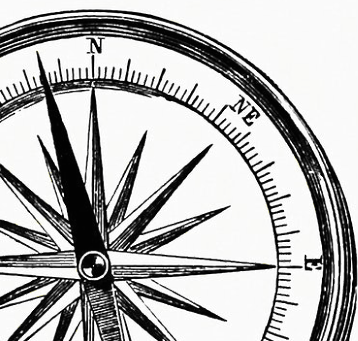


Une boussole

*Fondements théoriques et perspectives
pour le jeu de rôle*



 **L'Alcyon**

Ce texte est dédié à
Frédéric Sintès
(1979-2021)

Auteur : Fabien Hildwein - alcyon-jdr.com - monostatos@gmx.fr

Mise en page : Manon Li - <https://angeldust-jdr.com/>

2021

ISBN : 978-2-9542610-6-5

Critiques, remarques, questions, ou simplement pour échanger :
monostatos@gmx.fr

TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i>	9
<i>Partie I. Faire appel aux théories pour le jeu de rôle</i>	11
1. <i>Que veut-on dire ici par « théorie » ?</i>	13
2. <i>Qu'est-ce qu'une théorie pour le jeu de rôle ?</i>	17
3. <i>Quelles formes prend la théorie ?</i>	19
4. <i>Que peut accomplir une théorie pour le jeu de rôle ?</i>	23
5. <i>Quels sont les liens entre théorie et pratique ?</i>	27
<i>Partie II. Penser les alternatives pour le jeu de rôle</i>	31
1. <i>D'une critique féministe queer du capitalisme...</i>	33
2. <i>... à sa transposition au jeu de rôle</i>	37
3. <i>L'image d'une boussole</i>	41
4. <i>Ce que veut dire « Ce n'est pas du jeu de rôle ! »</i>	43
5. <i>S'éloigner des principes de la théorie dominante</i>	47
<i>Partie III. Sortir des sentiers battus</i>	51
1. <i>« Le meneur raconte l'histoire, les joueurs jouent leurs personnages »</i>	53

2. « Dans un jeu de rôle, il y a des dés »	57
3. « Dans un jeu de rôle, il y a un meneur et des joueurs »	61
4. « Dans un jeu de rôle, les règles ne servent à rien »	67
5. « Le jeu de rôle est cousin du théâtre, du cinéma, du jeu vidéo, de la littérature »	71
6. « Le jeu de rôle fait partie de la culture geek »	79
7. « Un jeu de rôle, c'est 300-pages-couleur-cartonnées à 50€ avec suppléments »	83
8. « Un vrai jeu de rôle est publié par un éditeur »	89
9. « Les rôlistes sont tous des hommes »	95
10. « Les rôlistes sont tous copains »	99
11. « Le jeu de rôle, c'est inoffensif »	103
12. « Le jeu de rôle n'est qu'un jeu ! »	111
<i>Annexes</i>	117
1. Des jeux de rôle pour élargir son horizon ludique	119
2. Remerciements	123
3. Références	125
4. Textes originaux	131

INTRODUCTION

Depuis plus de dix ans le jeu de rôle francophone fait preuve d'une créativité foisonnante et radicale, articulée à une intense réflexion théorique. Ces développements ont mené à un vaste ensemble de concepts, qu'il est parfois difficile de bien cerner. Ils appellent ainsi aujourd'hui à une prise de recul et à une meilleure vue d'ensemble.

Une boussole revient aux fondements théoriques du jeu de rôle afin de

1. fournir une porte d'entrée pour l'exploration de ces réflexions et concepts ;
2. clarifier les débats et éviter les contresens sur ce qu'*est* une théorie pour le jeu de rôle et ce que l'on peut en attendre ;
3. proposer des pistes pour explorer de nouvelles formes de jeux de rôle, dans la création comme dans la

pratique, et ainsi améliorer la pratique du jeu de rôle dans son ensemble.

Plus largement, il s'agit d'encourager et de cultiver *l'envie d'autres choses*, d'autres jeux de rôle, d'autres pratiques. Il s'agit de pouvoir penser des futurs désirables pour le jeu de rôle et de travailler à leur concrétisation.

Les deux présupposés fondamentaux de ce travail sont d'une part que pour améliorer la pratique du jeu de rôle, il faut en explorer de nouvelles formes et ouvrir de nouvelles voies, et que d'autre part la réflexion théorique est précieuse pour cela.

Je revendique qu'*Une boussole* est insufflé de mes expériences, mes erreurs, mes amitiés et mes préférences ludiques ou théoriques, mais aussi de mon parcours intellectuel et professionnel et de mes

convictions politiques et religieuses. J'ai ainsi beaucoup bénéficié du travail de la communauté de jeu de rôle indépendant anglophone The Forge¹, et des communautés francophones de silentdrift, des Ateliers Imaginaires (forums aujourd'hui fermés) et des *Courants Alternatifs*, ainsi que des podcasts de *La Cellule*. Je refuse de prétendre à une objectivité, qui n'existe en réalité pas : nous travaillons toutes et tous toujours avec ce que nous sommes. En revanche, je mets en évidence mes préférences autant que possible, en laissant mes lectrices et mes lecteurs faire leurs propres choix et me lire de manière critique.

Dans le même ordre d'idée, *Une boussole* n'a pas l'intention être exhaustif : je ne cherche pas, lorsque j'aborde un sujet, à en donner toutes les occurrences ou tous les autrices et auteurs. Non seulement parce que c'est impossible, mais aussi parce que ce n'est pas souhaitable : la pertinence d'une réflexion ne se juge pas au nombre de ses références. Bien sûr, il faut que ce travail soit in-

formé, et je donne autant qu'il m'est possible mes sources pour laisser la possibilité de creuser plus avant. Mais il ne s'agit ni un travail d'érudit ou d'historien ni un annuaire du jeu de rôle alternatif, il s'agit d'un panorama pour inviter à la réflexion et ouvrir le champ des possibles.

La première partie d'*Une boussole* clarifie ce qui constitue une théorie pour le jeu de rôle et ce qu'on peut en attendre, avec l'ambition d'en montrer l'utilité et de se débarrasser des contresens et clichés qui adhèrent à l'idée de « théorie ». La deuxième partie propose un cadre pour penser l'alternative à partir des principes du jeu de rôle dominant. La troisième partie, plus longue et plus subjective, habille ce cadre avec des exemples de jeux ou de concepts théoriques issus de ma propre expérience, pour illustrer et explorer l'élan fondamental pour s'éloigner des représentations dominantes.

1. Communauté réunie autour d'un forum aujourd'hui fermé, dont les créations, les théories et les modèles économiques ont fait remarquablement avancer la réflexion sur le jeu de rôle et ses possibilités. Si The Forge s'est construite à partir des créations et réflexions antérieures, ses contributions représentent un point de bascule décisif et jusqu'à présent unique, en proposant une vision englobante du jeu de rôle fondée sur ses dynamiques sociales, et s'éloignant des conseils à la meneuse de jeu qui dominaient le discours jusqu'ici. Voir le travail de recherche abouti de W.J. White, *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001-2012. Designs and Discussions*, Altoona, 2020. ainsi que les deux articles fondateurs de ce forum : R. Edwards, « System Does Matter », The Forge, 2004. URL : http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html ; R. Edwards, « The Nuked Apple Cart », The Forge, 19 mai 1999. URL : <http://indie-rpgs.com/articles/12/>.

PARTIE I.

FAIRE APPEL AUX THÉORIES POUR LE JEU DE RÔLE

Pour commencer, il faut définir quel usage il est possible de faire des théories pour le jeu de rôle et expliciter quelle importance elles peuvent avoir pour la pratique.

1. QUE VEUT-ON DIRE ICI PAR « THÉORIE » ?

Commençons par proposer une définition fonctionnelle simple de ce qu'on entend ici par « théorie ». Une théorie est un mode de communication pour décrire et expliquer la réalité. Elle fournit un vocabulaire, qu'on appelle parfois le « jargon », elle attire l'attention sur des êtres, événements et objets, et elle montre les liens de cause à effet qui les articulent.

