

MÉCANISMES

♣ 1. Définition

1.1. Comment définir le JdR ?

Le *Dictionnaire des jeux de sociétés* (1996) mentionne les notions de jeu, de personnage, de meneur (sa fonction de conteur et d'arbitre), de scénario, d'improvisation, de caractéristique, de garde-fou, de jets de dés et enfin le fait qu'il n'y a ni gagnant ni perdant. Sommes toutes, sa définition demeure floue et incomplète. Retenons qu'il inclut d'emblée le JdR dans la sphère des jeux de société¹³⁸.

J.-J. Bourdin (1995) présente une définition intuitive du JdR en le différenciant des jeux d'enfants, insistant sur la « médiation écrite » des règles, puis il procède par analogies avec le roman et le théâtre comme pour faire deviner progressivement la nature du JdR. Cela dit, il expose assez longuement la structure d'une partie et les conditions habituelles de sa réalisation pour en venir à le définir globalement¹³⁹.

J.-H. Matelly (1997) procède par élimination en énonçant tout ce que le JdR n'est pas. Il insiste aussi sur la composante imaginaire inhérente à l'humain et rappelle la variété du genre. Mais pour lui, définir le JdR c'est en exposer les mécanismes et en présenter les principaux exemples, aussi, il convient de la difficulté qu'implique une définition précise. Enfin, son travail prône essentiellement l'aspect bénéfique, notamment socialisant, de cette activité¹⁴⁰.

Cité par le précédent, Gildas Sagot (1986) – ancien auteur français de littérature interactive – traite de ce que les règles permettent, par le biais du dialogue, de construire un espace de jeu limité par les seules frontières de l'imagination, débouchant sur l'aspect théâtral¹⁴¹.

Didier Guiserix (1997), directeur de la revue française *Casus Belli* (spécialisée sur les JdR), prend le parti d'introduire sa définition par les conditions menant à l'organisation d'une partie (concertation, choix du jeu, désignation du MJ, achat). Il résume avant tout, et de manière très concise là où ses collègues ont tendance à s'étendre, les composantes matérielles, le rôle du MJ et son interac-

¹³⁸ LHÔTE, Jean-Marie. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris : Flammarion, 1996, p. 456.

¹³⁹ BOURDIN, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 13-19.

¹⁴⁰ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 57, 169.

¹⁴¹ SAGOT, Gildas. *Jeux de rôle*. Paris : Gallimard, 1986. Cité dans MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 53.

tion avec les joueurs qui créent l'aventure¹⁴². C'est à peu près le discours que nous tient L. Franchomme (1998) en insistant bien sur l'aspect matériel dont le jeu est constitué, et sur son organisation. Notons qu'il emploie l'expression « jeu de simulation » pour désigner le JdR¹⁴³.

S. Daniau (2005) prend soin de distinguer les homonymes du JdR dans un ordre chronologique d'apparition : libre (jeux d'enfants), rituel (nos rôles socioculturels), spectacle (le théâtre), thérapeutique (selon Moreno), pédagogique (censé préparer à la vie sociale), ludique (qui fait l'objet de notre étude) et enfin formatif (qui vise à la maturation). Du reste, il fait une réflexion intéressante sur le contexte historique de son apparition, mais il ne cherche pas à le définir¹⁴⁴.

L'encyclopédie libre, et en ligne, Wikipédia (2008) consacre un article très pertinent sur le JdR, qui, pour s'introduire, évoque distinctions et similitudes par rapport à d'autres activités, ludiques ou non, apparentées¹⁴⁵. Enfin, la définition qui nous a semblé la plus concise et la plus efficace est celle de la FBS (2000), reproduite après la nôtre en guise de préliminaire, bien qu'elle finisse sur un mode par trop enjoué (cf. supra, p. 14)¹⁴⁶.

Quant à nous, nous avons essayé au mieux d'observer le recul nécessaire à la définition d'une passion qui nous est chère. Dans l'ensemble, chaque auteur semble ne pas pouvoir se passer d'une description en plusieurs sections pour arriver à expliquer le JdR. Ces sections concernent son histoire, son organisation, sa composition, ses mécanismes, ainsi qu'une présentation des jeux et parfois des exemples de partie. Il n'existerait donc pas à proprement parler de définition cloisonnée du JdR. Il semblerait que nous même n'ayons pas réussi cet exploit. Pour étoffer notre approche, car elle ne peut qu'être lacunaire, nous ferons appel à deux auteurs très différents : Aristote et Olivier Caïra, dont l'œuvre entière élabore une définition du JdR.

