il n'est aucune de celles-là. La difficulté quant à sa définition théorique vient surtout du fait qu'il est avant tout une expérience qui doit être vécue. Comme le dit Didier Guiserix¹, "imaginez que nous soyons en 1895 et qu'on me demande "qu'est-ce donc que le cinéma(...)? Est-ce que j'expliquerai (...) le principe chimique de la photographie? Je ne ferai que l'égarer (...) le mieux serait tout simplement de l'emmener au cinéma !" Mais vu que le jeu de rôle se définit lexicalement comme jeu, essayons de le cerner par ce moyen.

II.4- Définition ludique.

Penchons nous à présent sur une définition du jeu en tant que tel. Nous utiliserons pour cela "l'ouvrage fondateur de la classification des jeux" selon Casus Belli², c'est-à-dire Les jeux et les hommes de Roger Caillois³. Selon lui, il existe quatre critères qui permettent de définir un jeu:

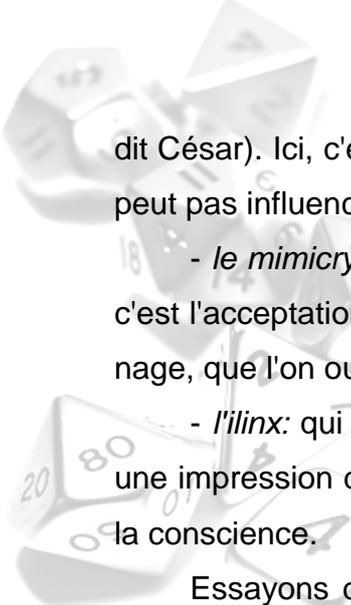
- *l'agôn (la compétition)*: ce terme signifie en grec l'affrontement. Ces jeux portent donc sur la rivalité entre les joueurs, où l'on recrée artificiellement l'égalité des chances. Le but est de montrer la supériorité d'un adversaire sur un autre.

- *l'alea (la chance)*: ce mot revoie aux dés romains (*alea jacta est*, comme le

1. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op.cit., p.10

2. Clavel, Fabien, in *Casus Belli* n°29, décembre - janvier 2005, p.20.

3. Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio Essais, 1991, 374 pages.



dit César). Ici, c'est donc la chance qui est représentée. Le joueur est passif et ne peut pas influencer l'issue du jeu, forcément aléatoire.

- *le mimicry (le simulacre)*: en anglais, cela signifie mimétisme. Dans un jeu, c'est l'acceptation de l'imaginaire et de la fiction. C'est ici que l'on joue un personnage, que l'on oublie sa propre personnalité pour en feindre une autre.

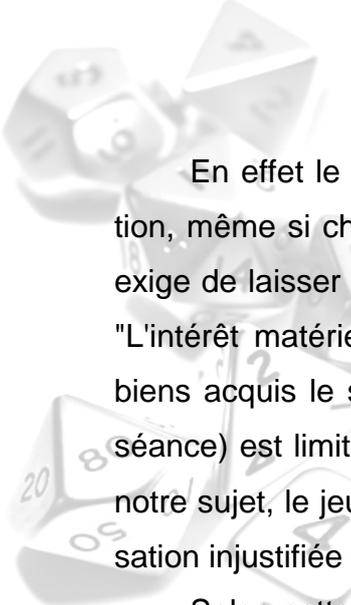
- *l'ilinx*: qui veut dire "tourbillon d'eau" en grec. Ce sont les jeux qui donnent une impression de vertige et détruisent la stabilité des sensations et la lucidité de la conscience.

Essayons de voir comment nous pouvons classer le jeu de rôle selon ces critères: pour *l'âgon*, il est à noter que les premiers jeux de rôle comme Donjons & Dragons sont basés sur les combats, et que le groupe des personnages est souvent en situation conflictuelle, face aux PNJ opposants. Parfois, il se peut également que les joueurs soient en compétition, par exemple pour savoir qui créera le personnage le plus optimisé au niveau des règles ou dans une spécialité (combat, infiltration, diplomatie, etc), au niveau de l'interprétation théâtrale (ou *roleplay* chez les rôlistes) ou dramatique (c'est-à-dire celui qui fera le plus "avancer" l'intrigue). Mais ces cas ne sont pas une règle générale, loin de là. *L'alea* est représentée par les dés, qui sont, à part pour quelques rares exceptions, indissociables voire même emblématiques du jeu de rôle. *Le mimicry* est très présent dans le jeu de rôle, puisque le joueur met un masque pour évoluer dans un univers fictif. Enfin, *l'ilinx* est sans doute le moins présent des aspects: le jeu de rôle étant une activité essentiellement intellectuelle, il n'y a pas de facteurs matériels et concrets qui peuvent physiquement déstabiliser le joueur. On peut donc dire que le jeu de rôle est un des seuls jeux à cumuler plusieurs aspects du classement de Caillois, ce qui, même de ce point de vue, en fait un jeu à part.

Pourtant, il existe une définition générique du jeu, pensée par un des premiers théoriciens en la matière, Johan Huizinga, qui correspond au jeu de rôle:

on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.¹

1. Huizinga Johan, *Homo ludens*, Gallimard, Paris, 1938, p.34 et 35.



En effet le jeu de rôle est libre, les personnages ont une totale liberté d'action, même si chaque action peut avoir des conséquences. Le contrat de lecture exige de laisser "la vie courante" de côté pour s'immerger dans un monde "fictif". "L'intérêt matériel" est effectivement nul puisque tout est imaginé, et les seuls biens acquis le sont dans l'univers du jeu. Le temps (environ quatre heures par séance) est limité, et chaque univers a ses règles. Enfin, même si cela n'est pas notre sujet, le jeu de rôle est une activité essentiellement sociale, et sa marginalisation injustifiée est toutefois réelle.

Selon cette définition, il est donc indéniable que le jeu de rôle est une activité ludique à part entière. C'est également le cas pour d'autres définitions connues du jeu comme celle de Costikyan: "un jeu est une structure interactive de sens endogène qui demande aux joueurs de lutter pour atteindre un but" ou de Crawford: "un jeu est un système formel qui représente subjectivement un sous-ensemble de réalité"¹. Ces définitions sont toujours exactes, mais jamais exhaustives. Qui plus est, selon les priorités des joueurs, certains aspects ludiques sont minimisés voire complètement laissés de côté: les règles d'un jeu de rôle sont données comme malléables, c'est-à-dire que les changer ne changera pas le jeu pour autant, bien au contraire. Cela correspondra à une personnalisation du jeu par les joueurs. De plus, le statut de gagnant ou de perdant est ambigu: le MJ, même s'il contrôle les PNJ opposants, n'est pas contre les joueurs. En fait, on peut avoir fait une "bonne" partie tout en ayant raté les objectifs d'une mission mais en ayant pris du plaisir à faire évoluer son personnage dans l'univers.

Ainsi, on peut conclure que certes, le jeu de rôle est un jeu, mais à part, aux frontières d'autres activités narratives et dramatiques. En fait, il n'y a pas un jeu de rôle mais *des* jeux de rôle, car il existe plus d'une manière de jouer.

III. Théorie et critique.

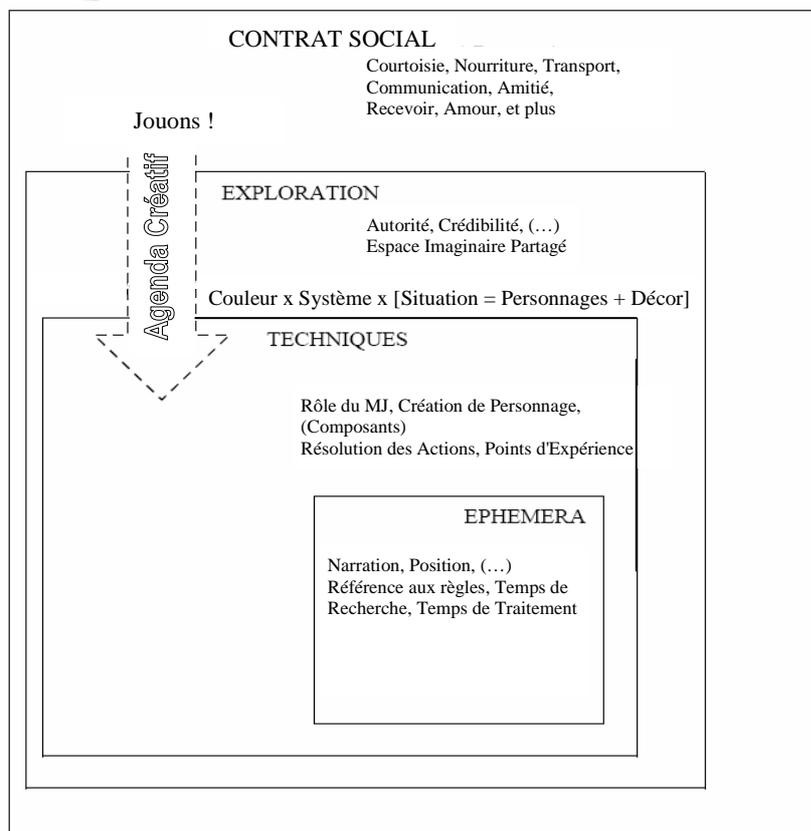
III.1- Les écoles de pensée.

" il n'y a pas de "bonnes" ou de "mauvaises" façons de jouer à un jeu de rôle"², il n'y a que des objectifs et des modes de jeux différents.

1. Costikyan (2002) et Crawford (1982), cités par Heliö, Satu, *Role-playing: a narrative experience and a mindset* in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, édité par Markus Montola et Jaakko Stenros, Ropecon ry, Helsinki, 2004, 303 pages, p. 66 traduction de la rédactrice.

2. *Shadowrun*, WizKids, Chicago, 2005 pour la version américaine, Black Book Editions. Pour la version française: *Ombres portées*, Black Book Editions, Lyon, 2006, 352 pages, p.16.

Étudions d'abord la théorie du site *The Forge*³. Ce site Internet anglo-saxon a pour but de théoriser et de promouvoir le jeu de rôle. L'un de ses créateurs, Ron Edwards, est professeur de biologie passionné de jeu de rôle depuis ses débuts, dans les années 70. La base de sa théorie repose sur le "Big Model", représenté par le schéma que voici:



The Big Model.

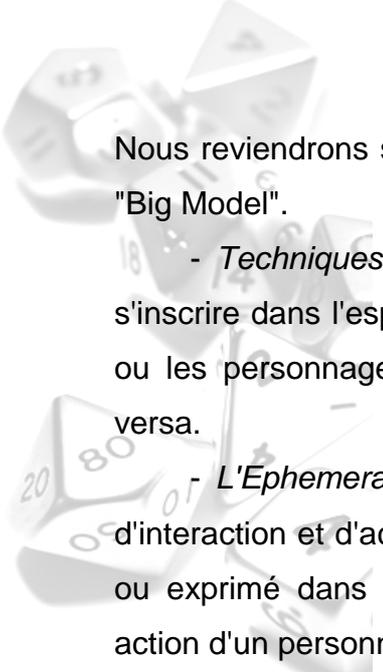
Ce que contient chaque cadre est considéré comme une expression ou une version spécialisée des plus gros cadres qui les contiennent.

Image 1: The Big Model ¹, par Ron Edwards

Nous allons rapidement expliquer ce schéma:

- *Le Contrat Social* représente tout ce qui est périphérique au jeu de rôle, comme les facteurs sociaux et logistiques, qui ne font pas partie de notre sujet.

1.Schéma provenant du site *The Forge*: http://www.indierpgs.com/_articles/bigmodelpic.pdf, (traduction de la rédactrice).



Nous reviendrons sur cette classification après avoir achevé notre explication du "Big Model".

- *Techniques*: ce sont les moyens par lesquels les éléments du jeu vont s'inscrire dans l'espace imaginaire partagé, que ce soit les évènements, les lieux ou les personnages. Ces techniques dépendent de "l'Agenda Créatif" et vice-versa.

- *L'Ephemera*: selon David Cicurel¹, elle "représente la plus petite échelle d'interaction et d'activité dans le jeu de rôle. C'est tout ce qui peut être fractionné ou exprimé dans l'espace de quelques secondes". Ce sera par exemple une action d'un personnage, un dialogue entre un PJ et un PNJ, etc.

Mais revenons sur le modèle GNS (Gamisme, Narrativisme, Simulationnisme, nommé ainsi par Ron Edwards lui-même), car c'est la théorie la plus utilisée au sein de la communauté des théoriciens rôlistes. En effet, son succès fait que certains la reprennent en la modifiant quelque peu, comme John H. Kim sur le site anglo-saxon *Darkshire*² qui, un peu comme *The Forge*, analyse et critique le jeu de rôle. Kim, qui choisit de nommer cette théorie "Le Modèle Triple" (The Threefold Model)³ change le terme narrativisme pour dramatisme³, mais le sens reste le même. Au niveau du simulationnisme, il met également l'accent sur le fait que "la résolution des évènements dans le jeu se base seulement sur des considérations en rapport avec le monde du jeu, sans prendre en compte d'éventuels éléments méta-jeu pour affecter la décision"⁴. C'est-à-dire que si un PJ doit mourir suite à une mauvaise décision, le MJ ne tentera pas, même subtilement, de le "sauver", même si le personnage a des capacités utiles pour la suite de l'histoire ou autre; les éléments hors jeu n'entrent pas en ligne de compte: "un pur simulationniste n'essaie pas juste de créer une histoire crédible. Il essaie en fait de découvrir ce qui arriverait "vraiment" en le modelant par rapport au monde du jeu"⁴. Encore une fois, une partie pourra très bien être jouée selon une intrigue captivante tout en résolvant la mission donnée (ce qui va souvent de pair), même si le MJ reste réaliste et impartial quant aux décisions que prennent les PJ.

Chaque style individuel ne peut être enfermé dans une seule classification.

Eirik Fatland⁵ reprend le modèle de Kim et y ajoute même une quatrième

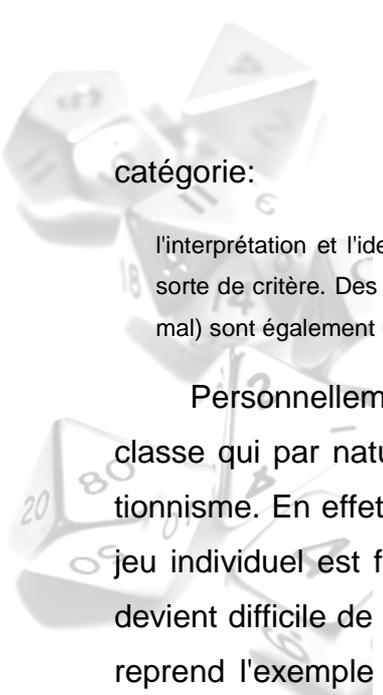
1. Cicurel, David, *Jeux de rôle par forums, exploration d'un mode narratif*, Master en Sciences du Jeu, Paris XIII, 2005, 76 pages, p.69.

2. <http://www.darkshire.net>

3. Traduction littérale de la rédactrice

4. <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/rgfal> , traduction de la rédactrice

5. Fatland, Eirik, *Interaction Codes- Understanding and Establishing Patterns in Player, in Role, Play, Art*, Collected Experiences of Roleplaying, op. cit, p.22., traduction de la rédactrice.



catégorie:

l'interprétation et l'identification du joueur au personnage (que ferait mon personnage ?) est une autre sorte de critère. Des considérations purement hors personnage ("si je fais cela, elle va vraiment se faire mal) sont également un critère pour choisir les actions in personnage.

Personnellement, nous trouvons qu'il est difficile de créer une nouvelle classe qui par nature entre en conflit avec une autre, en l'occurrence le simulationnisme. En effet, puisque cette théorie se fonde sur le fait que chaque type de jeu individuel est fait de chacune des catégories dans différentes proportions, il devient difficile de l'appliquer si l'une entre en contradiction avec une autre. Si on reprend l'exemple de Fatland, "si je fais cela elle va vraiment se faire mal", la crainte du joueur de perdre son personnage peut être traduit dans le jeu par la peur de cette action par le personnage lui-même; par exemple en invoquant l'instinct de survie. Cependant, ce quatrième aspect est accepté par certains: Christopher Sandberg¹ la nomme "immersionisme", et la définit brièvement par "l'engagement dans l'expérience", ce qui est une explication plutôt vague. Andreas Lieberoth² est plus précis. Déjà, il emploie le terme "espace diégétique (du monde de la théorie filmique)", ce qui permet de mieux cerner l'espace "imaginaire partagé" dont parlait Edwards. Mais cette notion ne date pas d'hier:

C'est Etienne Souriau qui a le premier employé ce terme dans un article intitulé *La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie* dans la *Revue internationale de filmologie* n°7-8 ; selon son *Vocabulaire d'esthétique*, il a été inventé en 1950 par Anne Souriau. Mais cette notion s'applique à tout art représentatif et pas seulement au cinéma³.

Genette, dans *Figure III*, définit ce concept comme "l'univers spatio-temporel désigné par le récit"³. C'est donc au sein de cet espace que prend place l'immersionisme. Voici donc la théorie de Lieberoth² à ce sujet:

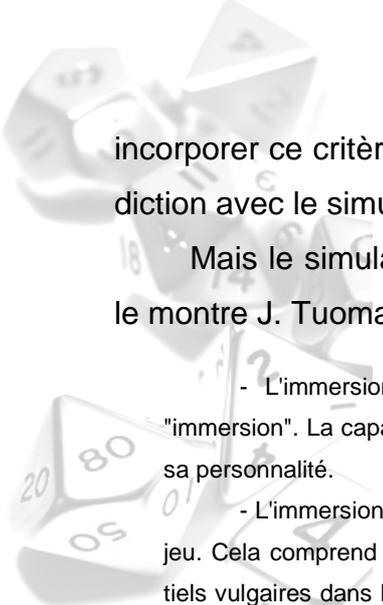
beaucoup de participants au jeu de rôle (...) ont pu expérimenter le sentiment d'être "absent" de la réalité présente. Un sentiment qui apparaît et se dissipe aussi soudainement, mais qui reste caractéristique et fascinant. Cependant, l'idée qu'il y ait "un espace de jeu de rôle" spécifique en cours est un illustre produit de l'imagination des joueurs.

Il est évident que l'immersionisme est un facteur qui prend en compte l'investissement des joueurs dans le jeu. Sous cet angle, on peut éventuellement

1. Sandberg, Christopher, *Genesis - Larp Art, Basic Theories* in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit, p.279, traduction de la rédactrice.

2. Lieberoth, Andreas, *With Role-Playing in Mind*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op. cit, p.73., traduction de la rédactrice.

3. <http://fr.wikipedia.org>



incorporer ce critère dans la théorie d'Edwards, puisqu'elle n'entre plus en contradiction avec le simulationnisme.

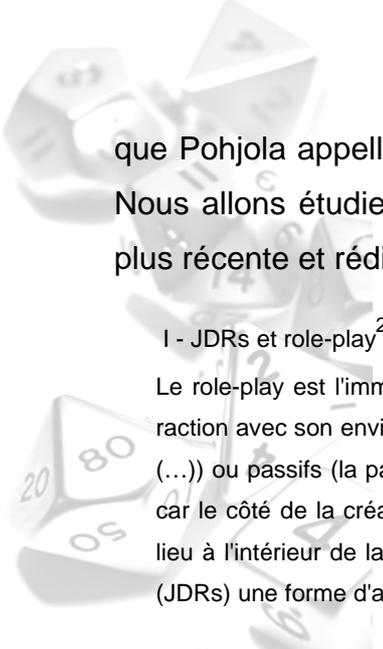
Mais le simulationnisme peut se faire lui-même à plusieurs niveaux, comme le montre J. Tuomas Harviainen¹:

- L'immersion du personnage: la couche à laquelle correspond communément le terme "immersion". La capacité à "devenir" un personnage, à assumer ses modèles de pensée, son éthique et sa personnalité.
- L'immersion dans la réalité: l'emplacement de soi et l'acceptation au sein de l'environnement du jeu. Cela comprend à la fois l'acceptation de la causalité diégétique et du niveau d'évènements potentiels vulgaires dans le jeu comme l'existence de la magie, ou la technologie spéculative comme "vérité" parmi les contraintes du jeu.
- L'immersion narrative: l'acceptation de l'existence d'éléments narratifs au sein d'un jeu, et la volonté de les traiter comme des faits réels et non pas comme une histoire externe imposée. Les plus importants éléments sont les fils narratifs et la valeur dramatique des évènements personnels.

Le premier point est donc le sens le plus répandu, c'est essentiellement celui auquel on fera référence quand on parlera d'immersion. Le second niveau est celui du contrat de lecture, puisque jouer suppose forcément l'acceptation totale de l'univers de jeu et de ses règles, la "magie" pour un monde médiéval-fantastique, (Donjons & Dragons) ou la "technologie spéculative" dans un univers de science-fiction (Shadowrun). Enfin, le dernier aspect met le doigt sur une problématique intéressante: pour plus de réalisme, les occurrences du jeu doivent être considérées comme de simples faits apparemment aléatoires, et non pas en tant que séquences narratives ayant un lien logique d'intrigue entre elles. Il est donc clair qu'Harviainen est dans une approche simulationniste du jeu de rôle plutôt que narrativiste / dramatisse.

C'est dans les pays scandinaves que l'on peut trouver le plus de "rôlistes - théoriciens" en Europe, du moins ce sont eux qui formalisent le plus leurs recherches, créant des écoles de pensées. Une des deux plus célèbres de ces théories est "le Manifeste de l'Ecole de Turku", "The Manifesto of the Turku School" pour les ouvrages rédigés en langue anglaise. On doit ce manifeste, dont la référence au Manifeste du Parti Communiste de Marx est évidente, à Mike Pohjola, joueur et écrivain de jeu de rôle. Turku est une ville du sud ouest de la Finlande où il vit,

1. Harviainen, J. Tuomas, *The multi-tier game immersion theory*, in *The Lost Chapters of As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, Projektgruppen KP03, Frederiksberg, Knudepunkt 2003, 203 pages, p.5, traduction de la rédactrice.



que Pohjola appelle les "turkuists", les "turkuïstes" pour une traduction française. Nous allons étudier la version tirée de l'œuvre As Larp grow up¹, car elle est la plus récente et rédigée en anglais par l'auteur.

I - JDRs et role-play²:

Le role-play est l'immersion ("eläytyminen") dans une conscience extérieure ("un personnage") et l'interaction avec son environnement. La plupart des médiums traditionnels sont soit actifs (la part du créateur (...)) ou passifs (la part du public (...)). Le jeu de rôle, cependant, est un véritable médium interactif (...) car le côté de la création et celui de la réception ne sont plus séparés. (...) la plupart de l'expression a lieu à l'intérieur de la tête des participants (par le procédé de l'eläytyminen), ce qui fait des jeux de rôle (JDRs) une forme d'art très subjective.

On peut tout de suite voir que Pohjola accorde beaucoup d'importance à l'immersion et à l'interaction. Il évoque une notion cruciale pour la suite de notre travail: nous avons eu du mal à définir le jeu de rôle en tant que jeu, à cause de son côté libre et créatif. Il est donc peut-être judicieux de l'envisager comme "une forme d'art", ce qui le rapprocherait sensiblement de la littérature. Nous y reviendrons sous peu³.

Toujours dans sa première partie, Pohjola utilise le modèle de classification GNS d'Edwards (en utilisant le terme dramatisse plutôt que narrativiste, mais peu importe) et admet exactement au même titre la quatrième classe de l'immersio-nisme qu'il décide de désigner par le terme finlandais *eläytyminen*, dérivé du verbe *eläytyä*, qui signifierait: "s'immerger dans un personnage, penser, faire des expériences et ressentir par le biais du personnage"⁴. Mais là où Pohjola change de discours par rapport aux autres théoriciens, (ce qui lui a valu beaucoup de détracteurs), c'est quand il affirme que certains styles étaient tout simplement "inférieurs" aux autres: "les styles dramatisse et ludiste (*gamist*) sont inférieurs aux styles simulationniste et eläytyjiste. Pour le bien de l'objectivité, ils seront, cependant, tous présentés". C'est en effet le sujet de la seconde partie:

II - Les styles: bons et mauvais"

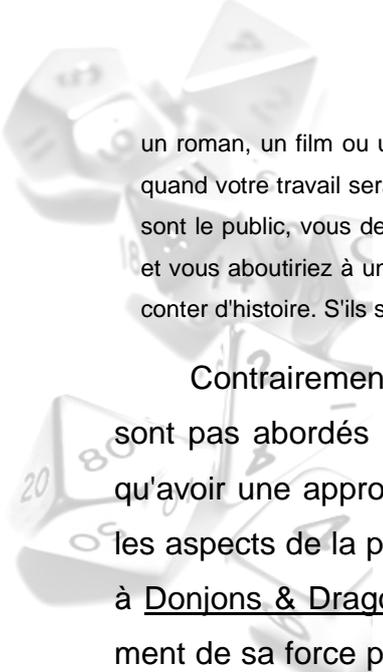
(...) Les vraies personnes n'ont pas pour but de gagner au "jeu de la vie"; en fait, un tel jeu n'existe pas ! Les vraies personnes ont pour but d'apprécier leurs vies voire d'accomplir leurs objectifs personnels, elles ont aussi toutes sortes de doutes et de faiblesses, ce qui les empêche de faire ce qu'elles avaient prévu. (...) Voilà pourquoi le style ludiste ne marche pas. (...) "personne ne vous empêche d'écrire une nouvelle,

1. Pohjola, Mike, *The Manifesto of the Turku School*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.34 à 39, trad. de la rédac.

2. Dans le sens de l'interprétation d'un personnage.

3. P.46 du présent travail, III. 3 - *Le jeu de rôle comme art*.

4. Pohjola, Mike, *Foreword to the Manifesto of the Turku School*, *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.33, traduction de la rédactrice.



un roman, un film ou un livre. (...) Mais remarquez que dans ce cas-là vous êtes l'auteur, le créateur. Et quand votre travail sera fini le public pourra le voir. Les JDRs ne fonctionnent pas ainsi. (...) Si les joueurs sont le public, vous devrez (...) les empêcher d'interférer avec l'histoire - et ainsi ils deviendraient passifs et vous aboutiriez à une forme de théâtre ou de conte. Si les joueurs sont les auteurs, on ne peut pas raconter d'histoire. S'ils sont les deux, alors l'histoire est racontée par les joueurs, pas par le maître du jeu.

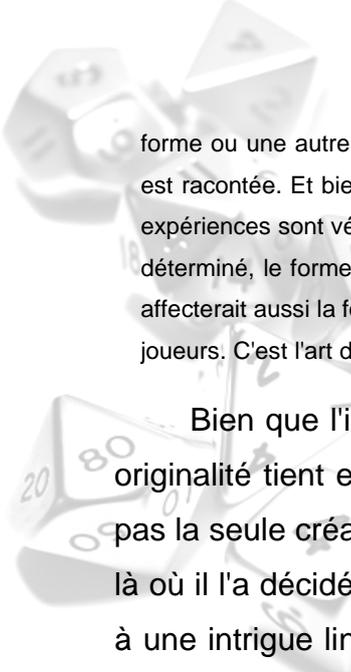
Contrairement à ce qui a été annoncé, les styles ludistes et dramatisés ne sont pas abordés avec la plus grande objectivité. Nous pouvons opposer le fait qu'avoir une approche ludiste du jeu n'empêche absolument pas d'exploiter tous les aspects de la personnalité d'un personnage: par exemple, un puissant paladin à Donjons & Dragons pourrait avoir de graves problèmes familiaux. L'accroissement de sa force physique n'aurait absolument aucune incidence, et fera pourtant partie des objectifs crédibles de sa vie. En ce qui concerne le style dramatisé, comment les joueurs peuvent-ils être mis à l'écart de l'intrigue, puisque celle-ci évolue ou change en partie en fonction des actions des personnages ? Si le maître du jeu écrit seul une histoire que les joueurs se doivent de suivre sans pouvoir y apporter aucune modification et ainsi rendre caduque le schéma action - réaction - conséquence propre au jeu de rôle, ne perd-on pas toute l'interaction de ce médium ?

Quant au style simulationniste, Pohjola le définit comme "une mise en pratique de la philosophie sociale et de la psychologie comportementale" car elle permet d'expérimenter "un monde différent, ou une société différente, pour un moment, et ainsi permet de se voir sous un jour nouveau" . Nous sommes assez d'accord avec cette approche qui a pour défaut d'être uniquement sociologique. Le simulationnisme a aussi pour but de rendre le jeu plus réaliste et crédible. On peut faire la même critique pour l'approche de l'immersionnisme qui n'est que psychologique: "vivre la vie d'une autre personnalité (...) est justement le moyen d'avoir une vue extérieure de soi-même, ou une vue intérieure de quelqu'un d'autre".

Voyons à présent le troisième point de ce manifeste:

III - Le jeu de rôle comme art.

L'art peut être généralement défini comme l'utilisation précise et individuelle (qui est l'alliance de la créativité et de la personnalité) d'un médium. (...) De nos jours, l'art raconte toujours une histoire, sous une



forme ou une autre. Mais souvent l'art n'est pas dans l'histoire elle-même mais dans la manière dont elle est racontée. Et bien que des JDRs n'aient pas d'intrigue à proprement parler, la façon dont les multiples expériences sont vécues, est, en un sens, du ressort du MJ. En effet, bien que le contenu ne soit pas prédéterminé, le forme peut l'être. Et comme la forme affecte le contenu, (de la même manière que contenu affecterait aussi la forme pour des mediums actifs), cela donne au MJ un moyen de guider l'expérience des joueurs. C'est l'art du MJ.

Bien que l'idée du jeu de rôle en tant qu'art soit tout à fait intéressante, son originalité tient essentiellement au fait que c'est une expérience collective et non pas la seule création du MJ. Le fait qu'un MJ ne cherche qu'à envoyer ses joueurs là où il l'a décidé (on dira un MJ "dirigiste" dans le jargon rôliste) aboutira souvent à une intrigue linéaire où la prise de liberté est impossible, ce qui va purement à l'encontre du simulationnisme qui veut être l'un des deux styles de prédilection de l'Ecole de Turku.

Après s'être occupé de la définition, des styles et de la nature du jeu de rôle, Pohjola va chercher à comprendre la ou les causes qui poussent les rôlistes à jouer:

IV - La cause

(...) Avoir une histoire à raconter (ou dans le cas des jeux de rôle, créer un point de départ et un décor intéressants pour d'éventuelles histoires) un message à transmettre, vouloir développer le medium par lequel on souhaite communiquer, voilà de bonnes raisons de s'exprimer. En ce sens, les JDRs sont un aussi bon moyen d'expression que d'autres mediums.

Ainsi, selon Pohjola, la seule raison qui pousse les rôlistes à jouer est l'envie de s'exprimer. Cette idée est cohérente si on considère le jeu de rôle comme un art. Cela dit, il est important de ne pas laisser de côté l'aspect ludique de l'activité.

Ensuite, Pohjola traite dans sa cinquième partie du rôle du maître du jeu:

V - La règle d'or du maître de jeu

Le jeu de rôle est la création des maîtres du jeu, dans laquelle ils laissent entrer les joueurs. (...) L'objectif du joueur devrait être d'obéir à chaque souhait du maître de jeu en ce qui concerne le style de jeu.

Encore une fois, de notre point de vue, le jeu de rôle est une création collective, même si le maître du jeu prend en charge l'univers et les fils narratifs. Les joueurs ne sont pas des faire-valoir de son unique création. De plus, le terme "laissent" donne à penser qu'il fait une faveur exceptionnelle aux joueurs. Il ne

faudrait pas non plus trop sacraliser son statut...

Enfin, Pohjola fait un petit tour des autres écoles de pensée et exprime les buts de l'école des turkuïstes, sur un modèle parodique plus marxiste que jamais:

IV - Les relations entre les Turkuïstes et les écoles de l'opposition:

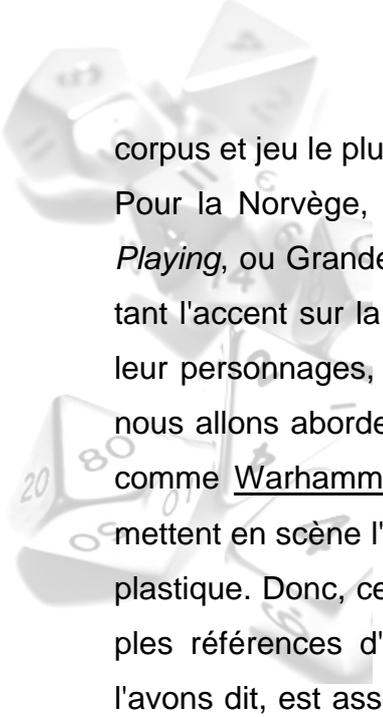
(...) L'Ecole de Turku lutte pour les buts à courts et à longs termes des rôlistes simulationnistes et eläytyjistes, mais aussi pour l'avenir du jeu de rôle. En Norvège les dramatises essaient de réinventer le théâtre, mais l'Ecole de Turku donne toujours de l'espoir aux simulationnistes opprimés. Aux Etats-Unis les ludistes [gamists] essaient d'inverser l'évolution du jeu de rôle en le réduisant à de petits morceaux de plastique sur un plateau, mais même dans ce monde de ténèbres l'Ecole Turku apporte la lumière au mouvement eläytyjiste.

Les membres et amis de l'Ecole de Turku sont en train de répandre les vues radicales du Manifeste dans le monde entier - dernièrement à Stockholm, New Jersey, Helsinki, Istanbul, Vienne, Oslo et Paris. (...) L'Ecole lutte contre les esprits étroits, les conservateurs, et par-dessus tout, les écoles ludistes et dramatises. L'Ecole Turku a maintenant les yeux braqués sur les pays nordiques, car ils vivent l'aube de la révolution du jeu de rôle. (...) La révolution de l'Europe du Nord ne peut être qu'un prélude à la révolution Turkuïste. (...) [Elle] pense qu'il est méprisable de cacher ses vues et ses intentions. Les Turkuïstes admettent formellement que leurs objectifs ne peuvent être achevés qu'en prenant par la force l'actuel système du jeu de rôle. Laissez les ludistes et les dramatises frissonner avant la révolution Turkuïste. Les simulationnistes et les eläytyjistes n'ont rien à y perdre que leurs chaînes. Ils ont un monde à gagner. RÔLISTES TURKUÏSTES DE TOUS LES PAYS, UNISSEZ - VOUS !

Pour montrer à quel point ce passage est un pastiche de Marx, citons la fin de la partie IV du Manifeste du Parti communiste¹: "les communistes dédaignent de dissimuler leurs conceptions et leurs desseins. Ils expliquent ouvertement que leurs objectifs ne peuvent être atteints que par le renversement violent de tout ordre social passé. Que les classes dominantes tremblent devant une révolution communiste. Les prolétaires n'ont rien à perdre que leurs chaînes. Ils ont un monde à gagner. PROLÉTAIRES DE TOUS LES PAYS, UNISSEZ - VOUS !" On voit bien que l'imitation est telle que Pohjola s'est contenté de changer le lexique mais en conservant exactement la même structure grammaticale, qui peut varier cependant selon les traductions, bien entendu. Cette technique donne un ton faussement solennel au texte, c'est une hyperbole du côté militant et revendicatif du texte, ce qui fait sourire le lecteur. De plus, quand l'auteur évoque "le monde des ténèbres", cela constitue une référence directe à l'univers des jeux de la maison d'édition *White Wolf Editions* dont fait partie Vampire: le Requiem², œuvre du

1. Marx, Karl, et Engels, Friedrich, *Manifeste du Parti communiste*, Librairie Générale Française, Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, Paris, 1848, p.101.

2. *Vampire, le Requiem*, White Wolf Publishing Inc., 2004 pour l'édition américaine, et Hexagonal, Drancy, 2005 pour l'édition française, 298 pages.



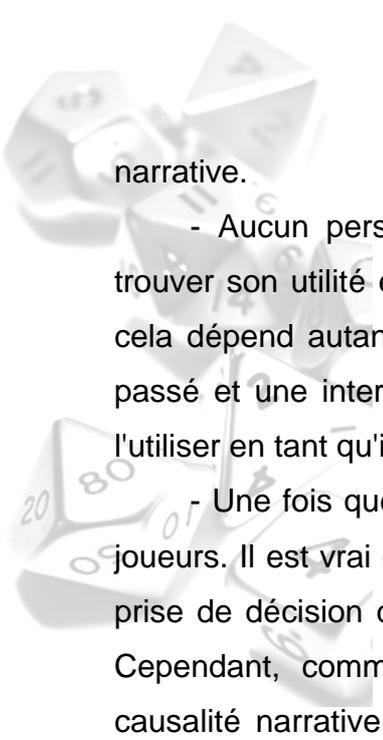
corpus et jeu le plus vendu après Donjons & Dragons, toutes éditions confondues. Pour la Norvège, l'auteur fait sûrement référence aux LARP¹ (*Live Action Role Playing*, ou *Grandeur Nature* en français) tels que les pratiquent certains en mettant l'accent sur la mise en scène, les accessoires et l'interprétation théâtrale de leur personnages, notamment par les partisans du *Manifeste du Dogme 99* que nous allons aborder sous peu. Pour les Etats-Unis, il évoque les jeux de plateau comme Warhammer Battle ou 40 000, des jeux de plateau dits *wargames* qui mettent en scène l'affrontement d'armées représentées par de petites figurines en plastique. Donc, ce manifeste s'adresse à des rôlistes chevronnés, d'où les multiples références d'initié. Nous pensons que l'approche turkuïste, comme nous l'avons dit, est assez réductrice: on ne peut pas réduire le jeu de rôle à une simple focalisation sur le personnage en dehors de toute autre considération, et même: le ludisme pourrait se traduire par le sentiment de vouloir devenir plus puissant ou plus compétent pour le personnage, et le dramatisme par la soif d'aventures de celui-ci, ou toutes autres explications. Il est dommage et inutile de s'imposer des limites.

Comme nous l'avons dit, il existe une seconde théorie rôlistique aussi connue, que nous trouvons toujours dans l'ouvrage As Larp grows up¹, le Manifeste du Dogme 99. Cependant, celui-ci s'applique essentiellement au Larp, ainsi nous nous attarderons seulement sur les points qui nous intéressent pour le jeu de rôle sur table. Pour résumer:

- tout passé ou *background* ne peut être modifié, que ce soit dans l'univers de jeu ou le vécu d'un personnage. On conserve ainsi une unité indispensable à la cohérence générale du jeu.