Une théorie peut être intentionnelle, c'est-à-dire créée volontairement pour expliquer un phénomène ; elle peut aussi apparaître plus spontanément parmi les pratiquantes² d'une activité pour expliquer ce que ces dernières accomplissent. Par ailleurs, une théorie n'est pas forcément quelque chose de compliqué et peut s'exprimer en quelques phrases. Par

exemple « Ce qui est important pour la qualité d'une partie c'est le MJ et le scénario » est une théorie simple et spontanée pour le jeu de rôle, qui se déploie ensuite dans d'autres propositions, telles que « Les règles on s'en moque, le MJ peut les changer à volonté ou tricher. », « Le MJ a toujours raison. », « Il faut respecter le scénario. », etc. C'est déjà une théorie pour le jeu de rôle que de dire simplement « Dans un jeu de rôle, il y a un meneur de jeu et des joueurs assis autour d'une table. »

Une théorie sert donc d'abord à s'entendre et à communiquer à propos du réel. Ce réel est souvent complexe et fuyant lorsqu'il s'agit d'un phénomène social et culturel comme le jeu de rôle, où la subjectivité des pratiquantes, mais

2. Ce texte recourt au féminin universel autant que possible : « pratiquantes », « meneuse de jeu », « joueuses », « créatrice », « autrice », etc. Cet usage est cohérent avec la volonté d'ouvrir des alternatives : il rappelle que les rôlistes sont diverses, y compris en genre mais pas seulement, et ouvre ainsi les imaginaires. Voir aussi le principe 9. « Les rôlistes sont tous des hommes ».

aussi de l'observatrice revêt une grande importance. Une caractéristique d'une partie de jeu de rôle est d'être indicible³, c'est-à-dire particulièrement difficile à décrire ou à transmettre à quelqu'un ne l'ayant pas vécue. Pour éviter qu'un récit de partie de jeu de rôle ne devienne comme le récit d'un rêve, il faut articuler la fiction produite avec la dynamique de jeu, c'est-à-dire l'usage des règles et les subjectivités de chaque participante ; pour cela, un langage théorique commun clair est capital. Conserver un usage rigoureux du vocabulaire théorique permet de continuer à parler de la même chose, et d'éviter que la réalité ne nous échappe.

Pour bien saisir ce qu'est une théorie, poussons l'analogie avec une langue. Pour se comprendre en utilisant la même langue, il faut utiliser les mêmes mots ; de la même manière, il faut donner le même sens aux mêmes concepts théoriques pour expliquer le réel à l'aide d'une théorie. Au sein d'une même langue, il existe des dialectes, des variantes, des accents, mais je ne dis jamais en français « *cat* » pour parler d'un chat, et je ne dis pas non plus « *chien* », même si je parle anglais par ailleurs et même si j'ai déjà vu des chats qui me faisaient penser à des chiens. Certaines langues décrivent bien cer-

taines situations (on peut supposer que les peuples vivant près du cercle arctique parlent plus facilement de la neige que de la jungle), de la même manière que certaines théories expliquent mieux certaines pratiques que d'autres. Une langue pas plus qu'une théorie ne s'imposent au réel ; une langue comme une théorie ne parviendront jamais à prendre en compte la diversité infinie du réel ; mais sans elles, le réel demeure muet et énigmatique. Enfin, l'usage rigoureux d'une langue n'empêche pas de parler d'autres langues, pas plus qu'il n'empêche d'autres langues d'exister – de même pour les théories. La rigueur n'empêche pas la multiplicité, elle la permet même, en distinguant bien ce qui appartient à chaque théorie.

Les théories sur le réel sont donc partout, y compris dans notre langage quotidien. Le vocabulaire que nous employons est la base d'une théorie, d'une partition et d'une explication du réel, avec ses présupposés et ses préconceptions. Nous avons tous et toutes besoin de théories pour expliquer notre réel, au quotidien. Ainsi, chaque rôliste fait appel à une théorie de ce qu'est le jeu de rôle, qu'elle soit consciente ou inconsciente. Explicitement les théories que l'on utilise c'est les faire passer de l'inconscient au conscient, ce qui permet d'agir

sur elles plutôt que de les laisser penser à notre place et d'en demeurer dépendant⁴. Les démarches alternatives en jeu de rôle, que ce soit pour la création, la pratique ou la découverte de nouveaux jeux, sont par nature réflexives et critiques, puisqu'elles s'éloignent des théories spontanées et habituelles du jeu de rôle. Un argument central d'*Une boussole* est que conscientiser les théories qui nous semblent évidentes est vivifiant et émancipateur. Ainsi ces démarches se renforcent et s'enrichissent en recourant explicitement et consciemment aux éléments de théories, qui demeurent souvent implicites.

Nous n'abordons jamais le réel de façon neutre ou objective, nous faisons toujours appel à des théories, au départ spontanées. Le plus difficile pour comprendre une nouvelle théorie est donc moins de la comprendre elle-même, que d'abandonner ses conceptions anciennes, ou du moins de comprendre qu'elles sont moins solides qu'on ne le croyait, pour entrer dans une autre vision du monde. Il s'agit là moins d'un effort intellectuel que d'un effort d'introspection. Ne pas y parvenir peut donner

le sentiment que « c'est impensable » ou le sentiment que « c'est évident ». « C'est impensable » est la sensation que la théorie présentée est absurde, qu'elle ne représente rien de réel, souvent pour n'avoir pas expérimenté les jeux désignés par la théorie. « C'est évident » est la sensation que la théorie dit quelque chose que l'on sait déjà, qui n'est pas neuf, souvent à cause de la projection de ses propres croyances et attentes sur la théorie, plutôt que de prêter attention à ce qu'elle change fondamentalement. Ces deux sentiments sont en fait les deux faces d'une même pièce : la difficulté à changer de paradigme.

3. R. Briand, « Le Maelstrom », dans *Le Maelstrom*, Saint-Malo, 2014, p. 263-267.

4. En conclusion de son œuvre majeure, l'économiste J.M. Keynes écrit « Les hommes d'action qui se croient parfaitement affranchis des influences doctrinales sont d'ordinaire les esclaves de quelque économiste passé. Les visionnaires influents, qui entendent des voix dans le ciel, distillent des utopies nées quelques années plus tôt dans le cerveau de quelque écrivain de Faculté. » *Théorie générale de l'emploi, de l'intérêt et de la monnaie*, Cambridge, 1936. Cette phrase s'applique volontiers au jeu de rôle.

2. QU'EST-CE QU'UNE THÉORIE POUR LE JEU DE RÔLE ?

Je parlerai ici des théories pour le jeu de rôle, pour souligner le fait que celles-ci s'adressent aux pratiquantes. Il ne sera pas question ici des théories sur le jeu de rôle : théories sociologiques, psychologiques, historiques, économiques... Malgré des similitudes, une théorie pour le jeu de rôle n'est pas une théorie scientifique : elle n'a pas comme but final de donner une explication rationnelle du réel, il ne s'agit que d'un objectif intermédiaire. À la manière d'une théorie littéraire ou artistique, elle fournit plutôt un cadre pour analyser des œuvres, en offrir des interprétations et donc des critiques, en les replaçant au cœur d'un contexte culturel et créatif pour leur donner pleinement leur sens. Pour le dire rapidement, elle cherche à expliquer pourquoi et comment on peut prendre du plaisir en jeu de rôle. Toutes les sources et analyses qu'elle mobilise, y compris provenant

de théories sur le jeu de rôle, vont dans cette direction. Ce serait donc un contresens que de dire qu'une théorie pour le jeu de rôle peut être « invalidée » au sens scientifique du terme. Tout au plus peine-t-elle à expliquer de nouvelles formes de jeux ou d'expériences, ou bien se montre-t-elle plus ou moins pertinente – voire utile – selon le contexte où on l'applique ; ou encore une nouvelle théorie explique-t-elle de façon plus profonde et plus fertile le même phénomène. Qu'une théorie ne décrive qu'une pratique minoritaire n'est pas en soi un signe d'échec.

Une théorie pour le jeu de rôle cherche fondamentalement à expliquer comment on prend du plaisir durant une partie de jeu de rôle et comment on peut en améliorer la pratique. Pour cela, elle peut se donner différentes tâches, par exemple :

- explorer la grande variété de formes de plaisirs en jeu de rôle ;
- comprendre ce qui peut rendre au contraire une partie de jeu de rôle dysfonctionnelle, par exemple en quoi les attentes divergentes des participantes peuvent nuire à la qualité de la partie ;
- explorer comment les participantes peuvent contribuer à la qualité de la partie ;
- comprendre comment la créatrice d'un jeu de rôle peut – à travers les règles, le cadre fictionnel et le propos développé – contribuer à la qualité des parties de son jeu ;
- développer des grilles d'analyse critique pour les appliquer aux jeux de rôle existant.

Cet objectif est exprimé dès les premiers articles théoriques de *The Forge* : « Mon premier constat sur le jeu de rôle en tant qu'activité, c'est que beaucoup de ses pratiquantes n'y prennent pas beaucoup de plaisir. La plupart des rôlistes que je rencontre sont fatiguées, amères et frustrées. Mon but dans ce texte est de fournir un vocabulaire et une perspective qui permettent aux personnes d'exprimer ce qu'elles aiment dans cette activité et ce qu'elles en attendent, et de com-

prendre ce qu'elles doivent rechercher à la fois chez les autres personnes et dans la création de jeux. Je ne m'adresse pas à quelqu'un qui serait entièrement satisfaite de son expérience en jeu de rôle. »⁵

5. R. Edwards, « GNS and Other Matters of Role-playing Theory. Introduction », *The Forge*, 2001. URL : <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>. Extrait original en annexe.