1.2. Le JdR selon Aristote

Aristote ? Nous faisons bien référence au célèbre philosophe macédonien, disciple de Platon et précepteur d'Alexandre le Grand ayant vécu au IV^e s. avant l'ère chrétienne. Il y a deux raisons à cela, la première étant qu'il nous a légué un ouvrage concis mais précieux sur la tragédie connu sous le titre de Poétique, et que le JdR est par maints aspects proche du théâtre autant qu'il en diffère. La deuxième est qu'il a inspiré la théorie psychanalytique par son concept de catharsis, précisément expliqué dans

¹⁴² GUISERIX, Didier. *Le livre des jeux de rôle*. Paris : Bornemann, 1997, p. 14-17.

¹⁴³ FRANCHOMME, Laurent. *Op. cit.*, p. 8, 25-37.

¹⁴⁴ DANIAU, Stéphane. *Op. cit.*, p. 16-17.

¹⁴⁵ « Jeu de rôle ». In : *Wikipedia*. En ligne : <http://fr.wikipedia.org> (consulté le 21 fév. 2007).

¹⁴⁶ ANCIAUX, Jean-Luc et BOTTIN, Benoît. *Op. cit.*, p. 5.

la Poétique¹⁴⁷. En relisant l'œuvre d'Aristote, nous avons été très étonné de voir à quel point son analyse des six éléments de la tragédie (histoire, caractère, pensée, expression verbale, chant et mise en scène) nous rappelait notre propre façon de conceptualiser une partie de JdR. Voilà pourquoi il nous a paru pertinent, et surtout original, de présenter en partie les mécanismes de notre activité ludique à la lumière du vieux penseur. Notons qu'aucun auteur consulté ne manque de faire le rapprochement avec le théâtre. J.-H. Matelly mentionne d'ailleurs Aristote et son ouvrage en comparant la notion de *catharsis* chez lui (où elle concerne le spectateur) et chez Moreno (où elle concerne l'acteur)¹⁴⁸. Dans le JdR, nous conviendrons de ce que joueur et meneur sont à la fois acteurs et spectateurs.

1.3. Le JdR selon Olivier Caïra

Ce dernier établit une définition ambitieuse en cinq points¹⁴⁹ : « le JdR apparaît comme une composition (p. 164) », dans le sens où l'on doit composer avec la « pauvreté sensorielle » du jeu mais aussi « avec les versions que les autres se font de l'univers de jeu (p. 165) ». C'est donc une organisation, fruit d'un « travail collectif qui implique une division des tâches (p. 185) » basées sur des règles et tributaires d'un « système d'autorité » personnifié par le MJ, d'un « système de diffusion des informations » dont le MJ est l'intermédiaire entre l'éditeur et le joueur, puis d'un « système de contribution et de rétribution » dont dépend la motivation. Ce qui reconnaît aux joueurs une place co-constructive à côté d'un MJ qui n'est pas omnipotent. Ensuite, le JdR agirait comme un prisme : à l'inverse de l'immersion fonctionnelle, l'ethnographie observe que les rôlistes évoluent entre différents degrés de prise au sérieux, transitant régulièrement du réel au virtuel sans difficulté (p. 202-204). Le JdR serait aussi conçu comme un atelier car « l'improvisation se fonde sur un ensemble d'instruments spécialisés mais flexibles (p. 229) » ; assez pour que le MJ puisse juger de la pertinence des règles. Enfin, cette pratique revêtirait un aspect politique dans le sens où chaque membre de la communauté doit pouvoir démocratiquement tirer plaisir à participer à l'activité (p. 258).

Nous pensons que le résumé de cette définition très complexe n'aurait pas été tout à fait clair sans l'historique préalable, ce dernier ayant permis de se familiariser avec cette famille de jeux. C'est pourquoi nous ne l'avons indiqué qu'à présent. Pour être complète, une définition du JdR ne peut qu'avoir fait l'objet d'une synthèse globale qui prend en compte plusieurs paramètres difficiles à mettre en exergue en introduction sans susciter questionnements et incompréhensions.

¹⁴⁷ ARISTOTE. *Poétique*, traduit du grec ancien par Odette Bellevue et Séverine Auffret. Paris : Mille et une nuits, 2001, p. 17.

¹⁴⁸ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 104. Cf. DU JOUEUR AU RÔLE, p. 65.

¹⁴⁹ CAÏRA, Olivier. *Op. cit.*, p. 164-165, 185-187, 202-204, 226-229, 257-258.