- Il ne devrait pas y avoir une seule intrigue générale mais plusieurs en rapport avec les aspirations de chaque personnage qui finiraient par se rassembler autour du même évènement narratif: ce serait en effet narrativement la meilleure solution, mais il est difficile de mettre cela en place dans un jeu de rôle sur table, car cela impliquerait que les joueurs ne jouent pas ensemble avant un certain moment, et finir par rassembler tous les personnages pour l'unité d'action, de temps, et de lieu, ce qui aurait parfois pour danger d'obliger le MJ à utiliser la causalité

1. Fatland, Eirik, et Wingard, Lars, *The Dogma 99 Manifesto*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.21 à 28.



narrative.

- Aucun personnage ne devrait être laissé de côté: chacun doit pouvoir trouver son utilité et ne pas servir de "faire-valoir" à d'autres personnages. Mais cela dépend autant du MJ que des joueurs. Il appartient à chacun de créer un passé et une interprétation fouillés pour son personnage afin que le MJ puisse l'utiliser en tant qu'insertion dans les diverses séquences narratives.

- Une fois que la partie a commencé, le MJ ne devrait jamais influencer les joueurs. Il est vrai que dans l'absolu, le MJ ne doit pas jouer un rôle actif dans la prise de décision des joueurs pour préserver la cohérence et la liberté d'action. Cependant, comme nous l'avons mentionné, afin d'éviter tout recours à la causalité narrative qui nuit gravement à la structure du récit, le MJ est parfois obligé d'influencer le plus discrètement les choix des joueurs. Bien sûr, cela reste exceptionnel et certains s'y refusent purement et simplement.

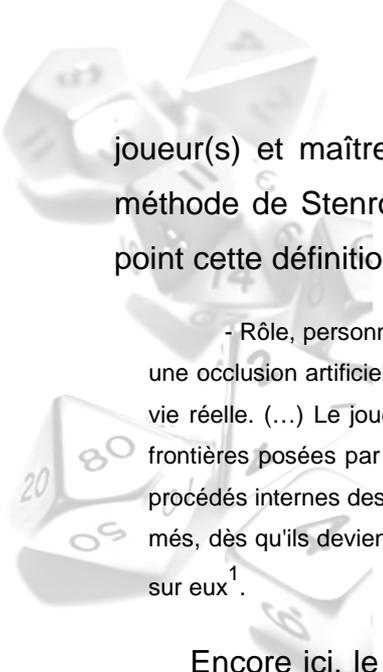
Notons que les idées développées par Fatland et Wingard vont à l'encontre de celles de Pohjola (notamment pour le rôle du MJ, omniprésent dans le premier cas et très effacé dans le second). Il est aussi intéressant de mentionner la manière dont Fatland et Wingard différencient le jeu de rôle sur table du Larp: "larp is action, not literature."¹ Cela sous-entend que le jeu de rôle sur table serait de la littérature.

Ce manifeste est écrit sur un ton plus sérieux et moins radical que celui de l'école de Turku, bien que les points de "lois" formulées soient au nombre de dix (comme des commandements bibliques) et énoncées sur un ton sentencieux, mais le but est peut-être plus didactique que pour le manifeste précédent, et le côté moins parodique de celui-ci le situe dans un registre moins sujet à la polémique. En fait, tout est question de pouvoir: qui a le vrai pouvoir sur la narration, et où se situent les différents niveaux d'interaction: entre MJ et joueurs, entre narration, joueurs et MJ, etc.

Examinons à présent les idées d'une troisième école, l'Ecole Meilahti, toujours dans l'ouvrage As Larp grows up². Stenros et Hakkarainen sont tous deux étudiants en communication à Helsinki. Ils donnent la définition suivante du jeu de rôle: "un jeu de rôle est ce qui est créé par l'interaction entre joueurs ou entre

1. "Le Grandeur Nature est action, et non pas littérature"

2. Stenros, Jaako, et Hakkarainen, Henri, *The Meilhati Model*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.56 à 64.



joueur(s) et maître(s) du jeu à l'intérieur d'un cadre diégétique spécifique". La méthode de Stenros et Hakkarainen, plus scolaire, consiste à prendre point par point cette définition et à en analyser les éléments.

- Rôle, personnage et joueur: un rôle est une position du sujet qui implique un discours bien précis, une occlusion artificielle qui articule le joueur dans le cadre diégétique du jeu ou dans une situation de la vie réelle. (...) Le joueur peut influencer et même déterminer les événements du jeu dans le cadre des frontières posées par le maître du jeu. Le joueur a sa propre interprétation des événements du jeu. Les procédés internes des joueurs ne sont pas soumis au contrôle du maître du jeu, mais dès qu'ils sont exprimés, dès qu'ils deviennent pertinents dans le jeu comme un tout, le maître du jeu a de nouveau l'emprise sur eux¹.

Encore ici, le personnage est le véhicule du joueur pour explorer un monde fictif. Notons que les auteurs assimilent le rôle du jeu à ceux que l'on peut jouer dans la vie réelle, ce qui va à l'encontre des opinions des précédentes écoles, notamment celle de Turku qui donne comme qualité du jeu le fait que l'on peut y explorer des rôles impossibles à tenir dans la vie réelle. On remarque également que l'influence sur les événements est équitablement partagée entre les joueurs et le MJ, et que la notion des points de vue appartient aux joueurs, bien que le MJ soit en mesure de la modifier.

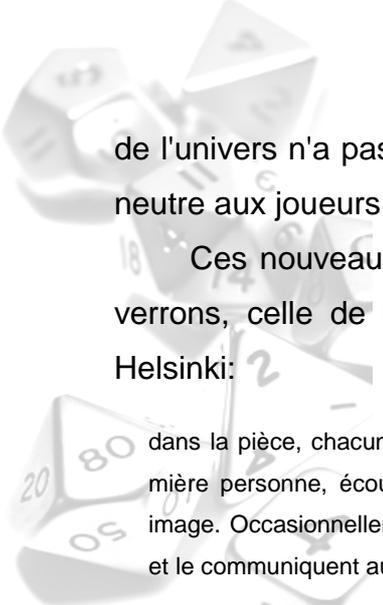
- Diégèse: la diégèse est ce qui est vrai dans le jeu. Un cadre diégétique est habituellement considéré comme le monde du jeu, mais le jeu n'est pas obligé de prendre place où le terme cadre est employé. Ce cadre est composé de tout ce qui est vrai dans le monde du jeu (passé, présent, attentes du futur). En pratique, cela signifie que la description écrite de l'histoire du monde est diégétique, mais que les règles du jeu ne le sont pas. Ou pour être plus précis, ce qui est décrit est diégétique, mais la forme de la description ou de l'objet où la description est contenue pourrait ou ne pourrait pas être diégétique". Des facteurs non diégétiques ne devraient idéalement pas influencer les possibilités disponibles au sein du cadre diégétique. Cela implique que le maître du jeu doit avoir le potentiel d'influencer activement le jeu en cours, aussi longtemps que les réalités virtuelles ne sont pas complètement disponibles².

Nous retrouvons le terme diégèse dont nous avons déjà parlé précédemment³. Nous apprenons donc ici que le jeu de rôle est constitué de deux types d'éléments: ce qui sont diégétiques (la description de l'univers, un scénario) donc réels dans le monde du jeu, et ceux qui ne le sont pas (les règles) mais qui existent pour la cohérence du jeu en tant que système logique. On met aussi l'accent sur le pouvoir du MJ qui peut à sa convenance faire les choix que la description

1. Stenros, Jaako, et Hakkarainen, Henri, *The Meilhati Model*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.56 et 57; traduction de la rédactrice.

2. Stenros, Jaako, et Hakkarainen, Henri, *The Meilhati Model*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.57 et 58; traduction de la rédactrice.

3. Voir p.34 du présent mémoire.



de l'univers n'a pas explicités. Ainsi, l'univers qui devrait être transmis de manière neutre aux joueurs par le MJ est lui-même soumis à son point de vue.

Ces nouveaux éléments nous mènent donc à la dernière théorie que nous verrons, celle de Markus Montola, étudiant en communication et sociologie à Helsinki:

dans la pièce, chacun imagine. Ils [les joueurs] imaginent leurs personnages à la perspective de la première personne, écoutent les autres participants communiquer ce qu'ils imaginent, et l'ajoutent à leur image. Occasionnellement, ils imaginent spontanément leur personnage en train de faire quelque chose et le communiquent aux autres. (...) ils construisent des diégèses en interaction¹.

Ici, l'auteur considère le jeu de rôle comme non comme un récit mais comme *des* récits. L'approche est donc plutôt narrative, immersionniste, et surtout interactive. On construit l'imaginaire des uns par rapport aux autres.

Nous avons donc fait le tour de différentes théories sur le jeu de rôle. Bien sûr, d'autres existent, mais il a fallu faire un tri et choisir celles qui étaient les plus complètes et les plus caractérisées afin de montrer l'éventail des points de vue. Chaque définition renseigne sur un style de jeu, voilà pourquoi il est maintenant important de nous pencher sur les définitions du corpus.

III.2- Les définitions du corpus.

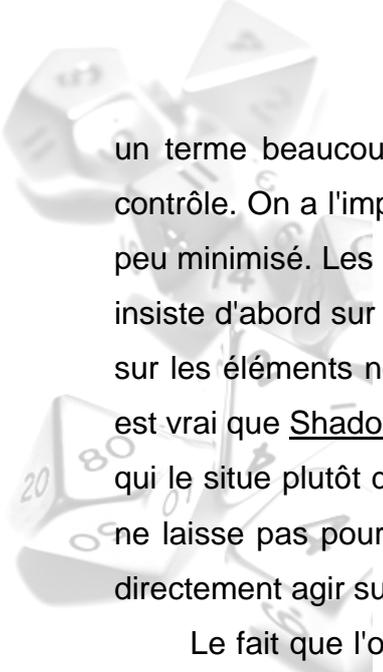
Dans chaque livre de base de jeu de rôle, les auteurs y vont de leur définition de leur activité, plus ou moins détaillée selon les jeux. Regardons celles de notre corpus, en commençant par celle de Shadowrun:

un jeu de rôle est une sorte de mélange entre théâtre d'improvisation, conte et jeu. Un des participants prend le rôle du meneur de jeu pour assurer le bon déroulement de la partie et les autres endossent les rôles des personnages principaux de la partie. Ces personnages sont créés par les joueurs et disposent d'une histoire et d'une personnalité, mais sont également définis par une série de caractéristiques qui représentent les aptitudes et les talents du personnage (...) Le meneur de jeu présente les décors et la situation, et au travers de leurs personnages, les joueurs interagissent avec l'histoire et les autres personnages².

On essaie d'abord de définir par analogie avec des activités connues, une méthode rapide d'explication que nous avons déjà vue. Ici, le "meneur de jeu" est

1. Montola, Markus, *Role - Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.82; traduction de la rédactrice.

2. *Shadowrun*, op. cit., p. 17.



un terme beaucoup plus neutre que "maître", moins connoté en pouvoir et en contrôle. On a l'impression qu'il est seulement arbitre du jeu, son rôle est quelque peu minimisé. Les personnages sont en effet les totales créations des joueurs. On insiste d'abord sur leurs éléments diégétiques: "personnalité et histoire" et ensuite sur les éléments non diégétiques "une série de caractéristiques". Par exemple, il est vrai que Shadowrun est un jeu où le système de jeu tient une grande place, ce qui le situe plutôt dans une optique simulationniste, voire un peu ludiste. Mais on ne laisse pas pour autant de côté l'approche narrative, puisque le joueur peut directement agir sur "l'histoire".

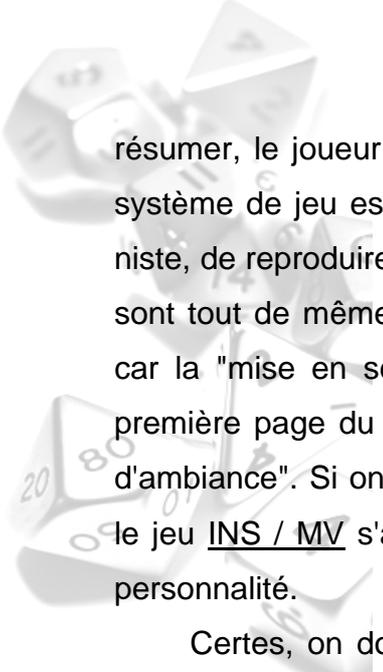
Le fait que l'on cherche à décrire le jeu de rôle le plus facilement et généralement possible montre que Shadowrun veut être accessible, même à ceux qui connaissent peu le jeu de rôle.

Examinons à présent la définition d'INS / MV¹:

la relation entre un rôliste et son personnage est assez semblable à celle qui lie un acteur à son rôle. C'est une personnalité fictive qu'il endosse le temps d'une partie. (...) Néanmoins, contrairement à un acteur, un joueur possède une certaine liberté de manœuvre. (...) Mais le contrôle du joueur sur son personnage est tout de même limité par la logique et le réalisme (...) par le maître du jeu ensuite qui contrôle l'ensemble de l'univers de jeu en dehors des personnages des joueurs; par les règles enfin, qui permettent aux joueurs et au maître du jeu de résoudre les actions des personnages et des figurants (...) L'utilisation de règles et de dés plutôt que le jugement du MJ assure une certaine équité. (...) Néanmoins, si le MJ est bon, faites-lui plus confiance qu'à un bête système de jeu qui n'a *in fine* aucune notion de mise en scène et d'ambiance.

Le parallèle de l'auteur est assez efficace pour comprendre comment un joueur interprète son personnage, à ceci près que l'on a moins d'exigence sur le "talent" d'interprétation, et que tout est improvisé. De plus, la personnalité du personnage est définie par le joueur (comme pour Shadowrun). Ainsi, du moment que le personnage a un minimum de substance et de caractère, que ce soit par sa manière de parler, sa gestuelle, ou tout autre procédé de jeu théâtral, personne ne lui reprochera une "mauvaise" interprétation : le personnage appartient au joueur, il est libre de le jouer comme il le veut. C'est là que notre définition pose les premières limites : "la logique et le réalisme". Bien que les personnages d'INS/MV soient des être surnaturels, il serait inintéressant et absurde qu'ils soient libres de toutes contraintes de base comme les lois de la physique. Pour

1. *In Nomine Satanis / Magna Veritas, 4^{ème} édition*, Siroz / Asmodee Editions, Paris, 2003, 310 pages, p. 3.



résumer, le joueur est libre, pas le personnage. Ici, l'élément non diégétique du système de jeu est utile pour assurer l'alea du jeu, et dans un souci simulationniste, de reproduire l'issue aléatoire des actions propre à la réalité. Cependant, ce sont tout de même les approches narrativiste et immersionniste qui l'emportent, car la "mise en scène" et "l'ambiance" priment sur le système. En effet, à la première page du livre, dans les crédits, il est dit: "INS / MV, avant tout un jeu d'ambiance". Si on reprend les cinq catégories d'Edwards, c'est à la couleur que le jeu INS / MV s'attache. C'est aussi ce qui va donner au jeu beaucoup de sa personnalité.

Certes, on donne dans INS / MV une définition accessible du jeu de rôle, mais elle est beaucoup moins neutre et banale que celle de Shadowrun. On sent déjà l'empreinte spécifique au jeu qui consiste à créer une atmosphère particulière propre à l'immersion.

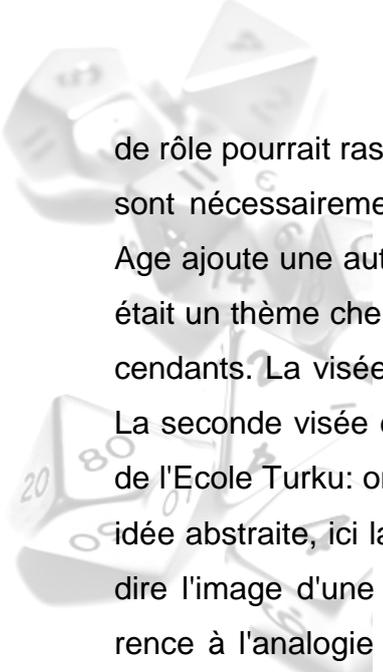
Enfin, nous allons étudier la définition donnée dans Vampire: le Requiem¹:

ce que nous tenez entre les mains est un jeu de rôles moderne et gothique, un jeu qui vous permet de bâtir des chroniques qui explorent la moralité à travers la métaphore qu'est le vampirisme. Dans **Vampire**, vous "jouez au monstre" et vous interprétez votre monstre de manière à rendre l'histoire intéressante, ce qui pourrait vous apprendre certaines choses sur vos propres valeurs et celles de vos amis.

Bien que Vampire soit le jeu de rôle le plus vendu au monde après Donjons & Dragons, on ne prend pas la peine d'expliquer le jeu de rôle de manière accessible comme cela a été le cas pour les œuvres précédentes. On solennise et sacralise le livre du jeu, "ce que vous tenez entre les mains", mais justement ce n'est pas un livre. Par "moderne", on s'oppose aux jeux "anciens" comme Donjons & Dragons dont l'approche était essentiellement ludiste. Par "gothique", on désigne l'ambiance. Ce terme signifie à la fois ce que l'on a appelé la littérature gothique en Angleterre à la fin du XVIII^e siècle, qui a pour principale représentante Ann Radcliffe, et les codes de la contre-culture gothique née dans les années 80, ce qui connote déjà une ambiance très marquée. Le premier but du jeu est clairement narrativiste: "bâtir des chroniques". Une chronique, du grec *chronos*, le temps, est "un récit historique qui suit l'ordre du temps (...) ce fut, par excellence, la forme de l'histoire au Moyen Age²". En effet, un personnage de jeu

1. *Vampire, le Requiem*, op. cit., p. 14.

2. Bénac, Henri, *Vocabulaire de dissertation*, classiques Hachette, Paris, 1949, 186 pages, p.26.



de rôle pourrait rassembler ses aventures sous ce terme, puisque les événements sont nécessairement chronologiques. Le fait que cette forme vienne du Moyen Age ajoute une autre dimension au jeu, sachant que la nostalgie de cette époque était un thème cher aux Romantiques dont les Gothiques prétendent être les descendants. La visée narrative est réitérée, il faut "rendre l'histoire intéressante". La seconde visée est l'immersion telle que la décrivait Pohjola dans le Manifeste de l'Ecole Turku: on entre dans un personnage pour explorer un sentiment ou une idée abstraite, ici la "moralité", le vampirisme n'étant qu'une "métaphore", c'est-à-dire l'image d'une idée, un symbole. Le syntagme "jouez au monstre" fait référence à l'analogie avec le jeu d'enfant dont nous avons parlé plus haut, auquel certains ont recours pour illustrer l'acte d'immersion. La finalité est donc la découverte de soi, autrement dit l'introspection. Ainsi, comme chez les turkuïstes le but est didactique, on apprend sur soi-même et les autres. Précisons également que *jeu de rôles* n'est pas, comme nous l'avons vu, l'orthographe la plus courante. Nous pouvons y voir un autre facteur du but immersionniste: il faut jouer plusieurs rôles à Vampire pour pouvoir découvrir de multiples émotions.

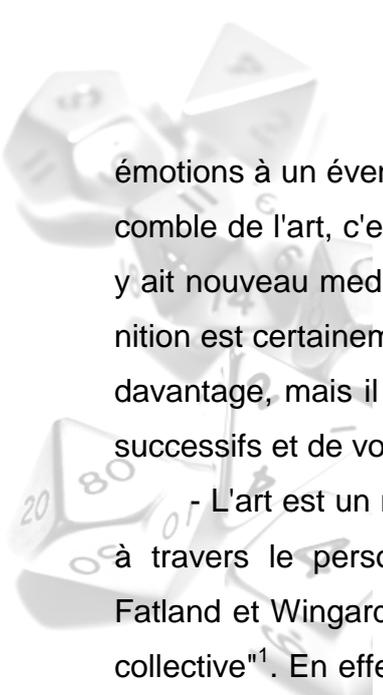
Nous venons donc de voir que les définitions données dans les livres de base des jeux de rôle sont caractéristiques de leur individualité. Mais il reste toujours difficile de circonscrire le jeu de rôle, et c'est pour cela qu'il n'est pas illogique de le considérer comme une nouvelle forme d'art.

III.3 - Le jeu de rôle comme art.

Choisissons d'abord une définition pour l'art, issue de l'œuvre de Tolstoï Qu'est-ce que l'art ?: "activité destinée à effectuer la contagion des sentiments¹", complétée par celle d'Etienne Souriau: "emploi de certaines qualités de pensée ou d'adresse manuelle dans la réalisation d'une œuvre²". Donc, l'art est souvent censé aboutir à un objet fini, une œuvre, que ce soit un poème ou un roman en littérature, un tableau en peinture ou un morceau en musique. L'art peut également avoir, en plus de la visée esthétique, une visée didactique voire engagée. Notons aussi qu'au commencement il était supposé représenter le réel (Lascaux), mais qu'il ne peut représenter de vérité absolue puisqu'il est filtré par le regard de l'artiste. Enfin, il a aussi pour but, la plupart du temps, de transmettre des

1. Tolstoï, *Qu'est-ce que l'art ?* cité par Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, PUF, Paris, 1440 pages, p.171.

2. Souriau, Etienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op.cit, p.166.



émotions à un éventuel récepteur, ce qu'illustre bien cette citation de Flaubert: " le comble de l'art, c'est de faire rêver". De plus, pour qu'il y ait un nouvel art, il faut qu'il y ait un nouveau médium inclassable parmi ceux déjà existants. Bien sûr, cette définition est certainement arbitraire et trop succincte, et mériterait que l'on s'y attarde davantage, mais il est impossible de le faire ici. Essayons d'examiner ces points successifs et de voir en quoi le jeu de rôle peut être considéré comme un art:

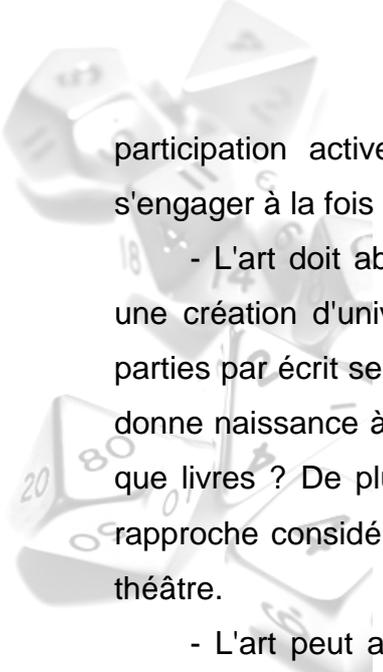
- L'art est un moyen d'expression. Le jeu de rôle l'est également, que ce soit à travers le personnage ou par la création de scénarios et d'univers. Pour Fatland et Wingard, c'est "une forme et une méthode d'expression individuelle et collective"¹. En effet, on s'exprime sa créativité propre au sein d'un groupe qui en fait de même, et pourtant aboutit à une certaine homogénéité.

- L'art est l'expression d'un idéal esthétique. Les jeux de rôle, nous l'avons vu, ont leurs propres modèles esthétiques. Il y a différentes façons de jouer qui correspondent à des attentes variées. Ainsi, comme dans tout art, on retrouve des querelles de critiques (romantisme versus classicisme, par exemple) comme l'École de Turku qui pense que deux styles sont meilleurs que les autres. Ce besoin de théorie et de se différencier des autres rôlistes en revendiquant tel ou tel style de jeu montre bien que les rôlistes commencent à se référer à des critères de goût, d'esthétique. On ressent le besoin de l'organiser et de le classer, comme tout nouvel art.

- L'art est une activité créatrice. En effet, un joueur n'est pas passif comme le lecteur d'un livre ou le spectateur d'un film, même s'il réagit en rapport avec un monde qui peut être déjà construit. En fait, la plupart des rôlistes définissent leur activité comme une expérience: "les jeux de rôle sont, de mon point de vue, une nouvelle manière d'expérimenter la réalité (ou peut-être une nouvelle manière d'expérimenter la fiction). (...) Les jeux de rôle vous font vivre de véritables expériences dans des cadres fictifs"². Ici, on n'assiste pas au déroulement d'un fil narratif dans un univers donné. On participe à la création du fil narratif et on influence réellement cet univers. Le fait de prêter ses émotions à celle du personnage conduit forcément à un partage d'expérience par procuration. Juhana Petterson le résume en ces termes: "c'est [le jeu de rôle] une expérience qui consiste en une

1. Fatland, Eirik, et Wingard, Lars, *The Dogma 99 Manifesto*, in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.23; traduction de la rédactrice.

2. www.webamused.com ; traduction de la rédactrice.



participation active et une création, celle d'être un spectateur subjectif, de s'engager à la fois sur des niveaux dans et hors du jeu"¹.

- L'art doit aboutir (en général) à une œuvre d'art. Le jeu de rôle suppose une création d'univers, l'écriture de scénarios, et, parfois, au compte-rendu de parties par écrit selon le point de vue d'un personnage. En ce sens, le jeu de rôle donne naissance à des œuvres littéraires, d'ailleurs ne sont-ils pas édités en tant que livres ? De plus, l'interprétation fouillée et travaillée de certains joueurs les rapproche considérablement du travail de l'acteur, ce qui nous ramène à l'art du théâtre.

- L'art peut avoir une visée didactique ou engagée: certains jeux de rôles comme Aux armes citoyens² ou Avant Charlemagne³ sont des jeux historiques bien documentés. Les joueurs, qui évoluent dans cet univers historique, finissent ainsi par le maîtriser et le connaître. Des jeux comme C.O.P.S.⁴ Shadowrun⁵ ou INS / MV⁶ sont des jeux engagés. C.O.P.S. et Shadowrun en tant que dystopies et INS / MV par l'omniprésence des actualités françaises et internationales qui sont parodiées et insérées dans l'univers diégétique.

- L'art comme représentation du réel à travers le regard de l'artiste: par le système de jeu, le jeu de rôle essaie de représenter le déroulement d'évènements réels de la manière la plus réaliste et logique qui soit, avec tout ce que l'issue d'une action comporte comme facteurs aléatoires. Le maître mot est la cohérence: un personnage qui s'entraîne quotidiennement au tir à l'arc aura plus de chances de toucher sa cible (d'où un score élevé en tir à l'arc) mais pourra toujours la rater (le jet de dé a toujours au moins une chance d'échouer, il représente l'alea). Cependant, cette représentation du réelle reste subjective, selon le ou les styles prédominants de jeu: un simulationniste décrira par exemple un lieu de la façon la plus détaillée et précise qui soit, un narrativiste en insistant sur les symboles, etc.

- Transmettre des émotions à un public récepteur. Dans le jeu de rôle, le public est bien là: il est simplement confondu avec l'émetteur et le créateur du message. Les émotions sont bien là et vécues par le biais du personnage, qui est aussi celui qui les génère, ce qui confère au jeu de rôle un statut ambigu.

1. Petterson, Juhana, *The art of experience*, in *With Role-Playing in Mind*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op. cit, p.108, traduction de la rédactrice.

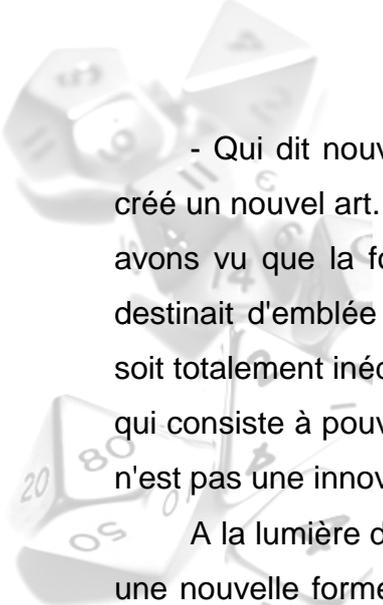
2. *Aux armes citoyens*, Cubic 6, France, 1989, Coste, Bocquet.

3. *Avant Charlemagne*, Editions Robert Laffont, France, 1986, Nedelec.

4. *C.O.P.S.*, Siroz / Asmodee Editions, Paris, 2002.

5. *Shadowrun*, op. cit.

6. *In Nomine Satanis / Magna Veritas*, op.cit.



- Qui dit nouvel art dit nouveau médium. L'invention des frères Lumières a créé un nouvel art. Peut-on dire que le jeu de rôle est un nouveau médium ? Nous avons vu que la forme première de "l'objet" jeu de rôle était un livre, ce qui le destinait d'emblée au monde littéraire. En effet, bien que l'utilisation du dit livre soit totalement inédite, le jeu de rôle en reste un à la base. L'innovation principale, qui consiste à pouvoir participer à la création de narration dans un univers donné, n'est pas une innovation de médium à proprement parler.

A la lumière de ces considérations, le jeu de rôle peut être considéré comme une nouvelle forme d'art littéraire, "une culture populaire, comme quelque chose qui n'est pas seulement l'apanage d'un petit groupe d'initiés, mais d'un public bien plus large"¹, ce qui va nous amener à le considérer en tant que paralittérature.

III.4 - Notre définition.

Selon les éléments longuement développés précédemment, nous allons tenter de donner notre propre définition du jeu de rôle: c'est une nouvelle forme d'art littéraire dans laquelle un groupe de joueurs va s'immerger dans un univers fictif mais néanmoins cohérent et réaliste, selon ses propres codes, par le biais de personnages fictifs amenés à évoluer au cours de la narration qu'ils vont construire de concert, chacun selon son point de vue. L'interaction avec cet univers se fera par la présentation d'une situation initiale décrite par celui qui représente tout l'environnement virtuel en question (le meneur de jeu) à laquelle les autres joueurs dont les personnages sont les protagonistes (personnages - joueurs) réagiront selon le passé, le caractère et les attentes des dits personnages. L'originalité de cet "art nouveau" consiste à effacer les frontières entre artiste (émetteur) et public (récepteur).

1. Montola, Markus, et Stenros, Jaako, *Foreword* in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p.IX, traduction de la rédactrice.

Deuxième partie:

Univers d'Ailleurs et d'Ici



I. Le jeu de rôle, une nouvelle paralittérature.

I.1- Le jumelage des genres.

Ce qui définit d'abord un jeu de rôle en particulier, c'est l'univers dans lequel les personnages vont évoluer: Donjons & Dragons se déroule dans un monde médiéval-merveilleux et Vampire est défini comme "un jeu de rôles moderne et gothique"¹. C'est donc le cadre diégétique du jeu qui va définir son genre. On remarque que les genres les plus importants du jeu de rôle sont les mêmes que les grands genres paralittéraires, et ainsi peuvent se conformer aux mêmes cadres. Nous allons donc nous baser sur les théories de classement de D. Fondanèche² et montrer à quel point le jeu de rôle peut s'y intégrer. Il distingue:

"- Le socle spéculatif avec: le roman policier (...) le roman de science-fiction (...) le roman fantastique (...) l'utopie et la dystopie.

- Le socle de l'aventure avec le roman d'espionnage et le roman de western.

- (...) Le socle documentaire avec: le roman historique (...)"

Si nous devons d'ores et déjà insérer le jeu de rôle dans une de ces catégories, ce serait dans le socle spéculatif, même si les socles de l'aventure et du documentaire ne sont pas exclus. En effet, ce socle est celui où les genres principaux du jeu de rôle sont représentés. Mais il serait encore plus judicieux d'ajouter un nouveau socle que l'on pourrait appeler "socle interactif", où le récepteur prend une place active dans la séquence narrative. Mais notons que ce serait ici une distinction selon la forme et non plus le sujet.

La première considération à prendre en compte pour un jeu de rôle, c'est qu'il doit être vaste et riche. En effet, si les joueurs sont censés avoir toute liberté, le MJ doit pouvoir tisser et étendre l'espace diégétique au gré de leurs pérégrinations. Ensuite, cela dépend des joueurs et des types de jeu:

les joueurs intégratifs essaient (...) de créer de bonnes histoires et de se laisser guider par le MJ. (...) Les joueurs dissipatifs essaient de se forger eux-mêmes leur destin, (...) et profitent de leur liberté dans le monde du jeu.³

1. *Vampire, le Requiem*, op. cit. p.14.

2. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, Vuibert, Paris, mai 2005, 734 pages, p.20.

3. Montola, Markus, *Chaotic role-playing, applying the chaos model of organisations for role-playing*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit. p.160, traduction de la rédactrice.



Ainsi, si le MJ est face à des joueurs quelque peu "dissipatifs", il devra veiller à avoir un univers richement documenté sous la main, "un monde qui fonctionne comme un mécanisme d'horloge"¹ une véritable encyclopédie. Cela explique pourquoi les jeux de rôle se sont tant inspirés d'auteurs qui ont su créer des mondes étoffés. Mais nous allons y revenir ultérieurement².

Dans la forme comme dans le genre, le jeu de rôle est déjà proche des paralittératures:

les gens (...) qui, autrefois, passaient leurs soirées d'hiver à se raconter des histoires de sorcières, de fantômes et de lutins, les raccourcissent maintenant en écoutant leurs fils et filles lire des romans de terreur³.

Il est donc déjà possible de voir les mythes communs des personnages devenir ceux du genre dit médiéval-fantastique.

Prenons maintenant les genres énoncés par Daniel Fondanèche dans son ouvrage⁴. Pour chacun d'entre eux, je citerai et rapprocherai un jeu correspondant pour montrer à quel point le jeu de rôle prend ses racines dans les genres paralittéraires.

- Le roman policier: C.O.P.S. : c'est un jeu français publié par *Asmodée Editions* où l'on incarne des policiers dans le Los Angeles de 2030, époque où la Californie a fait sécession, les U.S.A. étant devenus totalitaires, (topos aussi présent dans Shadowrun). C.O.P.S. tient donc du roman policier pour les structures narratives qui sont principalement des enquêtes, selon la définition d'A.M. Boyer: "[cela] consiste en une investigation sur un crime, en l'examen des indices, et l'interrogation des suspects, en un raisonnement, une déduction, qui conduisent à la résolution du problème"⁵. Mais notons que C.O.P.S. relève aussi de la science-fiction.

- Le roman de science-fiction: ici, Fondanèche distingue des ramifications bien précises du genre⁶:

* Le Space Opera: "forme de fresque mettant en jeu les empires galactiques dans des luttes fratricides et grandioses"⁵. Fondanèche donne l'exemple de La Guerre des Etoiles de Lucas, film qui a été adapté pour le jeu de rôle à succès du même nom. Il est à noter que son célèbre réalisateur est rôliste.

* Heroic Fantasy et Sword and Sorcery : "groupe d'individus dont on

1. Pettersson, Juhana, *Battle against primitivism*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit. p.261, traduction de la rédactrice.

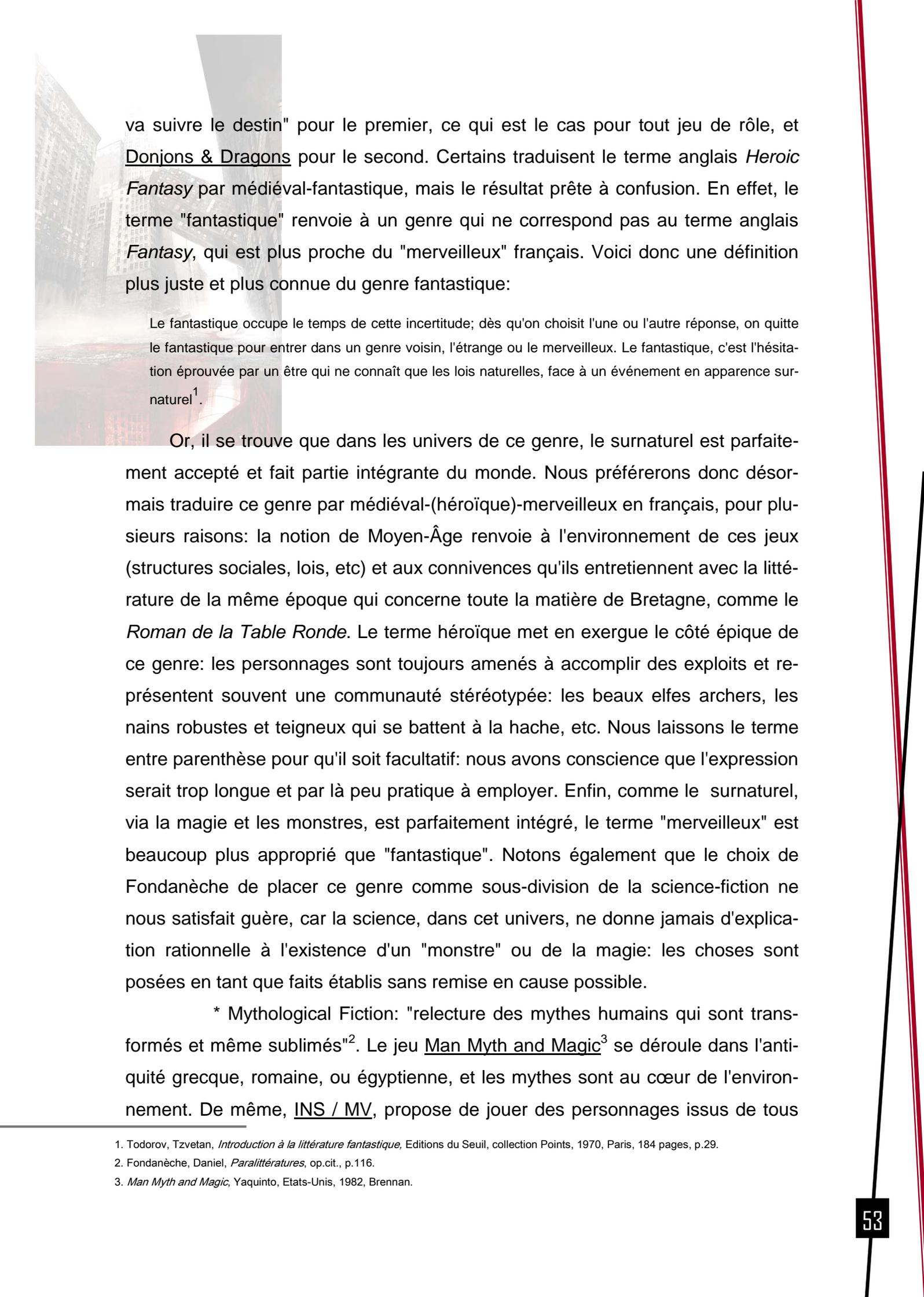
2. P. 71 du présent travail, II. 4 - *les mythes littéraires et autres ekphrasis*.

3. Lackington, libraire londonien, 1790, cité par Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, Que sais-je, P.U.F., Paris, 1992, 127 pages, p.57.

4. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.20.

5. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, PUF, Que sais-je, Paris, 1992. p.101.

6. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.115 à 117.



va suivre le destin" pour le premier, ce qui est le cas pour tout jeu de rôle, et Donjons & Dragons pour le second. Certains traduisent le terme anglais *Heroic Fantasy* par médiéval-fantastique, mais le résultat prête à confusion. En effet, le terme "fantastique" renvoie à un genre qui ne correspond pas au terme anglais *Fantasy*, qui est plus proche du "merveilleux" français. Voici donc une définition plus juste et plus connue du genre fantastique:

Le fantastique occupe le temps de cette incertitude; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel¹.

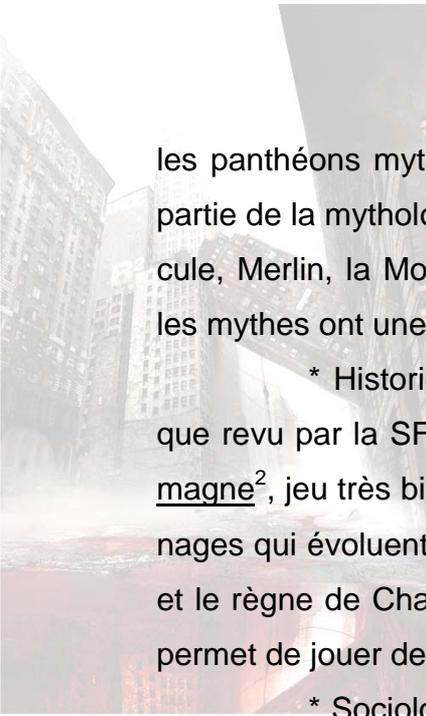
Or, il se trouve que dans les univers de ce genre, le surnaturel est parfaitement accepté et fait partie intégrante du monde. Nous préférons donc désormais traduire ce genre par médiéval-(héroïque)-merveilleux en français, pour plusieurs raisons: la notion de Moyen-Âge renvoie à l'environnement de ces jeux (structures sociales, lois, etc) et aux connivences qu'ils entretiennent avec la littérature de la même époque qui concerne toute la matière de Bretagne, comme le *Roman de la Table Ronde*. Le terme héroïque met en exergue le côté épique de ce genre: les personnages sont toujours amenés à accomplir des exploits et représentent souvent une communauté stéréotypée: les beaux elfes archers, les nains robustes et teigneux qui se battent à la hache, etc. Nous laissons le terme entre parenthèse pour qu'il soit facultatif: nous avons conscience que l'expression serait trop longue et par là peu pratique à employer. Enfin, comme le surnaturel, via la magie et les monstres, est parfaitement intégré, le terme "merveilleux" est beaucoup plus approprié que "fantastique". Notons également que le choix de Fondanèche de placer ce genre comme sous-division de la science-fiction ne nous satisfait guère, car la science, dans cet univers, ne donne jamais d'explication rationnelle à l'existence d'un "monstre" ou de la magie: les choses sont posées en tant que faits établis sans remise en cause possible.

* Mythological Fiction: "relecture des mythes humains qui sont transformés et même sublimés"². Le jeu Man Myth and Magic³ se déroule dans l'antiquité grecque, romaine, ou égyptienne, et les mythes sont au cœur de l'environnement. De même, INS / MV, propose de jouer des personnages issus de tous

1. Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Editions du Seuil, collection Points, 1970, Paris, 184 pages, p.29.

2. Fondanèche, Daniel, *Parallittératures*, op.cit., p.116.

3. *Man Myth and Magic*, Yaquinto, Etats-Unis, 1982, Brennan.



les panthéons mythologiques en alternative aux anges et aux démons, qui font partie de la mythologie judéo-chrétienne. Ainsi, dans l'univers du jeu existent Hercule, Merlin, la Morrigan, Isis, etc. Nous verrons bientôt (p.65 et suivantes) que les mythes ont une place de choix au sein des jeux de rôle.

* Historical Fiction: "uchronie ou histoire parallèle, (...) roman historique revu par la SF, (...) histoire du futur"¹. On peut ici citer le jeu Avant Charlemagne², jeu très bien documenté historiquement qui permet de jouer des personnages qui évoluent au tout début de l'histoire de France, entre la civilisation celte et le règne de Charlemagne, et Miles Christi³, toujours très bien documenté, qui permet de jouer des Templiers au XII^e siècle.

* Sociological Fiction: "va analyser la société humaine à un moment T et s'inspirer de la futurologie pour dresser un diagnostic de notre devenir"¹. Cette définition correspond bien au jeu à la vie très courte The Price of freedom⁴, étant donné le sujet sulfureux abordé. En effet, les personnages jouent de bons citoyens américains qui "chassent" les terribles communistes russes infiltrés. La communauté rôliste a crié au scandale, et le jeu s'est éteint assez rapidement, malgré les tentatives de justification de l'auteur (qui évoqua un "second degré mal compris"⁵).

* Political Fiction: "elle fait allusion à l'histoire contemporaine (...) elle tape allègrement sur ses côtés réactionnaires"¹. Ici, on peut à nouveau citer le jeu C.O.P.S., qui nous présente un futur proche dont les événements politiques, sociologiques et économiques sont les conséquences directes des politiques menées par les gouvernements en général et par le gouvernement américain en particulier. De manière plus satirique, nous le verrons, on retrouve ce côté critique dans le jeu INS / MV. bien qu'il soit davantage centré sur la politique française.

* Psychological Fiction: "mise beaucoup sur l'analyse des comportements humains". On citera le jeu Babylon Project⁶, qui se déroule dans le cadre d'une station spatiale où les relations entre humains et extraterrestres sont plus politiques, psychologiques et diplomatiques que belliqueuses. Notons que ce jeu est dérivé de la série TV du même nom, elle-même dérivée de *Star Trek*.

On peut donc dire que le jeu de rôle trouve sans problème ses niches dans

1. Fondanèche, Daniel, *Parallittératures*, op.cit., p.116.

2. *Avant Charlemagne*, op. cit.

3. *Miles Christi*, Sans peur et sans reproche, France, 1995, Béghin, Clerc.

4. *The Price of freedom*, West End Games, Etats-Unis, 1986, Costikyan.

5. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.129.

6. *Babylon project*, Chameleon Eclectic Entertainment, Etats-Unis, 1997, Cochran.



la science-fiction, mais nous nous permettrons d'ajouter une subdivision que Fondanèche ne mentionne que plus loin dans son ouvrage, et qui nous concerne tout particulièrement, puisque c'est le genre représenté par Shadowrun dans notre corpus, le "cyberpunk". Voici une définition possible:

dans un décor de futur proche, surpeuplé, pollué et grouillant de freaks [monstres] en tous genres (...), les grandes multinationales, plus que les gouvernements, contrôlent le sort de la planète. Dans ce monde livré aux médias, aux ordinateurs et à la surinformation, la cybernétique est devenue monnaie courante et chacun, par le biais de drogues ou d'implants informatiques, peut à tout instant se brancher sur le "cyberspace" que Gibson qualifie "d'hallucination consensuelle"¹.

Il est à noter que Gibson est l'auteur du roman fondateur du genre en littérature, Neuromancien, sorti en 1984. Nous verrons que Shadowrun exploite parfaitement ces motifs. On peut déjà observer la chose suivante: les univers science-fictifs des jeux de rôle ont plutôt tendance à être *dystopiques* qu'utopiques. Voici la définition que donne Fondanèche de la dystopie:

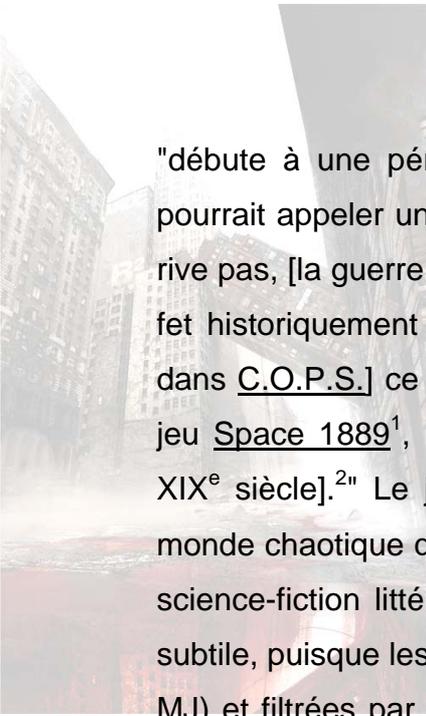
une utopie noire, une utopie régressive, une contre-utopie. Là, il s'agit (...) de s'opposer, par le biais de la satire, à un présent estimé dangereux. L'un des exemples les plus connus est le 1984 d'Orwell².

Au premier abord, on aurait pu penser que les jeux de rôle auraient préféré des univers "réglés" et moins absurdes et chaotiques dans leur fonctionnement que le monde réel; cela a été le cas au début, avec Donjons & Dragons par exemple: il y a des classes de personnage bien cadrées qui prédéfinissent leur comportement, et le tout aboutit à une perception assez manichéenne du monde. Mais ce n'est plus le cas dans Shadowrun, où le chaos et l'absurdité sont des facteurs fondamentaux du monde en apparence parfait que donnent à voir les multinationales. De même, dans C.O.P.S., on croit au début que les personnages vont évoluer dans un monde utopique: la Californie s'est libérée des autres états d'Amérique pour pouvoir jouir d'une parfaite liberté. Cependant, les personnages s'aperçoivent vite que cette liberté a ses limites, ses profiteurs, ses victimes. Et même dans un jeu comme Star Wars, les personnages sont aux prises avec un système totalitaire qui les oppresse.

Tout laisse alors à penser que les univers science-fictifs des jeux de rôle sont souvent des dystopies, parfois uchroniques. L'uchronie, selon Fondanèche,

1. Baretz, Stan, *Le Science-fictionnaire*, Denoël, Paris, 1994, p.107-108, "Présence du futur", cité par Fondanèche, Daniel, *Parallittératures*, op.cit., p.87.

2. Fondanèche, Daniel, *Parallittératures*, op.cit., p.157.



"début à une période historique référencée, (...) intervient alors ce que l'on pourrait appeler un "accident de l'histoire" (...): ce qui aurait dû se produire n'arrive pas, [la guerre de Sécession ne se termine pas] ce qui se produit n'a pas l'effet historiquement connu [Hillary Clinton est élue à la place de Bush en 2004 dans C.O.P.S.] ce qui n'aurait pas dû se produire à cette période arrive [dans le jeu Space 1889¹, les machines à vapeur permettent d'explorer l'espace dès le XIX^e siècle].²" Le jeu science-fiction fait donc des personnages les actants d'un monde chaotique qui est souvent très riche et documenté. Le tout, à l'instar de la science-fiction littéraire, se veut souvent engagé, mais de façon peut-être plus subtile, puisque les informations sont distillées par l'univers lui-même (à travers le MJ) et filtrées par le regard du récepteur seul. Dans un roman, les descriptions froidement objectives ont peu d'intérêt et passent souvent par le point de vue du héros.

Il est donc parfois plus facile de s'immerger dans un monde où les codes ne sont pas forcément très éloignés du nôtre (comme pour le médiéval-merveilleux) et qui représente sa conséquence directe.

Abordons maintenant un genre majeur dans le jeu de rôle et la paralittérature, le fantastique. Il faut tout de suite clarifier un point de confusion qu'évoque Fondanèche, et qui existe aussi dans le milieu rôliste, entre le fantastique et le genre dit gothique:

il y a une part de la thématique romantique, celle qui est tournée vers le rêve, la songerie, la mystère. Dans les ruines de l'Antiquité, dans les châteaux de l'époque médiévale, rôdent bien des spectres dont les auteurs vont venir peupler leurs poèmes, leurs récits. Ces ruines mystérieuses, ces fantômes, on les trouvait également dans les romans gothiques. De là est née la confusion entre les deux genres, d'où l'assimilation hâtive par quelques critiques du roman noir au fantastique³.

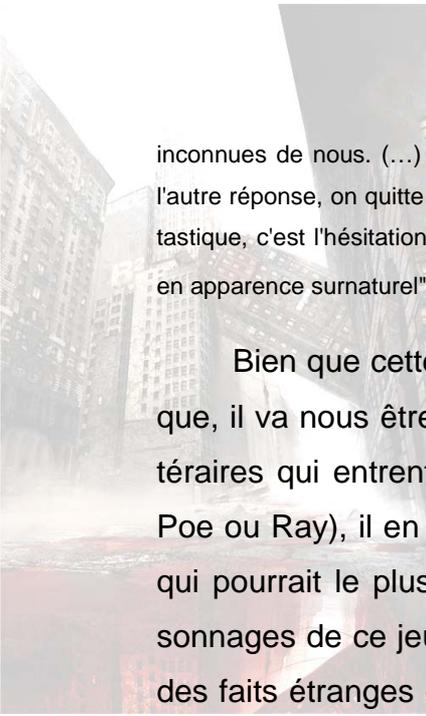
Nous nous attardons ici sur la définition de ce genre, dont l'ambiguïté se retrouve dans la classification des jeux de rôle. Voyons celle que propose Todorov:

Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, ni sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles: ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois

1. *Space 1889*, Games Designer Workshop, Etats-Unis, 1989, Chadwick.

2. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.639.

3. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.120.



inconnues de nous. (...) Le fantastique occupe le temps de cette incertitude; dès que l'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel"¹.

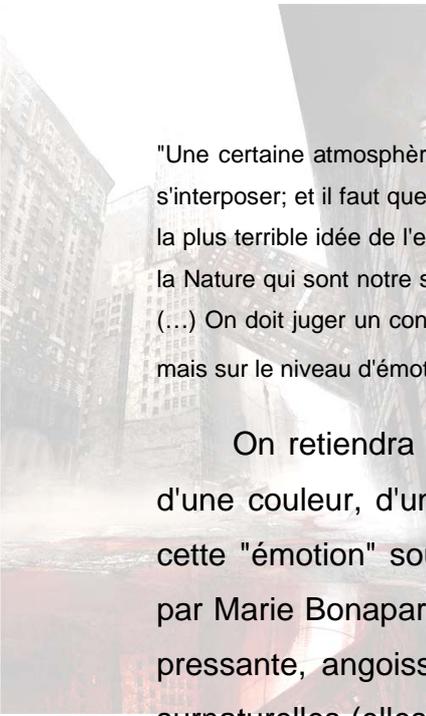
Bien que cette définition soit la plus pertinente et la plus connue du fantastique, il va nous être difficile de l'utiliser ici: de même qu'il existe peu d'œuvres littéraires qui entrent parfaitement dans ce cadre (comme certaines nouvelles de Poe ou Ray), il en existe aussi assez peu dans le jeu de rôle. Un des seuls jeux qui pourrait le plus se rapprocher de cette définition serait Maléfices². Les personnages de ce jeu font partie du "club Pythagore", organisation qui enquête sur des faits étranges ou inexplicables. Ici, le MJ sait que les événements sont la plupart du temps surnaturels, mais pas les PJ. Du moins, pas au début. En effet, même sans avoir une optique trop "ludiste", il faut, à un moment donné, permettre aux joueurs de résoudre des enquêtes, c'est-à-dire leur donner l'occasion de comprendre, même de façon partielle, le monde dans lequel ils évoluent, sinon l'immersion s'avère difficile, entravée. L'interrogation propre au fantastique peut durer le temps d'un scénario, voire d'une campagne, mais il sera plus compliqué de ne jamais trancher, à moins, éventuellement, de créer un jeu en gamme fermée assez bien structuré narrativement dont la fin serait décisive. Cependant, beaucoup de jeux comprennent des séquences fantastiques. C'est par exemple le cas du jeu Mage: the Awakening³, jeu qui se joue dans le même univers que Vampire: le Requiem, à ceci près que les personnages sont des humains "lambda" qui se découvrent des pouvoirs magiques. Le passage à l'état dit "éveillé" se fait par l'apparition ponctuelle de détails, de symboles, qui font hésiter le personnage. Il ne sait pas s'il devient fou (comme dans le Horla) ou s'il est face à des occurrences surnaturelles. Mais encore une fois, cet état ne dure que le temps de "l'Eveil", car ensuite le personnage devient un mage à part entière.

Ainsi, la définition de Todorov sera difficilement utilisable pour nous, et nous avons donc décidé d'utiliser celle de H.P. Lovecraft, qui, en plus de ses célèbres romans qui sont une pièce maîtresse du genre, s'est essayé avec succès à la théorie:

1. Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, op. cit., p.29.

2. *Maléfices*, Jeux Descartes, France, 1985, Gaudot, Rohmer.

3. *Mage: the Awakening*, White Wolf Publishing Inc., 2006, pour l'édition américaine, Hexagonal pour l'édition française à venir.



"Une certaine atmosphère haletante, une terreur inexplicable de forces inconnues venues d'ailleurs doivent s'interposer; et il faut que soit suggérée, avec le sérieux et la menace impressionnante qui convient au sujet, la plus terrible idée de l'esprit humain - une interruption ou une déroute pernicieuse et précise de ces lois de la Nature qui sont notre seule sauvegarde contre les assauts du chaos et des démons de l'espace insondé. (...) On doit juger un conte fantastique non sur l'intention de l'auteur, ni sur le seul mécanisme de l'intrigue, mais sur le niveau d'émotions qu'il atteint dans ce qu'il a de moins banalement terrestre"¹.

On retiendra que pour Lovecraft, le fantastique est simplement générateur d'une couleur, d'une ambiance qui lui est propre. On peut essayer de résumer cette "émotion" sous le terme de Jentsch repris par Freud, l'*Unheimlich*, traduit par Marie Bonaparte par *l'inquiétante étrangeté*². L'atmosphère se veut donc oppressante, angoissante, sombre et propice au mystère, que les causes soient surnaturelles (elles le sont la plupart du temps) ou pas. Nous avons déjà cité Maléfices, et nous pouvons continuer avec L'appel de Cthulhu³, dérivé de l'univers de Lovecraft, jeu qui fait toujours partie des meilleures ventes.

Nous allons maintenant évoquer un genre qui pose problème: ce que Guisérix⁴ nomme le "fantastique retourné: depuis les romans d'Anne Rice et le jeu Vampire, les rôles ont été inversés: les personnages sont les vampires, en butte aux persécutions des humains qui les traquent, et aux rivalités internes". Certains appellent aussi ce genre "horreur", mais nous trouvons ces termes peu satisfaisants. En effet, le terme "fantastique retourné" suppose une inversion de l'ambiance propre au fantastique que nous avons évoqué plus haut, et ce n'est pas le cas: l'ambiance du jeu Vampire tient à la fois du fantastique, mais pas seulement. Le terme "horreur" connote un univers qui serait plus proche d'une sous-division du roman fantastique que l'on a appelé le *gore*, ce qui ne correspond pas à Vampire et encore moins à sa source d'inspiration principale, les *Chroniques des Vampires* d'Anne Rice. Comme nous l'avons vu, les auteurs définissent eux-mêmes ce jeu comme un jeu "moderne et gothique"⁵. Le terme gothique semble en effet bien choisi. Il évoque bien sûr ce que l'on a appelé en France le roman noir, genre anglais de la fin du XVIII^e siècle. En effet les motifs récurrents, bien que remis au goût de notre siècle, sont bien là. Les décors sont souvent lugubres, étranges, et rappellent parfois certains cadres médiévaux malgré le caractère "urbain" du *Monde des Ténèbres*. Les personnages sont

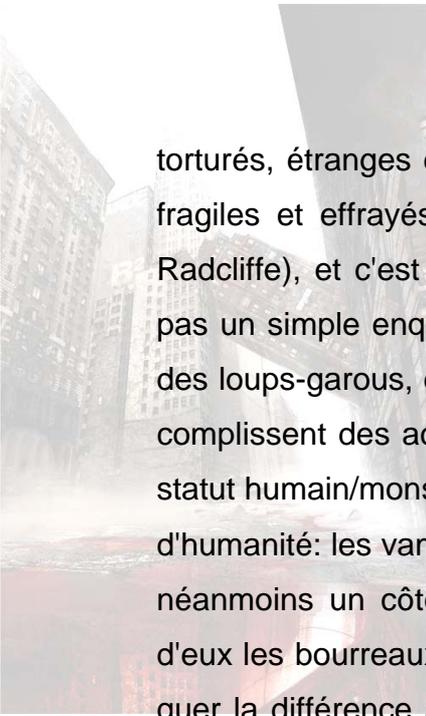
1. Lovecraft, Howard-Phillips, *Epouvante et surnaturel en littérature*, in *Lovecraft*, Laffont, Paris, 1993, p.1067, collection Bouquins, tome II, cité par Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.149.

2. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.124.

3. *L'Appel de Cthulhu*, Chaosium, 1981, Petterson pour l'édition américaine, Descartes pour l'édition française.

4. Guisérix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.80.

5. *Vampire, le Requiem*, op. cit., p.14.



torturés, étranges et hors du commun dans le cas des "monstres", ou des êtres fragiles et effrayés dans le cas de certaines "héroïnes-victimes" (comme chez Radcliffe), et c'est là le principal point commun avec ces jeux: ici, on n'incarne pas un simple enquêteur de l'étrange mais des êtres surnaturels, des vampires, des loups-garous, des fées, qui sont des motifs récurrents. Ces personnages accomplissent des actes exceptionnels et immoraux, ce qui leur confère le double statut humain/monstre, et par extension entraîne un questionnement sur la notion d'humanité: les vampires boivent du sang pour se nourrir, etc. Mais ils conservent néanmoins un côté fragile, vulnérable et mélancolique qui peut à la fois faire d'eux les bourreaux et les victimes, comme dans Vampire. Enfin, pour bien marquer la différence avec le roman gothique tel qu'on l'entend traditionnellement, on peut appeler ce genre le gothique-contemporain, ou néogothique. On peut donc y classer les jeux du *Monde des Ténèbres*, (à l'exception de Dark Ages qui permet de jouer ces mêmes vampires à l'époque médiévale, donc correspondant plus à ce que l'on pourrait appeler le gothique-médiéval), et Scales¹, où les personnages se découvrent des ancêtres féeriques ou draconiques, et par là des pouvoirs surnaturels.

Enfin, pour finir cette étude du jumelage des genres, nous citerons deux jeux de rôle qui relèvent de l'espionnage, dont James Bond 007², dérivé des aventures du célèbre agent anglais, et Top Secret³ qui est plus proche des univers filmiques des années 50. Enfin, pour le genre western, nous citerons Boot Hill⁴, dont le sujet principal reste tout de même le duel.

Nous sommes donc en mesure de dire que le jeu de rôle est représenté dans tous (ou presque) les genres paralittéraires, et par conséquent se retrouve confronté à des problèmes similaires sur la question des genres. Nous allons à présent voir que les points communs ne s'arrêtent pas là.

I.2- Des aspects métalittéraires communs.

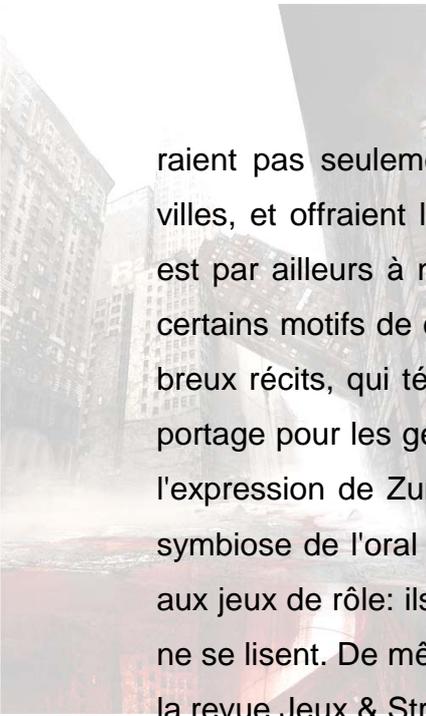
Comme nous l'avons vu, les premières éditions de Donjons & Dragons se vendaient "sous le manteau" devant la Sorbonne. On peut y voir ici un premier point commun avec la littérature de colportage: " Ils [les colporteurs] ne parcou-

1. *Scales*, Siroz Idéojeux, France, 1993, Croc.

2. *James Bond 007*, Victory Games, Etats-Unis, 1984, Klug, Descartes pour l'édition française.

3. *Top Secret*, TSR, Etats-Unis, 1980, Rasmussen.

4. *Boot Hill*, TSR, Etats-Unis, 1975, Blume, Gygax.



raient pas seulement les campagnes, (...) mais aussi et surtout les rues des villes, et offraient leur marchandise sur les ponts, les quais, aux carrefours"¹. Il est par ailleurs à noter que cette paralittérature accordait une place de choix à certains motifs de ce que nous avons appelé le médiéval-merveilleux: "ces nombreux récits, qui témoignent de la constante prédilection de la littérature de colportage pour les géants, les ogres, les dragons"². De plus, elle "appartient, selon l'expression de Zumthor, à une civilisation de "l'oralité mixte" (...) elle offre une symbiose de l'oral et l'écrit"². C'est une caractéristique qui pourrait correspondre aux jeux de rôle: ils sont des supports écrits qui se parlent et se jouent plus qu'ils ne se lisent. De même, comme le jeu Méga avait bénéficié d'une publication dans la revue Jeux & Stratégies, ce qui avait contribué à une diffusion plus large du jeu de rôle, le roman-feuilleton était pareillement pré-publié dans les journaux de l'époque³. Notons également que l'évolution des personnages de jeu de rôle peut être comparée à celle des héros des *dime novels* américains: "autant de héros que le lecteur avait le plaisir de retrouver, de numéro en numéro, engagés, à chaque fois, dans une aventure différente"⁴. En effet, de scénario en scénario, comme dans les romans-feuilletons, les récepteurs retrouvent les mêmes personnages, en tout cas la plupart du temps, qui évoluent au fur et à mesure.

Ensuite, comme toute paralittérature, le jeu de rôle a mauvaise réputation, et est accusé de maux divers et variés:

perversion de la jeunesse, mise en cause des valeurs de la famille, reprise amplifiée de tous les préjugés, prédilection pour une thématique criminelle, les accusations sont innombrables. (...) ses lecteurs sont considérés comme des victimes passives et veules, vouées à subir docilement les roueries de ceux qui n'entendent que les asservir ou les corrompre⁵.

Notons que des genres aujourd'hui totalement acceptés ont jadis subi ce genre d'accusation; au XVII^e siècle, comme le dit Boyer, le roman, il y a quelques années la BD et la musique rock, et aujourd'hui le jeu de rôle. Citons par exemple un extrait d'article du journal *L'Express*, pour montrer à quel point ces accusations infondées peuvent aller loin dans l'absurdité:

Ils [les jeux de rôle] s'inspirent de satanisme, de légendes médiévales, mais aussi d'un fatras idéologique où s'entremêlent croix celtiques et délires nazillons. Bref un culte de l'horreur - susceptible de déraper

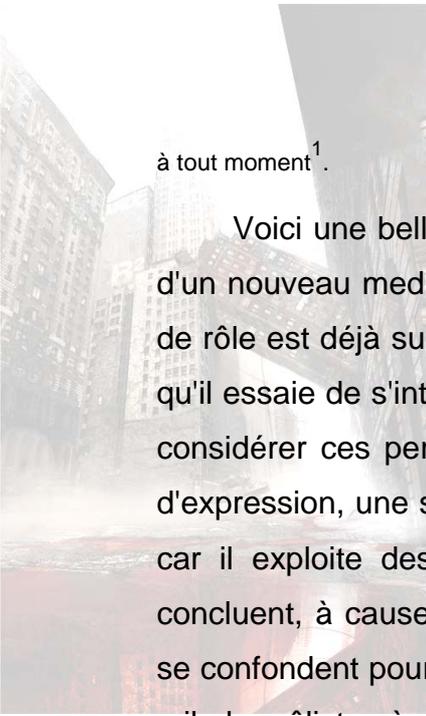
1. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.46.

2. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.49 et 50.

3. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.72.

4. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.86.

5. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.8 et 9.



à tout moment¹.

Voici une belle illustration de propagande et d'amalgames faciles pour faire d'un nouveau medium la dernière menace sociale à la mode. Par chance, le jeu de rôle est déjà sur la pente descendante de ce passage obligé, ce qui veut dire qu'il essaie de s'intégrer petit à petit dans le paysage paralittéraire. On peut donc considérer ces persécutions comme une fatalité, la croix des nouveaux modes d'expression, une sorte "d'épreuve du feu". Le jeu de rôle fait peur, à notre sens, car il exploite des mythes à qui il donne une nouvelle vie, et certains en concluent, à cause du côté immersif du processus, que personnages et joueurs se confondent pour croire au monde virtuel des univers rôlistiques. Ainsi, on assimile les rôlistes à des gens peu stables psychologiquement et amateurs de mysticisme. Nous n'irons pas jusqu'à dire que tout ce qui est subversif est forcément intéressant, mais toute forme d'expression déclenchant des réactions aussi violentes mérite d'être objectivement étudiée par des journalistes et des chercheurs sérieux.

Il est également important de souligner que, comme tout genre paralittéraire, le jeu de rôle suppose un "horizon d'attente", un "contrat de lecture" comme le dit Boyer²:

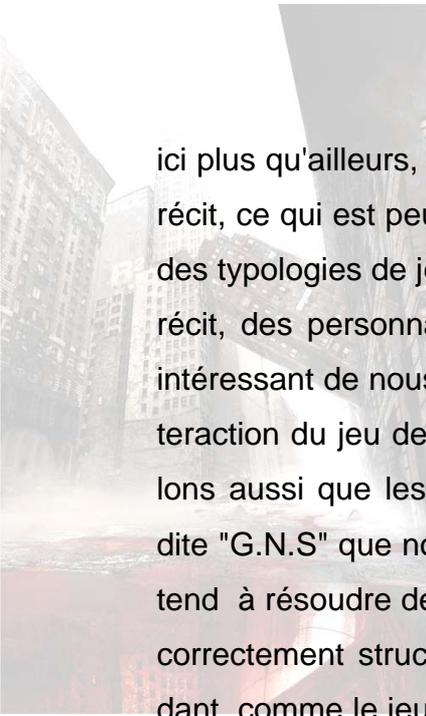
"loin d'être une culture neutre, massifiée, qui serait autoritairement octroyée à un public indéterminé et docile, la paralittérature apparaît dès lors comme une littérature de "connaisseurs". Dans la mesure où la qualité du récit est en grande partie définie par la série dont il relève, les relations de l'auteur doivent être régies par un droit propre, un ensemble de garanties qui déterminent la nature des personnages, de l'intrigue, du décor".

Après tout, c'est la fonction principale de la classification par genre, ce qui s'étend à tous les arts, et pas seulement à la paralittérature: si on considère deux œuvres issues du même genre, du même courant artistique, comme dans un mythe, on s'attendra à trouver des variantes et des différences, mais aussi des dénominateurs communs invariables, qui lient les deux œuvres au sein d'un ensemble. Ainsi, un lecteur "a acheté un roman en sachant ce qu'il en attendait, en étant convaincu que ce roman tiendrait ses promesses"³. Et dans les genres paralittéraires rôlistiques, nous l'avons vu, le surnaturel est souvent présent, c'est pourquoi le lecteur va devoir accepter la "suspension volontaire de l'incrédulité",

1. *L'Express*, 04/05/95, cité par Matelly, Jean-Hugues, *Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? - Suicides ? - Sectes ?* op. cit., p.15.

2. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.109.

3. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.110.



ici plus qu'ailleurs, puisqu'il sera considéré comme personnage actant au sein du récit, ce qui est peu commun. Bien sûr, cet horizon d'attente évoluera en fonction des typologies de joueurs: "après 20 ans, on commence à rechercher le plaisir du récit, des personnages plus fouillés"¹. En conséquence, il nous a semblé plus intéressant de nous attarder sur les qualités d'interprétation, de narrativité et d'interaction du jeu de rôle, mais ce n'est qu'un horizon d'attente particulier. Rappelons aussi que les horizons d'attente correspondent à la fameuse classification dite "G.N.S" que nous avons vue dans la première partie de notre travail: on s'attend à résoudre des énigmes et à acquérir de la puissance, à vivre une narration correctement structurée, ou à reproduire le plus fidèlement un univers. Cependant, comme le jeu de rôle implique plusieurs récepteurs au lieu d'un pour la littérature "standard", il est important de s'entendre sur les attentes de chacun avant de commencer à jouer, afin que personne ne soit déçu. C'est même une des principales raisons qui amène les théoriciens à classer les types de jeu.

Enfin, Pierre Brunel dit que la paralittérature est "une littérature destinée à faire de l'effet et à procurer du plaisir"², ce qui est aussi vrai pour le jeu de rôle, où on ne laisse pas de côté "l'art d'agrèer" comme s'en plaint Fondanèche³. Dans le jeu de rôle, il y a jeu, ce qui présuppose une activité ludique et sociale: on joue avant tout pour s'amuser.

Nous finirons cette partie en notant que le jeu de rôle exploite un thème cher à la paralittérature: le contact avec l'altérité. On joue ou on interagit avec des mutants et des extraterrestres en science-fiction, des elfes et des orques en médiéval-merveilleux, des anges, des démons, des vampires, etc... Bien sûr, on joue aussi des "humains de base", mais qui ont toujours des capacités en adéquation avec le monde dans lequel ils vont évoluer. On peut donc penser que le joueur expérimente le fait d'être autre quand il incarne un personnage.

Nous avons vu que le jeu de rôle est un nouveau genre paralittéraire, de façon certaine. Cependant, cet attribut de nouveauté lui est conféré par des traits de caractère qui lui sont propres.

1. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit. p.36.

2. Brunel, Pierre, in Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.3.

3. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.8.

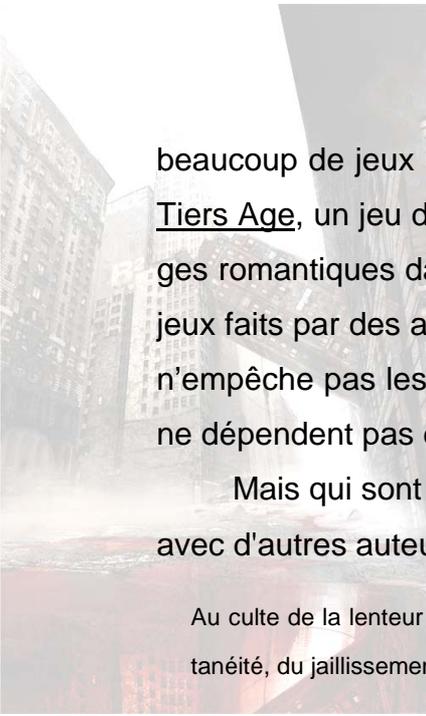
I.3- Des caractéristiques uniques.

Néanmoins, les jeux de rôle se différencient des autres genres paralittéraires, en ce que l'on ne peut les accuser d'être produits à des fins mercantiles ni d'être : "de la littérature de grande diffusion, à grand tirage ou de masse"¹. Le jeu de rôle ne se trouve pas en supermarché. Il n'est pas tiré à beaucoup d'exemplaires et n'est disponible qu'en boutique spécialisée. De plus, vu la situation des éditeurs en France, on ne peut pas les accuser d'avoir choisi ce secteur pour générer des bénéfices, et d'être totalement soumis à des "impératifs commerciaux"², bien que cette crise concerne moins les éditeurs américains comme *Wizards of the coast* ou *White Wolf*. On peut donc dire que le jeu de rôle n'est pas facilement accessible aux non-initiés, que ce soit en pratique ou en théorie, contrairement aux autres ouvrages de paralittérature qui sont "prêts-à-lire". De plus, la grande diffusion des œuvres paralittéraires est en grande partie due à leur prix plutôt bas: les *dime novels* américains se vendaient à dix cents, comme leur nom l'indique. Bien sûr, la qualité éditoriale s'en ressent: "impression peu soignée (...) encrage irrégulier, coquilles innombrables, papier granuleux de mauvaise qualité, faible nombre de pages, pagination défectueuse ou inexistante"³, etc. Ce n'est pas du tout le cas des jeux de rôle. Un jeu de rôle, c'est souvent un beau livre (de format A4 ou plus), cher, (environ 40€), à l'impression et à la mise en page soignée, le papier est souvent couché et épais, et certaines pages sont en couleur: tout doit concorder à instaurer une ambiance. Dans le cas de Vampire, (voir annexes) on a utilisé différents vernis (mats ou brillants), sachant que l'ouvrage lui-même mesure 30 centimètres de longueur sur 21.5 de largeur pour presque deux d'épaisseur. Il faut également ajouter à la dépense du livre de base celle des suppléments (qu'ils concernent l'univers, une campagne, les règles, etc) qui coûtent en moyenne 25 € pièce. Si on additionne à cela l'écran du meneur (paravent de carton décoré derrière lequel le meneur peut poser ses livres sans être vu des joueurs et qui récapitule les règles principales), qui vaut entre 15 et 20€, le jeu de rôle représente un investissement conséquent. Ce facteur est certainement une raison majeure de la crise des ventes. Ainsi, pour éviter un tel investissement de la part des joueurs et des créateurs du jeu,

1. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.15.

2. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.34.

3. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.47.



beaucoup de jeux uniquement diffusés sur Internet ont vu le jour: c'est le cas de Tiers Age, un jeu d'heroic fantasy, ou René, un jeu où l'on incarne des personnages romantiques dans le monde décrit par Chateaubriand dans ses œuvres. Ces jeux faits par des amateurs ont l'avantage d'être gratuits et faciles d'accès, ce qui n'empêche pas les mises en page de qualité professionnelle. De plus, comme ils ne dépendent pas des impératifs des ventes, le jeu est plus facilement suivi.

Mais qui sont réellement ces créateurs, ces auteurs? La première différence avec d'autres auteurs paralittéraires, c'est que leur travail est de longue haleine:

Au culte de la lenteur incarné par quelques écrivains, l'auteur paralittéraire oppose (...) celui de la spontanéité, du jaillissement libre, de l'abondance, de la célérité¹.