3. QUELLES FORMES PREND LA THÉORIE ?

Jusqu'ici, j'ai parlé de la théorie de façon assez abstraite. Mais les théories pour le jeu de rôle prennent des formes concrètes variées, s'incarnent dans des endroits où on ne les attend pas nécessairement, comme :

- les discussions et la transmission au sein d'un groupe de jeu de rôle (on apprend des comportements des autres, et en particulier de sa meneuse de jeu) ;
- les messages et interventions dans des forums, sur des réseaux sociaux, dans des podcasts, sur des vidéos YouTube ou dans des conférences ;

- les textes des livres de jeux de rôle eux-mêmes qui expliquent comment y jouer ;

- surtout, il existe ce que l'on pourrait appeler des « méta-textes » qui explicitent et formalisent une pratique spécifique et ainsi en fournissent une théorie générale, qui en expliquent les enjeux, décrivent comment y parvenir et ce que l'on peut en attendre⁶. Ils ont tendance à émerger a posteriori d'une pratique, pour lui donner tout son sens.

Il existe aussi des formes plus « réifiées » de théorie, au sens où les présupposés théoriques d'une partie de jeu de rôle sont

6. Pour les pratiques dominantes de jeu de rôle, par exemple : J. Wick, *Play Dirty*, 2006 ; F. Deneuve, *La Bible du Meneur de Jeu*, 2010 ; Mener des parties de jeu de rôle, C. David, J. Larré (éd.), *Lapin Marteau*, 2016. ; pour les pratiques issues des travaux de *The Forge* : R. Edwards, « System Does Matter », op. cit. ; pour l'Old School Renaissance (OSR) : B. Milton, S. Lumpkin et D. Perry, *Principia Apocrypha: Principles of Old School RPGs, or, A New OSR Primer*, 2008. URL : <https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html>. ; pour le jeu de rôle en performance : kF et Eugénie, « Jouer en performance 1. Tentatives de définition », Je ne suis pas MJ, mais..., 2 juin 2018. URL : <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2018/06/02/jouer-en-performance-1/>. ; kF et Eugénie, « Jouer en performance 2. Ce qui nous fait vibrer », Je ne suis pas MJ, mais..., 5 juin 2018. URL : <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2018/06/05/jouer-en-performance-2/>.

intégrés dans les règles, les références et les objets mis en œuvre, et qui définissent ainsi l'univers ludique et fictionnel dans lequel évoluent les participantes :

- les règles du jeu, qui incluent notamment
 - les mécaniques de résolution de certaines actions,
 - l'univers, qui peut être compris comme un ensemble de règles,
 - la répartition de l'autorité narrative (qui a le droit de déterminer quoi dans la fiction) ;
- dans ces mêmes livres, les textes dits « d'ambiance », qui illustrent le type de fiction joué (et, pourquoi pas, les illustrations et la mise en page, qui sont aussi porteuses de sens) ;
- les inspirations revendiquées d'un jeu, qui indiquent des pratiques proches ;
- jusqu'aux objets spécifiques produits par une autrice de jeu de rôle (la feuille de personnage, des dés spéciaux, un plateau de jeu, des figurines, etc.).

Il est important de saisir que tout ceci a un effet sur les parties. Pour le dire à la manière des sciences sociales, les textes structurent les parties. Le mot

« texte » est utilisé au sens large, englobant également les discours ou les images. « Structurer » renvoie au fait que ces textes encadrent et donnent une direction à chaque partie, sans pour autant la déterminer strictement, à la manière dont, en jardinage, un tuteur peut guider la croissance d'une plante, sans déterminer sa forme finale⁷. Ces textes influent sur les parties : ils encadrent et encouragent les comportements des participantes, ils déterminent le matériel utilisé et l'ensemble des usages que l'on peut en faire, ils modèlent les relations (de coopération, de compétition, d'empathie, de performance, de rétention d'informations, etc.) entre les participantes, ils mettent en avant certains thèmes, ils informent, etc. Sur-tout, ils suggèrent quel est le plaisir ludique qu'on peut trouver dans la pratique qu'ils décrivent, et comment on peut l'atteindre, ce qui en fait des éléments théoriques pour le jeu de rôle.

Le texte que vous lisez présentement fait lui-même partie de ce corpus. On pourrait en parler comme d'un « méta-méta-texte » puisqu'il prend du recul sur l'ensemble des textes précédents et propose un discours

non pas directement sur les pratiques, mais sur les théories qui les sous-tendent. Comme les autres, il structure les parties.

Cette idée est au fondement de toute démarche théorique. D'une façon ou d'une autre, les textes théoriques ont un effet sur les parties et donc sur l'expérience finale concrète, et sont donc en cela performatifs. Sans eux il ne peut y avoir de discours pour le jeu de rôle, et la qualité des parties ne peut pas être discutée et ne peut pas évoluer. Le travail théorique, fondamentalement, est un travail réflexif sur ces textes, pour les modifier, afin de structurer différemment les parties et donc modifier l'expérience de jeu.

7. C'est dans la distance entre cette structure et la réalisation concrète de la partie que se forme le jeu au double sens d'activité ludique et de mouvement mécanique entre deux pièces, c'est là que se trouvent la liberté et la créativité du jeu de rôle.

4. QUE PEUT ACCOMPLIR UNE THÉORIE POUR LE JEU DE RÔLE ?

J'ai évoqué précédemment les fonctions et objectifs que peut se donner une théorie pour le jeu de rôle. Examinons-les maintenant plus précisément. Que peut-on légitimement attendre d'une théorie pour le jeu de rôle ? En quoi peut-elle nous être utile ? Une théorie contribue à la pratique et à la création à travers trois fonctions qui s'enchaînent : en nommant le réel, en l'expliquant et ainsi en suggérant de nouvelles voies à explorer. Nous allons voir que ces trois fonctions sont entrelacées et débordent les unes sur les autres.

A. Nommer le réel

Une théorie doit nommer le réel, c'est-à-dire susciter des catégories d'objets présentés comme semblables. C'est une tâche bien moins triviale qu'il n'y paraît.

Pour commencer, la théorie nous permet simplement de disposer d'un vocabulaire commun pour désigner la réalité. C'est une façon de fixer le réel sous une certaine forme pour pouvoir ensuite le manipuler et éviter qu'il ne s'échappe. Tant de débats tournent à vide parce que les participantes ne se sont pas mises d'accord sur ce dont elles parlent ou ne font pas l'effort d'un emploi rigoureux du vocabulaire : elles ne partagent pas la même réalité.

Mais nommer le réel a une fonction plus importante encore et plus profonde : nommer des expériences, des phénomènes ou des mécaniques c'est les faire exister, c'est-à-dire leur donner de l'importance. Tant qu'un phénomène reste in-nommé, il est difficile d'en parler, il faut utiliser une périphrase au risque de s'em-bourber dans la confusion. En le nommant et en se tenant à la

définition qu'on lui a attribuée, il devient plus facile d'y penser et de le manier. Nommer, c'est attirer l'attention sur quelque chose, c'est inviter d'autres à s'en emparer et, graduellement, le faire entrer dans les pratiques. Nommer, c'est aussi explorer et permettre à d'autres d'explorer.

Voilà pourquoi, si la créativité théorique est souhaitable, il importe tout autant de cultiver une certaine stabilité du vocabulaire. Pour pouvoir débattre, il faut d'abord entendre ce que l'autre signifie, il faut d'abord créer une compréhension mutuelle de la réalité, il faut que les termes du débat soient bien posés. En faisant référence à une théorie précise, il est possible de convoquer des définitions déjà partagées et donc d'éviter les contresens.

Ceci explique l'importance du jargon : un vocabulaire propre à une théorie correspond aussi aux objets qu'elle privilégie, auxquels elle pense en premier lieu et qui constituent l'univers qu'elle cherche à représenter – impossible de penser sans renouveler son vocabulaire en l'enrichissant de nouveaux mots et en redéfinissant le sens des mots existants.

B. Expliquer le réel

Une fois que la théorie a nommé les éléments du réel, il

lui faut les articuler par des relations de cause à effet. Montrer ces relations, c'est expliquer le réel. Par exemple, les relations entre les comportements des différentes participantes, les relations entre l'usage du matériel et les comportements, les relations entre les règles et ces autres éléments, et ainsi de suite. Montrer ces relations de cause à effet, c'est montrer les influences réciproques de ces éléments et chercher ensemble une explication à « ce qui se passe » durant une partie de jeu de rôle. C'est à partir de ce point d'appui que l'on va ensuite pouvoir agir sur les pratiques.