♣ 2. Composantes matérielles

Les manuels de jeu : chaque JdR propose au minimum un manuel de règles, et il n'est pas rare d'y voir ajoutés d'autres manuels concernant des points de règles au départ moins indispensables (mais qui peuvent le devenir au fur et à mesure que les PJ évoluent). Une catégorie particulière de manuel est le supplément où un domaine particulier du jeu sera développé en détail, ce qui inclut parfois des règles supplémentaires ou modifiées ainsi que des ajouts divers qui n'ont pas forcément de rapport avec le thème du supplément. Suppléments et manuels peuvent contenir des scénarii tout préparés, voire des campagnes officielles entières. Enfin, il existe de nombreuses aides de jeu (officielles ou non) pour la plupart disponibles sur Internet. Elles consistent à faciliter la tâche du MJ par des résumés de règles, des rappels ou des raccourcis d'application (sous forme de fichier, de site ou de programme).

L'écran de jeu : c'est une aide de jeu particulière réservée au MJ, sous la forme d'un paravent cartonné, qui d'une part indique des rappels de règles par des tables, d'autre part permet d'instaurer entre lui et les joueurs « la marque d'un statut et d'une fonction différente¹⁵⁰ ». Nul n'est censé savoir ce qui se trame derrière l'écran du MJ : il lui est loisible de lancer ses dés, voire de faire lancer les dés des joueurs sans qu'ils sachent le résultat. Ce qui lui permet à la fois d'entretenir un suspense et de pouvoir modifier les résultats à son gré.

Le matériel ludique : d'abord la feuille de personnage, qui apparaît comme une succession d'espaces lacunaires à compléter par le joueur en fonction des paramètres déterminés lors de la création de son personnage (capacités, équipement, ressources, background, signalement, etc.). Il est utile d'y écrire ces informations à l'aide d'un crayon, car elles peuvent changer en cours de jeu. Ensuite, les instruments du hasard sont très fréquents, la plupart du temps sous forme de dés dont le nombre de faces varie (4, 6, 8, 10, 12 ou 20) et peuvent même être garnies de symboles (rarement), mais parfois aussi sous forme de cartes (leur usage ne devant pas être confondu avec celui qui en est fait dans les jeux de cartes stratégiques, les jeux de figurines ou de plateau). Enfin, certains jeux traditionnels proposent du matériel de simulation, dont les rôlistes feront usage ou non selon leurs préférences : des figurines, ou des pions en carton, ainsi qu'un échiquier sommaire pour simuler les combats de manière plus précise. Bien entendu, il va de soi qu'une table assez large pour pouvoir contenir le matériel ainsi que des chaises pour s'asseoir autour sont indispensables. Nous n'évoquerons que brièvement les boissons sucrées, les chips et autres amuse-bouches essentiels à la concentration.

¹⁵⁰ RIDARCH, G. *Le jeu de rôle ludique : Une approche expérimentale des relations sociales*. Mémoire de maîtrise de psychologie sociale. Paris : Paris V, Faculté des sciences humaines et sociales, 1997, p. 51. Mémoire présenté pour l'obtention du titre de licencié en psychologie sociale. Cité dans FRANCHOMME, Laurent. *Op. cit.*, p. 29.

♣ 3. Règles de simulation

« L'origine de la poésie dans son ensemble semble bien tenir à deux causes, toutes deux naturelles. En effet, imiter est naturel aux hommes, dès leur enfance : ils diffèrent des autres animaux en ce qu'ils sont très enclins à l'imitation et qu'ils acquièrent leurs premières connaissances par l'imitation, et ils trouvent tous plaisir aux imitations (Aristote, *Poétique*, IV) ».

3.1. Fonctions

« La règle d'un jeu est constituée par l'ensemble des conventions, acceptées par les joueurs, qui permettent à la partie de s'engager, de se dérouler et de se conclure par une perte ou un gain pour l'un des participants¹⁵¹ ». Tous jeux disposent de règles¹⁵², *c'est même une condition nécessaire au jeu pour être ce qu'il est. On peut considérer que les règles conçues pour la plupart des JdR demandent une maturité relative en ce qui concerne leur rédaction (âge adulte) et leur assimilation (adolescence) qui sera quasi-totale pour le MJ, lacunaire pour les joueurs.*