Ici, ce n'est pas le cas: il faut créer l'univers, le système de jeu, mettre le tout en forme littéraire, corriger, faire la mise en page, dessiner et choisir les illustrations, faire des parties-test afin de procéder à d'éventuelles améliorations, etc. Il est donc évident que le tout n'est pas l'œuvre d'un seul homme, comme la plupart des œuvres littéraires. Voilà pourquoi on parle souvent plus d'auteurs (ou de concepteurs) de jeu de rôle que d'auteur. Si on demande à un rôliste de citer un nom d'auteur de jeu de rôle, il répondra sûrement Gary Gygax et Croc s'il est français. Mais nous avons vu que Gygax partage sa place avec Arneson. Quant à Croc, même s'il est créateur et auteur de la première édition d'INS / MV de 1990, et de nombreux jeux antérieurs, il est essentiellement "superviseur" de la quatrième édition qui nous concerne. Mais la simple mention d'un nom célèbre permet de vendre plus facilement:

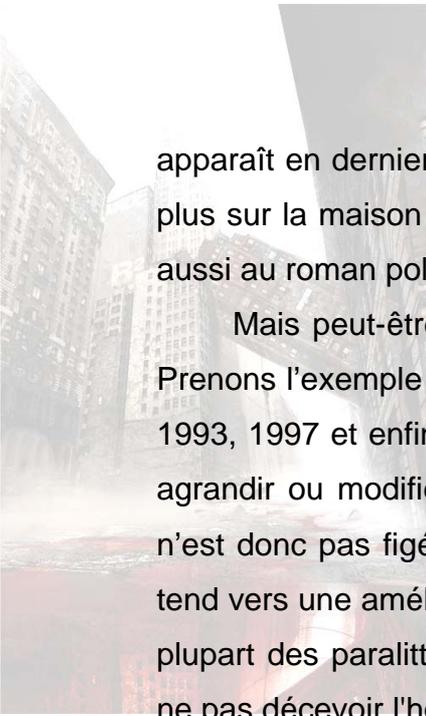
on mettait des noms de créateurs sur les boîtes. Maintenant, même sur des jeux qui marchent relativement bien, (...) il y a des gens qui écrivent bien dedans, mais il n'y a pas de nom qui accroche sur la couverture².

On observe donc que la notoriété de l'auteur en tant qu'individu disparaît pour laisser place à un véritable travail collectif. Certains sont chargés de la création d'univers, d'autres de celle des personnages et d'autres du système de jeu. Ainsi, il est peu de noms qui ne tombent pas dans l'anonymat. D'ailleurs, quand on cite un livre selon les normes, on cite le titre, le nom de l'auteur et ensuite la maison, le lieu et l'année d'édition. Dans l'ouvrage de Didier Guiserix³, le nom de l'auteur

1. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.64.

2. *Interview de Croc*, in Backstab n°25, décembre 2000.

3. Guiserix, Didier, *Le livre des Jeux de rôle*, op. cit.



apparaît en dernier, ce qui est assez significatif : les critères de sélection se font plus sur la maison d'édition que sur un auteur à proprement parler, ce qui arrive aussi au roman policier.

Mais peut-être plus que tout autre, le jeu de rôle est un genre qui évolue. Prenons l'exemple d'INS MV, où quatre éditions se sont succédées depuis 1990, 1993, 1997 et enfin 2003: le livre de base du jeu est réédité à chaque fois, pour agrandir ou modifier l'univers, adapter et/ou changer le système de jeu. Le jeu n'est donc pas figé, il évolue suivant les nouvelles attentes des joueurs et ainsi tend vers une amélioration constante au fil du temps, ce qui n'est pas le cas de la plupart des paralittératures, qui restent souvent figées dans leurs codes afin de ne pas décevoir l'horizon d'attente des lecteurs.

Pour conclure, nous dirons que le jeu de rôle est une paralittérature en ce qu'elle a de marginal: une mauvaise réputation, un jumelage avec certains genres paralittéraires, une littéarité marquée, qui le rend immédiatement identifiable d'autres œuvres, et l'exploitation active des mythes au sens large.

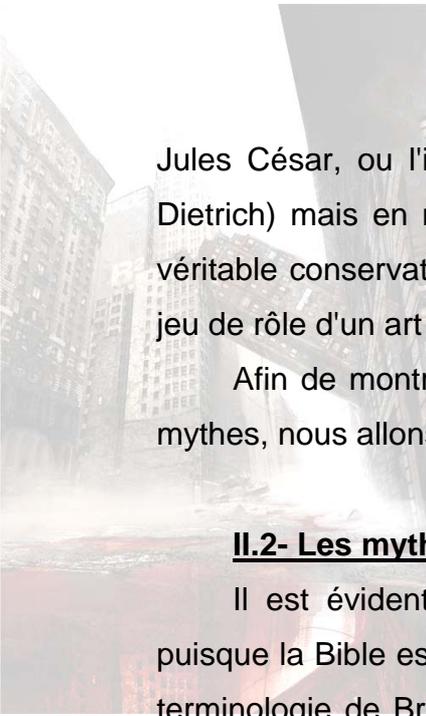
II. Les sources mythiques.

II.1- Le concept du mythe.

Toute création artistique présuppose un passé: aucune œuvre ne naît *ex nihilo*: "il est difficilement imaginable aujourd'hui qu'on puisse défendre la thèse selon laquelle tout, dans l'œuvre, est individuel produit inédit d'une inspiration personnelle, fait sans aucun rapport avec les œuvres du passé"¹. Cette loi s'applique aussi aux univers de jeu de rôle. En général, les sources d'inspirations varient entre deux grands pôles: les mythes sacrés ou "littérisés"², qui sont à l'origine des textes religieux donnés (elles peuvent être d'origine grecque, biblique, scandinave ou autre) dont l'auteur est souvent anonyme. Ensuite viennent les mythes littéraires, dont le texte fondateur est littéraire et non pas religieux, et l'auteur connu. On peut citer en exemple *Don Juan* ou *Carmen*. On observera aussi des mythes picturaux comme *La Joconde*, des mythes historiques comme

1. Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, op. cit., p.11.

2. Siganos, André, *Le Minotaure et son mythe*, PUF, collection Ecritures, Paris, 1993, 176 pages.



Jules César, ou l'idéalisation exagérée autour d'une personne réelle (Marlene Dietrich) mais en moindre mesure. Il est donc évident que "la littérature est le véritable conservatoire des mythes"¹. Et c'est un nouveau point qui rapproche le jeu de rôle d'un art littéraire.

Afin de montrer à quel point le jeu de rôle est lui aussi une fourmilière de mythes, nous allons examiner différents types de mythes.

II.2- Les mythes bibliques.

Il est évident qu'un jeu comme INS / MV regorge de mythes religieux, puisque la Bible est son texte fondateur. En effet, l'émergence, pour reprendre la terminologie de Brunel, est très explicite: certains archanges (comme Blandine, Dominique) sont les saints du même nom, ou des archanges réellement bibliques (Gabriel, Michel). Au niveau de la flexibilité, on essaie souvent de coller au mythe; Mathias, archange des traîtres et du double-jeu, est assez facilement identifiable dans la Bible: Saint Mathias est celui qui a remplacé Judas². Mais les mythes coraniques sont également présents. Harut et Marut seraient les deux anges (qui auraient appris la magie aux hommes³) envoyés par Allah à Babel, et toute une campagne (New World Order) leur est consacrée. Qui plus est, on fait aussi des références à des personnages historiques importants en les incorporant dans l'histoire du jeu, comme Sainte Geneviève, sauvée par Jean-Luc⁴ (archange des protecteurs) en 451 des mains d'un hun, futur prince-démon des airs. Historiquement, en "451, grâce à sa force de caractère, Geneviève convainc les habitants de Paris de ne pas abandonner leur cité aux Huns et elle détourne la colère d'Attila par ses prières"⁵. Ici, on reste donc assez près des mythes et/ou de l'histoire afin de l'adapter au jeu: on lui donne ainsi plus de crédibilité, le crédit d'autorités attestées.

Les mythes bibliques sont également très présents dans Vampire. En effet, plusieurs ligues se réclament d'un personnage biblique: la première est le *Lancea Sanctum* du Requiem, qui pense que le premier vampire est le soldat romain qui a blessé Jésus d'un coup de lance lors de la Passion:

1. Brunel, Pierre, cité par Souiller, Didier, et Troubetzkoy Wladimir, *Littérature Comparée*, op. cit. p.9.

2. Actes des Apôtres, I, 21 à 26, in *La Bible de Jérusalem*, édition du Cerf, Pocket, Ecole biblique de Jérusalem, édition révisée de 1998.

3. Surah Al-Baqara 2:102 in *Le Coran*, cité par www.wikipedia.org.

4. *INS / MV*, op.cit., livre noir, p.45.

5. www.wikipedia.org



voyant que le Christ était mort, les soldats ne lui ont pas brisé les jambes. Cependant, l'un des soldats lui perça le flanc de sa lance, et le sang et l'eau coulèrent [c'est ici que s'arrête la citation biblique exacte dans l'évangile selon Saint Jean¹, la suite est l'ajout propre au jeu²] Une goutte du sang du Christ tomba sur les lèvres de cet homme, et il l'essuya du revers de la main. Pourtant, le jour suivant, il dormit jusqu'au coucher du soleil, et ne se leva qu'à la nuit tombée, et après avoir goûté le sang du Christ, il avait encore soif. Je le sais. Je le sais parce que je suis ce soldat. Testament de Longinus.

C'est encore un exemple de détournement mythique: on prend un mytheme déjà existant et on l'incorpore à l'univers concerné. Par conséquent, les pouvoirs propres aux membres de la *Lancea Sanctum* portent des noms tels que: "la malédiction de Babel" (la victime devient incapable de communiquer), "le don de Lazare" (qui peut ramener un mort à la vie), "stigmates" (la victime saigne des pieds, des mains et du côté). On apprend que cette magie aurait été enseignée par un "avatar de Dieu"³ aux premiers membres qui visitèrent Thèbes sous le règne de Dioclétien. Comme dans *INS / MV*, on mêle mythe et histoire pour plus de réalisme. Ainsi, le Requiem refait toute l'histoire de la chrétienté en prenant en compte l'existence des vampires: "certains vampires estimaient que la résurrection du Christ imitait la leur et nombreux sont ceux qui se sont disputés sur la nature de sa divinité". Du coup, certains prêtres, même une fois devenus vampires, le restent: ils se voient comme des instruments de la colère divine.

Dans *Dark Ages*, deux figures emblématiques de la Bible sont présentes: Lilith⁴ et Caïn. Ici, Dieu maudit Caïn et le chassa. Il rencontra Lilith, mais ne resta pas avec elle. Il construit une ville et en devint roi mais: " il commit un second péché (...)Trois furent choisis par Caïn, et ainsi trois devinrent sa Descendance. La Seconde Génération étaient née (...) Lilith hurla dans son esprit"⁵. Ici, Caïn est considéré par tous comme le premier vampire et Lilith le devint aussi.

Notons que dans *Shadowrun*, malgré l'univers dit cyberpunk, un type de dragon (créatures très importantes dans l'univers du jeu) qui vit dans les océans est appelé le Léviathan⁶.

Même si les sources ne sont pas directement bibliques, nous allons dire quelques mots des mythes démoniaques, qui font partie de la mythologie judéo-chrétienne et sont souvent présents dans les jeux de rôle, (il est à noter que l'on retrouve un certain Bélial dans l'univers de *Donjons & Dragons*, prince-démon du

1. L'Evangile selon Saint Jean, 19, 31 à 37, in *La Bible*, op.cit.

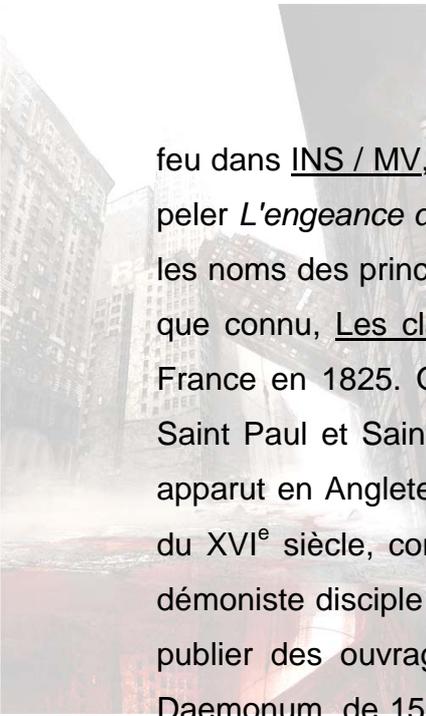
2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 19.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 143.

4. Selon certains textes rabbiniques, Lilith serait la première femme d'Adam chassée du Paradis pour ne pas avoir voulu se soumettre à celui-ci.

5. *Vampire: Dark Ages*, White Wolf Publishing, 2002, USA., 315 pages, p.6.

6. *Shadowrun*, op. cit, p.299.



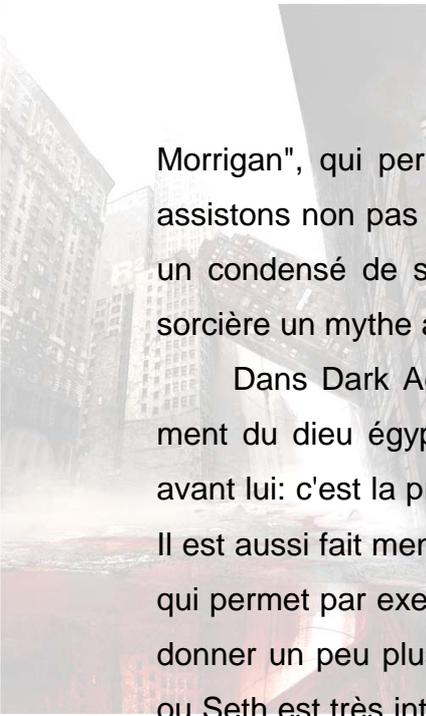
feu dans INS / MV, et qu'une ligue de vampires anarchistes et violents se fait appeler *L'engeance de Bélial* dans Vampire). Ce que l'on peut remarquer, c'est que les noms des princes-démons proviennent, pour la plupart, d'un ouvrage ésotérique connu, Les clavicules de Salomon¹, qui est paru pour la première fois en France en 1825. On attribuait sa rédaction au célèbre roi, mais la mention de Saint Paul et Saint Pierre entre en contradiction avec cette première théorie. Il apparut en Angleterre au XIX^e siècle, et rassemble plusieurs textes dont certains du XVI^e siècle, comme l'ouvrage de Johann Weyer (un occultiste, physicien et démoniste disciple de Heinrich Cornélius Agrippa qui fut notamment le premier à publier des ouvrages contre la persécution des sorcières), Pseudomonarchia Daemonum, de 1577, qui reste une référence en matière de démonologie. C'est dans cet ouvrage que l'on retrouve presque tous les noms des princes-démons du jeu: par exemple, Andromalius, prince du jugement, décrit comme celui qui "peut ramener à la fois un voleur et les biens volés, punir tous les voleurs et autres maudits, découvrir tous les trésors cachés, toute méchanceté et toute affaire malhonnête"². On peut alors dire que les auteurs du jeu ont été attentifs à trouver des sources fiables et attestées, en utilisant des mythes qui présentent une irradiation importante, bien qu'il soit nécessaire de prendre des libertés pour assurer l'originalité et la cohésion de l'univers diégétique. Mais passons maintenant à l'autre grande "branche" fondatrice de la culture occidentale, les légendes dites païennes.

II.3- Les mythes païens.

Commençons cette exploration avec Vampire: grand concurrent du *Lancea Sanctum* dans le Requiem, on y retrouve la ligue appelée *Le Cercle de la Sorcière*. Ces vampires se réclament de toutes les divinités féminines un peu sulfureuses, ambiguës, voire franchement mauvaises comme Baba Yaga, Hécate, Mithra, la Morrigan, etc, qui viennent respectivement des mythes russes, gréco-romains, et celtes. Ceux qui ont encore un minimum de foi chrétienne peuvent se consacrer à Lilith, mais c'est une minorité. Leurs pouvoirs sont "les affres de Proserpine", qui donne une faim incontrôlable à la victime, ou "Toucher de la

1. www.wikipedia.org

2. www.wikipedia.org



Morrigan", qui permet de transformer sa colère en matière tangible. Ici, nous assistons non pas à l'émergence d'une figure mythique particulière mais plutôt à un condensé de stéréotypes féminins, ce qui permet de faire de la notion de sorcière un mythe à part entière.

Dans Dark Age, il existe un clan appelé "Followers of Set". Eux se réclament du dieu égyptien Seth qui aurait défié Caïn, et aurait créé des vampires avant lui: c'est la préfiguration du conflit païen / chrétien de l'époque, (croisades). Il est aussi fait mention du conflit entre Horus et Osiris, mais en restant vague, ce qui permet par exemple au Conteur de prendre ses propres décisions et ainsi de donner un peu plus de personnalité à son univers. Notons que le mythe de Set ou Seth est très intéressant car il possède le double statut de légende chrétienne et païenne: troisième enfant "de remplacement" d'Abel d'Adam et Eve¹, il a aussi le statut de prophète dans le Coran, et serait le frère du dieu égyptien Osiris qu'il assassinerait par jalousie². Malgré la double origine, le motif de situation (le meurtre du frère) demeure. Mais il existe également dans Vampire des émergences plus discrètes comme "la Golconde": "les vampires qui atteignent la Golconde vainquent la Bête ou l'apaisent d'une certaine manière. (...) Ils n'ont plus besoin de sang, du moins pas autant"³. En fait, "Golkonda ou Golconde est une ville et une forteresse en ruines situées à huit kilomètres à l'ouest de la capitale Hydrâbâd de l'État indien de l'Andhra Pradesh"⁴. Autrefois, cette cité prospère à l'architecture unique était le siège d'un sultan. Ainsi, cette ville évoque un Eden inaccessible et utopique, un paradis perdu, comme l'état éponyme, mais d'une valeur inestimable pour celui qu'il l'atteint.

Les légendes nordiques et anglo-saxonnes sont très présentes en jeu de rôle, qui, nous l'avons vu, prend ses origines dans le médiéval-merveilleux, genre lui-même peuplé des créatures de ces mythes. Si on prend par exemple le *barghest*⁵, chien noir monstrueux aux griffes et aux crocs acérés du nord de l'Angleterre, on le retrouve dans Dracula de Bram Stoker, Le Chien des Baskerville de Sir Arthur Conan Doyle, qui sont des textes inspirateurs des jeux de rôle, et dans les jeux Donjons & Dragons, Exalted et Shadowrun. Pour le dernier exemple, on donne l'explication suivante: le barghest une créature éveillée à la

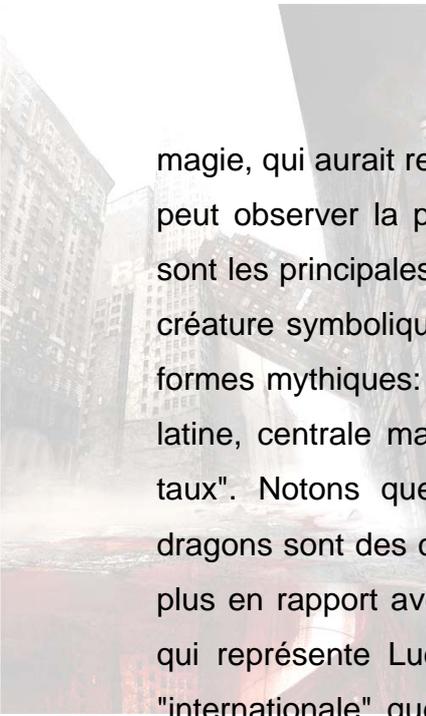
1. La Genèse, 4, 25., in *La Bible*, op.cit.

2. Lalouette, Claire, *Dieux et pharaons de l'Égypte ancienne*, Librio, Paris, 2004, 92 pages, p.36 et 37.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 190.

4. www.wikipedia.org

5. www.wikipedia.org.

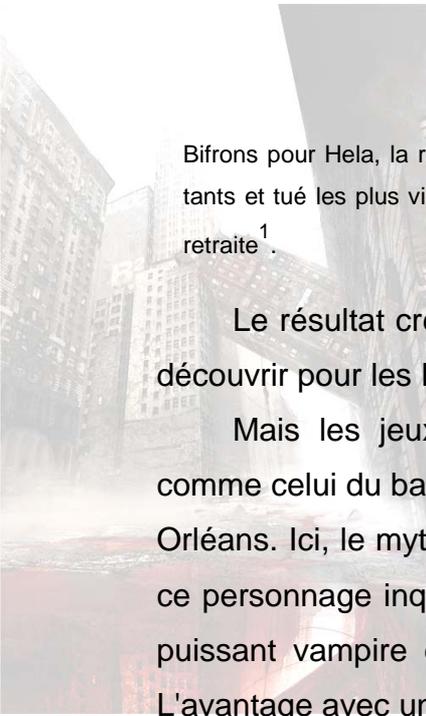


magie, qui aurait ressurgi en même temps qu'elle. D'ailleurs, pour Shadowrun, on peut observer la prédominance des mythes mayas, nordiques et irlandais, qui sont les principales bases de la structure du "monde éveillé". De plus, le dragon, créature symbolique des univers rôlistiques, est représenté sous ses différentes formes mythiques: " dragons orientaux" d'Asie, "serpents à plumes" d'Amérique latine, centrale mais aussi d'Afrique, "léviathans" marins, et "dragons occidentaux". Notons que dans Donjons & Dragons comme dans Shadowrun, les dragons sont des créatures intelligentes et les plus puissantes du jeu, ce qui est plus en rapport avec les mythes nordiques et asiatiques que le dragon biblique qui représente Lucifer. Il est donc clair que Shadowrun a une vocation plus "internationale" que d'autres jeux, car les mythes exploités ne figurent aucune culture en particulier.

Dans INS / MV, il existe aussi un dragon qui a un statut de "sage", c'est *Aegir le Rouge*. Il est le seul avec Merlin et Kronos à posséder un réel don de prophétie. On peut penser que le nom Aegir vient de celui du géant nordique qui personnifie la mer, Aegir¹. En effet, Merlin est bien réel dans INS / MV, et il est le fils du prince-démon du temps, Kronos, et d'une nonne, comme dans la légende arthurienne. On remarque aussi que Kronos porte ce nom grâce au dieu grec du temps. Merlin fait donc partie de ce que l'on appelle dans le jeu la *troisième force*, composée en grande partie des êtres mythologiques de tous horizons. Bien que le seul dieu réel soit le dieu unique chrétien, les rêves des mortels, par le phénomène que l'on a appelé l'égrégore en ésotérisme, créent, à travers leur puissance mentale collective, les dieux païens dans le monde onirique appelé *la marche des rêves et des cauchemars*. Bien que ces êtres soient créés par les songes des mortels, ils n'en demeurent pas moins puissants, et les légendes viennent souvent d'éléments réels. Ainsi, pour plus de cohésion, les auteurs d'INS / MV ont rattaché les mythes païens à des "réalités" chrétiennes. Par exemple, dans les légendes celtes, le dieu des formoirés Balor se révèle être dans le jeu Baal, prince de la guerre, et le responsable de l'enlèvement des Sabines serait le prince Furfur:

certains d'entre nos princes prirent même la peine de se déguiser: Malphas se fit passer pour Loki,

1. www.wikipedia.org.



Bifrons pour Hela, la reine des morts, Baal pour le loup de Fenris. Nous avons massacré leurs combattants et tué les plus vieux de leurs dieux. Nous avons brisé le marteau de Thor et forcé les Vikings à la retraite¹.

Le résultat crée un univers ordonné et riche, et d'autant plus de "secrets" à découvrir pour les PJ.

Mais les jeux de rôle savent aussi exploiter des mythes plus récents, comme celui du baron Samedi, inspiré par les croyances vaudous de la Nouvelle-Orléans. Ici, le mythe se rapproche plus de la légende urbaine: on retrouve donc ce personnage inquiétant dans l'univers de Vampire, où, sans surprise, il est un puissant vampire de la Nouvelle-Orléans, et un esprit païen dans INS / MV. L'avantage avec une légende urbaine, c'est qu'elle a un facteur d'immersion peut-être aussi important qu'un mythe très connu: elle est plus proche du joueur, qui de cette manière s'insérera peut-être plus facilement dans l'univers, puisque les références sont moins impersonnelles.

II.4- Les mythes littéraires et leurs déclinaisons.

Dans Vampire, les auteurs n'hésitent pas à citer leurs influences en début d'ouvrage, dont un bon nombre sont littéraires, mais aussi cinématographiques voire musicales. Monneyron et Thomas font la distinction entre trois types de mythes²: "des mythes en train de mourir (...) des mythes dominants (...) des mythes en train de naître". Vu le nombre important d'ekphrasis sur le vampire ces dernières années (ouvrages littéraires, cinématographiques, télévisuels, musicaux, etc) il est clair que le vampire est un mythe dominant. Et même si, comme le dit Fondanèche³, le mythe naît dès l'antiquité (Lilith, les striges) la première œuvre réellement littéraire sur la créature serait The vampyre de John William Polidori, secrétaire de Lord Byron. D'ailleurs, c'est ce dernier qui commence à rédiger l'ouvrage que Polidori poursuivra et publiera en avril 1819 sous le nom de Byron. Nous considérerons donc cette œuvre comme fondatrice du mythe *littéraire*. Nous verrons en cours de route quelles sont les autres ouvrages fondamentaux sur le vampire, "mythe fondateur du fantastique⁴" selon Fondanèche: "l'improbable vampire, né de la légende, est donc bien le personnage

1. *INS / MV*, op.cit., livre noir, p.7.

2. Monneyron, Frédéric et Thomas, Joël, *Mythes et littérature*, op. cit., p.80.

3. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.128.

4. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.129.



irrationnel sur lequel repose une grande partie des effets, des fonctions et des constructions dramatiques du fantastique"¹. Nous allons bien sûr commencer notre étude avec Vampire: le Requiem: il existe une ligue appelée *l'Ordo Dracul*, qui prétend être issue du célèbre vampire lui-même. Ici, on mélange histoire, (on sait que Vlad Tepes a existé) mythe littéraire et mythe du Requiem:

selon certaines archives historiques, Tepes avait été choisi comme Défenseur de la Chrétienté, charge qu'il utilisa pour mener à bien ses projets politiques, et comme une excuse à ses atrocités. En plus de ses crimes contre l'humanité, Dracula a fini par faire passer ses propres désirs avant son serment sacré, ce qui le Damna².

C'est d'ailleurs le fait qu'il ait réellement existé qui fait de ce personnage une mine d'or pour un univers de jeu de rôle: il a la plus de substance.

De manière peut-être moins évidente, la ligue de *l'Invictus* est rattachée à des origines littéraires: que ce soit Dracula, Lestat, ou le Vampyre de John Polidori, tous ont une condition noble. Ainsi, pendant longtemps, on imagine toujours le vampire comme un être issu d'une haute lignée. Et c'est exactement ce que prétendent être ceux de *l'Invictus*. Pour eux, le sang bleu est indissociable de l'état vampirique. C'est donc bien la preuve que cette représentation est importante.

Mais au-delà de leurs origines, les vampires sont autant de représentations différentes que l'on va pouvoir rattacher à des sources diverses:

- Souffrance et solitude: dans le chapitre "Réservé au conteur" du Requiem, voilà ce qui est dit sur la condition vampirique: "toutefois vos histoires devraient offrir aux personnages une chance de découvrir à quel point l'existence en tant que vampire peut être horrible"³. En fait le jeu met l'accent sur le fait que les vampires sont partagés entre le Bête et l'humain qui vit en eux, ce qui provoque chez eux un état plus ou moins constant de souffrance: "dans le type d'horreur particulier de Vampire, les personnages remplissent en même temps les rôles de victimes et de monstres"³. Le fait qu'ils soient tous (à leur manière) obsédés par le pouvoir, n'arrange rien et la plupart du temps, ils se sentent terriblement seuls. On voit ici l'influence de John Polidori qui, avant Bram Stoker, a écrit sur le vampire et l'a représenté comme un être sensible et non pas une bête féroce

1. Fondanèche, Daniel, *Parallittératures*, op.cit., p.149.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 62.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 196.



assoiffée de sang. Mais à ce sujet, c'est Anne Rice l'incontournable:

Je vois les vampires comme des exclus, comme des créatures n'appartenant pas au monde humain et qui peuvent ainsi en parler comme Méphistophélès avec Faust. Je les ai doté d'une conscience, d'une intelligence et d'une sagesse afin qu'ils puissent voir des choses qui échappent aux humains. Ce sont des héros et héroïnes tragiques qui souffrent. Il n'y a pas que du mauvais en eux.(...) Ils souffrent de la solitude. Ils savent ce qu'ils font mais sont prisonniers de leur nature¹.

Le thème principal du jeu trouve donc ici sa source. De même, comme chez Anne Rice, "l'extase du Baiser surmonte le choc que le vampire inflige au mortel²". La ville à laquelle est consacrée l'appendice deux du Requiem est la Nouvelle-Orléans, et "les vampires reviennent au stade où ils étaient lors de leur étreinte durant leur sommeil diurne³" (on appelle cela la réversion): on retrouve tous ces éléments chez Anne Rice.

On peut donc dire que la condition vampirique est plutôt tragique, d'ailleurs on observe la citation suivante: "le mal attire une sanction. Sophocle, Antigone⁴". Ici, la référence tragique est explicite.

- Séduction, pouvoir et mascarade: ce sont les seconds thèmes les plus importants des deux jeux Vampire. Dans le Requiem, il y a une ligue qui figure parfaitement ces vampires séducteurs et manipulateurs: ce sont les *Daeva*: "les autres vampires envient leur beauté et leur grâce, leur habileté à provoquer la passion chez les mortels la facilité avec laquelle ils se glissent à travers la foule⁵". Ils ont leur équivalent dans Dark Ages, les *Toréadors*. Voici leurs pouvoirs: "Hypnotisme: ce pouvoir est à l'origine de nombreuses légendes sur le regard hypnotique des vampires⁶" (...) "Majesté: l'un des plus légendaires pouvoirs des non-vivants est la capacité d'attirer l'attention et d'influencer et contrôler les émotions des autres, en particulier des mortels⁷". Ce type de vampire tire ses origines de Carmilla, de Le Fanu, et évoque aussi le film Les prédateurs avec David Bowie et Catherine Deneuve. C'est en général un vampire non violent (du moins pas sans un certain raffinement) qui rapproche l'Etreinte d'un acte érotique, ce qui a aussi été vu chez Anne Rice. Donc, certains mortels donneront volontiers leur sang à ces vampires et développeront même une addiction à cela. Dans le Requiem, on les appelle "les Poupées de Sang". Ce thème a aussi été abordé

1. Anne Rice, dans Silhol, Léa, *Vampire portraits d'une ombre* Editions de l'Oxymore, 1999, Montpellier, 234 pages.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 163.

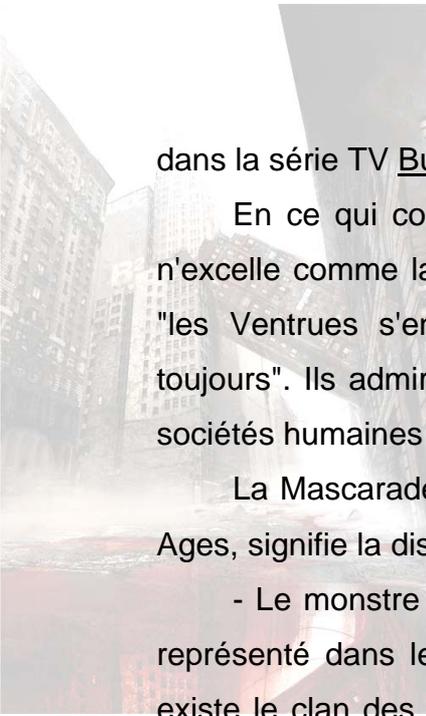
3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 173.

4. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 20.

5. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 104.

6. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 131.

7. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 134.



dans la série TV Buffy.

En ce qui concerne le pouvoir, notamment le pouvoir politique, personne n'excelle comme la ligue des *Ventrues*, commune au Requiem et à Dark Ages: "les Ventrues s'enorgueillissent d'une seule chose: ils gagnent, ils gagnent toujours". Ils admirent Machiavel et représentent ces vampires infiltrés dans les sociétés humaines pour mieux les manipuler.

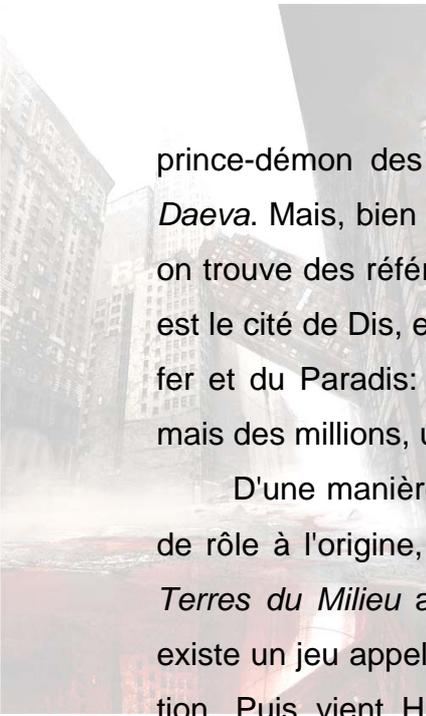
La Mascarade, le terme employé par les vampires du Requiem et de Dark Ages, signifie la dissimulation de leur existence aux yeux des humains.

- Le monstre et la bête: le côté effrayant et bestial des vampires est aussi représenté dans le Requiem et Dark Ages. Commençons avec le Requiem: il existe le clan des *Nosferatu*, vampires que l'Étreinte a rendu laids à faire peur. Bien sûr, les auteurs avouent p.16 s'être inspirés des films Nosferatu de F.N. Murnau avec Max Schreck et de la version de Werner Herzog avec Klaus Kinski, cela va de soi. Ces vampires sont un challenge à jouer, car les interactions sociales leur sont un peu plus difficiles. En même temps, ce sont des figures mythiques du cinéma muet, ceci peut expliquer cela.

Il ne faut pas négliger le fait que les vampires restent des êtres violents: "l'existence d'un vampire est une lutte constante entre l'Homme - l'aspect du vampire capable de choix moraux - et la Bête, qui en est incapable¹". Il nous manque donc encore une figure mythique du vampire, celle qui est proche d'un animal en chasse, qui peut se transformer à sa guise en chauve-souris ou en loup. Dans les jeux Vampire, ce sont les *Gangrels*, qui "passent plus de temps en communion avec leur côté bestial que tout autre vampire²". Ce sont des "prédateurs parmi les prédateurs". Leurs pouvoirs sont: "Forme de la Bête: ce pouvoir est à l'origine de ces contes de seigneurs morts-vivants qui prennent l'apparence d'un loup ou d'une chauve-souris (...) Puissance: pratiquement toutes les légendes concernant les vampires parlent de leur force surnaturelle". On se rapproche ici des vampires tels qu'ils étaient perçus au Moyen Age avant leur "réhabilitation": comme des monstres sans âme. En ce qui concerne Donjons & Dragons ou L'appel de Cthulhu, le vampire est bien présent mais n'est (la plupart du temps) qu'un monstre à abattre. Dans INS /MV, il existe carrément un

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 179.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 106.



prince-démon des vampires (Samgina) qui se rapproche de la typologie des *Daeva*. Mais, bien que la plupart des mythes d'origine de ce jeu soient bibliques, on trouve des références à Dante et à la *Divine Comédie*: la "capitale" de l'enfer est le cité de Dis, et le monde est composé de "marches", tels les cercles de l'Enfer et du Paradis: "un peu comme un mille-feuille sauf que ce n'est pas mille, mais des millions, une infinité même, de feuilles qui s'entassent de haut en bas"¹.

D'une manière plus générale, le grand auteur dont se sont inspirés les jeux de rôle à l'origine, c'est J.R.R. Tolkien. La correspondance de son univers des *Terres du Milieu* avec celui de Donjons & Dragons est bien sûr flagrant, et il existe un jeu appelé Le jeu de rôle des Terres du Milieu² qui officialise cette relation. Puis vient H.P. Lovecraft et toute la mythologie qu'il a construite avec Cthulhu. En effet, L'Appel de Cthulhu³ est encore aujourd'hui un des jeux qui se vend le mieux. Enfin, en moindre mesure, on peut citer William Gibson, auteur du Nécromancien, qui est à l'origine du style cyberpunk de Shadowrun, et Michael Moorcock, qui a inspiré deux jeux de médiéval-merveilleux: Elric!⁴ et Hawkmoon⁵. On peut donc vite se rendre compte que les auteurs inspireurs des jeux sont en général les autorités d'un style paralittéraire, de socle spéculatif en particulier. D'ailleurs, la BD n'est pas non plus en reste, que ce soit les comics, (Marvel Super Heroes⁶, Humanydyne⁷) les mangas (Bubblegum Crisis⁸) ou la BD francobelge (Légendes des Contrées Oubliées⁹). Notons que ce genre et le jeu de rôle entretiennent des relations étroites, sachant que Varanda, aujourd'hui dessinateur de la célèbre BD Paradis Perdu (qui met en scène des anges et des démons) a été l'illustrateur de la première édition d'INS / MV.

Pour le cinéma, on citera Star Wars, de Lucas, qui inspira le jeu du même nom et le style space-opera en général, mais aussi les films d'aventures (Indiana Jones) d'espionnage (James Bond) ou science-fictifs (Metropolis, Tron, Matrix). Il est également important d'évoquer les séries TV comme Buffy et Angel, qui ont chacun leur jeu, (dont le créateur Joss Whedon est rôliste). Il est donc clair que toutes les inspirations sont paralittéraires, dont le jeu de rôle, en tant que nouveau medium, ne serait qu'un nouvel avatar.

1. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.4.

2. *Middle Earth Role playing game*, Iron Crown Entreprises, 1982, Charlton, pour la v.o., Le jeu de rôle des Terres du Milieu, Hexagonal en v.f.

3. *Call of Cthulhu*, Chaosium, Etats-Unis, 1981, Petersen, pour la v.o., *L'Appel de Cthulhu*, Descartes pour la v.f.

4. *Elric!* Chaosium, Etats-Unis, 1993, Willis, Watts, pour la v.o., Oriflam pour la v.f.

5. *Hawkmoon*, Chaosium, Etats-Unis, 1986, Campbell, Robson, pour la v.o., Oriflam pour la v.f.

6. *Marvel Super Heroes*, TSR, Etats-Unis, 1984, Schmidt, Marvel Super-Héros, Grubb.

7. *Humanydyne*, 7ème Cercle, France, 2006, Favre Willy, Heylbroeck.

8. *Bubblegum Crisis*, R. Talsorian Games, Etats-Unis, 1996, Wright, Acherman-Gray.

9. *Légendes des Contrées Oubliées*, Delcourt, France, 1995, GERanne, Bura.

II.5- Actualisation et mytho-cr ation.

Voyons maintenant comment les jeux de r le s'approprient les mythes. d'abord, m me si le monde du Requiem est extr mement proche du n tre, il reste un univers parall le:

l'environnement de Vampire emprunte beaucoup   la litt rature gothique, dont la plus grande partie provient de "l'habillage" du mouvement. Les bases de la tradition litt raire gothique sont le barbarisme, la corruption et l'imagerie m di vale. Le Monde des T n bres est comme le n tre, per u   travers un miroir d formant pour l'assombrir¹.