Dire qu'une théorie peut expliquer le réel a de profondes implications. Cela signifie que les parties de jeu de rôle n'ont rien de mystérieux ou de magique et qu'elles peuvent être comprises, même si cela exige un effort important ; c'est accepter de renoncer à des théories spontanées, traditionnelles, anciennes, et se rendre disponible pour en construire ou en acquérir de nouvelles. Cela signifie aussi que l'on peut avoir à travers la théorie une action sur les pratiques et donc que l'on peut porter un regard critique sur ce qui advient, au sens où il est possible de changer les pratiques pour obtenir des expériences plus satisfaisantes ou plus originales. Expliquer le réel, c'est prendre de la

distance avec les explications précédentes et les pratiques établies pour se donner les moyens de les faire évoluer.

C. Explorer les possibilités du réel

Enfin, une théorie riche, une fois qu'elle a nommé et qu'elle a expliqué le réel, permet de l'explorer de différentes façons.

Théoriser c'est aussi imaginer, imaginer d'autres réels possibles, combinant différemment les rôles, les objets et les thèmes. C'est décaler des pratiques et des jeux existants pour leur donner une forme jamais vue, c'est rêver d'expériences de jeux de rôle jamais vécues. Il appartient ensuite à la pratique de concrétiser, tester et d'expérimenter ces nouvelles formes de jeu de rôle pour en éprouver le plaisir que l'on peut en tirer. Une bonne image est peut-être celle du terreau : à force de s'accumuler patiemment, des idées souvent isolées finissent par se transformer secrètement et par faire émerger des solutions nouvelles, des envies inattendues et des idées inédites.

En cours de jeu, des moments neufs et s'écartant de l'ordinaire apparaissent, par le hasard ou grâce à des pratiques expérimentales. Les cadres théoriques permettent de les

identifier comme tels et de leur donner l'importance qu'ils méritent, plutôt que de les renvoyer à des erreurs ou de les ignorer. Dans un rapport sans recul à la partie, il est facile de revenir à ce que l'on connaît habituellement, de se raccrocher à des sources de plaisir déjà connues. Au contraire, les cadres théoriques permettent de repérer les moments qui sortent du cours ordinaire. Dans ce cas précis, la théorie n'est pas qu'un savoir, mais aussi un savoir-faire (ou un « savoir-voir »), capable de repérer là où il est possible de tirer un plaisir ludique inédit – en explorant de nouvelles émotions, de nouveaux thèmes, de nouvelles dynamiques entre les joueurs. Une fois cette expérience neuve découverte, il devient possible grâce à la théorie de généraliser cette dernière, de lui donner un nom et de chercher ce qui a permis sa manifestation (contexte fictionnel, règles, comportements des participants, etc.) pour ainsi la répéter dans d'autres parties.

5. QUELS SONT LES LIENS ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE ?

Théorie et pratique sont deux jambes d'une même démarche. La théorie ne pense pas et ne crée pas d'elle-même. Articulée à une pratique expérimentale et vigilante, elle prend tout son sens. Ce n'est pas le savoir théorique érudite en soi qui importe, mais comment il cadre l'expérience, comment il structure la pensée. La connaissance précise des textes théoriques est certes utile, mais il est encore plus précieux de les avoir patiemment digérés et intégrés à travers son expérience pratique, pour saisir intimement ce qu'ils signifient. De la même façon, une pratique éclairée par une théorie rigoureuse gagne en clarté, est plus discutée et débattue et s'ouvre des possibilités jusqu'ici invisibles. Complémentaires, théorie et pratique deviennent fertiles⁸. Si, comme on l'a évoqué, la

théorie fournit un vocabulaire pour parler de la pratique, la pratique en retour montre ce que signifie la théorie, dans une relation de profonde interdépendance. Elle fait plus que fournir des exemples, elle l'enrichit et la concrétise.

Cette relation d'interdépendance est vraie à la fois pour parler de théorie et de pratique et pour transmettre la théorie. Pas plus qu'elle ne pense ni ne crée seule, la théorie ne convainc seule. Dans mon expérience, aucune théorie ne permet seule de comprendre de quoi l'on parle, il faut impérativement avoir déjà expérimenté un phénomène pour le saisir. Pour faire connaître une nouvelle façon de jouer, écrivez et diffusez des jeux qui la mettent en œuvre. De même, on peut expliquer en détail une nouvelle pratique, mais le seul

8. D'où l'importance des podcasts « One-Shot » et « Playtest » de *la Cellule*, qui discutent d'un jeu à partir d'une expérience concrète et cherchent à en proposer une analyse critique.

moyen de la transmettre est de la mettre en œuvre à travers une partie concrète, structurée par des règles et des textes. Une fois seulement cette expérience partagée, la théorie peut prendre le relai pour mettre des mots sur une expérience commune et ainsi démarrer un débat et un discours. Ceci explique l'importance capitale de jouer à un grand nombre de jeux de rôle différents (cf. ces *suggestions*) pour enrichir son champ d'expériences et pouvoir entrer dans d'autres théories, d'autres pensées du jeu de rôle.



Sérial Râlistes

La théorie est aussi précieuse pour les créatrices. L'exemple du « PbtA » (Powered by the Apocalypse) est parlant : cet ensemble de règles a connu un tel succès qu'il est devenu un système générique et a connu de succès et a été repris pour d'autres jeux⁹. Pour autant, il ne faudrait pas oublier qu'il provient d'Apocalypse World de Vincent D. Baker (2010), et qu'il est le fruit non seulement d'une riche expérience personnelle de créateur de jeu, avec sa juste part d'expérimentations imparfaites (kill puppies for satan (2001) ou Poison'd (2005)), mais aussi d'une intense réflexion collective de la communauté The Forge. Baker y a beaucoup contribué, par exemple en proposant des textes fondamentaux sur la résolution des actions¹⁰, les relations objets/fiction/interprétation¹¹ ou encore le Vide Fertile¹² (il en propose lui-même un récapitulatif¹³). Ce n'est pas parce que les échafaudages théoriques se sont fondus à la construction finale au point de devenir invisibles qu'on peut les oublier.

Cette première partie a cherché à éclaircir ce que l'on entend par théorie pour le jeu de rôle et ce que l'on peut en attendre. La théorie représente un outil précieux pour toute pratiquante ou créatrice de jeu de rôle : elle lui fournit un langage pour nommer, expliquer et explorer, surtout lorsqu'elle est articulée à une pratique attentive. La seconde partie va fournir un cadre général pour aborder la théorie, le cadre de l'alternative.

9. *Tales from the Loop* de Simon Stålenhag et Nils Hintze (2017) a tellement intégré la naturalité du PbtA qu'il le réutilise sans reconnaître sa dette envers lui (ou *du bout des lèvres dans une interview* : « Earlier game systems that I had designed [...] were heavily influenced by the Forge movement of indie RPG's. »). Ne pas reconnaître les jeux qui nous ont influencés est une faute envers leurs créatrices et un silence handicapant pour ses lectrices, qui pourraient être intéressées par des jeux similaires (je pense aussi aux chercheuses se penchant sur le jeu de rôle, qui ont besoin de connaître cette généalogie).

10. D.V. Baker, « Lazy Play vs IIEE with Teeth », *anyway*, 15 juin 2009. URL : <http://www.lumpley.com/index.php/anyway/thread/456>.

11. D.V. Baker, « Retrospective: How RPGs Work », *anyway*, 21 février 2018. URL : lumpley.com/index.php/anyway/thread/859.

12. D.V. Baker, « The Fruitful Void », *anyway*, 20 octobre 2005. URL : <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/119>.

13. D.V. Baker, « Retrospective: How RPGs Work », *op. cit.*

PARTIE II.

PENSER LES ALTERNATIVES POUR LE JEU DE RÔLE

Comment penser les théories existantes, comment développer de nouvelles théories et donc de nouvelles pratiques ? Pour cela, nous avons besoin du concept d'alternative. Il faut expliciter la portée de ce concept et lui donner un sens fort. Il constitue le cadre pour la troisième partie.

1. D'UNE CRITIQUE FÉMINISTE QUEER DU CAPITALISME...

Pour enrichir nos pratiques, nous devons parvenir à penser des alternatives. Ce n'est pas une tâche facile parce que le propre des pensées ou pratiques dominantes est de faire croire qu'elles sont universelles, totalisantes, c'est-à-dire que précisément il n'existe rien en dehors d'elles, il n'existe pas d'alternatives. En jeu de rôle comme en politique, le propre de la pensée conservatrice est moins d'affirmer quelque chose spécifiquement, que d'empêcher l'alternative, de faire croire qu'elle est l'unique possibilité, de vouloir se poser comme l'évidence naturelle et universelle, qui surtout ne souffre pas la réflexion critique. La plupart du temps, la pensée dominante s'impose avec une évidence profonde, elle est en-

tièrement « naturalisée » au sens où – dans les représentations – elle fait partie des invariants du monde¹⁴.