Olivier Caïra axe le système de JdR sur trois fonctions : 1° celle de « créer techniquement les personnages » (*ce qui permet à la partie de s'engager*), 2° celle de « résoudre les situations problématiques auxquelles ils sont confrontés » (intrinsèquement liée à un modèle d'univers : *ce qui permet à la partie de se dérouler et de déterminer gains et pertes temporaires*), et enfin 3° celle de « les faire évoluer d'une partie à l'autre » (impliquant un modèle d'évaluation des performances : *ce qui permet à la partie de se conclure par des gains permanents pour les participants*). Il insiste également sur leur aspect paradoxal qui est de « simuler de manière fidèle un univers de fiction¹⁵³ ». *En effet, si l'on excepte l'inspiration historique et la volonté de réalisme dont s'inspirent certains jeux pour leur toile de fond, une bonne part de cette dernière tire essentiellement sa source dans la mythologie, les légendes ou les œuvres de fiction mais aussi surtout dans l'imagination des concepteurs. Ce qui a pour conséquence que* « les règles créent l'univers autant qu'elles le reflètent¹⁵⁴ », lui conférant une logique propre sur laquelle le MJ va pouvoir se baser pour « une évaluation réaliste des actions entreprises dans l'univers considéré¹⁵⁵ ». En somme, les règles doivent permettre autant de « jouabilité » que de vraisemblance. Mais, quoi qu'il en soit, la pertinence de la stricte application des règles en revient à la subjectivité du MJ¹⁵⁶ à qui les joueurs doivent nécessairement céder le dernier mot en cas

¹⁵¹ LHÔTE, Jean-Marie. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris : Flammarion, 1996, p. 446.

¹⁵² « Tout jeu a ses règles ». HUIZINGA, Johan. *Op. cit.*, p. 31. « Tout jeu est système de règles ». CAILLOIS, Roger. *Op. cit.*, p. 11.

¹⁵³ CAÏRA, Olivier. *Op. cit.*, p. 52-53.

¹⁵⁴ *Id.*, p. 53.

¹⁵⁵ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 57.

¹⁵⁶ CAÏRA, Olivier. *Op. cit.*, p. 55.

de litige, même si une discussion est possible. En effet, là où normalement les règles sont des « conventions acceptées par les joueurs », le JdR peut occasionner un débat entre joueurs et MJ sur l'application des règles. « Une règle de jeu est arbitraire, purement conventionnelle : c'est même ce qui distingue un jeu d'une action de la vie réelle¹⁵⁷ ». Or, le JdR est sans doute le jeu qui pâtit et profite à la fois le plus de ce caractère arbitraire des règles.

3.2. Usage

L'usage que fait le rôliste du système de jeu est donc plus important que le système lui-même¹⁵⁸. *Il est parfois difficile d'accepter la logique d'un ensemble ainsi défini de lois-univers d'autant plus que les incohérences par rapport à la réalité sont nombreuses au sein des manuels de règles : il ne s'agit pas de se demander si faire apparaître une boule de feu est incohérent, puisque la magie peut être une réalité dans le jeu, mais plutôt de s'étonner quand les règles oublient de mentionner que nager ou escalader une paroi abrupte avec un harnois sans aide magique relèvent de l'exploit surhumain¹⁵⁹. Pour exemple, prenons D&D : le port de l'armure est un point crucial des règles puisque, selon le degré d'encombrement de celle-ci, le PJ encourt diverses pénalités. En effet, le bonus au jet de dé que lui confère sa Dextérité est limité à un plafond spécifique à l'armure, de plus, il subit un malus effectif (aussi dépendant du type de protection) pour certaines compétences « impliquant la souplesse ou l'adresse ». Ainsi, le PJ nanti d'un harnois plafonne à un bonus de +1 et subit une pénalité d'armure de -6. Admettons qu'il ait une Dextérité de 18 (ce qui est énorme), son bonus devrait se monter à +4, mais le port du harnois le réduit à +1. Ce PJ désire se rapprocher à pas feutrés dans le dos de son ennemi, le MJ impose donc un jet de Déplacement silencieux avec un seuil de difficulté de 20 (élevé). Le joueur obtient 19 au dé (sur 20) auxquels il ajoute son bonus de compétence qui est de +7 au lieu de +10 (maîtrise initiale de 6 et bonus de Dextérité de +4 mais limité à +1) : il totalise ainsi 26, enfin sa pénalité d'armure l'amène à 20. Si l'on en croit les règles, le PJ a effectivement réussi à passer inaperçu aux oreilles de l'ennemi, malgré son attirail métallique. *Nous ne pensons pas cela possible dans la réalité. Des jeux comme D&D prennent soin de rappeler que les joueurs incarnent forcément des héros, donc des personnages hors du commun¹⁶⁰. Toutefois, nous convenons qu'il est humain pour le rôliste de se sentir mal à l'aise avec de telles étrangetés car il semble demeurer, pour l'être ancré dans la réalité, certains traits difficiles à corrompre même au moyen de la fiction. Comme si cela était trop facile de considérer que tout est possible dans un monde imaginaire.**

¹⁵⁷ LHÔTE, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 447.

¹⁵⁸ *Id.*, p. 56.

¹⁵⁹ BOURDIN, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 66-68.

¹⁶⁰ COOK, Monte, et al. *Manuel des Joueurs*, traduit de l'américain par Eric Holweck. Renton : Wizard of the Coast, 2001, p. 57-59, 67, 104-106.