La libert  est donc encore plus totale, car on peut vraiment faire des mythes ce que l'on veut. Ainsi, il y a une mythologie propre au jeu, c'est d'ailleurs le nom de toute une rubrique: "la plupart des mortels seraient sans doute surpris d'apprendre que les vampires ont eux-m mes leurs propres mythes et l gendes²". Les vampires situeraient donc leur v ritable origine   l' poque de la Rome imp riale, mais rien n'est s r. Ici, nous avons   faire   une mise en ab me du mythe qui, en partant du postulat qu'il est r el dans ce monde, cherche   se d finir par ses propres mythes, qui seraient  crits par ses lointains anc tres. Par cons quent les mythes prennent de la valeur si on les tient pour vrais:

un vampire en maraude, pr tendent les l gendes, se sent oblig  de compter les grains avant de se nourrir et cela peut occuper le vampire jusqu'  l'aube. Les vampires qui croient aux histoires que les mortels racontent sur eux peuvent subir de telles fixations³.

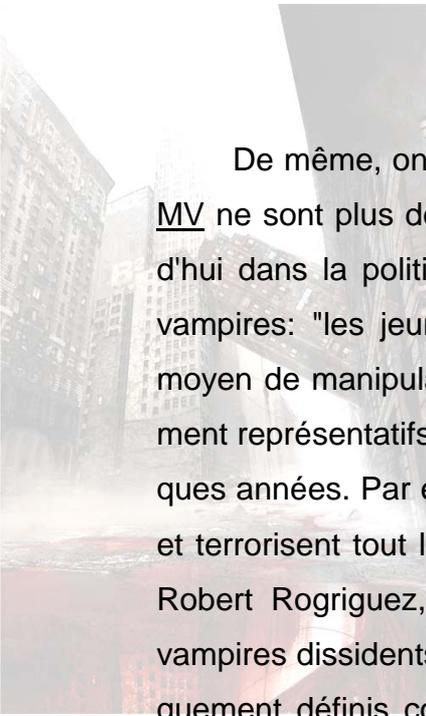
Pour cr er un monde coh rent et cr dible, il faut aussi y adapter les  v nements historiques. Du coup, les auteurs du Requiem attribuent les incendies de la fin du XVIII  si cle de la Nouvelle-Orl ans   un r glement de comptes entre vampires, comme ceux de 1666   Londres sont attribu s   B lial, prince du feu, dans INS / MV, qui fait aussi de Jean Mabillon, moine du XVII    qui on attribue l'invention de la diplomatie, l'archange de ce domaine, Francis.

Il est  galement n cessaire d'apporter des  l ments nouveaux pour que le jeu ne soit pas un simple pot pourri des divers mythes. Les vampires de Requiem ont donc un espoir in dit de r demption appel  Golconde. La v racit  de son existence est laiss e   l'appr ciation du conteur. Les mythes sont des suggestions narratives, et non pas des obligations.

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 14.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 72.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 188.



De même, on adapte les dits mythes à l'époque voulue: les démons d'INS / MV ne sont plus des monstres cornus (la plupart du temps) et travaillent aujourd'hui dans la politique, les médias, la technologie. Il en va de même pour les vampires: "les jeunes vampires utilisent Internet aussi souvent que tout autre moyen de manipulation ou de tromperie"¹. Certains clans ou lignées sont également représentatifs de modèles de vampires que l'on ne connaît que depuis quelques années. Par exemple, les *Brujah* sont un gang de motards type *Hell Angels* et terrorisent tout le sud de la Californie. On pourrait les croiser dans le film de Robert Rodriguez, Une nuit en enfer. Pareillement, il existe des "gangs" de vampires dissidents comme *l'Ordre de Bélicial* qui sont de jeunes vampires esthétiquement définis comme punks (et non éthiquement) qui prônent une anarchie sanglante proche de certains personnages des romans de Poppy Z. Brite. Mais la meilleure actualisation du vampire est pour nous la création de la lignée appelée le *Mouvement Cartien*: ils ont une nouvelle manière, certes un peu utopique mais inattendue, de considérer leur condition de vampire:

ils croient que toute personne peut et doit avoir son mot à dire, dans la mort comme dans la vie, et que sa voix doit être entendue afin que la paix et la justice prévalent dans le système quel qu'il soit².

Il est rare de voir des vampires qui ont un idéal collectif. Dans les jeux de science fiction, le mythe est également actualisé: pour les C.O.P.S., ils sont le résultat d'une expérience scientifique qui a mal tourné, et ils sont infectés par un virus chez les *shadowrunners*.

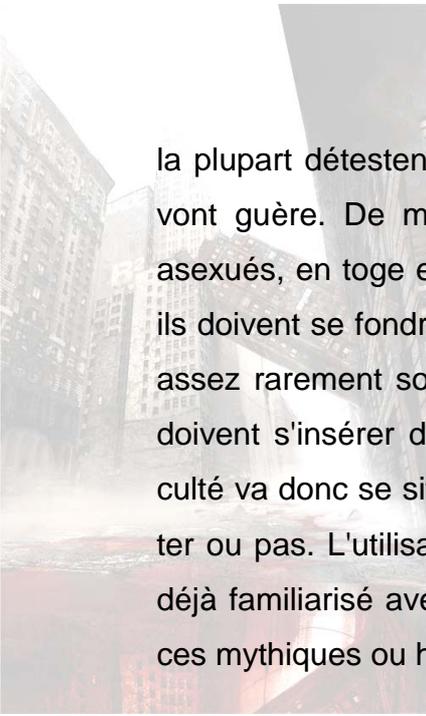
On peut donc estimer que les vampires, les anges et les démons ont encore de beaux jours (ou nuits) devant eux, car on peut supposer qu'un mythe sans cesse réactualisé est un mythe qui vit.

Mais les mythes ne doivent pas être des "prisons" de codes dont il ne faut pas se détacher: dans le *Requiem*, il est dit: "ne vous sentez pas restreints par les légendes et fictions existantes sur les vampires"³. En effet, il faut trouver le juste milieu entre " l'horizon d'attente" (il serait décevant et absurde de jouer un vampire qui ne boit pas de sang) et l'originalité. Par exemple, dans le *Requiem*, le pieu ne tue pas le vampire: il le laisse en stase, c'est-à-dire endormi. De plus,

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 40.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 59.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 259.



la plupart détestent les cimetières et ne s'y rendent pas puisque les mortels n'y vont guère. De même, dans INS / MV, les anges ne sont pas tous beaux, asexués, en toge et ailes blanches. Ils ressemblent à des humains normaux, car ils doivent se fondre parmi eux. Enfin, dans Shadowrun, les dragons se montrent assez rarement sous leur forme reptilienne et écailleuse: comme les anges, ils doivent s'insérer dans la société et prennent une apparence humaine. La difficulté va donc se situer, pour le MJ, à choisir les mythes qu'il choisira d'exploiter ou pas. L'utilisation des mythes permet de faciliter l'immersion du récepteur, déjà familiarisé avec l'imagologie, la symbolique et l'herméneutique des références mythiques ou historiques:

la notion de méthode mythique vient de T.S. Eliot, et implique que le poète fasse d'énormes recherches en littérature, mythe et histoire dans le but d'utiliser la référence, l'allusion, la métonymie et l'allégorie (...) Cette méthode permet de raviver activement le souvenir de son public tandis qu'il dessine par-dessus des sources et des symboles anciens sans restreindre leur interprétation, que ce soit dans le temps ou le contexte historique¹.

Mais si le jeu de rôle est un réceptacle des mythes, il est aussi capable d'en inventer: "cette histoire [le jeu de rôle] a le potentiel de devenir un mythe personnel, façonné pour coïncider avec les besoins de ses créateurs"². En effet, le MJ est parfois seul créateur du monde, et choisit toutes ses significations symboliques. De même, le jeu de rôle génère l'écriture du "background" du PJ, de son passé, qui va définir sa personnalité actuelle. Ainsi tout fait sens, un peu comme chez le héros épique, qui surmonte des épreuves impossibles pour les autres créatures de la même origine, (Ulysse est plus fort qu'un autre humain) et dont le passé se lie avec l'avenir: un MJ quelque soit peu narrativiste tiendra compte des éléments du passif du personnage. Par conséquent, l'histoire des personnages, représentations partielles de celle de l'univers, deviendra un mythe personnel signifiant pour les joueurs et le MJ.

1. Pedersen, Marie Carsten, *Phantasmagorie, simulacre and the danger of dragonlance in As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, op. cit., p123, traduction de la rédactrice.

2. Padol, Lisa, *Playing stories, telling games: collaborative storytelling*, op.cit, p.1, traduction de la rédactrice.

III. Les techniques d'immersion.

Nous allons maintenant étudier les procédés (littéraires en particulier) qui permettent aux auteurs d'un jeu de rôle de faire pénétrer un lecteur dans un univers particulier.

III.1- La nouvelle.

La nouvelle est "un récit, certainement, mais récit rapide, nerveux, incisif, sans temps mort, se hâtant vers une fin incluse dans les prémices"¹. Dans les jeux de notre corpus, elle est omniprésente. Essayons d'analyser et de comparer certains passages:

"Le vide. Le froid. Le vent.

Marielle ne pensait pas que se tenir au-dessus de la Seine, de l'autre côté de la rambarde, lui ferait aussi peur. Elle allait sauter. (...) La petite voix moqueuse fit sursauter Marielle. A cheval sur la corniche, se tenait une adolescente en salopette, la tête enfoncée dans une grosse casquette à la Gavroche. "Alors tu veux sauter, c'est ça. Mouaich... Pas super comme mort. Rapide, remarque. Mais bon. Quand on va te retrouver, tu seras toute bouffie, les yeux gorgés d'eau et la peau comme une éponge. Pi je te parle même pas de ton Rimmel. T'as fait quoi pour en arriver là ?

- J'ai tué un type, répondit Marielle, étonnée de cette conversation pré-mortem.

- Et bé! T'as tué un mec? Balaise! Et pourquoi ?

- Je... heu... Il... le couteau... Merde! C'était pas ma faute!

- Alors tu l'as pas tué, c'est un accident, non ?" (...)

La Gavroche planta ses yeux bleus dans ceux de Marielle. La jeune femme sentit de la douceur dans ce regard, presque de l'amour. L'amour. Voilà un mot qu'elle avait oublié. Elle sourit en penchant la tête. L'adolescente tendit la main.

"Viens. Je te ramène avec moi. On va aller parler aux flics. C'était un accident. "

Un accident. Oui. Un accident. Marielle le leur dirait. Elle fit un pas vers la Gavroche mais son pied glissa sur une fiente de pigeon et le monde bascula d'un coup.

L'ange tendit la main vers elle mais elle était trop loin. Le corps tomba presque sans bruit dans la scène. (...) Gavroche ne salua même pas son adversaire qui ricana.

"Un point pour moi, angelot, grinça Sigmus.

- Rien du tout, c'est un accident, connard, déclara l'ange en scrutant l'eau noire.

- Elle a sauté. J'ai sa vie. Un point pour moi.

- Elle est tombée. J'ai sauvé son âme. Un point pour moi".

Le démon éclata d'un rire méchant.

"Accordé angelot ! Accordé! Egalité pour celle-là ! Bonne nuit !"

Il partit dans la nuit en sifflotant. Satisfait.

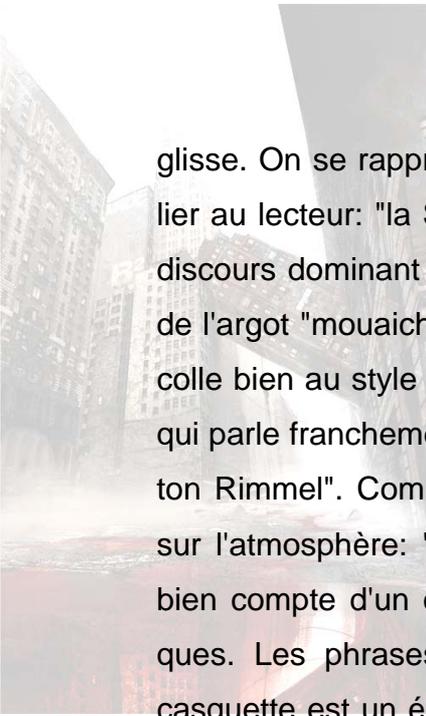
La Gavroche se leva de la corniche, attendit qu'il fut loin et tapota sur l'écouteur caché dans son oreille.

"Vous l'avez récupérée en vie ? Parfait. Prenez ses papiers et jetez-les à la flotte. Officiellement, elle est morte maintenant. Retour au QG, nous avons une nouvelle recrue à former. Prenez-en soin. Les serveurs qui ont vu le Mal à l'oeuvre sont toujours les plus motivés quand l'heure du combat approche"².

Ici, comme dans une nouvelle standard, on a accès à la psychologie du personnage de Marielle, la focalisation interne passe par ses yeux, jusqu'à qu'elle

1. Blin J.P., *Nouvelle et narration au XX^e siècle*, in Alluin, Bernard, et Suard, François, *La nouvelle: définitions, transformations*, Travaux et recherche, Diffusion presses universitaires de Lille, collection UL3, 1991, 224 pages, p.116.

2. Attinost, Benoît, *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.57.

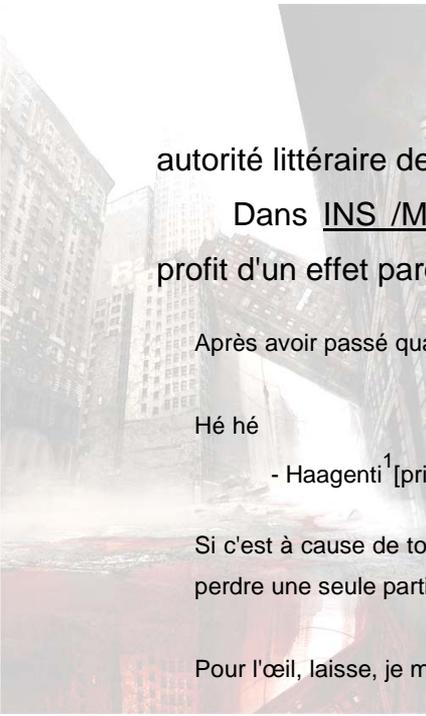


glisse. On se rapproche de la vie réelle en évoquant des détails connus et familier au lecteur: "la Seine, Gavroche" et on met l'accent sur le dialogue, forme du discours dominant en jeu de rôle, de manière la plus réaliste possible: on utilise de l'argot "mouaich" parfois grossier "merde", ce qui donne un effet de naturel et colle bien au style de personnage: la Gavroche fait référence au gamin des rues qui parle franchement et simplement, d'où l'humour noir "je te parle même pas de ton Rimmel". Comme nous sommes dans "un jeu d'ambiance", on met l'accent sur l'atmosphère: "le vide. Le froid. Le vent". Cette tournure anaphorique rend bien compte d'un climat oppressant et lugubre, comme dans les romans gothiques. Les phrases sont simples et on n'insiste pas sur les descriptions: la casquette est un élément symbolique qui définit le stéréotype du personnage de l'ange. Finalement, le récit est plutôt une métaphore de la lutte entre le Bien et le Mal, et de l'âme humaine perdue entre les deux. On introduit donc la thématique principale du jeu, ainsi que des éléments plus précis, comme le "recrutement" de ceux qui deviendront des "soldats de dieu" (humains alliés aux anges). En effet, la nouvelle permet d'exposer rapidement des éléments de contextes, des archétypes de personnages et surtout, l'ambiance du jeu, de manière plus attractive et pratique qu'une simple description.

III.2- Les citations.

Tout comme la nouvelle, la citation est souvent utilisée en début de chapitre ou en présentation d'un thème précis. Elle peut être de plusieurs natures. La première consiste à utiliser une citation d'une autorité connue, plus fréquemment un auteur, pour illustrer le thème abordé. Par exemple, dans Vampire, on utilise une citation de Richard III de Shakespeare: "mais bientôt une légion de démons fous M'entoura et hurla dans mes oreilles"¹. Ici, on peut faire le parallèle thématique: le personnage de Richard III est rongé par la culpabilité et harcelé par des démons intérieurs qui lui rappellent qu'il a tué pour atteindre son but. Dans Vampire, les auteurs mettent l'accent sur le fait que les vampires sont torturés par les remords d'avoir à tuer (du moins à blesser) pour vivre, et qu'ils doivent sans arrêt combattre la "bête" qui est en eux. De plus, le fait d'évoquer une

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 90.



autorité littéraire de la carrure de Shakespeare donne crédit et noblesse au tout.

Dans INS /MV, les citations sont beaucoup plus souvent détournées, au profit d'un effet parodique et comique:

Après avoir passé quarante jours et quarante nuits sans manger, Jésus eut faim.

- Matthieu, 4.2

Hé hé

- Haagenti¹ [prince-démon de la gourmandise]

Si c'est à cause de ton œil droit que tu tombes dans le péché, arrache-le et jette loin de toi; il vaut mieux perdre une seule partie de ton corps que d'être jeté tout entier en enfer.

- Matthieu, 5.29

Pour l'œil, laisse, je m'en charge...

- Joseph² [archange de l'inquisition]

Dans le même ordre d'idées, on utilise les citations bibliques dans un contexte décalé qui fait sourire. Voici par exemple celle qui illustre le pouvoir *Discorde* qui, comme son nom l'indique, amène deux personnes à se quereller à la moindre occasion: "Il est bon pour l'homme de rester comme il est. Tu n'es pas marié ? Alors ne cherche pas de femme. Ceux qui se marient auront des souffrances dans leur vie quotidienne, et je voudrais vous les épargner. - Première lettre de Paul aux Corinthiens 7.26-28.³" Ici, on évoque l'autorité pour mieux la parodier et la désacraliser, contrairement à Vampire.

III.3- Les références à la culture du récepteur.

En évoquant des éléments familiers ou similaires à la réalité, on plonge plus naturellement dans l'univers de jeu: les références sont connues. Par exemple, dans Shadowrun, on imagine que la multinationale *Sony Cybersystems* fait partie des firmes à l'origine de la révolution cybernétique⁴, et que *BMW* appartient maintenant à un dragon⁵. De même, les problèmes sociaux liés au racisme ou à l'intolérance en général sont représentés par les tensions entre humains et *métahumains*: les orks, elfes, et autres "races" issues du merveilleux-médiéval. Ainsi les elfes sont, pour les préjugés racistes, "snobs, homosexuels ou sont des "bouffeurs de pissenlit", écolo-passésistes"⁶. Les trolls et les orks sont souvent

1. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.69.

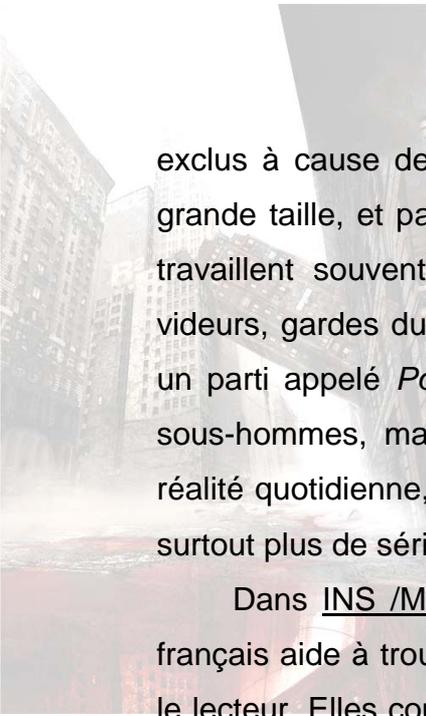
2. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.80.

3. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.64.

4. *Shadowrun*, op. cit, p.27.

5. *Shadowrun*, op. cit, p.30.

6. *Shadowrun*, op. cit, p.65.



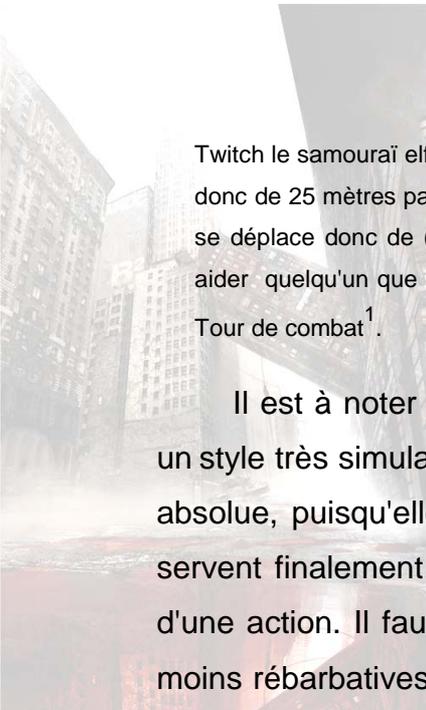
exclus à cause de leur physique ostensiblement "différent" dû en partie à leur grande taille, et par conséquent ne trouvent pas beaucoup de travail: "les trolls travaillent souvent comme ouvriers manuels et sont très demandés comme videurs, gardes du corps et autres postes dans la sécurité"¹. Il s'est même créé un parti appelé *Policlub Humanis*, qui considère les métahumains comme des sous-hommes, mais sans être explicite. Ces éléments font donc partie de la réalité quotidienne, ce qui donne au jeu plus de substance, plus de crédibilité, et surtout plus de sérieux.

Dans INS /MV, les références sont omniprésentes (le fait que le jeu soit français aide à trouver des références communes) et créent une complicité avec le lecteur. Elles concernent le cinéma: "la vie est un long fleuve en crue", les séries TV: "oh mon dieu, il a tué le PJ - Espèce d'enfoiré!" en référence à *South Park*, "regarder le dernier épisode de *Buffy*", la musique: "va dans les concerts pour pogoter et se tape le bœuf aux Enfers avec le chanteur de *Warzone*", la politique: "Sarkozy, vraiment, on se demande pourquoi ils choisissent des ministres qui ont des noms de maladie de peau" les humoristes: "tu vois, lui si c'est Desproges, eux c'est plutôt Bigard ou Lagaf" à des lieux: "dans un endroit vraiment laid (genre Beaubourg)" des auteurs: (Lovecraft, Chateaubriand) et bien plus encore. On notera les nombreuses références à la culture rôlistique: "il s'est contenté de lire la critique dans Casus" ou "même les mendiants ont un roi, après tout et les rôlistes ont Gary Gygax (c'est un peu pareil au fond)". Ici, on voit que la référence a soit la fonction de créer un lien commun avec le lecteur, comme pour les séries, pour éventuellement le faire sourire, ou a soit pour but de parodier et de se moquer de la dite référence (comme en politique). Le lecteur se sent donc plus familier avec l'univers.

III.4- Les exemples de déroulement de partie.

Les auteurs y ont souvent recours pour illustrer une règle abstraite, mathématique et souvent rébarbative. Ainsi, il faut avoir souvent recours à de petits textes narratifs de mise en situation. Prenons un exemple de Shadowrun, où on explique les "modificateurs de course":

1. *Shadowrun*, op. cit, p.67.



Twitch le samouraï elfe est en train de pourchasser un adversaire. C'est un elfe, sa Vitesse de course est donc de 25 mètres par Tour de combat. Ce Tour de combat est décomposé en trois Passes d'Initiative, il se déplace donc de $(25/3)$ 8 mètres par Passe. Si Twitch s'arrêtait de courir pendant une passe pour aider quelqu'un que son adversaire avait renversé, alors il n'aurait parcouru que 16 mètres pendant ce Tour de combat¹.

Il est à noter que ces règles sont très précises et conviennent surtout pour un style très simulationniste. Mais toujours est-il que la narration reste une priorité absolue, puisqu'elle est la condition sine qua non de l'utilité des règles, qui ne servent finalement qu'à générer les facteurs aléatoires inhérents à la résolution d'une action. Il faut donc montrer leur application directe en jeu pour les rendre moins rébarbatives. Pour atteindre ce but, les auteurs d'INS / MV utilisent un ton plus détendu et ludique:

Je vous présente Charles-Henri, c'est un copain à moi. Dis bonjour C-H. - 'Lut". Nous allons créer un personnage ensemble pour te montrer comment ça marche, ami lecteur².

En fait, les règles à l'état pur ne sont qu'un mode d'emploi sans saveur que les auteurs doivent "décorer" pour le rendre attrayant.

III.5- Des narrateurs mouvants.

Suivant le thème abordé dans le livre de base, la forme littéraire changera, par souci d'adaptation et de cohésion. En général, on aura à faire au même narrateur pour tout ce qui concerne les explications et la présentation générale. D'abord, il est très peu de jeux de rôle où le narrateur ne s'adresse pas directement au lecteur dans ces parties: "non, on ne peut pas l'utiliser pour deux talents principaux, vil tricheur"³ ou "ce que vous tenez entre les mains est un jeu de rôle moderne et gothique"⁴. Ainsi, nous avons plus l'impression que le narrateur nous parle, et parfois sa familiarité et son humour font penser à une conversation amicale: "à vous maintenant: dites-le à voix haute avec moi: "l'hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes" Bien Chantez-le maintenant. Comment ça, on vous regarde bizarrement dans le métro ?"⁵ Par l'humour et l'adresse directe, le lecteur est déjà investi, il a un avant-goût d'interactivité. Il est impliqué, des expressions comme "soyez imaginatifs"⁶ reviennent souvent, lui aussi

1. *Shadowrun*, op. cit, p.138.

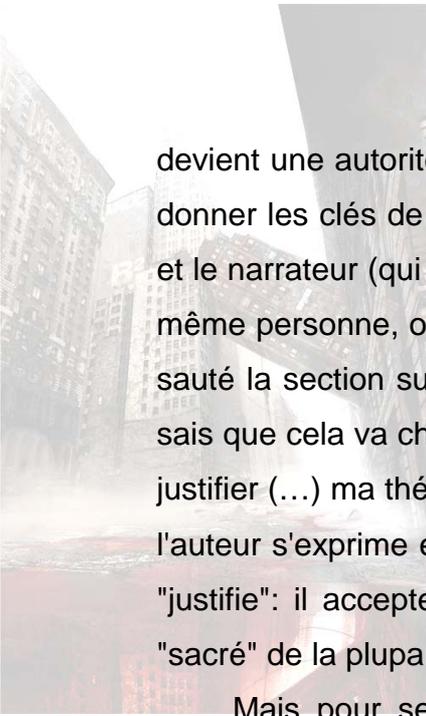
2. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.12.

3. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.6.

4. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p.14.

5. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.37.

6. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.72.



devient une autorité, plus qu'un lecteur passif, puisque l'auteur est en train de lui donner les clés de l'univers, comme un "maître" à un "disciple". De plus, l'auteur et le narrateur (qui s'exprime donc à la première personne du singulier) sont ici la même personne, omniprésente: "si vous ne comprenez pas, c'est que vous avez sauté la section sur les dés; ce qui n'est pas gentil pour l'auteur"¹ ou "comme je sais que cela va choquer pas mal d'habitues, je prends un peu de temps pour me justifier (...) ma théorie est que (...) personnellement, je ne vois pas l'intérêt"². Ici, l'auteur s'exprime en son nom propre (abondance de pronoms personnels) et se "justifie": il accepte donc de se remettre en question et n'a donc pas le statut "sacré" de la plupart des auteurs, ce qui le rapproche encore plus du lecteur.

Mais pour servir l'ambiance et l'immersion, l'auteur endosse parfois une personnalité fictive, notamment pour présenter des points de vue: "moi, Petru Fiumorbo, j'ai rencontré Dieu et voici les révélations qu'il m'a faites"³, ce qui permet de filtrer l'univers par un point de vue en particulier, ici celui des anges. De même, pour décrire le fonctionnement de la vie angélique sur terre, on cherche à créer une mise en situation immédiate:

Salut les gars, bienvenue dans notre séminaire de formation rapide aux opérations terrestres. Bon, on éteint son portable et on écoute attentivement, j'ai un cocktail à Beaubourg dans pas longtemps. Bon, je me présente, Aldebert, au service de Janus, mais vous pouvez m'appeler Bébert⁴.

Le mode oral, véritable forme d'expression du jeu de rôle, est conservé, et la mise en scène est rapidement créée avec des termes évocateurs et marqués: "séminaire", pour que l'on imagine une salle de cours ou de réunion, où un homme parle à une assemblée dont nous faisons partie. Ensuite, pour la présentation de chaque archange et prince-démon, la forme littéraire va être adaptée au sujet: c'est une circulaire pour Didier, archange de la communication, une chanson de reggae pacifiste pour Novalis, archange des fleurs, une conférence pour Yves, archange des sources et du savoir, une parodie des films gore de série Z pour Bifrons, prince des morts, une autopsie pour Malthus, prince des maladies, etc.

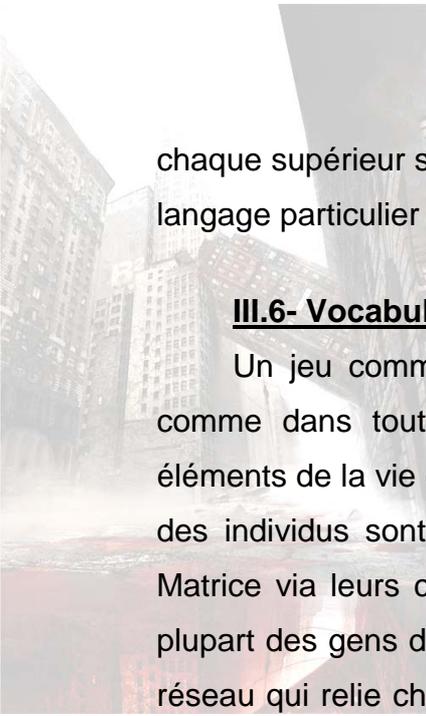
Le tout confère une personnalité et une originalité vraiment propres à

1. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.27.

2. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.40.

3. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.4.

4. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.12.



chaque supérieur selon le genre, le style, le registre de langage, etc. D'ailleurs, le langage particulier des jeux de rôle est signifiant.

III.6- Vocabulaire et lexicologie.

Un jeu comme Shadowrun est générateur de son propre langage. Déjà, comme dans tout ouvrage de science-fiction, il faut nommer les nouveaux éléments de la vie quotidienne générés par les nouvelles technologies: "la plupart des individus sont tout le temps connectés, interagissant sans cesse avec la Matrice via leurs commlinks et leurs afficheurs de *Réalité augmentée* (RA). La plupart des gens disposent aussi d'un *Personal Area Network* (PAN), un micro-réseau qui relie chacun des périphériques le constituant, et utilisant le commlink comme routeur central et nœud matriciel"¹. Ici, le matériel présenté constitue le quotidien des personnages, et le joueur se doit de le connaître. On fait donc l'acquisition d'un nouveau vocabulaire propre aux univers futuristes. Puis viennent les changements linguistiques induits par une mutation sociale: en 2070, l'anglais des villes s'appelle (l'univers du jeu est en effet essentiellement urbain, comme la plupart des jeux hors médiéval-merveilleux) "l'ubargot". En fait, chaque communauté a généré sa propre langue:

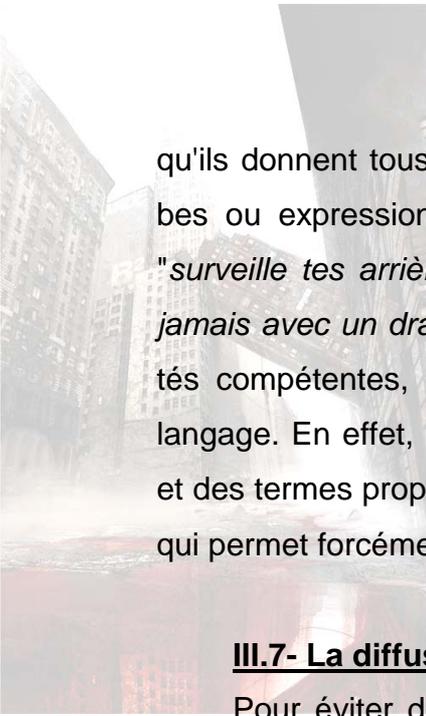
les jargons sont les dérivés de langues existantes. Ils existent parce qu'un sous-groupe a créé son propre langage à partir d'une terminologie, d'expressions et d'un argot particulier. (...) l'ubargot (le charabia des gangs et de tous ceux qui ont grandi dans la rue), (...) le "I33speak" (langage codé employé par les hackers), l'arcanien (adopté par les magiciens) le trog (que parlent les habitants de l'underground ork de Seattle (...) etc. Les jargons sont presque toujours oraux ou visuels, rarement écrits. Les jargons sont considérés comme des spécialisations de langue existante².

Ainsi, il existe dans le jeu un glossaire des termes de l'ubargot des années 2070, afin que les joueurs donnent plus de caractère de contexte à leur interprétation: "*Gaijin* - *n. japonais*: étranger et par extension, toute personne qui n'est pas du coin ou hors de son élément habituel. (...) *Maillé* - *adj*: online, connecté"³. De même, dans le jeu, certaines choses sont nommées de manière originale: on appelle un "Mr. Johnson" les cadres des multinationales qui vont employer les personnages pour faire un "sale boulot": c'est un nom générique

1. *Shadowrun*, op. cit, p.19.

2. *Shadowrun*, op. cit, p.129.

3. *Shadowrun*, op. cit, p.47.



qu'ils donnent tous, afin de garder l'anonymat: au lieu de reprendre des proverbes ou expressions déjà existants, on invente directement ceux de l'univers: "*surveille tes arrières. Vise juste. Conserve tes munitions. Et surtout, ne traite jamais avec un dragon.* - Proverbe urbain"¹. Ici, plutôt que d'évoquer des autorités compétentes, on préfère créer et donner de l'originalité à l'univers par le langage. En effet, l'oralité est le mode de communication majeur du jeu de rôle, et des termes propres au jeu permettent de marquer le contexte et le langage, ce qui permet forcément une meilleure immersion.

III.7- La diffusion des informations.

Pour éviter de grouper toutes les données concernant l'univers dans une seule partie trop indigeste, on essaie de délivrer les renseignements par petites touches, ce qui suscite la curiosité du lecteur. Par exemple, dans INS / MV, à la fin du paragraphe sur les pouvoirs, il est dit: "les humains ne possèdent aucun pouvoir. Enfin, c'est ce qu'ils veulent nous faire croire"². En effet, on apprend après qu'il existe des humains (comme les psioniques ou les héros païens, regroupés sous le nom de *troisième force*) qui ont des capacités surnaturelles. Jouer sur la curiosité est en effet une bonne manière de pousser le lecteur à accroître sa connaissance de l'univers. On sous-entend sa richesse sans la développer. De cette façon, on rend déjà certains détails (qui paraissent superflus et anecdotiques sur le moment) familiers pour le lecteur, afin de les réutiliser ensuite. Dans le livre de base d'INS / MV, on trouve trois références à la grande campagne écrite pour le même jeu, Fire and Ice: l'archange Gabriel se souvient de son rôle dans le destin de son frère Lucifer³ (il devra le tuer à la fin de la campagne), et on apprend que Crocell, prince du froid, a constitué une "armée de réserve" composée d'humains (ce qui est interdit par la hiérarchie démoniaque) pour lutter contre son frère Bélial⁴. Du coup, en évoquant des événements sans donner trop de détails, on se crée des portes qui peuvent mener à créer toute une campagne, un scénario, etc, ce qui élargit encore les possibles narratifs de l'univers.

1. *Shadowrun*, op. cit, p.16.

2. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.7.

3. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.8 et p.43.

4. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.34.

III.8- Liberté et immensité.

En fait, il existe encore un autre moyen d'augmenter les ressources d'un monde: évoquer des rumeurs, des légendes, et les auteurs laissent le choix quant à la réalité, les causes et les conséquences de l'existence ou de la non-existence de l'élément en question. Par exemple, dans Vampire sont exposées diverses opinions sur la Golconde, sans en choisir une comme vérité, en multipliant des expressions comme: "selon les légendes (...) nul ne peut prouver avoir rencontré un tel vampire. Comme pour toute légende urbaine, les histoires sont toujours de seconde main ou plus encore (...) c'est du moins ce que disent les anciens (...) la plupart des histoires disent"¹. Bref, les faits ne sont jamais révélés comme avérés: on ouvre l'éventail des possibilités pour que le Conteur ait plus de liberté. C'est en effet la méthode la plus couramment utilisée dans les jeux de la gamme Monde des Ténèbres, qui ont moins tendance à sortir des campagnes officielles qu'un jeu comme INS / MV, par exemple. Ainsi, le Conteur est poussé à explorer diverses pistes en jalonnant le texte de questions: "comment un vampire peut-il régner sur "la police" et être sûr que dans l'organisation, personne ne répond à un autre damné ? (...) Un vampire doit-il se repentir de certains crimes ou simplement accepter la sanction, jusqu'à la Mort Ultime ?"² Autant de questions qui peuvent donner lieu à des découvertes ou des tentatives de réponse. En fait, la totale liberté du Conteur est souvent explicitement évoquée, même si celle-ci va à l'encontre des préceptes de base du jeu: "il appartient au Conteur de déterminer à quel point il est difficile d'y céder (...) La façon dont vous présentez les gens, les lieux et les évènements représente une grande partie du chemin pour faire de votre cadre un Monde des Ténèbres au lieu d'un monde de film d'action avec des vampires, ou encore pire, un monde d'humour théâtral. (Si c'est ce genre de monde que vous désirez, allez-y. Vous avez acheté ce jeu, vous pouvez y jouer comme vous le voulez. Nous partons toutefois du principe que vous avez acheté **Vampire: Le Requiem** parce que vous pensiez qu'un "jeu du Conteur gothique et moderne" vous paraissait intéressant, aussi c'est comment y parvenir que nous vous expliquons"³.

La création de l'univers peut donc être considérée comme un don que

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 190-191.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 36 et 191.

3. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 177 et 219.



l'auteur fait au lecteur, et le revendique moins comme sa "propriété": l'univers est créé pour être changé, adapté aux goûts de chacun, et, bien que nous soyons dirigés par l'auteur vers un style de jeu (plutôt narrativiste en ce qui concerne Vampire), tout est mis en œuvre pour que ce monde soit exploitable au maximum: si le tout semble vague, ce n'est pas par manque d'inspiration, mais par souci d'élargissement des possibilités narratives.

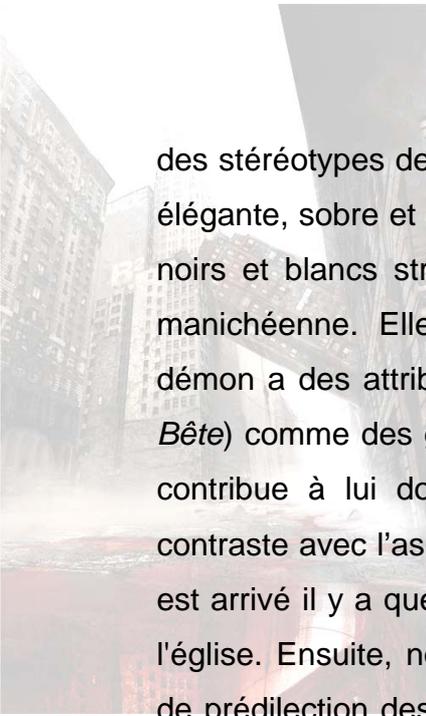
III.9- Illustrations et mises en page.