Comment faire alors pour libérer les imaginaires, pour parvenir à repenser des alternatives possibles, des futurs désirables ? Il faut d'abord arriver à concevoir ce qu'est une alternative. Pour cela, faisons appel aux travaux d'une économiste et une géographe ayant écrit sous le nom commun de J.K. Gibson-Graham¹⁵. Elles développent une critique du capitalisme en reprenant l'approche des pensées féministes queer. Ces pensées critiquent la norme hétérosexuelle et monogame, centrée sur le phallus et la pénétration et sur des identités de genre binaires et rigides.

14. Pour approfondir la question d'une société incapable de penser la différence, un livre de chevet de mai 68, plutôt accessible : H. Marcuse, *L'homme unidimensionnel*, Paris, 1964.

15. J.K. Gibson-Graham, *The End of Capitalism (as we knew it): A Feminist Critique of Political Economy*, Oxford and Cambridge, 1996 ; J.K. Gibson-Graham, *A Postcapitalist Politics*, Minneapolis, 2006.

Les pensées queers travaillent à se distancier de cette norme centrale, de montrer qu'il peut exister bien des alternatives en termes de sexualités, d'orientations sexuelles et d'identités de genre. Il s'agit en quelques sortes de construire de nouveaux imaginaires et de briser les catégories anciennes, voire de briser toutes les catégories.

Gibson-Graham transposent cette critique au capitalisme. Le capitalisme déploie en effet un immense effort pour faire croire qu'il est la seule solution, qu'il « n'y a pas d'alternative », comme aimait le marteler Margaret Thatcher, suivie par nombre de politiques et d'économistes. Il cherche à faire croire que le marché serait le seul moyen efficace de répartir des ressources, que le travail salarié est le seul travail possible, que l'entreprise capitaliste est la seule organisation valable, et que le but premier de la société est la croissance au service des actionnaires, et ainsi de suite. Ainsi, Gibson-Graham cherchent à renouveler les imaginaires économiques et politiques, en rappelant l'immense diversité des formes du monde économique :

- pour la répartition des ressources : les monnaies alternatives, le marché noir, le don, le troc, la planification collective (qui peut aussi bien être

démocratique qu'autoritaire), la colonisation, le vol, la pêche, la chasse, etc.

- pour le travail : le travail ménager, l'esclavage, le travail d'autosubsistance, le travail d'autoentrepreneur, etc.

- pour l'organisation : des formes d'organisations démocratiques comme la coopérative ou l'association, l'organisation religieuse, le groupe activiste, la mutuelle, etc.

On aura noté que désigner ces alternatives ce n'est nullement en faire l'éloge, mais c'est enrichir ses catégories réflexives. Ainsi, rappeler que le capitalisme s'est construit au moins autant sur la colonisation (donc le vol et l'exploitation) que sur le marché, c'est aussi défaire un mythe capitaliste.

Pour le dire rapidement, l'alternative dans cette perspective, c'est simplement « tout ce qui n'est pas la norme ». Cela peut sembler tautologique, mais cette conception a une grande portée, y compris en jeu de rôle.

Avant de procéder à cette transposition, rappelons que les enjeux ne sont pas les mêmes. Des positions artistiques, ludiques ou de modèles économiques du

jeu de rôle sont sans commune mesure avec les violences, les discriminations et l'exclusion envers les personnes LGBT+ d'une part, et les guerres, les massacres, les catastrophes écologiques et l'exploitation provoqués par les capitalismes d'autre part.

2. ... À SA TRANSPOSITION AU JEU DE RÔLE

C'est donc une définition en négatif ou en creux de l'alternative. Elle ouvre en fait un immense espace à explorer. Il faut explorer les distances que l'on peut prendre avec un centre qui cherche à s'imposer comme la seule vérité. En jeu de rôle, on a identifié depuis longtemps les formes de cette norme (que nous explorerons ci-après dans Les principes de la théorie dominante). Des créatrices de jeu de rôle s'emploient depuis plus de vingt ans à explorer les libertés que des jeux de rôle alternatifs peuvent prendre avec cette norme.

Cela veut dire qu'il devient impossible de se mettre d'accord sur une définition positive et achevée de l'alternative. Il est enfermante de dire que le jeu de rôle alternatif serait essentiellement « sans meneur », « à large

partage d'autorité », « rapide à mettre en place », « facile à proposer », etc. Lui donner une définition, c'est le figer dans un nouveau modèle hiératique, dont il faudra un jour à nouveau faire l'effort de s'éloigner. Le jeu de rôle alternatif ne peut être qu'un mouvement, c'est un éloignement constant d'avec le modèle dominant, une recherche de nouvelles formes de jeux de rôle – pour le plaisir de la découverte bien sûr, mais aussi, fondamentalement, pour le plaisir du jeu de rôle lui-même. En quelque sorte, le jeu de rôle alternatif n'est jamais quelque chose mais toujours en mouvement vers autre chose. Chacun peut décrire sa pratique et comment elle se distancie de la norme, mais personne ne peut dire qu'il a la main sur « le » jeu de rôle¹⁶. Idéalement, toute nouvelle théorie (en particulier

16. La définition fonctionnelle la plus juste du jeu de rôle pourrait être « toute activité que ses pratiquantes appellent jeu de rôle, et traitent comme tel », en faisant ainsi confiance aux praticiennes plutôt qu'aux gardiennes du temple.

dans ses « méta-textes ») devrait expliquer en quoi elle s'éloigne des théories existantes et en particulier de la théorie dominante. Par extension, cela veut aussi dire qu'il est impossible de donner une définition achevée du jeu de rôle en général¹⁷ et que donc la phrase « ce n'est pas du jeu de rôle » est vide de sens et dangereuse. Cela signifie aussi qu'il n'est ni possible ni souhaitable de parvenir à une théorie/grammaire/ontologie unifiée du jeu de rôle¹⁸.

Dernière conséquence d'importance : l'alternative n'impose pas d'être alternatif. Elle montre simplement de nouvelles voies qu'il est possible d'emprunter. Elle n'impose pas de prendre une distance avec la norme, ni n'oblige de reprendre des éléments de cette norme. Il n'y a aucune interdiction, par exemple, à chercher à rendre la pratique du jeu de rôle traditionnel plus satisfaisante ou plus fonctionnelle. Cette définition de l'alternative est pratique et non pas normative. Une porte ouverte n'est qu'ouverte : encore faut-il l'emprunter. L'alternative ne menace nullement la théorie domi-

nante et ne peut pas se poser en un standard obligatoire. Il importe seulement de se rappeler que le jeu de rôle dominant n'est pas le seul horizon possible et que nous avons toujours, nous aurons toujours de nouvelles pratiques à explorer.

Prenons un exemple montrant que l'alternative n'impose pas d'être alternatif. Sens Hexalogie de Romaric Briand (2007-2016) reprend les codes de la tradition dominante du jeu de rôle : un meneur de jeu ayant tout pouvoir de narration face à des joueurs incarnant leurs personnages, en suivant des scénarios contraignant fortement l'histoire et en suivant quatre campagnes de long cours. Tout en même temps, Sens tente de rendre acceptables les limites de cette pratique, par exemple en admettant que certains événements sont hors d'atteinte des personnages, ou en identifiant le MJ avec une force divine de l'univers expliquant ainsi son pouvoir sur la réalité. Un cran plus loin, Sens, estimant que les

dés ne servent qu'à créer de l'illusion dans une telle pratique, les supprime entièrement. Mais ce qui en fait véritablement un pont vers l'alternative c'est son traitement de thèmes jusque-là inexplorés ou presque par le jeu de rôle : la métaphysique (jusque dans les mécaniques de résolution), la critique sociale, la parentalité, etc. Et ces thèmes sont alimentés par des références hétéroclites, ce qui en soi est une distance avec la norme : la philosophie de Wittgenstein, l'anime Les Chevaliers du Zodiaque, les films Star Wars, Le Petit Prince de Saint-Exupéry. Enfin, Sens n'hésite pas à intégrer des éléments de la réalité, jusqu'aux joueuses elles-mêmes dans la fiction, pour pousser plus loin encore la force de l'expérience rôliste.

Ce cadre représente un point de départ pour que le jeu de rôle dépasse ses habituelles catégories cloisonnées et binaires :

- professionnel/amateur
- meneuse/joueuse
- « jeu de rôle »/« c'est pas du jeu de rôle »
- plaisir/intellect
- autrice/lectrice

pour aller vers une vision plurielle qui accepte la controverse et l'ambiguïté, et ouvre ainsi le champ des possibles. Lorsqu'il est impossible de se passer de catégories (dominant/alternatif par exemple), il s'agit alors de penser en termes de pôles multiples entre lesquels se déploient des nuances riches, sans frontières strictes, prenant ainsi en compte la diversité des jeux de rôle dominants ou alternatifs, selon leur alignement ou leur éloignement avec les principes ci-dessus.