On pourrait évoquer une sorte de loyauté du rôliste envers un certain réalisme. Dans ces cas de figure, « le rôle particulier du maître de jeu en tant qu'arbitre est de maintenir la cohérence », notamment en modelant les règles selon les besoins. Mais lui-même n'est pas infallible¹⁶¹. Le psychologue clinicien français L. Franchomme nous dit que « le réalisme désiré est nécessaire pour valider le vécu du personnage ». En ce sens qu'une scène, pour être intériorisée par le joueur, devra nécessairement lui paraître plausible (en fonction de ce que l'univers établit comme tel). « Aussi, les aspirations vraies du joueur sont travesties pour être lisibles dans ce monde, au même titre que peut l'être l'inconscient dans le travail du rêve¹⁶² ».

3.3. Variables

Les variables prises en compte par les règles de JdR tentent d'embrasser le plus de situations possibles de la vie courante en plus des cas de figures propres à l'univers du jeu. Elles concernent aussi les différentes capacités dont les personnages pourront faire usage.

« Je [J.-J. Bourdin] crois, personnellement, que le terme d'aléatoire sert à remplacer les situations dont un certain nombre de facteurs nous échappent¹⁶³ ». C'est effectivement l'utilité qu'on a du jet de dés dans le JdR (*ce qui ne diffère pas des temps où ils servaient à la divination*). Se vouant généralement à une espèce de « numérolâtrie », les JdR croient bon de quantifier le plus de variables possibles pour rendre les règles exhaustives et réalistes. Or, l'inverse se produit plus souvent. En ce qui concerne l'exhaustivité, elle semble n'être jamais acquise. Quant au réalisme, il ne peut être atteint quand il s'agit d'attribuer des repères chiffrés à des concepts comme l'intelligence, l'apparence ou l'expérience, et d'un point de vue pratique, la réussite ou l'échec¹⁶⁴.

C'est conformément à cette optique que les jets de dés interviennent, pour mesurer l'échec ou la réussite d'une action. Aux MJ s'imposent alors plusieurs façon de faire intervenir le hasard dans ses parties :

1° si ce hasard (matérialisé par les dés) est prépondérant, cela laisse peu de liberté au joueur dans la façon d'interpréter son rôle ;

2° s'il est tempéré, le jeu en devient plus souple à la fois pour le joueur et le MJ, qui n'utiliseront le hasard que dans certaines circonstances ;

3° mais s'il est supprimé, le jeu se résume alors à un échange verbal où le MJ est seul juge des conséquences engendrées par le roleplay.

¹⁶¹ BOURDIN, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 67.

¹⁶² FRANCHOMME, Laurent. *Op. cit.*, p. 59. Cf. DU JOUEUR AU RÔLE, p. 66, note 262.

¹⁶³ *Id.*, p. 70.

¹⁶⁴ BOURDIN, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 68-71. À savoir que l'auteur n'emploie pas le terme « numérolâtrie » qui est un néologisme de notre cru.

L'usage des dés dans un JdR permet en effet de laisser le hasard gérer de nombreux paramètres en un seul roulement¹⁶⁵ : dans un jeu comme *D&D* où la Classe d'armure symbolise à la fois la capacité de parer, d'encaisser et d'éviter un coup lors d'une attaque¹⁶⁶, *un échec pourra signifier (selon l'imagination du MJ) que le PJ a frappé à côté, qu'il a heurté un bouclier, n'a pas frappé assez fort pour faire mal ou que son coup a été dévié par une parade. Ce qui oblige le MJ à improviser la narration des combats.* Dans son mémoire, le psychologue social G. Ridarch décrivait le lancer de dés comme un représentant du destin qui pouvait amener sa part de dramatique et d'héroïque à l'aventure, introduisant ainsi des rebondissements. Sans cet aspect aléatoire, le JdR devient, selon lui, un conte interactif qui perd son statut de jeu¹⁶⁷. *Nous pensons plutôt qu'un jeu sans règle perd son statut de jeu, et non pas un jeu sans hasard. Enfin, s'il est vrai que les dés facilitent les rebondissements, ils n'en sont pas la condition sine qua non.*