Mais les moyens d'immersion ne sont pas tous textuels. En effet, comme nous l'avons déjà dit les jeux de rôle sont souvent des beaux livres grand format, illustrés et en couleur. Un livre de base, s'il est bien illustré, transporte déjà tout son univers. Comme le dit Boyer: "la couverture, son illustration, ses couleurs, jouent un rôle emblématique majeur: (...) permettre au lecteur de discerner, sur un semblant d'échelle chromatique, la nature de la série¹". Vampire est dans les tons rouges et noirs, la typographie est une elzévir pour le côté classique, et les titres en police manuscrite rouge: "*Les cultures disparues*" ce qui crée un effet de passé lointain et d'intimité, de proximité avec l'auteur. Des tâches de sang ornent le coin du haut des pages de gauche, et des pétales de rose celui du bas des pages de droite: "l'antiquité faisait remonter l'origine de la rose à la mort d'Adonis l'amant d'Aphrodite dont le sang avait fait naître les premières roses rouges"². Ce symbole représente donc à lui seul les thèmes de prédilection du jeu: les origines lointaines et mythiques, la mort, l'amour et le sang. La couverture du livre (voir annexes) représente en effet une main qui effleure des pétales de rose rouge qui semblent tomber lentement, comme portés par le vent, ce qui renforce l'idée d'intemporalité, d'éternité.

Dans INS / MV, les variations se font surtout au niveau des titres: dans le livre blanc, le nom des archanges est écrit avec une elzévir, droite et sobre, alors que dans le livre noir, les noms des princes-démons ont une police déconstruite, des tâches d'encre sont simulées autour des caractères, pour qu'ils aient l'air sales. L'idée d'ordre et de rectitude est donc opposée à celle du chaos et de la souillure (du péché, pour surinterpréter). Les quarts de couvertures de chacun des livres (voir annexes) sont illustrés et représentent deux personnages qui sont

1. Boyer, Alain-Michel, *La Paralittérature*, op.cit., p.113.

2. *Encyclopédie des Symboles*, sous la direction de Michel Cazenave, La Pochothèque, Le Livre de Poche, Paris, 1996, 738 pages, p.584.



des stéréotypes de l'ange et du démon : l'ange est belle, blonde aux yeux bleus, élégante, sobre et dégage une certaine aura de pureté. Elle porte des vêtements noirs et blancs stricts, qui symbolise peut-être une certaine forme de pensée manichéenne. Elle se bat avec un glaive, tel Jésus dans l'apocalypse. Le démon a des attributs monstrueux et bestiaux (ne surnomme-t-on pas Satan la *Bête*) comme des griffes. Un pentacle est tatoué dans le bas de son dos, ce qui contribue à lui donner cette image un peu punk, débraillée, désinvolte, qui contraste avec l'aspect strict de son adversaire. Notons que le tatouage, quand il est arrivé il y a quelques siècles dans le monde occidental, a été condamné par l'église. Ensuite, notre démon porte essentiellement du rouge, bien sûr couleur de prédilection des diables et par extension de la violence, du sang etc. L'ange semble utiliser une barrière de protection magique bleue, qui est également la couleur de l'aura des anges dans le jeu, et symboliquement des cieux et de la Vierge Marie. Le démon crache des flammes (il existe en effet un pouvoir qui le permet) qu'il n'est pas difficile de rattacher aux fameuses flammes de l'enfer.

Dans Shadowrun, la typographie utilisée pour les titres est une simple bâton, allongée et minimaliste, comme le veut l'esthétique futuriste: "...BIENVENUE DANS LES OMBRES... ". La mise en page est décorée de motifs représentatifs comme des codes-barres ou ce qui rappelle des interfaces de logiciels informatiques, comme les signes: qui représentent respectivement les fonctions fermer, réduire et agrandir d'un software standard. Il n'est également pas rare de voir le mot "transmission" orner les mise en page: en 2070, c'est par leur PAN que les personnages recevront toutes les informations et percevront leur environnement, du moins la plupart du temps. Le lecteur obtient donc les données relatives à l'univers par le cadre du PAN dans le livre de base même: les auteurs donnent ainsi une idée de la représentation du monde proche de celle du futur personnage. La couverture (voir annexes) est illustrée avec des personnages représentatifs des différentes races qu'un joueur peut incarner dans Shadowrun: un humain, un troll, un elfe et un nain, qui sont habituellement l'apanage des jeux de genre médiévaux-merveilleux. Ici, il est évident que nous sommes dans un univers cyberpunk grâce aux armes, aux vêtements un peu excentriques et aux tatouages (on classera donc le jeu dans le genre cyberpunk-merveilleux).



La technologie futuriste est représentée par les voitures volantes et les drones, un grand classique. Nous sommes dans un cadre urbain comme le montrent les tours et les enseignes lumineuses, dont le chaos ambiant est signifié par un rat et les tags. Les dangers écologiques, qui sont un topos du genre, sont symbolisés par le symbole "bio hazard", et la mondialisation par des caractères japonais en enseigne. Le personnage nain utilise également la fameuse *Réalité augmentée*, plus concrète ici car représentée picturalement.

Il est donc indispensable que les illustrations et la mise en page d'un livre de jeu de rôle soient représentatives de l'univers.

Fondanèche a déclaré à ce propos:

les paralittératures forment un groupe sensible à leur époque, beaucoup plus que la littérature générale. Elles réagissent beaucoup plus vite et bien plus profondément aux mutations sociales et aux mouvements de l'histoire contemporaine que la littérature attestée. C'est pourquoi, sous forme métaphorique, elles ont tendance à décrire le monde dans lequel elles se sont développées¹.

En effet, nous avons vu que Shadowrun ou INS /MV soulèvent des problèmes bien réels sous la couverture d'un univers virtuel, et que l'esthétique de Vampire est complètement dans l'air du temps. Le jeu de rôle en lui-même répond à un besoin général des récepteurs de l'art, qui ne veulent plus être soumis à la totale autorité du créateur: un tableau d'art abstrait prend un sens différent suivant l'interprétation qu'en fait le spectateur, comme certains films de David Lynch (Mulholland Drive). Le récepteur ne veut plus être passif, d'où la création du socle dit interactif.

Il est maintenant certain que le jeu de rôle est une (para)littérature, puisque "la littérature sera par excellence un des prismes à travers lesquels nous suivrons les métamorphoses du mythes"². Nous avons bien vu que les vampires du Requiem, même s'ils sont le fruit de siècles de légendes, ont une originalité et une essence propre, comme les anges et démons d'INS / MV actualisent et modernisent leurs mythes fondateurs. Le jeu de rôle constitue donc, en tant que nouveau médium, un nouvel avatar, qui dispose de ses moyens propres, (bien que la plupart soient littéraires) pour nous plonger dans ces mondes nouveaux.

1. Fondanèche, Daniel, *Paralittératures*, op.cit., p.693.

2. Monneyron, Frédéric et Thomas, Joël, *Mythes et littérature*, op. cit., p.29.

Troisième partie:

Structures,
techniques et
fonctionnement **o**riginaux



Nous avons donc vu que le jeu de rôle est une nouvelle paralittérature. En tant que telle, il est donc maintenant possible de dégager et d'examiner ses différentes caractéristiques littéraires et ses modes de fonctionnement particuliers comme le roleplay, le statut spécial du personnage, ou la narrativité. Nous allons à présent démontrer et expliquer les mécanismes de ce nouveau medium.

I. Le roleplay: l'interprétation rôlistique.

I.1- Définition.

Dans le jargon des rôlistes, c'est le degré d'interprétation théâtrale qu'un joueur va donner à son personnage. Il est toujours vivement conseillé de mettre le roleplay en valeur, condition *sine qua non* d'immersion:

rien n'est aussi révélateur sur un personnage que la façon dont il parle (...) Quand les personnages parlent entre eux, (...) ou avec un personnage non-joueur, interprétez la conversation autant que possible. (...) Si vous pouvez interpréter les expressions et le langage corporel quand vous êtes à votre table de jeu, c'est encore mieux¹.

Il est souvent admis que c'est la forme d'expression la plus "noble" et la plus mise en valeur dans la communication rôlistique. De même, quand on doit accomplir une action, on la décrit au MJ, et on privilégie l'originalité et la précision de la dite description. Les auteurs d'INS / MV vont même jusqu'à dire qu'il faut "encourager la description en la récompensant"². Même si elle n'est pas jouée sous forme de dialogue, elle n'en est pas moins cruciale pour l'intensité dramatique et le rythme de la partie. Un roleplay satisfaisant et crédible ouvre toutes les portes aux PJ: "ces liens ne seront donnés qu'après un roleplay en général intense"³.

De façon plus précise, Shulga définit ainsi le roleplay: "l'existence s'inscrit dans le contexte du jeu (...) L'acte de se transporter mentalement dans une situation imaginaire et de s'y ancrer en tant qu'élément inhérent"⁴. Ici, nous sommes plus dans une perception "scientifique", et préférons nous tourner vers une approche plus littéraire: "l'immersion n'est pas une question d'annihilation de la

1. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 219.

2. *INS / MV*, op.cit., livre rouge, p.42.

3. *INS / MV*, op.cit., livre blanc, p.42.

4. Shulga, Tatiana, *présence médiatisée dans les jeux de rôle "papier" et en ligne*, doctorante en sociologie, intervention, 5/12/02, EHESS, UCE FTR & D.

personne derrière le masque ou de déguisement de l'environnement en une autre réalité, mais une question de trouver le mouvement de l'histoire, invoquée en soi comme une persona"¹. On fait donc la distinction entre le joueur (le personnage) et la persona (le rôle). Nous pouvons affirmer qu'il s'agit ici d'une forme littéraire bien spécifique, le théâtre.

I.2- Les rapports au théâtre.

Dans Vampire, on n'hésite pas à user d'analogie avec le théâtre pour décrire la société des damnés:

la scène est prête pour un nouvel acte de la Danse Macabre, et tous les acteurs sont en place. Et aucun ne doute qu'il est prêt pour la danse qui va suivre. Après tout, ils ont déjà joué ces rôles auparavant².

On observe ici une sorte de mise en abîme, puisque c'est en effet en dialoguant que les personnages vont essentiellement interagir et générer la narration, comme des acteurs:

lorsque que vous prenez tous ces processus internes, et que vous les adaptez à la vie spirituelle et physique du personnage que vous incarnez, alors vous vivez votre rôle. C'est ce qui compte le plus dans votre travail de création. Lorsque l'acteur vit son personnage, non seulement il ouvre la voie à l'inspiration mais il parvient ainsi à réaliser l'un de ses principaux objectifs. (...) C'est pourquoi nous commençons toujours par l'aspect intérieur du rôle, et cherchons à créer sa vie spirituelle en nous servant de ce procédé interne qui consiste à vivre le rôle³.

Bien que cette citation ait pour but de former des acteurs professionnels, elle peut aussi s'adapter au rôliste. On "vit" le rôle de l'intérieur, ainsi on met au second plan les costumes et autres accessoires. L'analogie ne date pas d'hier, et en 2001 est sorti le livre de Daniel Mackay, RPG: a new performing art. En effet, les points communs sont nombreux: "selon la théorie dramatique classique, le joueur devrait faire en sorte que les émotions intimes du personnage soient visibles"⁴. Il est vrai qu'en jeu de rôle, il n'est pas rare de voir un joueur froncer les sourcils et élever plus la voix qu'il ne le ferait en temps "normal": il faut parfois exagérer ses réactions pour que le message passe mieux. De même, les joueurs, comme les acteurs, sont censés être polyvalents: les rôles ne sont jamais les mêmes, et en théorie on doit être capable de tout jouer, sachant que le

1. Brodén, Martin, *A short comment on the compatibility of immersion and narrativism*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op. cit, p.1., traduction de la rédactrice.

2. *Vampire: le Requiem*, op.cit, p. 40.

3. Stanislavski, Constantin, *La formation de l'acteur*, Pygmalion Gérard Watelet, Paris, 1958, 271 pages, p.27.

4. Kim, John H., *Immersive story, a view of role-played drama*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit, p.35, traduction de la rédactrice.

joueur est beaucoup moins physiquement limité que l'acteur: une jeune femme peut jouer le rôle d'un vieil homme sans aucun problème, du moment que son roleplay est approprié: "la performance ne se fait que dans nos esprits et pas devant nos yeux. Le JDR est entièrement dépendant de la richesse de l'imagination¹". Par conséquent, il est plus difficile de penser en critères qualitatifs, comme au théâtre: "au théâtre les metteurs en scène aident les acteurs à trouver de bonnes interprétations de leurs personnages pour créer des rôles merveilleux. Dans les jeux de rôle les joueurs doivent la plupart du temps interpréter leurs personnages par eux-mêmes"². Nous sommes plus dans une optique ludique, c'est pour cela que l'on ne demande pas à la plupart des joueurs d'être de grands acteurs. Un langage original, une réaction intense mais crédible ou une bonne répartie suffiront pour faire un bon "roleplay". Cela dit, rien n'empêche un acteur désireux d'améliorer son jeu de pratiquer le jeu de rôle: le fait d'être libre de tout cadre ou de tout critère qualitatif permet parfois de libérer l'inspiration. Dans le même ordre d'idée, on peut rapprocher l'activité rôlistique de la *catharsis*, principal apport du théâtre selon Aristote: on expérimente des émotions fortes par le biais de l'identification à des personnages fictifs et on se purge de ses passions. Le jeu de rôle peut avoir cette fonction (cela a été psychologiquement prouvé), à part que le processus d'identification est amélioré: "plus l'immersion dans le personnage est complète, plus l'interprétation est convaincante, plus profonde est la catharsis"³.

Mais il existe une différence fondamentale entre l'interprétation d'un rôliste et celle d'un acteur: en général, l'acteur est moins amené à improviser que le rôliste: il suit un texte, un script, déjà écrit, alors que le joueur improvise **toujours** son jeu. Bien que l'acteur soit limité par le script, il a plus de liberté pour se concentrer sur son jeu. Le rôliste doit constamment se replacer dans la psychologie de son personnage et actualiser en permanence ses réactions et émotions. Les étapes sont plus nombreuses: le rôliste reçoit une information inédite. Il la comprend, envisage les différentes réactions de son personnage selon sa personnalité, choisit une réaction en adéquation avec celui-ci, et l'exprime. De plus, il doit aussi focaliser son intellect sur la compréhension de la séquence narrative, alors que l'acteur a une parfaite connaissance des événements, et ses réactions

1. Choy, Edward, *Tilting at Windmills, the theatricality of role-playing games*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit, p.54, traduction de la rédactrice.

2. Lappi, Ari-Pekka, *The character interpretation, the process before the immersion and the game*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit, p.101, traduction de la rédactrice.

3. Flood, Kristine, *The theatre connection*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op. cit, p.40, traduction de la rédactrice.

sont prédéterminées. Chaque phrase est signifiante, et la fin narrative est connue. L'acteur crée l'illusion d'ignorance, alors que le rôliste ignore réellement l'issue d'une scène. Sous cet angle, le jeu de rôle est beaucoup plus abordable que le théâtre. Puisque *a priori* il ne se pose pas en tant qu'art, on n'exige pas du rôliste de jouer son rôle selon les conventions théâtrales. Il est plus libre d'exprimer ses émotions comme il l'entend, ou d'explorer des modes de communication peut-être condamnés par le théâtre moderne. Il est difficile de dire qu'un rôliste "joue mal", du moment qu'il reste logique et crédible par rapport au tempérament de son personnage, dont il est le seul maître, alors que le personnage de l'acteur est avant tout celui du metteur en scène. Notons tout de même que le terme "roleplay" est emprunté au théâtre, plus exactement à la méthode d'improvisation de Viola Spolin, qui fut en 1963 une des premières à théoriser l'improvisation théâtrale¹. Pour finir, nous dirons que le rôliste, en improvisant, doit toujours envisager les actions et paroles qui arrivent en temps réel en tant qu'actualisation de l'espace diégétique sans possibilité de négation: il faut utiliser et construire par rapport à son personnage mais aussi selon les actions et réactions des autres, ce qui rend le processus très complexe par rapport à celui qui régit le théâtre conventionnel.

I.3- La question de la réception.

L'autre différence majeure concerne le public, les récepteurs. Le théâtre est créé pour le public, en fonction de lui. Dans un jeu de rôle, rien n'interdit à des "non-rôlistes" d'assister à une partie, mais rares sont ceux qui ne se lasseront pas: les PJ jouent leur personnage de façon la plus réaliste qui soit, et certains éléments de l'espace diégétique sont inaccessibles pour celui qui n'a pas suivi les séquences narratives précédentes. On ne prend pas le spectateur par la main pour le guider dans l'histoire. En effet, le processus classique d'identification ne peut plus fonctionner, (à part pour les PJ eux-mêmes) puisque les personnages principaux deviennent mouvants: les rôles "principaux" varient selon les situations dans lesquelles évoluent les personnages. De plus, le fait que la mise en scène soit quasiment ou complètement inexistante ne permet pas un accès facile au cadre diégétique, qui n'est plus physiquement représenté et délimité par la

1. Flood, Kristine, *The theatre connection*, in *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op. cit, p.37.

2. Boal, Augusto, cité par Choy, Edward, *Tilting at Windmills, the theatricality of role-playing games*, in *Beyond role and play - tools, toys and theory for harnessing the imagination*, op.cit, p.56, traduction. de la rédactrice.

scène. On rejoint par conséquent les auteurs qui, comme Boal par exemple, pensent que les frontières entre spectateur et acteur sont fausses: "la théâtralité est cette capacité, cette propriété humaine qui permet à l'homme de s'observer en action, en activité"². Ainsi, on peut donc partir du principe que le jeu de rôle est une application pratique directe de cette théorie: l'acteur acquiert le statut de récepteur qui n'est plus passif. Plus conventionnellement, notons que les autres PJ, lorsqu'ils assistent à une scène où ils ne sont pas diégétiquement pas présents, deviennent également des spectateurs. Quant au MJ, il tient compte du degré d'interprétation des PJ alors qu'il joue, puisque c'est aussi selon ce critère qu'il va en partie "récompenser" ses joueurs. Il est donc évident que le roleplay est un des moyens pour arriver à une fin qui serait "un bon" jeu de rôle. Il participe au "plaisir de jeu" des PJ et du MJ car il va donner toute sa substance au personnage et favoriser l'immersion des récepteurs actifs que sont les autres joueurs. Il est alors vrai que le jeu de rôle accomplit ici un tour de force que certains hommes de théâtre ont essayé d'atteindre, sans succès ou très théoriquement: les frontières entre le spectateur et l'acteur s'évanouissent.

1.4- Les différents niveaux d'interprétation.

Notons que le roleplay occupe l'espace d'énonciation le plus important du jeu de rôle, le premier plan selon Shulga¹. Le second plan concerne essentiellement les descriptions (le joueur décrit son personnage, le MJ un environnement, etc) et le troisième les interventions concernant l'espace hors-jeu. Le roleplay est donc au premier plan immersif, où le joueur parlera à la première personne du singulier contre la troisième au second plan. Edwards fait d'ailleurs la différence entre les actions "*in-character*" et "*out-of-character*". Comme l'espace diégétique n'est pas figuré physiquement, il est vrai que le roleplay est la seule manifestation "réelle" de celui-ci, bien qu'elle soit partielle: dans un roman ou une pièce de théâtre, on a accès aux pensées du personnage par l'introspection ou le monologue. En cela, le réel est presque toujours *mimesis*. L'autre versant qui correspond au second plan de Shulga (la description des actions, des personnages ou de l'environnement) est plutôt du côté de la diégèse. Mais nous avons vu

1. Shulga, Tatiana, *présence médiatisée dans les jeux de rôle "papier" et en ligne*, op. cit.

que le "roleplay" du premier plan est bien plus utilisé. Cependant une chose est sûre, quelque soit les plans: en jeu de rôle, la parole et le discours sont action. La description d'une action (second plan d'énonciation) vaut pour une actualisation de l'action dans l'espace diégétique, de même que tout ce qui entoure le discours (gestuelle, ton, expressions du visage) est considéré comme partie intégrante du mode de communication du personnage. C'est l'intensité et la justesse de cette interprétation qui va rendre le personnage crédible (pour l'émetteur comme pour les récepteurs) et qui va déterminer le degré d'immersion. Le dialogue est donc le mode d'expression privilégié et dominant du jeu de rôle. On prend connaissance des informations par échange verbal, ce qui fait de ce médium d'art littéraire un médium d'oralité, comme le théâtre: les échanges verbaux sont générés par des textes écrits, bien que le résultat donné au récepteur soit verbal. Ainsi, chaque modalisation orale devient signifiante et renseigne sur l'espace diégétique concerné. Certains termes du lexique désigneront immédiatement des genres de jeu: un "PAN" est utilisé dans les univers de science-fiction comme Shadowrun et "gobelins" concernera très souvent un monde médiéval-merveilleux. De même, on utilisera facilement les accents et toutes les conventions langagières qui marquent le discours comme les accents (un accent britannique aura une connotation distinguée et polie, éventuellement snob) et utiliser beaucoup d'argot reviendra à ancrer l'appartenance d'un personnage à un quartier ou à une communauté. C'est donc une représentation de la culture diégétique.

D'un point de vue sémiotique, nous pouvons affirmer que l'interprétation des signes passe toujours par quatre niveaux, lors d'un processus de communication cyclique:

1. L'émission méta-diégétique; (c'est-à-dire au troisième niveau selon la classification de Shulga) l'émetteur crée un signe ou code. Par exemple, le MJ dit à PJ: "de grandes ailes grises te poussent soudain dans le dos"; c'est une pure transmission de l'information, que l'on rend plus ou moins précise selon les qualificatifs employés.

2. L'émission diégétique: comme nous avons vu que la description de l'action équivalait à l'actualisation de celle-ci, l'information méta-diégétique aboutit

à un événement concret dans l'espace diégétique. Pour reprendre notre exemple, de grandes ailes grises poussent réellement dans le dos du personnage du joueur.

3. La réception diégétique: le récepteur interprète l'information dans l'espace diégétique où se produit l'événement concret. C'est un fait établi, le personnage a des ailes dans le dos.

4. La réception méta-diégétique: le récepteur reçoit ici l'information en tant que joueur après l'avoir reçu en tant que personnage et va pouvoir réagir selon son interprétation, on revient à la première étape. "J'essaie de m'envoler", dit par exemple le PJ au MJ.

Notons que des interventions "*out-of-character*" méta-diégétiques peuvent jalonner ce parcours pour des ajustements sémiotiques: PJ: "mes ailes sont membraneuses comme des ailes de chauve-souris ? MJ: "non, elles sont à plumes grises, un peu comme des ailes de pigeon". Le résultat de ces arrangements permettent une optimisation de la compréhension et évitent ainsi les quiproquos sémantiques. On les traite qu niveau méta-diégétique pour les limiter au niveau diégétique, où elles sont susceptibles de nuire à l'immersion et à la dynamique narrative. On écarte ainsi les énoncés diégétiques "fantômes", qui naissent de ces malentendus. Par exemple, si les ailes du PJ avaient été membraneuses sans que le MJ ne le précise, le PJ aurait pu dire, au niveau diégétique: "j'arrache une plume pour la voir de près". Le MJ aurait répondu: "tu ne peux pas, il n'y a pas de plume sur tes ailes". Nous appelons cela une action "fantôme", car l'acte généré par la parole est avorté. Le processus de communication est donc plus complexe qu'ailleurs: les codes doivent être interprétés en fonction de l'espace diégétique mais créés en dehors de lui, d'où les va-et-vient constants entre les deux. Voilà pourquoi un "roleplay" adéquat est indispensable au bon fonctionnement du jeu: il facilite la transmission des informations, car tout est symbole. Si un joueur fronce les sourcils et hausse le ton, son "roleplay" symbolisera la colère de son personnage. Un réseau de symboles et de signes sont la structure de la création d'une réalité diégétique et du texte rôlistique, qui existe bel et bien, mais qui sera joué plutôt qu'écrit. Le "roleplay" est donc la forme privilégiée de ce

texte.

I.5- Les méthodes de "roleplay".

Comme les rôlistes ne sont pas, à la base, des comédiens, il revient au MJ de guider ses joueurs vers ce que l'on appelle un "bon roleplay". D'abord, il va demander à ses joueurs d'écrire, ou du moins de réfléchir à un "background", qui comprend le passé du personnage, son vécu, les gens qu'il a rencontrés, ce qui va façonner la future interprétation; un personnage qui a fait de longues études et qui est issu d'un milieu très aisé ne s'exprimera pas de la même manière que celui qui aura grandi dans la rue et qui a quitté l'école à 12 ans.

Pour ceux qui auront du mal à réagir de façon crédible à certains événements, le MJ devra suggérer voire imposer les réactions et les émotions, parfois même en utilisant les règles, que l'on accuse pourtant de nuire au "roleplay": le MJ: "tu tombes soudain nez à nez avec un immonde vampire, dont la peau du visage est à moitié arrachée, il te fixe avec des yeux fous". Supposons que le personnage joué par le joueur n'ait jamais vu de créature semblable mais que le joueur réponde tout de même: "je l'attaque", le MJ peut lui demander un jet en "sang froid" ou "courage" selon le jeu, cette réaction n'étant pas en accord avec la personnalité du personnage.

Ensuite, tout ce qui peut être joué en l'interprétant, c'est-à-dire sur le premier plan d'énonciation selon Shulga, doit l'être. Le second plan (celui des descriptions et de la troisième personne du singulier) ne doit être utilisé qu'en second recours. Par exemple, il ne faut jamais laisser un joueur dire: "je vais voir le policier pour le convaincre de me laisser passer". Le MJ répondra alors au joueur: "tu arrives devant lui, il te dit: "veuillez circuler, cette zone est interdite au public". C'est alors au joueur de répondre et d'essayer de convaincre le PNJ par le dialogue. Le MJ demandera alors au joueur un jet en "baratin" ou "manipulation" selon le jeu, jet auquel il choisira d'octroyer des bonus ou des malus selon la qualité du discours du joueur. Le mieux étant d'exclure les règles (par essence non diégétiques) des scènes interprétées. Tous les jeux modernes se rejoignent pour dire que le "roleplay" est une fin en soi, et qu'il doit être

récompensé par des points de chance, de destin ou autre selon les jeux. Finalement, c'est par lui que vont se résoudre toutes les actions "d'intérêt", les actions longues et non mécaniques, dont l'issue ouvre un large champ des possibles:

la consommation et la dépendance devraient se résoudre par des séances de roleplaying. La tentation et la lutte pour résister à une quelconque forme de dépendance devrait être intégrée au jeu du personnage et dans ses actions¹.

Au premier abord, on pourrait penser que les règles s'opposent au "roleplay". En fait, elles sont plus un complément de celui-ci, car elles gèrent les événements mécaniques dont on doit prendre en compte le facteur aléatoire.

Un bon "roleplay" aboutira également à générer des intrigues secondaires. En effet, le MJ cherche en général à pousser les personnages à interagir avec les PNJ, de façon à créer d'autres séquences narratives: un PJ pourra donc avoir une relation amoureuse avec un PNJ récurrent, alors que cela n'était prévu ni par le MJ, ni par le PJ, ni par le scénario. Par là, les PNJ prennent plus de substance et deviennent la réelle richesse de l'univers diégétique; on arrête ainsi de les considérer comme de simples adjuvants ou opposants. Ainsi, pour développer le "roleplay" d'un groupe de joueur, il est possible d'organiser une séance où l'intrigue peut devenir très secondaire, et où tout peut se construire sur les interactions entre les personnages, PNJ ou PJ. Ainsi naissent des conflits et des relations entièrement générées par le "roleplay" et non pas par les intrigues, comme c'est le cas d'habitude: l'intrigue génère le "roleplay" et pas l'inverse.

Notons qu'une bonne interprétation va forcément de pair avec une connaissance accrue de l'univers diégétique. Il est difficile de jouer un prêtre dominicain si on n'a qu'une vague idée du fonctionnement et des préceptes du clergé catholique. En effet, un des secrets d'une interprétation réussie est la spontanéité. Connaître par cœur quelques citations bibliques placées judicieusement permet de marquer le "roleplay" du personnage du prêtre. Ainsi, qu'il débute, il ne faut pas hésiter à jouer des archétypes voire des stéréotypes. L'interprétation et le jeu s'affineront par la suite, le joueur prendra ses marques immersives, processus qui peut se faire en trois étapes:

1. *Shadowrun*, op. cit., p.249.

- L'interprétation de "pion": le joueur se sert du personnage comme une simple figurine de jeu de plateau. Il l'utilise au minimum de ses capacités interprétatives qui sont réduites aux strictes interactions indispensables à l'avancée de l'intrigue. La personnalité est peu développée ou stéréotypée, l'univers diégétique méconnu, et la perspective d'évolution limitée à la mécanique (points d'expérience). Le style de jeu adéquat est ludiste ou simulationniste.

- L'interprétation de "vaisseau": le personnage devient un véhicule que le joueur pilote afin d'explorer le cadre diégétique. Il développe les interactions dans cet univers en dehors des simples besoins des séquences narratives, et commence à utiliser sa substance pour épaissir son personnage et aiguiser son originalité. Le joueur envisage alors une évolution en fonction de celle de l'univers du jeu.

- L'interprétation de "persona": Le joueur considère et joue son personnage comme un individu à part entière de l'espace diégétique. Il génère maintenant ses propres intrigues et interagit de façon optimale avec l'univers qu'il maîtrise parfaitement. La psychologie et le caractère du personnage sont originaux et marqués, comme son langage et son "roleplay". Son évolution est maintenant complètement ancrée dans le cadre du monde et peut se détacher des intrigues principales. Ainsi, les styles de jeu concernés deviennent narrativistes ou immersionnistes.

Bien sûr, il est possible d'adapter les styles de jeu à d'autres stades de "roleplay" mais de façon générale, il est évident qu'une interprétation poussée va de pair avec des styles de jeu qui mettent le personnage au premier plan, en tant que protagoniste. Finalement, l'interprétation représente le point de vue du personnage sur l'univers, sa manière de l'appréhender, c'est donc pour cela que plus la connaissance de l'espace diégétique est accrue, plus l'interprétation sera poussée et fouillée. Certains rôlistes opposent l'immersion et le "roleplay", car l'un empêcherait de se concentrer sur l'autre, il faudrait donc toujours choisir de privilégier l'un ou l'autre. De façon personnelle, nous pensons que les deux, bien loin d'être incompatibles, sont plutôt complémentaires. En effet, il est important d'être habité par son personnage pour lui donner une interprétation juste et en

accord avec sa personnalité. Sinon, comment serait-il possible de jouer un personnage en étant extérieur à celui-ci ? Contrairement à l'acteur, le rôliste a la chance d'être le seul à décider et à savoir quels sont les événements qui ont abouti au caractère actuel de son personnage. A partir de là, sa connaissance sur sa psychologie est optimale, et son immersion ne pourra que favoriser son interprétation, puisque le joueur aura une idée de ses éventuelles réactions. Finalement, le personnage est plus vécu que joué.

On peut donc conclure que le "roleplay" est le mode d'expression principal et privilégié du texte rôlistique, comme l'interprétation l'est pour le texte théâtral. Mais contrairement au théâtre, le texte n'est pas fixé préalablement à l'écrit mais généré par l'univers diégétique, les intrigues scénaristiques, et le "roleplay" du joueur via son personnage, véritable passeport pour cet univers. La principale différence est donc que l'écrit, pour le théâtre, est antérieur à l'acte d'interprétation, alors qu'il est postérieur pour le jeu de rôle (rapports de mission, écrits autobiographiques du personnage, etc).

- Théâtre:

Texte (fixe) —————> séquence narrative —————> interprétation

- Jeu de rôle:

Séquence narrative (flexible) —————> interprétation —————> texte

Nous pouvons constater que le jeu de rôle se distingue des autres mediums car tout écrit est généré par un discours oral, ce qui pour nous est à l'origine de sa constante évolution. En effet, l'oral est amené à suivre les changements plus rapidement que l'écrit:

la langue écrite est froide, elle fige et pétrifie, et la seule improvisation - condamnée par ailleurs à la fugacité de l'instant - est *logos spermatikos*, discours "chaud" et vivant engendrant l'émergence créative¹.

Si le jeu de rôle est un art ou un médium littéraire, il s'exprime donc essentiellement par le discours oral, l'écrit n'étant qu'un canevas narratif, un squelette que l'interprétation orale va venir enrichir et étayer: chaque joueur fait

1. Dupont, Florence, et Monneyron, Frédéric et Thomas, Joël, in *Mythes et littérature*, op. cit., p.43.

l'expérience du scénario de façon originale et unique, puisque chaque personnage est une création originale et unique du joueur. Il est en effet au centre de toute interaction, et c'est sur lui que nous allons à présent nous concentrer.

II. Le personnage, acteur et actant.

II.1- Création et définition.

Au sens large, on pourrait définir le personnage comme entité anthropomorphe représentée dans une œuvre d'art. C'est aussi le cas dans le jeu de rôle, sauf que l'on pourrait améliorer cette définition en disant que l'entité est vécue plus qu'elle n'est représentée. Mais comment est-elle créée dans le cadre rôlistique ? Dans une œuvre littéraire ou cinématographique, le personnage est parfois créé avant le cadre diégétique, c'est-à-dire qu'en général l'univers est taillé "sur mesure" pour lui. Dans le jeu de rôle, le monde est toujours (ou presque) préexistant au personnage, et celui-ci viendra s'insérer en lui. Bien sûr, le joueur peut avoir dans l'idée de jouer un personnage bien précis (comme un traître ou un médecin passionné) mais cela restera à l'état de concept tant que ce ne sera pas concrétisé par la mise en situation dans un cadre diégétique bien défini. Ainsi, fort logiquement, la première étape dans la création du personnage concerne son intégration dans ce cadre, c'est-à-dire son passé, lié à celui de l'univers. C'est ce "background", comme l'appelle les rôlistes, qui va en grande partie définir la personnalité et la psychologie du personnage. En effet, il est important, pour créer un personnage cohérent, de le définir suivant trois catégories:

- les aspects physiques: ils concernent tout ce qui a rapport au corps du personnage, que ce soit la force, la dextérité, mais aussi la taille, la couleur des yeux, la beauté.

- Les aspects mentaux et psychologiques: ce sont les caractéristiques "intérieures" du personnages, et les plus importantes; elles comprennent son état de santé mentale, ses opinions, ses buts, ainsi que son intelligence, son instinct et son savoir. C'est donc le cœur de toute sa personnalité.

- Les aspects sociaux: ceux-là déterminent les degrés d'interaction et

d'influence sur autrui. Ils comprennent le charisme, l'éloquence, l'empathie, la manipulation, etc.

Le "background" crée donc la cohérence du personnage par un biais narratif. Ces textes sont en général écrit à la troisième personne du singulier en focalisation zéro, ce qui permet de donner un regard objectif sur le personnage et de dévoiler des côtés de sa vie que lui-même ne connaît pas, ce qui permettra au MJ de créer certaines intrigues. Par exemple, un PJ policier croit que son père est décédé quand il était enfant. Mais il s'avère que son véritable père est un membre de gang redouté et cela, le personnage ne le sait pas, contrairement au joueur. *A contrario*, le joueur peut aussi se contenter de stipuler cet événement tragique, et le MJ se chargera lui-même d'en faire une intrigue. C'est là que l'on peut se rendre compte que le personnage doit avant tout être considéré comme un générateur de narration, un medium d'intrigue. Voilà pourquoi il est "co-créé" avec le MJ. Pour qu'il soit intéressant, il doit avoir des failles. Les règles de création de personnage empêchent donc qu'il soit à la fois beau, fort, intelligent, etc. En effet, comme le "background" est la création du joueur, rien ne l'empêcherait de créer un personnage "parfait". C'est pour cela qu'après le "background" vient la seconde étape plus "concrète" car mécanique, celle de la fiche de personnage. Elle récapitule toutes les caractéristiques et compétences du personnages sous forme de scores plus ou moins élevés dans des domaines qui se veulent à peu près exhaustifs. Ainsi, comme le joueur a un nombre limité de points à répartir, cela l'oblige à faire des choix sur les qualités et les défauts de son personnage. Ce sont ces scores qui vont servir à résoudre les actions à issues aléatoires, avec l'aide des dés. Mais cette fiche est juste une aide, en aucun cas elle ne définit le personnage, car ce sont ses relations et ses rapports au cadre diégétique qui vont le faire. Un personnage de jeu de rôle existe uniquement s'il est interprété, il ne se contemple pas. Notons aussi que la fiche personnage peut aussi "remplir" les lacunes laissées par un "background" trop mince: certains systèmes de jeu prévoient de répartir des points entre des défauts et des qualités. Les défauts peuvent être une addiction comme l'alcoolisme et du coup génèrent des intrigues et d'intenses moments de "roleplay". En fait, les PJ ne doivent jamais

être insignifiants, sans pour autant tomber dans la caricature. Même si leur "background" les décrit comme des êtres ordinaires dans l'univers diégétique, ils deviendront singuliers une fois joués. Nous dégagons donc ici un aspect fondamental du personnage de jeu de rôle: son évolution, ou la manière dont le cadre diégétique, qui fournit adjuvants et antagonistes, l'influence directement. Tout être se construit en effet en "conflit" avec son environnement. Toute séquence narrative est un rapport de force entre le personnage et son environnement, chacun modifiant l'autre. Ainsi, le personnage est au départ un squelette qui va s'étoffer via ses interactions dans l'univers diégétique. Les contraintes sont donc indispensables. Grâce aux règles, l'univers et le MJ gardent un certain contrôle sur les PJ. Et la contrainte majeure à laquelle doivent faire face les PJ, c'est la mort: les personnages meurent, que ce soit au cours d'un combat ou lors d'un accident. En général, les MJ essaient de l'éviter, mais il serait inintéressant que les PJ soient immortels grâce à la causalité narrative. Après tout Boileau, dans L'Art Poétique, a dit "parfois, le vrai n'est pas vraisemblable". En littérature, même chez les plus réalistes, on ne tue pas un des personnages principaux au beau milieu d'une séquence narrative parce qu'un pot de fleur lui tombe sur la tête. *A priori* ce n'est pas non plus le cas en jeu de rôle, mais c'est parce que se dessine ici une différence majeure avec la littérature conventionnelle. En général, cette dernière met en scène un, voire deux, voire trois personnages principaux, mais rarement plus. Du moins, ils ne sont jamais tous mis exactement au même plan. Dans le jeu de rôle, les cinq (en moyenne) PJ sont tous des personnages principaux. Ainsi, s'il en meurt un ou deux, le fil narratif ne sera pas coupé pour autant, étant donné que d'autres pourront continuer à le dérouler. D'autant plus que le joueur peut aussitôt recréer un autre personnage. Mais cet élément comporte aussi des inconvénients. Effectivement, les PJ forment un groupe, avec toutes les contraintes que cela comporte. Ici, on est obligé de prendre en compte les considérations méta-jeu. Même si le MJ peut jouer quelques scènes seul à seul avec certains PJ pour un temps donné, le groupe doit la plupart du temps être réuni au sein de l'espace diégétique. Si un PJ finit par avoir des relations trop conflictuelles avec les autres et va constamment à l'encontre du groupe

(comme un ange qui jubile à faire le mal, par exemple) et qu'il n'est plus crédible et cohérent que les autres continuent à l'accepter, même après d'intenses discussions, alors le PJ devient PNJ. Le MJ prend la fiche du personnage au joueur (qui bien sûr est au courant de cette conséquence) et par là perd son contrôle. Le joueur recrée un personnage, comme si le précédent était mort. Notons que ces cas sont rares, puisque en général les joueurs tiennent à leur personnage. Le perdre lorsque ce n'est pas voulu est souvent assimilé à un échec.