Plus largement, ce cadre de l'alternative permet de donner de la cohérence à l'ensemble des textes théoriques existants. Chaque fois que l'on cherche à s'éloigner des représentations dominantes, il faut l'expliquer et le justifier, d'où émergent la majorité des textes théoriques. Ainsi ce cadre remédie à l'aspect initialement disparate et éclaté des textes théoriques, et montre leur relative cohérence, permettant de les organiser les uns par rapport aux autres et de s'y repérer, comme on le verra dans la partie III.

Ce cadre de l'alternative peut aussi être envisagé comme une résistance à une certaine forme de nostalgie nocive. Celle-ci pourrait être comprise comme la fétichisation du passé et la tentative forcément vaine de recréer des expériences qui ne

17. Christoph Guillaume Boeckle, fondateur du forum de jeux de rôle indépendants silentdrift et premier importateur des travaux de The Forge dans le monde francophone, remarquait le péril de tenter de définir le jeu de rôle *en général*, comme le font beaucoup de manuels. Essayer de décrire un ensemble aussi divers de pratiques a peu de sens dans le contexte d'un jeu précis. Il est plus pertinent de décrire la pratique rôliste auquel ce jeu-là souhaite parvenir. Quelle est l'activité que ses règles permettent de créer ? On passe ainsi d'une abstraction générale normative et confuse, à un exemple concret et pratique.

18. Précisons que l'usage rigoureux d'une théorie défendu dans la partie I. n'est aucunement incompatible avec la multiplication de théories alternatives. Au contraire : c'est en parvenant à être précis que l'on peut comparer et faire débattre des explications théoriques divergentes, et que l'on peut donc les positionner, les fortifier et les enrichir.

peuvent plus être neuves, et plus encore comme l'incapacité à comprendre que le plaisir puisse venir de nouvelles voies. C'est fondamentalement la fétichisation du non-mouvement et de la répétition mortifère du même. Elle se nourrit de la difficulté à imaginer un futur désirable, à penser des alternatives.

Comme je l'ai indiqué dans l'introduction, une hypothèse forte d'Une boussole est que l'alternative permet d'améliorer le jeu de rôle dans son ensemble. Cela soulève la question de la place des améliorations du jeu de rôle à l'intérieur de ce qui existe déjà, et surtout de la pratique dominante. Indubitablement, les premiers efforts théoriques (y compris de *The Forge*) ont cherché à améliorer les pratiques qui existaient déjà et à répondre aux difficultés rencontrées ; de même, pour les éléments théoriques exposés dans la partie III. qui peuvent être mis à profit pour cela. Mais mon propos ici se situe à un niveau plus vaste. Améliorer les pratiques existantes est une tâche nécessaire et utile, mais ce n'est pas mon projet ici qui est plutôt d'affirmer et de montrer que le jeu de rôle en général a besoin d'alternatives, et qu'ouvrir ces nouvelles voies profite à l'ensemble du loisir, y compris aux pratiques dominantes. Explorer les possibles

est radicalement bénéfique, parce que c'est se donner de la liberté. Par ailleurs, à titre personnel, j'ai longtemps cherché à améliorer les jeux dominants que je pratiquais, mais ce n'est qu'en transformant leurs principes fondamentaux que j'ai enfin trouvé un plaisir entier et renouvelé, ce qui explique mon attrait pour les alternatives et les remises en cause profondes.

3. L'IMAGE D'UNE BOUSSOLE

Pour se représenter le jeu de rôle, il faut s'imaginer une contrée.

En son centre s'élève une cité populeuse et industrielle. Comme toutes les cités, elle a ses quartiers riches et ses quartiers populaires. Certains y vivent très bien – et c'est très bien – et d'autres y vivent très mal. Comme toutes les cités, elle a un centre-ville, elle a ses médias, ses industries, ses quartiers d'affaires, ses bars-ta-bacs, ses églises, et ses supermarchés. Comme toutes les cités, elle a ses scandales financiers, ses légendes et ses gloires éphémères, elle a ses statues, elle a ses fondations que creusent des archéologues. L'immense majorité des habitantes de cette contrée vit dans cette cité. Elle est ceinturée d'une muraille dont les gardes se répètent « ce n'est pas du jeu de rôle » pour déterminer l'intérieur de l'extérieur – mais bien entendu, il est parsemé de

portes grandes ouvertes et de nombreux faubourgs et banlieues se sont développés à cheval sur ce mur. De nombreux transfuges traversent ce mur et importent en contrebande idées et pratiques étrangères.

Et puis au-delà s'étend un vaste, vaste pays de plaines, de forêts, de rivières et de montagnes. On y croise quantité de vagabonds, d'exploratrices, de naturalistes et de caravanes. De petits villages se sont installés de loin en loin et se parlent occasionnellement : des groupes philosophiques poursuivant un idéal, des sectes bizarres autour d'une gourou, des communautés d'artistes profitant de la vie. Mais même avec ces habitantes, la majeure partie de ce pays reste méconnue. Et plus loin encore s'étendent d'autres lieux où personne ne s'est jamais aventuré, qui ne demandent qu'à être explorés et qui se poursuivent à l'infini,

car le jeu de rôle est infini, ou du moins aussi infini que peut l'être l'expérience humaine.

Ainsi, le texte que vous lisez est une boussole, c'est-à-dire un outil qui indique un centre, mais qui ne dit nullement où vous devrez aller, juste qu'il existe bien des directions et que le monde vous est ouvert, dans la paume de la main.

4. CE QUE VEUT DIRE « CE N'EST PAS DU JEU DE RÔLE ! »

À quoi sert une définition ? Comment est-elle utilisée par celles et ceux qui l'ont conçue et manient ? Si une définition peut être utile pour analyser, penser un objet, définir des critères de jugement esthétique pertinents et pouvoir parler ensemble clairement d'un objet spécifique, définir peut également servir à poser des barrières pour exclure une pratique hors normes.

Dans les discours sur le jeu de rôle, il existe ainsi une pulsion d'exclusion, qui se traduit le plus souvent par la phrase « ce n'est pas du jeu rôle », mais qui peut aussi se manifester par la quête fiévreuse d'une définition achevée du jeu rôle, homogène et aux frontières bien délimitées¹⁹. Elle repré-

sente la manifestation la plus évidente de la théorie dominante pour le jeu de rôle.

J'ai toujours été profondément opposé à toute partition radicale entre ce qui serait et ne serait pas du jeu de rôle, parce que pareille division a trop souvent une valeur péjorative. On classe pour éloigner et déprécier. Il est rare que « ce n'est pas du jeu de rôle » ne soit qu'une description, c'est presque toujours un jugement de valeur pour repousser une pratique hors du champ du possible, hors de ce qui est acceptable²⁰.

19. Ignorant ainsi que la catégorisation est toujours un exercice difficile (repensons au texte sur la définition du jeu, précisément, de L. Wittgenstein, *Recherches philosophiques*, Paris, 1953.) et que la recherche de pureté a toujours quelque chose de dérangeant, voire de dangereux.

20. Lui préférer au pire, si vraiment on veut rester dans ses habitudes : « ce n'est pas *mon* jeu de rôle », c'est-à-dire « ce n'est pas ce que je pratique », mais quel besoin d'affirmer ainsi ses frontières ?



Sérial Râlistes

C'est une position d'autant plus excluante qu'elle s'applique souvent à des pratiques que leurs propres pratiquantes et créatrices considèrent pleinement comme du jeu de rôle. Certes, quelque chose a changé pour moi quand j'ai commencé à pratiquer les jeux issus de The Forge, mais j'ai toujours considéré que je faisais toujours du jeu de rôle – plus satisfaisant et plus riche, mais c'est bien la même activité. La situation confine à l'absurde lorsque ce slogan est brandi par des personnes n'ayant pas une pratique significative de ces jeux.

Cette pulsion est ancienne : quand j'ai commencé à jouer à la fin des années 90, j'ai été confronté plusieurs fois à l'idée que Vampire : La Mascarade de Mark Rein•Hagen (1991), ne serait pas du jeu de rôle, parce que le meneur de jeu n'y était pas d'abord défini comme un arbitre, mais comme un « Conteur » et que le jeu mettait trop l'accent sur les descriptions et l'ambiance. De même pour Ambre d'Erick Wujcik (1991), et Nobilis de Jenna Katerin Moran (1999), lesquels ne faisant pas appel à des dés, se voyaient également refuser le

titre de « jeux de rôle » alors même qu'Ambre se revendiquait « Le jeu de rôle sans dé ».