3.4. Simulation

J.-H. Matelly met en évidence quatre phases d'un mécanisme de simulation cyclique se répétant lors d'une partie : 1° la situation où le MJ pose le décor (histoire et mise en scène) qui découle souvent, lorsque la partie est engagée, des actions précédentes des PJ ; 2° la décision qui est le fruit d'une réflexion tactique où MJ et joueurs prennent en compte les paramètres dont ils ont connaissances (*histoire, décor, règles, capacités et attitudes logiques des PJ et PNJ*) pour choisir comment ils vont réagir aux stimuli décrits (*qui peuvent être très pauvres ou très riches*) ; 3° l'expression : les choix étant faits, après concertation ou individuellement, ils sont énoncés tour à tour par les joueurs et le MJ (*qui décrit souvent les actions de plusieurs PNJ en plus des événements divers*) ; 4° l'évaluation qui concerne la détermination de l'échec ou de la réussite des actions par les jets de dés. Cette dernière n'étant pas toujours de rigueur en raison de l'évidente facilité de certaines actions¹⁶⁸. Sur ce point, J.-J. Bourdin dénonce les systèmes courants dans lesquels les jets de dés régissent les comportements les plus élémentaires : « Le futur forgeron a le droit à l'échec, c'est normal. Mais il ne cesse d'être apprenti que lorsque la forge lui obéit. Plus aucun hasard dans cela. Pour la plupart des jeux médiévaux (...) cette loi s'applique à tout¹⁶⁹ ».

¹⁶⁵ *Id.*

¹⁶⁶ COOK, Monte *et al.* *Op. cit.*, p. 119.

¹⁶⁷ RIDARCH, G. *Op. cit.*, p. 51. Cité dans FRANCHOMME, Laurent. *Op. cit.*, p. 28. L'auteur assimile le jeu de rôles grandeur nature au conte interactif ainsi décrit, ce qui est une erreur, étant donné que ce dernier est également soumis à des règles et parfois même à des jets de dés !

¹⁶⁸ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 58.

¹⁶⁹ BOURDIN, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 70.

♣ 4. Art scénaristique

Premier élément de la tragédie : l'histoire. « L'imitation de l'action c'est l'histoire [grec *muthos*]. J'appelle histoire l'agencement des faits (...). (...) La plus importante de ces parties est l'agencement des faits, puisque la tragédie imite, non pas les hommes mais l'action, la vie, le bonheur et le malheur (...). (...) L'histoire est donc le principe, et comme l'âme de la tragédie (...). La tragédie est l'imitation d'une action, et c'est principalement par rapport à cette action qu'elle imite les hommes qui agissent (Aristote, *Poétique*, VI). »

4.1. Le maître du jeu

Il est le dieu que prie le personnage joueur (PJ) aussi bien que le chien errant traversant le sentier, le monstre terrifiant autant que la nymphe enchanteresse. Tout événement susceptible de se produire, relationnel ou non, est le fruit de son imagination. Il se base sur un scénario planifié, improvisé ou (le plus souvent) les deux, qui subira moult improvisations en raison des possibilités infinies de réactions des joueurs au sein des situations proposées. Il est aussi arbitre car il décide des règles à appliquer.

4.2. Le scénario

Sixième élément de la tragédie : la mise en scène : « (...) bien qu'elle exerce une séduction, elle est tout à fait étrangère à cet art, et n'a rien de commun avec la poétique, car le pouvoir de la tragédie subsiste, même sans concours et sans acteurs ; d'ailleurs pour l'organisation scénique du spectacle, l'art du décorateur compte davantage que celui des poètes (Aristote, *Poétique*, VI). »

Le travail de MJ consiste donc en la lecture et l'assimilation de nombreuses règles et données organisationnelles sur l'univers où se déroulent les scénarios (assimilés ou inventés). Une suite de scénarios construite comme une vaste quête se nomme une campagne. Au cours de celle-ci les personnages des joueurs évoluent en accumulant de l'expérience qui leur sert à perfectionner des aptitudes. Selon le tempérament du MJ, son histoire sera décrite avec plus ou moins de détails concernant les lieux visités. Le MJ est d'abord une sorte de metteur en scène censé faire vivre un scénario, s'il écrit lui-même son histoire, il devient auteur et cumule les deux fonctions. En soi, le scénario se compose d'une introduction qui aura pour but de réunir plus ou moins rapidement les PJ autour d'un objectif commun. S'ensuit un développement où s'enchaînent les péripéties jusqu'à la clôture, quand les PJ ont atteint leur objectif ou bien l'ont définitivement raté. Quelle qu'en soit l'issue, le MJ racontera la suite de l'histoire (un nouveau scénario) en imaginant des retombées aux agissements perpétrés au scénario précédent. La durée d'un scénario est très variable, en terme de jeu, il peut se dérouler en plusieurs heures ou journées. En temps réel, la durée moyenne d'une partie est de quatre heures, mais elle peut durer deux à trois fois plus. Quant à la longévité d'une campagne, elle est illimitée et peut s'étendre sur plusieurs années à la fois dans le jeu et dans la réalité (le rapport au temps y étant différent).