Il est vrai qu'en général, un joueur est très lié à son personnage, justement car il est **son** personnage. Il existe une véritable relation de possession entre les deux. En effet, même si la plupart des rôlistes essaient de jouer des personnages différents les uns des autres, car c'est bien plus enrichissant, il est très rare de jouer un personnage qui soit *complètement* différent de soi. Après tout, le personnage est le portail vers l'univers du jeu, c'est donc une transposition diégétique de l'identité du joueur. De plus, plus le personnage est proche du joueur, plus le "roleplay" et les réactions cohérentes à sa personnalité se feront naturellement. C'est pourquoi la plupart des novices font de leurs premiers personnages des versions améliorées d'eux-mêmes, tendance qui s'efface assez rapidement. Mais après tout, ce fait est totalement logique. Si le jeu de rôle est un medium artistique, et que les émetteurs de cette création artistique sont les joueurs, alors il est normal qu'une part de l'artiste soit visible dans sa création, ici le personnage. Bien sûr, cela implique que les joueurs soient des actants dynamiques. La qualité du jeu dépendra en partie du degré d'investissement des joueurs. On retrouve ici le besoin pour les joueurs de porter un masque avant d'agir, ce qui nous renvoie aux origines grecques du jeu. Nous avons souligné le fait que le jeu de rôle, à la différence des autres medium artistiques, n'aboutissait pas à un produit fini, d'où l'ambiguïté de son statut. Mais on peut à présent penser que ce n'est peut-être pas le cas. Il est certes vrai que ce "produit fini" n'est pas matériel, au même titre qu'un bouquin ou un film. Flaubert a dit: "le comble de l'art, c'est de faire rêver", et voilà un but bien intangible. On peut pourtant dire que c'est celui que les rôlistes prétendent atteindre. Si par "faire rêver" on peut comprendre la transmission d'émotion, il est clair que le jeu de rôle remplit cette mission. Les personnages,

qui existent seulement dans l'espace mental collectif des joueurs, sont générateurs et transmetteurs de toutes sortes de sentiments que les joueurs n'expérimenteront peut-être jamais dans la vie réelle, des outils pour ressentir des émotions qui restent des simulacres, afin d'éviter les conséquences réelles de celles-ci. Après tout, ce n'est qu'une évolution du processus d'identification qui est commun à tout art narratif, où toute action du personnage est signifiante. On peut donc en conclure que le produit fini du jeu de rôle, c'est l'impression d'émotion donnée au joueur, si on le considère ici en tant que récepteur. Nous allons maintenant l'examiner en tant que créateur.

II.2- Lusor in fabula.

"Le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc", selon les affirmations de Umberto Eco¹. Mais cet acte est limité à l'interprétation. Il n'y a pas de véritable interaction dans les textes conventionnels comme il en existe en jeu de rôle. Les joueurs sont les véritables co-auteurs de la narration. Ils en partagent la création avec le MJ et les auteurs du scénario écrit. Ils font le texte au sens où Barthes l'entend, c'est-à-dire l'objet littéraire une fois qu'il a été filtré par le regard subjectif du lecteur. Cette création est donc basée sur deux aspects: l'interaction et la collaboration. Nous venons de voir que l'on ne joue pas seul au jeu de rôle. En effet, pour qu'il y ait interaction il faut qu'il y ait un rapport de réciprocité entre deux intelligences. Même si certains textes comptent beaucoup sur la collaboration du lecteur, aucun n'est allé aussi loin que le jeu de rôle pour concrétiser la théorie de la réponse du lecteur, car sa participation devient réellement active. Le rôliste est un lecteur qui a enfin vaincu la fameuse position de domination de l'auteur en tant qu'instance suprême d'autorité. Maintenant il peut parfaitement lui résister, puisqu'il est représenté par le MJ qui échange directement avec lui. Même si le MJ reste l'autorité du cadre diégétique, il reste soumis aux joueurs dans le sens où si ceux-ci décident de sortir de la narration, elle est automatiquement anéantie, alors que si un lecteur referme un livre, celui-ci ne cessera pas d'exister, du moins matériellement. En effet l'écrit est fixé, ce

1. Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Grasset & Fasquelle, le Livre de Poche Biblio, essais, Paris, 1985, 314 pages, p.27.

qui l'empêche par conséquent d'évoluer et limite considérablement son adaptation et son interaction avec le lecteur. Ce dernier peut "jouer" avec le texte, mais le texte aura beaucoup plus de mal à lui rendre la pareille: "un texte est émis pour quelqu'un capable de l'actualiser - même si on n'espère pas (ou ne veut pas que ce quelqu'un existe concrètement ou empiriquement"¹.

Il est vrai que l'interaction doit se faire sur deux niveaux: les choix des PJ et la réaction du MJ, qui en tient compte, alors que l'auteur d'une œuvre conventionnelle ne peut que supposer les attentes de son "lecteur modèle", qui n'aura finalement aucune ascendance sur le résultat: "le Lecteur Modèle est appelé à collaborer au développement de la fabula en anticipant les stades successifs"². La collaboration ne met donc pas sur le même pied d'égalité l'émetteur et le récepteur, contrairement à l'interaction. Nous avons vu que le produit fini du medium rôlistique est l'émotion ressentie par le joueur, et ce sont les interactions du joueur avec le reste de l'espace diégétique qui vont témoigner de leur existence: un personnage amoureux interagira d'une manière particulière avec celui qu'il souhaite séduire. La communication est donc le moyen de partager des expériences, alors que dans la relation lecteur / auteur ce lien est unidirectionnel au moment de l'énonciation. L'auteur mène le lecteur là où il le souhaite, alors que le rôliste parcourt l'univers diégétique sans guide. Bien sûr cela suppose que le MJ ne soit pas trop dirigiste. Et quand bien même, il arrive que les PJ trouvent une solution imprévue par le scénario de base, que le MJ "validera" pourtant si elle est cohérente et narrativement intéressante. Les meilleures histoires sont celles qui surprennent, comme l'a dit Aristote, et ainsi l'imprévu devient générateur d'intrigue. Ainsi plus l'interactivité est importante, plus le jeu sera dynamique, fluide et intense, puisque les issues seront de plus en plus inattendues.

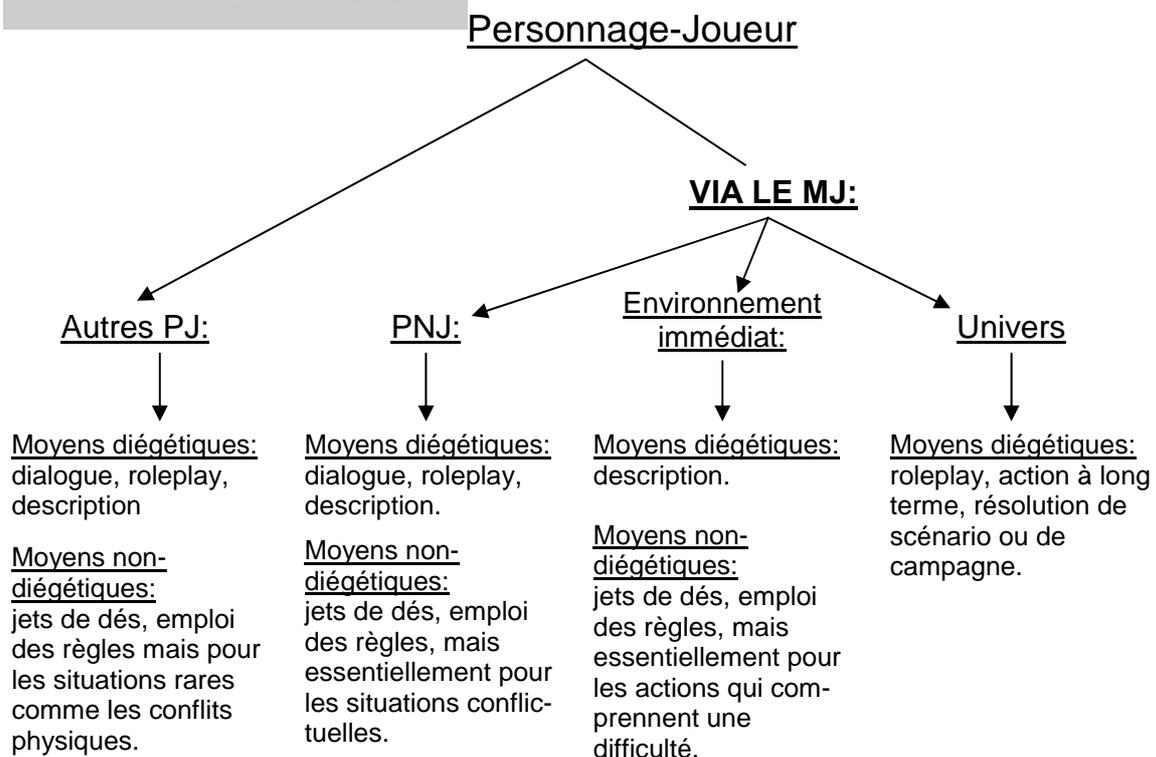
On constate donc que la narration rôlistique est une élaboration commune qui prend lieu dans l'imagination de tous les participants, et pas juste du fait du MJ. Même si ce dernier est le seul à connaître le scénario de base, cela ne lui donne pas le rôle narratif le plus important. En fait, il est principalement responsable du passif diégétique, c'est-à-dire de l'environnement et de l'univers du jeu, des éléments qui le composent, qu'ils soient animés ou pas. Ceux-ci sont mis à

1. Eco, Umberto, *Lector in fabula*, op. cit., p.64.

2. Eco, Umberto, *Lector in fabula*, op. cit., p.145.

la disposition des PJ qui choisissent de les actualiser ou pas en interagissant avec eux. Les PJ sont alors responsables de l'actif diégétique, du tissage des fils narratifs. En tant qu'actants de l'univers du jeu, ils sont capables de le modifier et d'être modifié par lui. Le texte littéraire conventionnel n'est certes pas indépendant, il existe par l'interprétation du lecteur, mais il ne lui donne jamais une fonction très active, alors que le jeu de rôle est totalement dépendant des joueurs et les intègre comme moteur de sa structure.

Le jeu de rôle en tant que fait littéraire est par conséquent la création de voix et d'auteurs multiples. Nous allons maintenant essayer de détailler et de classer les différents niveaux d'interaction qui permettent à ces auteurs de construire les intrigues par le schéma suivant¹:



1. Schéma de la rédactrice.

On remarque que les interactions avec les autres PJ se gèrent essentiellement via le "roleplay". On suppose en effet que les règles n'interviennent que dans un cas bien précis, quand l'un commet un acte à l'insu de l'autre, comme lui porter un coup ou lire dans ses pensées, si c'est un mage. Il est vrai que les PJ sont membres d'un groupe, peu importe la justification diégétique, et qu'en tant que tels, ils doivent privilégier la communication avant toute autre interaction. On peut donc en conclure que même au sein de l'univers de jeu, les PJ agissent les uns sur les autres via le dialogue.

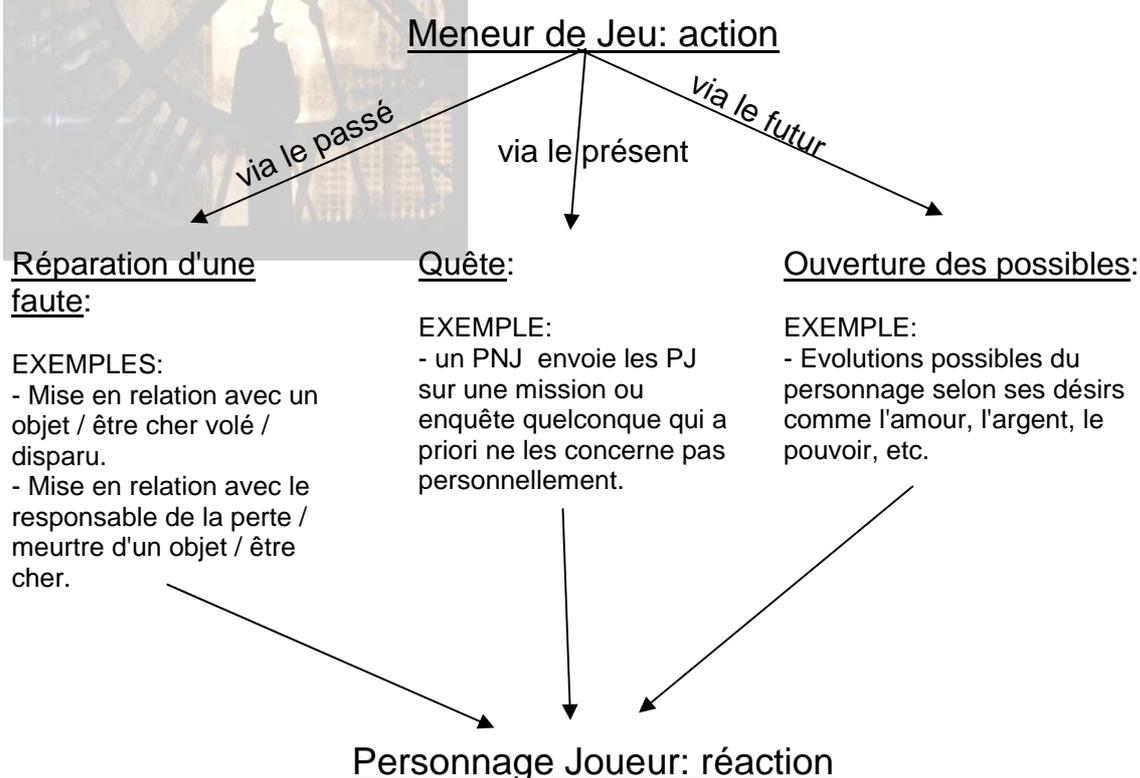
Les autres interactions passeront forcément par le MJ. Tous les intervenants animés anthropomorphes sont appelés des PNJ. Ici aussi on privilégie les interactions verbales, mais on a plus facilement recours aux règles, étant donné que les rapports de conflits sont un peu plus fréquents, puisque c'est parmi eux que vont se compter les personnages opposants.

On entend par "environnement immédiat" tous les éléments inanimés qui composent l'entourage direct du PJ. Il peut s'agir d'objets, de lieux, de véhicules, voire d'animaux. Puisque l'on ne peut interagir verbalement avec des composants non-communicants, on est obligé d'avoir recours à la description pour les actions passives pour l'objet (sortir une épée de son fourreau ou enlever un tableau accroché au mur ne présente pas de difficulté particulière) ou aux règles si l'objet peut résister (soulever un meuble dépend de la force du personnage). On résout donc les actions machinales par des procédés mécaniques. C'est en effet la seule solution, puisque le matériel n'existe que dans l'espace mental des participants.

En ce qui concerne l'univers au sens large, il est impossible de l'affecter significativement via les règles. On entend par là un changement important de fond comme contribuer à l'avènement d'un nouvel archange dans INS / MV ou participer aux causes à courts termes d'une guerre mondiale dans Shadowrun. En général, un MJ ne permettra ce genre d'occurrence que s'il vient au terme d'une campagne ou si les PJ ont fait preuve de réflexion particulièrement brillante. Rappelons que sans contrainte, le plaisir de jeu et la crédibilité des personnages est nulle. Voilà pourquoi de tels bouleversements diégétiques se

méritent et ne sauraient de jouer sur un simple jet de dé.

Voilà ce qui fait du PJ le principal actant à la construction de la diégèse. Mais il serait faux d'exclure le MJ. Sa fonction est cependant différente, car il se contente de mettre à disposition des personnages des "chemins" narratifs qu'ils peuvent choisir d'emprunter ou pas. Voilà pourquoi le PJ semblerait jouer un rôle quelque peu différent, car plus actif. Voyons les différents plans qui permettent au MJ de suggérer des séquences narratives¹:



Sur le plan du passé, tous les possibles narratifs sont essentiellement générés par le "background" du personnage, et le MJ choisira le moment auquel il les exploitera ou pas. C'est un bon moyen d'imbriquer les intrigues principales au secondaires et de donner de la substance au personnage: en résolvant les problèmes du passé, il évoluera plus facilement.

La quête est le procédé le plus fréquent lorsque l'on commence un jeu: on donne directement au PJ de quoi interagir dans l'espace diégétique, ce qui permet de prendre ses marques, de découvrir l'ambiance du jeu et son degré de

1. Schéma de la rédactrice.

réalisme (les personnages de L'Appel de Cthulhu meurent par exemple plus facilement que les anges d'INS / MV).

Enfin, l'ouverture des possibles représente les perspectives les plus intéressantes, puisqu'elles vont consacrer l'intégration du personnage dans l'espace diégétique par un attachement (d'amour ou de haine) à un élément de l'univers. De plus, l'issue est encore plus imprévisible que les intrigues générées par le "background", dont l'auteur se trouve être le PJ.

Ainsi, on observe que le jeu de rôle amorce ce que l'on pourrait appeler une révolution des rôles littéraires. Le lecteur ne fait pas qu'interpréter le texte, il se l'approprie totalement car l'accès direct à l'auteur permet un réel échange sur un véritable pied d'égalité. Il franchit les limites du monde physique pour s'immerger complètement dans la diégèse en tant qu'actant, en tant que protagoniste principal.

II.3- La question du point de vue.

Mais qui est réellement le personnage principal d'un jeu de rôle ? Aucun et tous à la fois. Aucun, car habituellement ils agissent tous à un moment ou à un autre de la narration et prennent des décisions qui ont des conséquences. Tous, car de leur point de vue respectif, chacun est le héros de l'histoire. En fait, chacun perçoit l'histoire à sa manière. Ainsi les PJ ont une fonction narrative différente selon la perspective de chaque personnage. Par exemple, le PJ n°1, antiquaire un peu malhonnête, vole un fossile rare au PJ n°2, archéologue, pour le revendre ultérieurement au meilleur prix. Selon les deux points de vue, les deux protagonistes auront tour à tour la fonction de personnage principal ou opposant. Pour schématiser, on dira juste que le MJ perçoit le texte rôlistique selon une focalisation zéro et que les PJ selon une focalisation interne. En effet le MJ ne représente pas d'entité au sein du groupe et ne joue pas un seul personnage. De plus il connaît les ressorts de son scénario, de l'espace diégétique et toutes les intrigues internes entre les PJ ainsi que leurs "secrets". Mais ce savoir a tout de même des limites: le MJ n'a pas accès à l'esprit des joueurs. Quant aux PJ, ils connaissent seulement des autres et de l'univers ce qu'ils ont appris

diégétiquement (découverte de l'environnement au long des missions, confidences de personnages adjouvants, etc).

Il y a donc deux sortes de connaissances diégétique:

- la connaissance objective: c'est le tronc commun entre la perception de tous les PJ, la représentation collective qu'ils partagent et qui rend les interactions de groupe possibles.

- La connaissance subjective: c'est la représentation interprétative et propre à chaque PJ. Nous avons vu que toutes les informations données par le MJ sont filtrées par le regard du joueur. Ainsi, il existe des variations herméneutiques d'un esprit à l'autre. Par exemple, un PJ cuisinier verra dans un couteau un outil de travail et un meurtrier une arme.

Mais en pratique, cette dichotomie est beaucoup moins tranchée: il est quasiment impossible de déterminer qu'est-ce qui appartient au savoir objectif et au savoir subjectif. Ainsi, des "mises à jour" constantes doivent être effectuées par le MJ, autorité en matière de réalité diégétique. Les descriptions et la communication doivent être aussi peu ambiguës que possible, pour éviter de constants réajustements de point de vue. Par exemple, un MJ pourrait dire: "tu arrives en haut d'une grande chute d'eau et tes poursuivants sont sur tes talons. Que fais-tu ?" Le PJ: "je saute" Le MJ: "alors tu es mort". Le PJ: "attend ! Combien de mètres de haut fait la chute d'eau ?" Le MJ: "cent cinquante mètres environ". Le PJ: "d'accord, alors je saute pas, pour moi, une grande chute faisait dans les vingt mètres environ". Nous comprenons mieux maintenant d'où vient ce que nous avons appelé les "actions fantôme": d'une divergence de point de vue. L'imagination remplit les blancs laissés par les descriptions peu précises, et il appartient au MJ de rester flexible sur les éléments environnementaux. Si un personnage veut arracher une plume sur les ailes qui viennent de pousser mystérieusement dans son dos, le MJ va autoriser l'action s'il n'a pas décidé au préalable si les ailes étaient membraneuses ou à plumes. On laisse au PJ un maximum de liberté imaginative.

Ainsi, en les réactualisant régulièrement, les représentations s'ajoutent les unes aux autres pour créer ce que Markus Montola appelle des "diégèses

subjectives"¹. Certains PJ font un compte-rendu écrit de leurs parties, qui peuvent prendre la forme de rapports pour INS / MV, de chroniques pour Vampire ou de récits autobiographiques. Si on prend ces textes, relatant une narration que chacun des PJ a vécu, on se rendra vite compte que les points de vue, tous différents, modifient plus ou moins la diégèse. D'ailleurs, les premières pages de Vampire sont des nouvelles qui racontent toutes le même événement, l'Etreinte, selon différents points de vue, en changeant la typographie selon l'ambiance:

"- Nous dansions et elle se rapprocha, comme pour m'embrasser le cou. Cependant, ce ne fut pas un baiser mais la plus douce des damnations.

*-J'ai passé quelques instants précieux avec Mademoiselle Lindsay (...)*je me souviens maintenant que notre lien n'était pas que simple attirance (et que les gouttes de sang sur mon poignet ne résultaient pas d'une griffure de bouton de manchette).**

- JE N'AI PAS SIGNÉ POUR OBÉIR À DE NOUVELLES LOIS QUAND MON ENFOIRÉ DE PÈRE M' A CHANGÉ.

- Tu ne connais pas la vraie terreur, mon garçon. (...) Et maintenant, le pouvoir du Sang fait que tu te crois invincible."

De même, dans INS / MV, la vision de la création du monde et de la chute n'est pas la même selon les anges et selon les démons.

On peut donc en conclure que le jeu de rôle met en scène des voix multiples, et que toute narration est soumise à l'actant PJ. Il suffit de faire jouer le même scénario à deux groupes différents pour s'en rendre compte.

Il est donc clair que le jeu de rôle est le seul medium littéraire qui permet au lecteur de franchir les frontières qui le séparent habituellement de la narration et de ne faire qu'un avec le personnage de sa création, qui devient son enveloppe diégétique.

III. Des structures narratives spécifiques.

III.1- Caractéristiques narratologiques.

Comme ses textes inspirateurs (par exemple le conte de fées) le jeu de rôle jouit d'une littérarité très marquée. On ne peut que très difficilement le confondre avec un autre mode d'expression. Un topos rôlistique le définit comme une narration interactive. Il est en effet indubitable qu'il repose en partie sur des procédés

1. Traduction de la rédactrice.

narratifs. Essayons d'examiner ces éléments selon Genette. Partons de sa distinction entre récit (énoncé narratif que certains appellent aussi discours) histoire (suite chronologie "objective" des événements) et narration (acte du narrateur, qui comprend la situation d'énonciation). D'abord, on constate qu'il y a y autant de récits que de joueurs, comme nous l'avons vu selon les points de vue. Le même événement sera perçu de manière différente selon la focalisation. On peut donc déjà voir que le jeu de rôle n'est pas un récit unique mais un récit multiple. Il est cependant possible de dégager ce que Genette appelle l'histoire, sous forme schématique. Il va de soi que histoire et scénario sont deux choses bien distinctes, étant donné le fait que les PJ ne sont pas obligés d'emprunter les chemins narratifs proposés par le scénario. Un compte-rendu de session, même le plus objectif qui soit, différera sûrement des prévisions de la trame narrative de base. Le point le plus complexe sera donc la narration. Nous avons vu qu'elle se faisait oralement et ne passait plus par une seule entité. La situation d'énonciation est donc labile, et ne peut vraiment se fixer que par l'actualisation d'un narrateur en particulier, c'est-à-dire si un joueur, le MJ ou même un autre auteur qui se décide à écrire le "compte-rendu" d'un scénario. Sinon, on peut au mieux dire que la narration rôlistique est orale et que l'acte de narrer passe d'une voix à une autre, et se produit parfois simultanément. Il est donc clair que la structure narrative rôlistique, à cause de sa pluralité de voix, est spécifique et unique dans sa forme générale.

Mais penchons-nous maintenant sur les microstructures que Genette analyse selon le temps, le mode et la personne. Le temps se divise lui-même en plusieurs sous-catégories:

- L'ordre des événements: il est presque toujours chronologique. D'ailleurs, les auteurs de Vampire appellent les campagnes des chroniques, comme Anne Rice l'a fait avec ses *Chroniques des Vampires*. Il est évident que la plupart des intrigues rôlistiques fonctionnent sur un schéma de réaction: un événement (disparition d'un PNJ adjuvant) entraîne un prédicat (recherche du dit PNJ) par les actants (les PJ). Ainsi, puisque ces derniers sont censés résoudre des problèmes en interagissant avec l'espace diégétique, cela limite les distorsions

temporelles.

- La durée, qui comprend: *la pause, où on consacre la narration à un temps figé dans le récit. En jeu de rôle on a souvent recours à la pause pour les descriptions, ce qui peut parfois nuire au dynamisme de l'action: en plein combat, un PJ décrit une acrobatie complexe au MJ alors que l'action en elle-même n'est censée durer que quelques secondes. Elle est moins gênante en ce qui concerne les descriptions d'objet "passifs" comme un décor ou un objet, mais de toute façon toujours indispensable pour éviter les ambiguïtés menant aux "actions fantômes".

* L'ellipse sert à cacher certains événements, pour générer un sentiment de mystère ou tout simplement parce que ceux-ci ont peu de valeur narrative. C'est souvent la seconde proposition que l'on utilise en jeu de rôle. En effet, certaines actions triviales comme les trajets (sans course-poursuite), manger ou autre, n'ont pas vraiment d'utilité à être jouées, à moins qu'elles ne soient porteuses de "roleplay" (les PJ discutant dans le train qui les mène sur les lieux de leur prochaine mission par exemple). Ensuite, en ce qui concerne l'ellipse "mystérieuse", il arrive que le MJ et le PJ s'isolent pour jouer une scène où le PJ n'est pas en présence de ses pairs. Les autres joueurs se demandent alors ce qui se arrive à leur compagnon. Mais le personnage n'étant pas au courant de cela, le joueur doit faire abstraction diégétique de son questionnement.

* La scène: la durée du récit coïncide avec celle de la narration. C'est l'unité de temps la plus employée en jeu de rôle. Elle comprend notamment les dialogues. En fait, ce format est le plus recherché, puisque dans l'absolu le jeu de rôle devrait être une succession de scènes. On peut supposer que la simultanéité du temps diégétique et extra-diégétique permet une meilleure immersion.

* Le sommaire est un résumé d'actions. On y a parfois recours lorsqu'un PJ ou un PNJ raconte aux autres un ou des événements dont il a été témoin. Il est donc souvent inséré dans une scène.

- La fréquence est le nombre de fois qu'une action se produit. Le récit est singulatif si un événement est raconté une seule fois. C'est ce qui arrive la

plupart du temps, puisque nous avons vu que les faits se produisent au moment de leur énonciation. Mais il arrive également qu'aient lieu des récits itératifs (un événement raconté plusieurs fois) lorsque un PJ fait un compte-rendu à d'autres (PJ ou PNJ) d'une scène qu'il a vécu en leur absence.

On peut se rendre compte que tous les formats temporels de Genette sont représentés, avec une large préférence pour la scène, ce qui nous laisse penser que le jeu de rôle s'ancre dans l'instant présent et la spontanéité.

En ce qui concerne le mode, qui est la manière de communiquer les informations, c'est-à-dire la médiation et la distance avec l'émetteur de celles-ci, le narrateur n'est jamais distant, puisque ces derniers sont tous en présence les uns des autres. La transmission est ainsi immédiate. On peut donc en conclure que nous sommes plutôt dans la mimesis, la plupart des interactions se faisant sous forme dialoguée.

Enfin, la troisième classification selon Genette se fait selon les personnes et se rapporte à la focalisation, aspect que nous avons déjà développé dans la partie précédente.

Il est à présent clair que le jeu de rôle s'inscrit dans une perspective narrative bien particulière: les événements se produisent quasiment en temps réel et ainsi s'ancrent dans le présent: le rythme narratif est toujours dynamique, ou tend à l'être.

Examinons à présent la nature du narrateur: c'est habituellement une fonction textuelle qui doit se distinguer de la personne de l'auteur. En fait le MJ, même s'il a connaissance du scénario qu'il peut manipuler et adapter comme bon lui semble, peut ne pas être l'auteur du dit scénario si celui-ci est tiré d'un supplément de la gamme. En général, on considérera le MJ comme narrateur extradiégétique, c'est-à-dire qu'il participe à la narration mais ne fait lui-même l'objet d'aucun récit, alors que les PJ sont des narrateurs homodiégétiques, puisqu'ils ne font qu'un avec les héros du récit. Mais qui est l'auteur ? Les critiques disent souvent que l'auteur est mort, et il est vrai que l'auteur du scénario n'est pas l'auteur du récit que vont jouer les PJ, puisqu'il représente juste un squelette narratif. On peut donc considérer que ce statut est partagé entre l'auteur du

scénario, le MJ et les PJ. Ainsi certains comme Quiogue vont voir le MJ comme un éditeur plus qu'un auteur, puisqu'il fournit juste les cadres qui permettent au récit d'exister.

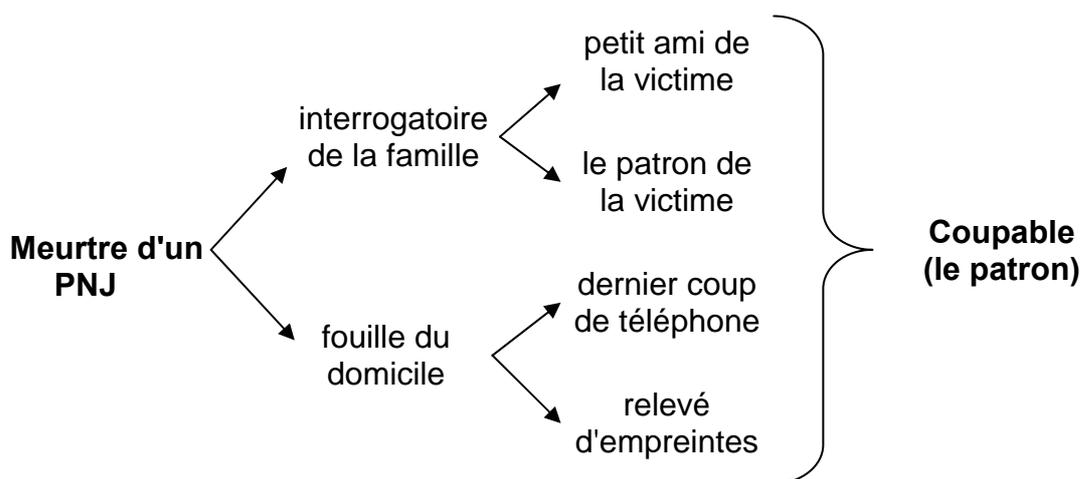
La description a aussi un statut particulier en jeu de rôle. En effet, si les séquences narratives sont composées d'événements, et que ces prédicats sont accomplis par les actants du récit, pour reprendre les termes de Todorov, alors les éléments fondateurs du schéma narratif relèvent essentiellement de la description, puisque les actions sont décrites. Mais on assimilera ceci à du récit. Comme l'a dit Hamon, le récit d'action est irréversible dans le temps et prévisible dans sa logique, alors que les descriptions d'objets "passifs" ne font que puiser dans un champ lexical et sont interchangeables dans leur chronologie. Finalement, la description remplace la perception sensorielle et, en tant que représentation du réel diégétique, elle perd son caractère d'objectivité. Nous entendons par là que toute description est signifiante, au moins symboliquement. Par exemple, si en entrant dans une pièce, le MJ décrit brièvement l'ameublement et attarde son discours sur un élément particulier comme un tableau, on peut penser que soit quelque chose d'important pour l'intrigue est caché dans ou derrière le tableau, soit que le tableau a une valeur herméneutique, il en dit par exemple beaucoup sur la personnalité de son propriétaire. C'est l'équivalent, en cinéma, d'un plan sur un élément particulier du décor. Mais la plupart du temps, le MJ essaiera de rester le plus neutre afin de laisser aux joueurs la liberté de remarquer par eux-mêmes (en posant des questions) les détails du décor.

Par conséquent, on conclut que si le dialogue est le mode d'expression privilégié, la description d'action (le récit) et la description que nous avons appelée d'objets "passifs", ont la lourde tâche de se substituer aux perceptions sensorielles du PJ. Ainsi, le MJ devra veiller à être assez précis pour que ses récepteurs puissent ressentir une ambiance particulière selon les décors décrits (car c'est bien là leur principale fonction) sans pour autant trop insister sur les détails signifiants auxquels le PJ doit s'intéresser de lui-même, ce qui rendrait son style trop dirigiste.

Nous venons de voir que le jeu de rôle peut tout à fait être étudié selon des critères narratologiques standards qui nous ont permis de dégager ses spécificités générales. Nous allons maintenant examiner sous quelles formes se déclinent les schémas narratifs.

III.2 - Formats narratifs.

Les trames de narration qui vont constituer une session de jeu de rôle sont appelés scénarios ou campagne. Le premier terme est bien sûr issu du vocabulaire cinématographique et présuppose une intrigue, alors que "campagne" vient des "wargames": c'est une série de plusieurs batailles qui tendent vers le même objectif. Les campagnes sont donc composés de scénarios, liés entre eux par un ou des fils narratifs censés aboutir à un climax. Mais attention: les scénarios ne sont pas les textes des sessions. Ils sont des squelettes narratifs, des sources de possibles pour amener les personnages dans des situations dignes d'intérêt, où ils devront faire des choix difficiles, dont l'issue est incertaine. Ce canevas est donc fait pour être changé, modifié, notamment par l'improvisation narrative: étant donné que les PJ sont libres, il est impossible de prévoir toutes leurs réactions et choix. On peut donc prévoir des éventualités pour créer une plus grande flexibilité, sous forme de schéma par exemple¹:



1. Schéma de la rédactrice.

En fait, plus le scénario est détaillé, plus il est dirigiste. Il faut donc savoir être souple et "récompenser" les idées narrativement intéressantes et cohérentes des PJ en faisant avancer l'intrigue. On leur donne tous les éléments pour construire une histoire, mais c'est à eux de les imbriquer pour que celle-ci soit créée. C'est en partie la raison pour laquelle le même scénario joué par deux groupes différents aboutira à une narration différente: les "ingrédients" narratifs ne seront pas utilisés de la même manière. Finalement, jouer un scénario correspond à une renaissance de celui-ci, on ajoute à l'acte de création original pour l'améliorer. C'est pourquoi parfois, comme sur le schéma précédent, si le MJ avait écrit son scénario en décidant que seul tel indice menait au coupable, il aurait été possible que les PJ passent à côté. Voilà pourquoi on place d'autres indices ailleurs. Mais agir en totale improvisation narrative n'est pas non plus la solution: une partie de l'intrigue doit être prédéterminée, car les climax et les retournements de situations doivent être amenés de façon cohérente. Après tout, Aristote disait qu'une intrigue plaisante devait être probable. Le fait de préparer certaines structures narratives à l'avance évite le risque d'occurrences malvenues ou peu cohérentes.

Dans une campagne, des éléments sont forcément indispensables et difficilement modifiables, quand ils constituent le fil narratif qui lie les différentes séquences. Et c'est cette structure narrative complexe qui va être le format de prédilection des rôlistes, pour plusieurs raisons:

- elle permet l'évolution et l'épaississement des personnages car on les joue sur une longue période.

- On prend connaissance avec tout un aspect de l'espace diégétique qui sera acquis et réutilisé: on retrouve quelque chose de connu chaque fois que l'on commence une nouvelle session.

- Les PJ ont une influence beaucoup plus importante sur l'univers. Des actions complexes à long terme (comme déjouer / créer une machination politique à l'échelle internationale, découvrir et explorer Atlantis, etc) sont menées.

Mais pour que la campagne suscite l'intérêt des joueurs, le MJ doit également prendre en compte certains éléments méta-jeu; comme la plupart des rôlistes formant un groupe se connaissent, le MJ va se soucier, se servir des attentes

de chacun et construire son histoire en partie par rapport à eux, afin de leur créer des intrigues personnelles, bien qu'ils généreront eux-mêmes la plupart d'entre elles. Par exemple, si un PNJ adjuvant important est membre du gang de rue A et qu'un des PJ fait partie du gang B actuellement en guerre avec le gang C pourquoi le PNJ ne ferait finalement pas partie du gang C ? Cette situation est bien plus porteuse au niveau narratif.

Bien sûr la plupart des schémas sont dictés par le genre: un personnage de L'Appel de Cthulhu est amené à accomplir des actions moins épiques et spectaculaires que celui de Donjons & Dragons. Mais en dehors de cela, des intrigues "génériques" communes à tous les genres peuvent naître dans n'importe quel jeu de rôle. Déjà, la collaboration et la compétition entre PJ permet l'avènement d'intrigues indépendantes de la principale. De même, il est toujours possible de manipuler certains éléments de l'espace diégétique qui vont servir de "déclencheurs" de situations dramatiques: l'objet magique ne marche plus au beau milieu d'un combat décisif, qui doit alors se régler par le dialogue, etc. De même, le MJ peut décider de l'occurrence d'un événement à un moment donné sans que cela soit justifié sur le coup, juste parce que l'effet dramatique est intéressant.