Je regrette moi-même d'avoir utilisé le terme « machines à saucisses » à une époque²¹, plutôt que d'appeler certaines pratiques du jeu de rôle et de chercher à expliquer pourquoi elles ne me plaisaient pas, tout en les ayant beaucoup pratiquées. De même, j'ai toujours été très opposé à l'appellation « jeux narratifs » qui ne signifie rien (quel jeu de rôle ne fait pas appel à la narration ?), qui crée des barrières dangereuses, et homogénéise des pratiques incroyablement diverses.



Sérial Râlistes

Ce slogan est d'autant plus incompréhensible que les évo-

lutions du jeu de rôle depuis vingt ans n'ont nullement menacé les pratiques plus traditionnelles, et leur ont même bénéficié, comme l'expérience des « Powered by the Apocalypse » l'a montré. Ceux-là mêmes qui voulaient éloigner une certaine pratique ont fini par s'en nourrir. Ainsi cette pulsion d'exclusion est non seulement fautive, mais elle est aussi dangereuse pour le médium, puisqu'elle l'empêche d'évoluer, elle l'empêche d'accueillir ou de faire émerger de nouvelles pratiques. Elle l'autorise à stagner. Il ne s'agit surtout pas de dire qu'il faut changer pour le changement : si une pratique est satisfaisante, autant en profiter. Mais laissons-nous la possibilité d'évoluer et de nous renouveler ! Laissons-nous des portes ouvertes.

Une explication possible aux réactions épidermiques que rencontre n'importe quelle théorie alternative réside dans le pouvoir accumulé. Ayant immensément investi (en argent, en temps et affectivement) dans le jeu de rôle dominant, il devient coûteux de changer de pratique. Ce changement représente aussi une perte de pouvoir pour les rôlistes s'étant pleinement investies et identi-

21. Reprenant en cela un terme de R. Edwards, « Re: Can someone explain the true reason behind "traits" (PtA style) to me? », 2008. URL : <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php?topic=26752msg254853#msg254853>.

fiées à la posture de meneuse de jeu : perte de pouvoir locale, sur le groupe de jeu dont elles ne concentrent plus l'attention et ne contrôlent plus la fiction, mais aussi perte de pouvoir plus large au sens où les compétences acquises jusqu'ici sont remises en cause. Perte de pouvoir aussi pour les autrices dont les jeux ne sont plus la norme unique. Si les théories, pratiques et jeux alternatifs font parfois face à un tel front, alors même qu'elles ne menacent nullement mais bénéficient aux pratiques dominantes, c'est qu'elles remettent en cause des positions (micro-)sociales.

Ainsi, pour développer des alternatives et pour encourager des pratiques nouvelles, il est capital de faire appel à une définition inclusive et ouverte du jeu de rôle, d'accepter de se laisser convaincre par des pratiques nouvelles. Rien n'empêche dans un second temps de se doter de définitions plus restrictives qui permettent une analyse plus poussée.

5. S'ÉLOIGNER DES PRINCIPES DE LA THÉORIE DOMINANTE

Pour progresser, il n'est pas suffisant ou même nécessaire de s'attaquer au « Ce n'est pas du jeu de rôle » ; il faut en revanche le prendre au sérieux et l'interroger en retour : quel est ce jeu de rôle suffisamment puissant dans les imaginaires pour prétendre être le jeu de rôle, et exclure de la pratique ce qui s'en différencie ? En identifiant les principes de cette théorie dominante, on peut non seulement la définir, mais surtout elle représente un point d'appui qui permet de se propulser ensuite dans d'autres espaces en s'éloignant de ces principes, en les faisant mentir, en brisant ces tabous.

Pour commencer, il faut insister sur le fait que la critique déployée ici porte sur la théorie dominante pour le jeu de rôle, pas les pratiques dominantes. Ces dernières jouissent d'une diversité certaine, alors même que de nombreux textes dominants (comme les abondants systèmes dits « génériques » ou de conseils aux meneuses présentés comme universellement

valables) les envisagent comme homogènes. Bien sûr que ces pratiques peuvent faire l'objet de critiques salutaires – au même titre que toute autre pratique – mais ce n'est pas ce dont il s'agit ici. Ce qu'il faut déconstruire, c'est la théorie dominante, c'est-à-dire un ensemble d'idées et de représentations qui enferment les pratiques rôlistes et se pose comme une totalité.

La théorie dominante pour le jeu de rôle se distingue des autres théories d'abord parce qu'elle est la plus pratiquée, elle dispose du plus grand nombre d'ouvrages publiés et elle reçoit la vaste majorité de l'attention des médias rôlistes. De plus, elle a la force de l'évidence : elle s'impose ou entend s'imposer comme la forme naturelle, normale et première du jeu de rôle. Les autres formes de jeu de rôle, sous prétexte qu'elles sont moins pratiquées, sont rejetées dans les catégories de la marge et de l'exception. En témoigne par exemple l'idée qu'un débutant devrait commencer par le

jeu de rôle dominant pour ensuite se diriger vers d'autres formes. De même l'idée qu'il y aurait des « classiques » du jeu de rôle, qui en représenteraient la quintessence ou la meilleure part. Dernier indice de cette évidence : le jeu de rôle dominant n'a pas besoin de se donner un nom (comme « jeu de rôle forgien », « OSR » ou « jeu de rôle en performance »), il a le privilège d'être juste « le jeu de rôle ». Cette évidence permet de justifier l'exclusion de certains espaces (sites de références, médias, réseaux sociaux, conventions, associations) à ce qui ne serait « pas du jeu de rôle ».

Je parle ici de « principe » en reprenant directement les affirmations fréquentes à propos du jeu de rôle dominant²². Par exemple « Dans un jeu de rôle, il y a des dés » ou « Dans un jeu de rôle il y a un meneur », etc. La partie III développe les principes les plus puissants. Ces principes sont bel et bien « théoriques » au sens développé dans la partie I (c'est-à-dire qu'ils définissent des objets rôlistes, les articulent et proposent un langage pour parler du jeu de rôle), mais ils se présentent comme naturels, sans réflexivité sur eux-mêmes. Un principe est une croyance, au sens où il n'est pas essentiellement vrai ou faux, mais il se

présente comme essentiellement vrai. Dans la réalité, chaque pratique (dominante ou alternative) adopte ou diffère sur un ou plusieurs de ces principes, et y apporte des nuances ou des ajustements.

Certains de ces principes sont conscients et explicites, d'autres plus inconscients. Certains portent sur les dynamiques ludiques, d'autres sur la nature des rôlistes, sur les rapports du jeu de rôle à son contexte culturel, d'autres sur le modèle économique du jeu de rôle ou sur sa portée existentielle. Les principes exposés ci-dessous ne sont qu'une infime partie de tous ceux qui existent : une analyse lexicographique d'un corpus comme la presse rôliste depuis quarante ans permettrait d'en obtenir une description fondée empiriquement mais ce travail dépasse la mesure de ce livre ; il ne s'agit pas d'être exhaustif, mais de suggérer l'étendue des possibles.

Notons enfin que ces principes évoluent avec le temps et que l'on oublie que ceux qui étaient gravés dans le marbre à une époque n'ont aujourd'hui plus cours. Par exemple, le principe qu'il serait possible de faire une critique pertinente d'un jeu de rôle simplement en le lisant (et donc sans y avoir joué) était très crédible il y a en-

core dix ans²³, mais a aujourd'hui perdu de sa force, en témoignent les podcasts ou les vidéos dédiés à la critique de jeux à partir de parties réelles (notion qu'avait beaucoup popularisée The Forge à travers la rubrique Actual Play²⁴).

Il faut aussi lever l'objection selon laquelle, puisque ces principes existent, c'est bien qu'ils sont justifiés : puisque le format « 300-pages-couleur-cartonnées » existe, c'est bien qu'il plaît à un public et correspond à un besoin. C'est une erreur logique et éthique de penser que l'existant, parce qu'il est tel qu'il est, est justifié à perdurer ; ce n'est pas parce que quelque chose est qu'il est légitime ou qu'il ne peut pas être autrement. Néanmoins, cet argument a quelque chose de viscéral et revient facilement. Il est important de rappeler à nouveau que l'existence d'alternatives n'impose nullement d'être alternatif et ne nuit en rien aux autres pratiques, et leur bénéficie même en fin de compte. Elles servent avant tout à redonner un souffle aux rôlistes insatisfaites de leurs pratiques, pour les aider à renouveler leurs plaisirs ludiques.

À partir de ce cadre, la partie III va donner des exemples de principes de la théorie rôliste dominante, mais surtout va à chaque fois exposer des éléments théoriques et des exemples de jeux permettant de s'éloigner de ces principes.