4.3. L'ambiance

Cinquième élément de la tragédie : le chant. « Parmi les autres éléments le chant est le principal ornement (Aristote, *Poétique*, VI). »

Certains rôlistes aiment animer leurs parties au moyen de musiques d'ambiances diverses telles que les bandes-sons originales de leurs films préférés, pour peu que le style convienne au jeu. Le commerce propose d'ailleurs des enregistrements spécifiques au JdR où l'on trouve des musiques pour des situations caractéristiques, comme la traditionnelle rencontre à l'auberge. Nous sommes conscient que la part mélodique du théâtre antique n'a rien de comparable.

♣ 5. Interprétation des rôles

Deuxième élément de la tragédie : les caractères. C'est « (...) ce qui nous fait dire des personnages en action qu'ils sont ce qu'ils sont (...). (...) c'est par leur caractère que les hommes sont ce qu'ils sont, mais c'est de par leurs actions qu'ils sont heureux, ou le contraire. (...) Le caractère est ce qui révèle une résolution de l'esprit, le choix que l'on adopte ou que l'on fuit en cas de doute (Aristote, *Poétique*, VI). »

5.1. Les protagonistes

Il existe deux grandes catégories de personnages dans un JdR : premièrement, les personnages joués (PJ), deuxièmement, les personnages et créatures non joués (PNJ) qui sont interprétés par le maître de jeu (MJ). Les PJ sont tous des personnages principaux¹⁷⁰, quant aux PNJ on peut y voir d'autres personnages principaux en même tant que des personnages secondaires, c'est-à-dire des figurants¹⁷¹. *Parmi les PNJ principaux, nous pouvons encore distinguer les adjuvants des opposants, selon qu'ils aident les PJ ou leur mettent des bâtons dans les roues (raison pour laquelle ils peuvent entrer en conflit avec eux jusqu'à l'affrontement, dont l'issue peut être la mort d'un PNJ comme d'un PJ¹⁷²).* On établira enfin une dernière différence entre personnage « kleenex » (destinés à un usage unique) et personnage de campagne (censé progresser sur le long terme). Les premiers seront moins fouillés à la création que les seconds¹⁷³. *L'essentiel d'une partie se compose de l'interaction continue entre les PJ et les PNJ. Il n'est pas strictement nécessaire d'avoir de l'action ou des combats lors d'une partie pour que les joueurs s'amuse et que leurs PJ progressent dans leur expérience. Une*

¹⁷⁰ Il peut y avoir occasionnellement une exception à cela, quand un ami est invité à la partie pour une période indéterminée, par exemple pour lui faire découvrir le jeu. Le joueur crée ainsi un PJ secondaire qui aura moins d'importance que les autres parce qu'il ne restera peut-être pas.

¹⁷¹ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 56.

¹⁷² Cela dit, depuis que le JdR est devenu plus théâtral que purement stratégique (cf. HISTORIQUE, p. 31-34), le MJ prend souvent soin de ne pas tuer les PJ, surtout si un jet de dés raté est à l'origine de la mort. Divers jeux prévoient de quoi éviter les morts subites : les règles de Warhammer, par exemple, accordent un nombre restreint de points de Destin (très difficilement rechargeables une fois dépensés) qui permettent, entre autres, d'échapper à une mort certaine ou à un accident grave qui handicaperait à vie le PJ. Bien que rien n'interdise le joueur de poursuivre avec un PJ estropié. La nouvelle version de 2004 propose également des points de Fortune, sortes de points de Destin réutilisables chaque jour qui peuvent servir à relancer les dés quand le jet est raté, et ce dans n'importe quelle circonstance.

¹⁷³ FRANCHOMME, Laurent. *Op. cit.*, p. 49.

intrigue peut même être conçue sur un plan uniquement narratif, ce serait le cas d'une enquête policière ou d'un scénario diplomatique. Il est également possible d'alterner les deux approches.

5.2. Effort d'imagination

« Le jeu de rôle apparaît donc comme un mariage entre le jeu de l'acteur au théâtre, et le jeu de société classique associant réflexion et hasard. Mais, loin du simple plateau de jeu en carton, loin de la scène du théâtre, il prend toute sa dimension dans les vastes étendues de l'imagination¹⁷⁴ ». Ce que veut dire par là J.-H. Matelly, c'est que le JdR diffère de ses cousins par l'utilisation presque exclusive qu'il fait de l'imagination. *Outre les illustrations présentes dans les manuels (personnages, bâtiments, cartes, plans) ainsi que le matériel visuel éventuellement prévu par le MJ, les rôlistes doivent absolument tout imaginer de ce qu'ils sont en train de vivre. Comme s'ils visionnaient un film dans leur tête ; chacun ayant une représentation subjective de la scène orientée par la description du MJ. Ce qui diffère des autres jeux de société, où l'accent est surtout mis sur la composante stratégique des actions, et du théâtre, où le décor, les rôles et l'intrigue sont codifiés par l'auteur de la pièce (même si les prestations des acteurs varient selon leur sensibilité propre). Ici, le joueur est libre dans le choix de la destinée de son personnage :*