Les joueurs passent ainsi de l'état actif (action) à l'état passif (attente de réaction de l'espace diégétique) mais les issues et les grandes directions narratives dépendent toujours d'eux. Ils vont s'approprier un scénario en le jouant, il ne ressemblera à aucun autre: ce sont eux qui remplissent les espaces vides laissés par le médiateur diégétique, (une rue de grande ville la nuit est un décor lambda, mais chacun en aura sa propre représentation), ils vont anticiper les événements et trouver leurs solutions qui auront forcément pour conséquence de modifier l'univers de jeu et le marquera de leur empreinte.

Le modèle narratif rôlistique est donc évanescent et le plus souvent improvisé. Mais la qualité dramatique est la priorité absolue (d'un point de vue narrativiste en tout cas). Les règles et le MJ ne sont que des cadres à ce flux ininterrompu de fils d'intrigue qui se nouent naturellement, comme les règles d'harmonie règlent l'improvisation des joueurs de jazz. Le résultat est fugace et unique.

III.3 - Fire & Ice: étude d'un schéma de campagne.

Fire & Ice est une campagne officielle d'INS / MV qui en l'occurrence permet de jouer des démons. Nous allons essayer d'en dégager le schéma narratif en nous inspirant de la technique de Vladimir Propp. Nous nous limiterons dans le schéma des intrigues secondaires qui ont surtout pour but de lier le fil narratif principal. Les éléments de ce fil seront écrits en rouge.

Scénario 1

- Situation initiale, présentation et descriptions des personnages: a

Le groupe de PJ est convoqué par leur supérieur, M. Fabien, ici mandateur de la quête.

- Envoi des héros en quête: B²

Les PJ ont pour mission de promouvoir le livre d'un de leur pair et de protéger ce dernier.

- Meurtre: A¹⁴

L'auxiliaire spécifique remplit sa fonction: l'écrivain est tué par **Yolande**.

- Echec à l'épreuve: E nég.

Le PNJ à protéger est tué.

Scénario 2

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B²

Les PJ doivent accomplir des missions diverses, comme sauver un de leur pair, etc.

- Le donateur met les héros à l'épreuve: D¹

L'auxiliaire spécifique Konrad demande divers services désagréables aux PJ.

- Epreuve réussie E¹ donc rencontre d'auxiliaires et de protagonistes importants F⁶

Au cours de ces missions les PJ rencontrent ou apprennent la présence de: **De Profundis**, démon, qui les aidera à vaincre les anges du scénario 9, l'archange **Gabriel**, bien que les PJ ne se doutent pas que c'est lui, et du sorcier **Hornet** qui se renseigne sur les situations politiques en Enfer et au Paradis.

Scénario 3

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B²

Les PJ doivent inspecter un hôpital afin de voir si des démons de chez Béleth (prince des cauchemars) peuvent s'y installer.

- Le héros reçoit des informations sur l'agresseur: ζ²

Les PJ apprennent que **Yolande** (enceinte) n'est autre qu'**Andrealphus**, prince du sexe.

Scénario 4

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B²

Les PJ partent en Afrique du Sud pour retrouver **Andrealphus**.

- Rencontre de l'auxiliaire qui propose ses services F⁶

Ignace est un ange et un auxiliaire spécifique dont la fonction sera d'invoquer son archange Ange.

- Le donateur tente d'anéantir le héros: **D⁸**

Les PJ rencontrent l'auxiliaire spécifique Drina, démon trahi par son prince **Andrealphus** qui essaie au début de les tuer. En tant qu'auxiliaire spécifique, sa fonction est d'apprendre aux PJ que le père de l'enfant que porte **Andrealphus** n'est autre que **Baal**, prince de la guerre. Ignace invoque son archange, Ange, qui l'avait envoyé à la recherche de Drina. Les PJ apprennent des "secrets diégétiques".

Scénario 5

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": **B²**

Les PJ doivent retrouver le coupable (sûrement un démon de **Crocell**, prince du froid) qui a attaqué un fourgon blindé.

- Epreuve réussie **E¹**

Ils retrouvent le coupable, un autre auxiliaire spécifique qui leur apprend que son prince **Crocell** a donné l'ordre à ses démons de donner des pouvoirs surnaturels à un maximum d'humains, appelés les "flocons de sang" (ce qui est interdit par la hiérarchie démoniaque).

Scénario 6

- Envoi des héros en quête par le mandateur "Melle. Aurélie": **B²**

Melle Aurélie passe du statut d'auxiliaire (secrétaire de M. Fabien) à celui de mandateur. Les PJ doivent enquêter sur Delahaye, démon de **Crocell** accusée d'avoir tué son supérieur.

- Epreuve réussie **E¹**

Ils prouvent la culpabilité de Delahaye qui confirme la création des flocons de sang, armée privée que **Crocell** se constituerait pour faire face à son frère ennemi **Bélial**, et son alliance à une organisation angélique dans le même but.

Scénario 7

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": **B²**

Recherche d'une prophétie de Nostradamus à Auxerre.

- Le héros est poursuivi: **Pr⁶**

Les PJ trouvent la prophétie et sont poursuivis par des livres possédés.

Epreuve réussie **E¹**

Les PJ ramènent la prophétie qui prédit la **guerre entre Bélial et Crocell** qui déstabilisera l'enfer, la naissance de **l'enfant d'Andrealphus** et la **"démission" de Lucifer**, en termes sibyllins pour cette dernière information "et verront que Lumière ne veut point briller".

Scénario 8

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": **B²**

Enquête sur un meurtre (jeune femme morte de froid en été), possible implication des démons de

Crocell.

Epreuve réussie E¹

Les PJ découvrent que le coupable, un démon de Crocell, s'est envolé pour le Pôle Sud comme un autre du scénario 5.

- Arrivée incognito: O

Arrivée à la base d'Urville et découverte de l'armée des démons de Crocell.

- Le donateur est dans une situation d'impuissance mais ne formule aucune demande: possibilité de rendre service: d⁷

Les PJ rencontrent le prince-démon Crocell qui leur apprend que Béliel et lui se sont à la base brouillés à cause d'une humaine dont ils s'étaient épris. Attaque des démons de Béliel, les PJ choisissent leur camp, ici celui de Crocell.

- Combat contre le méchant: H¹

Les PJ gagnent le combat et Crocell devient un auxiliaire.

Scénario 9

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B² et réussite de l'épreuve: E¹

Les PJ démantèlent une opération angélique de grande envergure.

- Enlèvement d'un auxiliaire: A²

Satan/Lucifer annonce sa "démission" de chef des forces démoniaques, par lassitude.

- Chant plaintif: B⁷

Réactions "à chaud" des démons, qui se retrouvent soudain "orphelins"

Scénario 10

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B²

Une autre opération angélique similaire se prépare à Perpignan.

- Le donateur tente d'anéantir les PJ: D⁸

Rencontre avec une créature mythique (le prophète des dinosaures, première expérience ratée de Dieu) qui affronte les PJ avant de se rendre. Il leur en apprend beaucoup sur l'univers, et leur donne notamment une information qui va leur permettre de faire tomber Andromalius, prince du jugement, pressenti pour succéder à Satan.

Scénario 11

- Le héros est emmené: B⁵

Les PJ voyagent (contre leur gré) entre divers plans oniriques.

- Salutations, questions: D²

Les PJ rencontrent pour la première fois Blacky, humaine morte depuis des milliers d'années, amoureuse de Béliel et Crocell, sous sa forme onirique générée par le rêve des deux princes.

Scénario 12

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": B²

Andrealphus a été repérée, les PJ doivent la convaincre de revenir en enfer.

- Echec à l'épreuve: **E nég.**

Andrealphus s'échappe mais les PJ se rendent compte de la trahison de Melle Aurélie et que des démons de **Bérial** voulaient enlever **Andrealphus**.

Scénario 13

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": **B²**

Le mandateur pense qu' **Andrealphus** s'est réfugiée en Bretagne (événements bizarres relatés).

- Ensorcellement, transformation: **A¹¹**

Les PJ apprennent que les coupables des faits étranges sont en fait des démons de **Bérial** qui, avec l'aide de sorciers comme **Hornet**, essaient de réincarner **Blacky** dans le corps d'autres humains qui meurent les uns après les autres.

Scénario 14

- Envoi des héros en quête par le mandateur "M. Fabien": **B²**

Les PJ sont envoyés au purgatoire pour discuter avec la victime d'un meurtre (sur lequel ils ont enquêté en Bretagne) car il semblerait qu'elle ait un don de prophétie.

- Service rendu au mort: **E³**

Les PJ aident à améliorer le sort des prisonniers du purgatoire et rencontre la victime, qui leur dit que si le **trône est vide**, c'est la fin du monde.

Scénario 15

- On indique le chemin au héros: **G⁴**

Les PJ entrent dans l'inconscient de Lucifer, et y restent coincés: c'est un cirque infernal.

- Divers services rendus, demandes remplies, actions pieuses accomplies: **E⁷**

Les PJ résolvent quelques "problèmes" au cirque et reviennent à Paris. Ils voient la mort de **Satan** et **Baal** tuer **Andrealphus**.

Scénario 16

- Appel: **B¹**

Andrealphus lance un appel au secours par télépathie: elle a été capturée par les **Bérial**.

- Combat contre le méchant: **H**

Les PJ découvrent que **Bérial** veut faire un rituel pour réincarner **Blacky** dans l'enfant **d'Andrealphus**. Les PJ essaient de l'en empêcher, aidés par **Baal** et les forces de **Crocell**. Puis ils assistent à la mort de **Lucifer** tué par son frère **Gabriel** (dont l'épée peut définitivement anéantir un être surnaturel) à sa demande. Sur ce le monde tombe dans le néant, jusqu'à que les PJ tuent **Andrealphus** accouchant avec l'épée pour donner naissance au **nouveau Satan, Damien**.

- Transfiguration: **T**

Damien propose aux PJ de devenir les membres de sa garde rapprochée (si les PJ acceptent, les personnages deviennent PNJ).

Nous avons volontairement choisi une campagne quelque peu linéaire pour simplifier le schéma, déjà long, et nous avons réduit les intrigues secondaires à leur forme minimale. On peut donc constater que Fire & ice se construit sur divers éléments du cadre diégétique qu'il appartient aux PJ de relier entre eux. Les fonctions des PNJ, comme dans le conte de Propp, sont souvent celles de donateurs, (en général d'informations sur l'univers) d'auxiliaires (comme Baal et Crocell) ou opposants (Bélial). Notons que cette campagne a une énorme implication diégétique, (le départ de Satan) et donne aux PJ une énorme responsabilité (sauver le monde). Au niveau des structures narratives, le fil principal est distillé au milieu d'autres intrigues pour émerger petit à petit (on ne fait pas tout de suite le lien entre Bélial et Andrealphus). On laisse donc les PJ faire la liaison entre les séquences narratives tous seuls. Les schémas sont relativement simples et répétitifs: un mandateur hiérarchique envoie les PJ en mission, missions qui n'ont apparemment aucun lien entre elles, alors que des éléments de l'intrigue principale jalonnent le parcours des héros.

Le jeu de rôle est donc un medium d'expression littéraire oral, basé sur l'improvisation, ce qui permet d'assouplir les structures narratives afin d'adapter le scénario aux récepteurs, les PJ, qui par conséquent deviennent aussi les auteurs de l'intrigue, via leur personnage, actants dans le cadre diégétique. Ainsi, on peut conclure que c'est la première forme littéraire qui pousse aussi loin le rôle actif du lecteur, puisqu'il en fait un auteur.

Qu'est-ce qui définit un genre littéraire ? Nous avons vu que le jeu de rôle correspondait en plusieurs points à un mode d'expression littéraire, bien qu'atypique. Ses origines ancestrales sont en effet des formes "nobles" de théâtre qui remontent à la Rome antique, et par conséquent la forme n'est pas entièrement inédite et nouvelle: bien que singulière, elle n'est que l'évolution et l'actualisation de ces pratiques littéraires, qui avaient pour point commun de développer une relation toujours plus étroite avec le public, pour qu'il devienne actif et complice de la création. En effet il est difficile d'affirmer qu'il y a genèse d'un nouvel art si celui-ci n'est pas accompagné d'un médium inédit. Et c'est aussi la raison qui fait que le jeu de rôle n'est pas une "mode". Au contraire, le fait qu'il existe sous différentes formes à travers les époques démontre son caractère intemporel et l'ancre dans les "activités littéraires", malgré son caractère discret et marginal. Et qu'il ne rapporte plus d'argent ne le tuera pas, pas plus que de nouvelles activités comme le jeu vidéo ne le remplaceront. D'ailleurs, parmi les genres les plus vendus de jeux vidéos, on trouve les RPG (Role Playing Games), souvent pratiqués par les rôlistes. Mais il est évident que le support informatique n'est pas (encore) capable de procurer un espace diégétique et une liberté d'action égale à celle des jeux de rôle sur table. Et quand bien même, il répond à des besoins différents. Voilà pourquoi nous ne pensons pas que ce nouveau médium causera la mort de son "cousin". Après tout, les "wargames" sont encore très pratiqués de nos jours.

Nous ajouterons que par son caractère évolutif si vif, le jeu de rôle est amené à se réadapter en permanence aux attentes de ses pratiquants, qui ainsi seront moins susceptibles de se lasser. Il est au passage intéressant de noter

que cette évolution est de plus en plus "littéraire" dans le sens où elle accorde toujours plus de place aux narrations et aux couleurs, aux ambiances, d'où l'accroissement des travaux théoriques sur le sujet, dans lequel s'inscrit ce travail: nous avons tenté une approche littéraire afin de démontrer que le jeu de rôle appartient indéniablement au domaine littéraire, mais d'autres l'ont étudié d'un point de vue ludiste, psychologique, formateur ou encore éducatif. Ainsi, le jeu de rôle est une activité qui s'adapte aux attentes de chacun: on y trouve ce que l'on y cherche.

Finalement, on se rend compte que ce n'est pas parce que "l'objet" jeu de rôle n'est plus édité qu'il n'existe plus: un MJ peut créer son espace diégétique à partir de sa propre imagination et sans aide extérieure. De plus, l'utilisation de plus en plus répandue du média le plus réactif, Internet, montre bien que la disparition des maisons d'édition n'entraînera pas celle du jeu de rôle: beaucoup de jeux gratuits sont disponibles, ce qui prouve que la motivation des auteurs est essentiellement artistique. Bien sûr, le jeu de rôle est traditionnellement un beau livre, avec lequel les rôlistes, surtout le MJ, entretiennent une relation particulière: pendant la partie, il est caché derrière ce paravent décoré que l'on appelle l'écran du MJ: le livre obtient donc le statut d'objet sacré car il représente le savoir, un savoir interdit aux non-initiés. Seul le MJ décide ce qui peut être lu par les PJ ou pas. Il est donc un symbole précieux en tant qu'objet, une vérité absolue de l'espace diégétique .

Cependant, le jeu de rôle diffère de la littérature que l'on connaît par bien des points, qui créent finalement toute sa richesse: la littérature est habituellement une activité individuelle, où le lecteur est seul face à l'œuvre, alors que le jeu de rôle se pratique entre amis, et permet de vivre la narration de façon collective, et surtout au présent, quand la plupart des récits littéraires sont faits au passé. La relation au personnage est forcément plus intense, et a tendance à évoluer sur une longue période que dans la littérature habituelle, sauf dans le cas de romans-feuilletons, où l'on retrouve le même héros de tome en tome. Notons enfin le perpétuel va-et-vient entre l'oral et l'écrit: le MJ se réfère à la base à un texte écrit (la scénario), qui va s'actualiser et se réaliser à l'oral, pour finalement

déboucher sur un nouveau texte écrit (rapports de mission, récit autobiographique du personnage, etc).

Pour finir, il est clair que nous sommes actuellement dans une période où la place "sacrée" qu'occupait jusqu'à présent l'auteur est en train d'évoluer: il ne serait plus le centre absolu de la pratique littéraire mais partagerait sa place avec le lecteur. Quand ce dernier obtient un statut plus actif que passif, il devient du coup plus responsable de l'œuvre littéraire. Mais son investissement, aussi profond soit-il, ne franchira jamais les limites de l'interprétation.

Le jeu de rôle permet quant à lui une évolution réelle et concrète de cette position. L'apparition du médium jeu de rôle n'est pas dû à une invention technologique comme c'est souvent le cas mais adapte ce qui existe déjà à un nouveau besoin d'interaction des lecteurs: l'auteur est alors au service du récepteur et accepte de lui concéder ce qui fait son autorité: la possibilité de créer l'intrigue et les clefs de l'espace diégétique.

Ainsi le jeu de rôle tue la dichotomie auteur / lecteur dans l'œuf puisqu'il anéantit ces fonctions pour la première fois de l'histoire littéraire, en créant une nouvelle hiérarchie qui répartit les rôles entre tous les intermédiaires du processus littéraire.

L'auteur est mort, vive l'auteur !

Bibliographie

Les jeux de rôle du corpus:

- *In Nomine Satanis / Magna Veritas*, 4^{ème} édition, Siroz / Asmodee Editions, Paris, 2003, 310 pages, et la campagne *Fire & Ice*.
- *Shadowrun*, WizKids, Chicago, 2005 pour la version américaine, Black Book Editions. *Ombres Portées*, Black Book Editions, Lyon, 2006, pour la version française, 352 pages.
- *Vampire, le Requiem*, White Wolf Publishing, 2004, USA, Hexagonal, Drancy, 2005, pour l'édition française, 298 pages.

Les jeux de rôle hors corpus:

- *L'appel de Cthulhu*, édition 5.5, Chaosium Inc., USA, 1998, Descartes, Paris, pour l'édition française.
- *Aux armes citoyens*, Cubic 6, France, 1989, Coste, Bocquet.
- *Avant Charlemagne*, Editions Robert Laffont, France, 1986, Nedelec.
- *Babylon project*, Chameleon Eclectic Entertainment, Etats-Unis, 1997, Cochran.
- *Boot Hill*, TSR, Etats-Unis, 1975, Blume, Gyfax.
- *Bubblegum Crisis*, R. Talsorian Games, Etats-Unis, 1996, Wright, Acherman-Gray.
- *C.O.P.S.*, Siroz / Asmodee Editions, Paris, 2002.
- *Dungeons & Dragons*, TSR, 1974, Gyfax, Arneson.
- *Elric!* Chaosium, Etats-Unis, 1993, Willis, Watts, pour la v.o., Oriflam pour la v.f.
- *Hawkmoon*, Chaosium, Etats-Unis, 1986, Campbell, Robson, pour la v.o., Oriflam pour la v.f.
- *James Bond 007*, Victory Games, Etats-Unis, 1984, Klug, Descartes pour l'édition française.
- *Humanydyne*, 7^{ème} Cercle, France, 2006, Favre Willy, Heylbroeck.
- *Légendes des Contrées Oubliées*, Delcourt, France, 1995, GERanne, Bura.
- *Mage: the Awakening*, White Wolf Publishing Inc., 2006, pour l'édition américaine, Hexagonal pour l'édition française à venir.
- *Maléfices*, Jeux Descartes, France, 1985, Gaudot, Rohmer.
- *Man Myth and Magic*, Yaquinto, Etats-Unis, 1982, Brennan.
- *Marvel Super Heroes*, TSR, Etats-Unis, 1984, Schmidt, Marvel Super-Héros, Grubb.
- *Middle Earth Role playing game*, Iron Crown Entreprises, 1982, Charlton, pour la v.o., Le jeu de rôle des Terres du Milieu, Hexagonal en v.f.
- *Miles Christi*, Sans peur et sans reproche, France, 1995, Béghin, Clerc.
- *Scales*, Siroz Idéojoux, France, 1993, Croc.
- *Space 1889*, Games Designer Workshop, Etats-Unis, 1989, Chadwick. française.

- *The Price of freedom*, West End Games, Etats-Unis, 1986, Costikyan.
- *Top Secret*, TSR, Etats-Unis, 1980, Rasmussen.
- *Vampire, Dark Ages*, White Wolf Publishing, 2002, USA, 315 pages.
- *Warhammer*, Games Workshop, 1986, USA, Descartes, Paris, pour l'édition

Sur les jeux de rôle:

LIVRES:

- *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, Projektgruppen KP03, Frederiksberg, Knudepunkt 2003, 203 pages.
- Guisérix, Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Bornemann, Paris, 1997, 143 pages.
- Matelly, Jean-Hugues, *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle . Crimes ? Suicides ? Sectes ?* Les presses du Midi, Toulon, 1997, 181 pages.
- Montola, Markus, Stenros, Jaakko, *Beyond Role and Play - Tools, toys, and theory for harnessing the imagination*, Solmukohta Ropecon ry, Helsinki, 2004, 303 pages.
- *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, published in conjunction with the 10th knutpunkt, convention, 134 pages.
- Sagot, Gildas, *Jeux de rôles. Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Gallimard, Paris.

ARTICLES ET ETUDES:

- Clavel, Fabien, in *Casus Belli* n°29, décembre - janvier 2005, p.20.
- Cuidet Arnaud, Guiserix Didier, Mouchel Christophe, *Un ami vieux de trente ans*, in *Casus Belli* n°29, décembre/janvier 2005.
- Darlington, Steve, *A History of Role-Playing*, sur le site <http://ptgptb.org/0001/history1.html>
- Demetrius, Morgan, *The alchemy of roleplaying*, 2003, <http://indie-rpgs.com/articles/> ; 6 pages
- Edwards, Ron, *GNS and Other Matters of RPG Theory* in Adept Press, 2001, www.indie-rpgs.com/articles/1/
- Fine, Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-playing games as social words*, University of Chicago Press, 1983, Chicago.
- Fritzon, Thorbiörn & Wrigstad, Tobias, *Role, Play, Arts - Collected Experiences of Role-Playing* Föreningen Knutpunkt, Stockholm, 2006.
- Henry, Liz, *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*, May 2003, 26 pages.
- *Interview de Croc*, in Backstab n°25, décembre 2000.
- Leppälahti, Merja, *Gender play ? Playing man and woman in role-playing games*, presented at gender and power in the new Europe, the 5th European Feminist Research Conference, Lund University, Sweden, aug. 2003, 8 pages.

- Lhomme, Tristan, **Le jeu de rôle en Europe**, in Casus Belli n°13, avril / mai 2002.
- Louchart, Sandy & Aylett, Ruth, **Narrative theory and emergent interactive narrative**, in Int. J. Continuing Engineering Education and Lifelong learning, Vol 14, n°6, 2004, University of Salford.
- Louchart, Sandy & Aylett, Ruth, **Solving the narrative paradox in VEs - Lessons from RPGs** Center for Virtual Environments, University of Salford.
- Padol, Lisa, **Playing Stories, Telling Games: Collaborative Story Telling in Role-playing Games**, RECAP Publications Inc, 1996, 7 pages.
- Punday, Daniel, **Creative accounting: role-playing games, possible-world theory, and the agency of imagination** paru dans Poetics Today, printemps 2005.
- Quiogue, Dariel, **Role-Playing Games As Collaborative Fiction**, <http://www.geocities.com/aegisweb/9-Articles/91-CollFic.html>
- Rilstone, Andrew, **Role playing games: an Overview**, publié dans le n°1 de Inter*Action, 1994, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html> ; 4 pages.
- Shulga, Tatiana, **Présence médiatisée dans les jeux de rôle "papier" et en ligne**, doctorante en sociologie, EHESS, UCE FTR & D, 12 pages.

MEMOIRES ET THESES:

- Béranger, Sarah, **Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table**, Mémoire de Maîtrise de psychologie clinique, Nanterre, 2004, 283 pages.
- Chouzenoux, Vincent, **Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité**, Maîtrise du département d'Histoire de l'Art et Etudes cinématographiques, université de Montréal, nov. 2002.
- Cicurel David, **Jeux de Rôle par Forum, l'exploration d'un monde narratif**, master en Sciences du Jeu, Paris XIII, 2005, 76 pages.
- Franchomme, Laurent, **Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ?** Mémoire de DESS, Paris VII, 1998, 123 pages.

SITES INTERNET:

- <http://fr.wikipedia.org>
- <http://paularbear.free.fr/commedia-dell-arte>
- <http://www.darkshire.net/>
- Site de la FFFJDR: <http://www.ffjdr.org>
- <http://www.victorianweb.org>
- www.asmodee.com
- www.arcanes.org
- www.roliste.com
- www.rpg.net
- www.webamused.com

Sur la paralittérature:

- Boyer, Alain-Michel, **La paralittérature**, PUF, Que sais-je, Paris, 1992, 127 pages.
- Fondanèche, Daniel, **Paralittératures**, Vuibert, Cahors, 2005, 734 pages.

Sur les mythes:

- Lalouette, Claire, **Dieux et pharaons de l'Égypte ancienne**, Librio, Paris, 2004, 92 pages
- Marigny, Jean, **Le réveil des vampires**, Découvertes Gallimard, 1993, Paris.
- Monneyron, Frédéric, Ythomas, Joël, **Mythes et Littérature**, PUF, Que sais-je, Paris, 2002, 127 pages.
- Siganos, André, **Le Minotaure et son mythe**, PUF, collection Ecritures, Paris, 1993, 176 pages.
- Silhol, Léa, **Vampire portraits d'une ombre**, Editions de l'Oxymore, 1999, Montpellier, 234 pages.

Sur les jeux:

- Cailllois, Roger, **Les jeux et les hommes**, Paris, Folio Essais, 1991, 374 pages.
- Huizinga Johan, **Homo ludens**, Gallimard, Paris, 1938, p.34 et 35.

Théorie littéraire:

- Alluin, Bernard, et Suard, François, **La nouvelle: définitions, transformations**, Travaux et recherche, Diffusion presses universitaires de Lille, collection UL3, 1991, 224 pages.
- Bénac, Henri, **Vocabulaire de dissertation**, classiques Hachette, Paris, 1949, 186 pages.
- Eco, Umberto, **Lector in Fabula**, Le livre de poche, biblio essais, Paris, 1979, 314 pages.
- Propp, Vladimir, **Morphologie du Conte**, Le Seuil, Points, Paris, 1965, 253 pages.
- Souiller Didier & Troubetzkoy Wladimir, **Littérature Comparée**, PUF, Paris, 1997, 787 pages.
- Todorov, Tzvetan, **Introduction à la littérature fantastique**, Editions du Seuil, collection Points, 1970, Paris, 184 pages.

Dictionnaire:

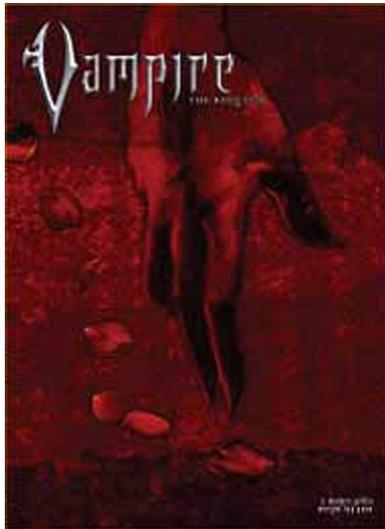
- **Le Robert Quotidien**, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1996, 2181 pages.
- **Encyclopédie des Symboles**, sous la direction de Michel Cazenave, La Pochothèque, Le Livre de Poche, Paris, 1996, 738 pages.
- **Vocabulaire d'esthétique**, Etienne Souriau, PUF, Paris, 1440 pages.

Divers:

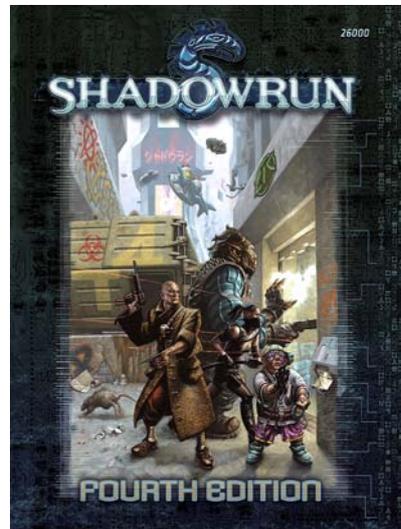
- **La Bible de Jérusalem**, édition du Cerf, Pocket, Ecole biblique de Jérusalem, édition révisée de 1998.
- Marx, Karl, et Engels, Friedrich, **Manifeste du Parti communiste**, Librairie Générale Française, Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, Paris, 1848.
- Stanislavski, Constantin, **La formation de l'acteur**, Pygmalion Gérard Watelet, Paris, 1958, 271 pages.

Annexes

Exemples d'illustrations de jeux de rôle



Couverture de
Vampire, le Requiem



Couverture de
Shadowrun



Couvertures et quarts de
couverture d'INS / MV



Exemple d'un background pour un personnage de C.O.P.S.

Xiuying Algara

C.O.P.S.

Née le 18 septembre 2009

Domiciliée à Chinatown, Downtown, LA



La mère de Xiuying, Shen Hua, est institutrice à Little China et a beaucoup de caractère. Elle a donc élevé sa fille avec une certaine sévérité et l'a forcée à pousser ses études un peu plus loin que la plupart des enfants de Little China. Enfant, Xiuying était plutôt réservée mais ne se laissait jamais marcher sur les pieds. Elle se fit même virer de l'école primaire, au désespoir de sa mère qui ne trouva rien de mieux à lui dire sur le coup que: "si tu n'arrêtes pas, tu finiras comme ton père". Choquée, Xiuying se renferma encore plus sur elle-même.

A l'adolescence elle tomba amoureuse de Ren et commença à faire ses premières vraies sorties avec ses amis. A l'époque, Xiuying était cruellement partagée entre son envie de choisir un avenir de gangster pas trop méchante ou de rebelle honnête. L'image que lui renvoyait Heitor des Diablos n'était pas si mauvaise, Ren lui racontait toujours plus de belles histoires sur les Triades, et le jeu *Vida Loca* qu'elle aimait tant lui faisait penser que cette folle vie d'aventures était plutôt cool, un peu comme un gosse qui voit *Pirates des Caraïbes* pour la première fois. Et puis c'était pour elle une manière de rendre hommage à son père. Mais une nuit, tout changea. Ana Lucia et elle (elles avaient 16 et 17 ans.) revenaient un soir d'une sortie chez des amis dans South Central. Elles allaient vers leur voiture quand elles s'aperçurent que deux types les suivaient, apparemment 2 Crips. Ils les rattrapèrent et chacun entreprit de frapper chacune des jeunes filles. Xiuying réussit à placer un beau coup de pied à celui qui la tenait mais l'autre commençait déjà à arracher le tee-shirt d'Ana Lucia. Xiuying ramassa le pied de biche de son agresseur et frappa le second Crips, encore et encore. Ana Lucia finit par l'arrêter. Heitor, quand il fut au courant, prit toutes les dispositions nécessaires pour faire disparaître le corps et retrouver le second agresseur. Ce ne fut pas long: apparemment, ces 2 Crips n'étaient pas là depuis longtemps et voulaient monter rapidement en grade, en violant et tuant la fille d'un important Dieciochos, par exemple. Bien sûr, c'était stupide, et les Crips livrèrent rapidement le pauvre type à Heitor. Xiuying et Ana Lucia ne surent jamais ce que lui fit Heitor. Quand elles lui posèrent la question, il répondit: "un exemple".

Xiuying eut beaucoup de mal à se remettre d'avoir tué un homme, même si les circonstances étaient celles de la légitime défense. Du coup la perspective d'entrer dans un gang devint beaucoup moins attrayante. Elle comprit que tout dans ces milieux ne menait qu'à ce genre de situation, qu'elle avait perdu son père à cause de ça. Seul Ren est également au courant de cette nuit. Voilà donc l'évènement qui a principalement poussé Xiuying à devenir COPS. Ana Lucia, Heitor et Ren ne l'ont pas toujours accepté avec plaisir mais ont tout de même compris les circonstances qui l'avaient poussée à prendre cette décision. Sa mère fut à la fois soulagée de voir sa fille prendre un chemin honnête mais désespérée que celui-ci soit aussi dangereux. Mais Xiuying ne devint COPS que quelques années plus tard. Avant, elle se consacra entièrement à sa passion première, le jeu vidéo. Elle joua avant même de marcher (Heitor aimait bien les jeux vidéos et avait gardé une vieille Xbox) et, à 14ans, elle rencontra ses autres amis geeks dans la salle d'arcade près de chez elle. Elle fréquenta rapidement le Coliseum et devint championne de l'Arena à plusieurs reprises avec son personnage Ligator Hua. Elle eut même un petit chez chez Blizzard pendant un moment. Puis, quand elle décida de devenir COPS, elle ne put plus y consacrer toutes ses journées et rompit son contrat. Depuis, elle occupe encore tout son temps libre et une bonne partie de son salaire à jouer, customiser, prendre des xp et de l'équipement, etc.



Elle est également passionnée (tout comme Ren) de mangas et a affiché ce poster de la section 5 dans son bureau: le major Kusanagi est son idole, et Aramaki a tellement de points communs avec Hawkins. A la ville, Xiuying s'habille plutôt "street", avec des jeans et treillis pas trop larges, des débardeurs et des tee-shirts un peu moulants, et parfois quelques éléments de tenue chinoise traditionnelle. Musicalement elle aime le Trip Hop, certains groupes de Neo Metal, et les BD de mangas.

Exemple d'une fiche pour un personnage d'INS / MV

Identité : **DARFIUS** CAPITAINE DE LA HORDE MÉTALLIQUE
 CHEVALIER DE LA STRYCHNINE
 CHEVALIER DES PRENEURS DE TÊTE
 Supérieur : **FUR FUR** Grade : 2
 Pouvoirs de grade : **VIOLENCE:2 MUSIQUE:2**
FROID:1 POLLUTION:2 CAUCHEMAR:2



5 Force 6 Agilité 3+ Perception 3+ Volonté 3 Présence 3 Foi



Talents principaux	Niveau	Carac
Baratin	I+	Pré
Combat (BATTE...-1...+2...)	3(6+)	Agi
Corps à corps	6	Agi
Défense	5+	Agi
Discrétion	4	Agi
Discussion	2+	Vol
Enquête	I+	Foi
Fouille	2	Per
Intrusion	—	—
Médecine	—	—
Séduction	I+	Pré
Tir (AUTOMATIQUE...)	2+(4+)	Per

UZI, INGRAM: -2+4 M-16, AK47: -2+5 MITRAILLEUSE: -2+9

Talents exotiques	Niveau	Carac.
.....
.....
.....
.....
.....

Talents secondaires	Niveau	Carac
Acrobatie	7	Agi
Aisance sociale	I+	Pré
Art (.....MUSIQUE.....)	I+(2+)	Pré
Athlétisme	6	For
Conduite	6	Agi
Culture générale (.....)	—()	—
Hobby (.....)
Informatique
Intimidation	3	For
Langues [ANGLAIS]
Métier (.....)
Navigation
Pilotage
Sv. criminel (.....)	—()	—
Sv. d'espion (.....)	—()	—
Sv. militaire (.....)	—()	—
Sv. occulte (.....)	—()	—
Science (.....)	—()	—
Survie (.....)	I+(I+)	Per
Technique (.....)	—()	—

PF : (8)
 PP : (20)
 BL : (7) ○○○○○○
 BG : (14) ○○○○○○
 BF : (21) ○○○○
 MS : (28) ○○

Pouvoirs	Niveau	PP
SUICIDE	I+	8
ARTS MARTIAUX	2	—
*DÉFERLEMENT DE COUPS:	—	2
- L'attaque obtient la qualité multiple
*IMPARABLE:	—	3
- le défenseur subit un nombre de colonnes de
malus en défense égal au niveau de pouvoir
*MORTELLE:	—	I
- L'attaque perd le défaut non-létal
*PARALYSANTE:	—	2
- Si BG, la cible est immobilisée au lieu
d'être blessée pendant 1d6 secondes
CAUCHEMAR MORTEL	I	—

Notes

INVOCATION: "Fur Fur, chevalier du sprash, capitaine de la horde métallique, baron du doom metal, prince démon du Metal"

RÉCUPÉRATION: doublée en écoutant du Metal très fort sans qu'on puisse parler ou s'entendre.

PROMOTION: + 1 PA par concert organisé par le personnage pendant lequel au moins un humain meurt (sans que le personnage ne le tue lui-même, sinon ça compte pas !)

IDENTITÉ HUMAINE: MAGES Jean-Louis, né le 28 octobre 1979 à Dourdan, Essonne, nationalité française, sexe masculin, 1m88, yeux verts, piercing lèvre inférieure, tatouage dans le dos, le cou, et sur les aines.

DOMICILE: 14, rue Caulaincourt, 75018 Paris.

⊗ : talent inné

RAPPORT N° 8 DE L'ÉQUIPE D'INTERVENTION DU CENTRE DE TRI

MARDI 25 MARS

9h00: arrivée au Centre de Tri. Entretien avec M. Fabien.

MISSION: braquage meurtrier d'un fourgon de la Brinks. Le conducteur, Edouard Leduc, est mort. Son collègue, Gilbert Tronc, a survécu. L'attaque a eu lieu hier matin à 8h04, sur la N1 en direction de Paris. Le braqueur a agi seul. Du protoxyde d'azote a gelé les portes du véhicule. Est-ce un démon ou un renégat indiscret ?

10h00: église saint eustache de Sarcelles: enterrement. Rien à signaler, nous rencontrons Tronc qui nous donne rendez-vous au bar "Sous Leila" à 14h00. Nous faisons quelques recherches sur l'église, ce qui ne donne rien.

11h20: nous rencontrons l'inspecteur Replet au commissariat, un homme coopérant qui nous fournit les rapports de la police. Nous lui faisons croire que nous sommes détectives privés. Nous apprenons seulement que le gaz refroidissant aurait juste servi à casser les portes.

12h10: arrivée sur les lieux du crime. Quelques impacts de balles, traces de pneus. Rien d'autre.

14h00: arrivée au rendez vous avec Gilbert Tronc. Il ne nous apprend rien. Il a l'air désorienté et triste.

15h10: Integra interroge les journalistes de France Soir. Il n'y a rien de plus que sur l'article.

15h50: à la banque, Pibit interroge le directeur et apprend que l'argent volé était de l'argent sale détourné par un député.

17h40: après avoir fait des recherches sur le député dans l'idée d'aller l'interroger et après avoir fouillé le domicile d'Edouard Leduc et interrogé sa famille, nous apprenons que le coupable, Raymond, a été arrêté.

Paris, le mardi 25 mars 2003

DARFIUS,
CHEVALIER DU SPRASH