Troisième élément de la tragédie : la pensée, « tout ce que les personnages disent pour démontrer quelque chose ou pour développer une idée. (...) Elle consiste dans la capacité à trouver les paroles qui découlent de la situation et lui conviennent (...). La pensée consiste à démontrer qu'une chose est ou n'est pas, ou à développer quelque idée générale (Aristote, *Poétique*, VI). »

Le troisième point rejoint la deuxième phase de simulation selon J.-H. Matelly : la décision, qui implique un choix du joueur en connaissance de cause. *Bien évidemment, le théâtre ne fait que dévoiler au public la trame imaginée par l'auteur à travers la parole de l'acteur.*

Quatrième élément de la tragédie : l'expression verbale « qui a trait au langage (...) ; j'entends par là, comme on l'a dit plus haut, l'expression de la pensée dans les mots ; elle a les mêmes effets dans les vers et dans la prose (Aristote, *Poétique*, VI). »

Quant à ce quatrième point, il évoque la phase de simulation suivante : l'expression, qui consiste simplement en l'énonciation des choix. *À cette différence près que le joueur effectuant ses choix en ignore pour une grande part les conséquences, laissées à l'appréciation du MJ. Les échanges verbaux se faisant entre le MJ et les joueurs, entre les joueurs, à deux ou à plusieurs. Dans le théâtre, il est déterminé à l'avance qui s'adresse à qui, dans le JdR, la liberté est totale.*

¹⁷⁴ MATELLY, Jean-Hugues. *Op. cit.*, p. 60.

5.3. Du joueur à son personnage

Le joueur créera toujours un personnage qui, pour lui, signifie quelque chose, consciemment ou non. On dira qu'il se projette dans son personnage, tout comme le sujet qui se trouve confronté au matériel projectif des tests¹⁷⁵. Aux observations qui ont déjà été faites, nous ajouterons qu'il existe trois variétés de motivations possibles pour conduire le joueur à faire tel ou tel choix préférentiel lors de la création d'un personnage : l'identification (le meilleur), l'empathie (le pareil) et la curiosité malsaine (le pire), qui permettent au joueur de se distancer ou de se rapprocher plus ou moins du PJ. Nous en reparlerons également (cf. infra, p. 67).

« Puisque ceux qui imitent représentent des gens en action, qui sont nécessairement nobles ou vils (en effet, les caractères se ramènent presque toujours à ces deux seules classes, vice ou vertu faisant chez tous les hommes la différence des caractères), comme le font les peintres, ils les représentent tantôt meilleurs que nous le sommes, tantôt pires, et tantôt pareil. (...) C'est cette même différence qui distingue la tragédie de la comédie : l'une veut représenter les hommes en les empirant, l'autre en les magnifiant (Aristote, *Poétique*, II) ».

♣ 6. Réflexions finales

Nous dirons, pour paraphraser Aristote¹⁷⁶, que le jeu de rôles est non seulement une imitation du réel (*mimesis*), mais aussi une création (*poiesis*) en ce sens qu'au-delà de reproduire son objet modèle, il le fait sien et en propose une signification nouvelle. Il l'interprète. Il s'agit d'une représentation co-constructive rendue possible par la rencontre entre l'aire imaginaire du MJ et celle des joueurs (référence winnicottienne que nous ne pourrions développer davantage).

Néanmoins le JdR ne doit pas se comprendre uniquement à travers des concepts abstraits, puisqu'il se base également sur une série de composantes matérielles pour la plupart indispensables et pouvant servir de tremplin à l'imaginaire. Parmi elles, les règles sont les plus importantes car elles participent en même temps à l'univers et à sa logique propre.

Malgré les efforts fournis pour décrire au mieux le JdR, il est possible que notre activité conserve toujours cette part de mystère et d'étrangeté dont parlait Huizinga dans sa définition du jeu (cf. supra, p. 10). Il est certes difficile de comprendre un jeu sans y avoir soi-même joué.

¹⁷⁵ Ce qui se vérifie par l'application du « test des trois personnages » tel qu'élaboré par Madeleine Backès-Thomas (cf. PRATIQUE, p. 61-63).

¹⁷⁶ Suivant un commentaire sur la *Poétique* dans SAÏD, Suzane, et al.. *Histoire de la littérature grecque*. Paris : PUF. (Quadrige), 2004, p. 241-242.