22. Rendues telles qu'on les entend, donc au masculin universel.

23. Ce principe se justifiait dans un monde où tous les jeux de rôle sont fondamentalement semblables et partagent la même dynamique sociale, et où ne change que le décor fictionnel dans lequel se déroulent ces histoires (voir Tiramisu, « Le phénomène de la carte postale », *Tiramisu*, 26 décembre 2016. URL : <https://tiramisu.games/le-phenomene-de-la-carte-postale/>.) mais plus dans un monde d'une plus grande diversité de jeux comme aujourd'hui.

24. W.J. White, *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001-2012. Designs and Discussions*, op. cit.

PARTIE III.

SORTIR DES SENTIERS BATTUS

1. « LE MENEUR RACONTE L'HISTOIRE, LES JOUEURS JOUENT LEURS PERSONNAGES »

Remplissons le cadre de l'alternative d'exemples plus directs et plus concrets, ce qui permet de montrer les voies alternatives à emprunter.

Nous passons ainsi d'un niveau à un autre : du cadre au contenu, de la méthode à ses concrétisations. Le contenu exposé sert d'exemples, tirés de mon expérience, de mes réflexions et de mes préférences²⁵. À chaque principe vous êtes invitée à apporter vos propres réponses, y compris en vous appropriant les réponses que je propose ou en acceptant pleinement ledit principe. Mais la pertinence de mes analyses importe bien moins que l'idée fondamentale de s'éloigner d'un modèle central, de s'appuyer sur lui pour se propulser vers d'autres territoires, d'explorer le vaste éventail des différences possibles avec le modèle dominant.

S'il serait faux de dire que The Forge serait « le nouveau mainstream »²⁶ (en quoi ces jeux auraient-ils confisqué l'imaginaire collectif ? en quoi se poseraient-ils comme évidents ?), vous pourriez cependant appliquer la même démarche d'éloignement à The Forge – ou toute autre théorie – et obtenir des résultats pertinents.

25. The Forge est pour moi une inspiration majeure, mais des théoriciennes françaises (en particulier Frédéric Sintès) ont su prolonger son héritage et construire leurs propres perspectives théoriques pour le jeu de rôle.

26. Il est juste, cependant, de dire que toute pratique qui se formalise se « fige » nécessairement un peu, se contracte pour mieux se définir. Elle ne se sclérose pas nécessairement pour autant, mais elle limite forcément les possibles qu'elle se donne.

Cette phrase présente souvent la dynamique rôliste dominante : la meneuse expose un monde et ses habitantes, et les joueuses jouent leurs personnages.

Elle pourrait tenir si la meneuse n'avait pas une fonction supplémentaire : celle de déployer et d'appliquer le scénario. Par « scénario », j'entends un déroulé d'événements fictionnels qui présuppose certaines décisions fortes de la part des personnages, c'est-à-dire qui contraint les choix des joueurs et les actions effectives des personnages dans la fiction. L'existence même du scénario empêche les personnages d'être réellement les protagonistes de l'histoire, c'est-à-dire que leurs décisions puissent changer le cours des choses. L'histoire est déjà écrite, littéralement, puisque les personnages ne font que la suivre et la dérouler, une autre force contrôlant en réalité leur

destin et encadrant les actions des joueuses.

Le paradoxe de faire croire que les personnages seraient les protagonistes tout en maintenant la toute-puissance de la meneuse de jeu (et en particulier l'existence du scénario) a été appelé par les théoriciennes de The Forge « le Truc Impossible avant le Petit Déjeuner »²⁷ (en référence à une phrase de Lewis Carroll).

La pire résolution de ce paradoxe est la dynamique sociale de l'« illusionnisme » dans laquelle la meneuse de jeu s'efforce de cacher le paradoxe, en faisant croire que l'histoire est entre les mains des joueuses et de leurs personnages, tandis que – par diverses techniques – elle renforce les actions qui suivent le déroulé du scénario tout en neutralisant et en décourageant les actions qui s'en écartent. Ceci explique un autre principe, plus mineur : « Le meneur de

27. M.J. Young, « Theory 101: The Impossible Thing Before Breakfast », *Places to go, People to be. The On-line Magazine for Roleplayers*, vol. 27 (2005). URL : <http://www.ptgptb.org/0027/theory101-02.html>.

jeu a toujours raison », puisqu'il faut lui donner les moyens d'être en contrôle de l'histoire.

Ce paradoxe a créé beaucoup de frustrations à la fois pour les joueuses dépossédées de leur pouvoir fictionnel, et pour les meneuses devant maintenir une manipulation inconfortable. Naturellement, il a suscité beaucoup de recherches et de solutions théoriques (évoquées dans l'article de Young) et pratiques.

La première est souvent appliquée naturellement au sein de parties de jeu de rôle dominant et en conserve l'essence. Elle consiste fondamentalement à ne pas se mentir : la meneuse décide entièrement et en transparence de l'issue des actions. Il est entendu entre elle et les joueuses que si ces dernières acceptent de remettre le destin de leurs personnages entre ses mains, c'est qu'elle n'abuse pas de son pouvoir. Pour désigner cette dynamique, on parle alors de participationnisme²⁸. Il est d'autant plus acceptable que la meneuse l'utilise pour amener la table vers un but précis justifiant cette reddition du pouvoir fictionnel. Un excellent exemple est Sens de Romaric Briand (2007-2016) : les joueuses savent que les actions de leurs personnages sont sous le contrôle de la meneuse de

jeu qui, en retour, assume sa responsabilité envers ces personnages et envers le reste de la table, sans cacher ses décisions derrière des dés ; ce qui importe en réalité dans ce jeu est la capacité des joueuses à comprendre les secrets de l'univers et à s'engager pleinement dans l'histoire, s'imprégnant alors des enjeux philosophiques du jeu.

La deuxième est également assez courante dans le jeu de rôle dominant, sans s'y limiter : « suivre la piste » (« trailblazing » en anglais) consiste pour la meneuse à avoir une préparation qui – de par le contexte fictionnel lui-même – rend intéressant, voire impossible, de sortir des enjeux préparés par la meneuse. Le « scénario » prend alors plutôt la forme d'une série de lieux ou de découvertes que suivent les personnages selon un enchaînement logique. Ainsi la préparation ne peut pas être mise en danger par les personnages. Leurs actions sont plus libres que dans l'illusionnisme ou le participationnisme, mais elles demeurent néanmoins fortement contraintes ; ce qui change fondamentalement, c'est que cette contrainte est justifiée dans la fiction (dans le participationnisme elle est justifiée mais en-dehors de la fiction) et donc plus facile à accepter. Les jeux de rôle d'en-

quête parviennent assez bien à rendre cette dynamique fonctionnelle en enchaînant des découvertes ; le meilleur exemple récent est Tales from the Loop de Simon Stålenhag et Nils Hintze (2017) où des enfants cherchent à résoudre un mystère près de chez eux. En exploitant un enchaînement de lieux, les donjons représentent une version efficace et éprouvée de « suivre la piste ».

La troisième solution est de loin la plus explorée par les jeux issus de The Forge et ceux qui en sont héritiers, volontairement ou non. Elle a été nommée le « jeu de basse » (« bass playing ») par métaphore avec le jazz ou le rock, où la basse donne le tempo et soutient l'ensemble mais ne joue jamais ou presque la mélodie. Dans ce cas-là, les personnages des joueuses disposent d'une liberté particulièrement grande et la meneuse ne cherche nullement à contrôler l'histoire, juste à la voir se déployer en suivant les décisions prises autour de la table. Une crainte souvent formulée face à cette dynamique est qu'elle exigerait beaucoup de « capacités d'improvisation » et donc qu'elle serait réservée aux meneuses expérimentées ; dans mon expérience, ce n'est pas le cas : de nombreux jeux de rôle font appel au « jeu de basse » et sont utilisés par des novices sans difficulté, pourvu que celles-ci

n'aient pas trop absorbé de principes illusionnistes. Néanmoins la meneuse doit effectivement pouvoir s'appuyer sur une préparation parallèle à la création des personnages pour les joueuses. Personne ne dit jamais « Comment les joueuses vont-elles faire pour improviser les actions de leur personnage si tout n'est pas prévu à l'avance ? Seules des joueuses expérimentées peuvent y arriver. » On ne le dit pas parce qu'il paraît évident que la création de personnages et la situation sociale des personnages dans la fiction (en quête de richesse, obéissant à leur seigneur, cherchant à survivre, etc.) fournissent une motivation et des ressources suffisantes pour « improviser » les actions des personnages. Une bonne préparation de jeu de basse fournit les mêmes ressources à la meneuse de jeu, par exemple en définissant les motivations et les ressources des principaux personnages secondaires (ce qui permet d'aisément improviser leurs réactions face aux personnages des joueurs), en introduisant des conflits (passés ou potentiels) et des enjeux auxquels les personnages des joueuses ne peuvent rester indifférents, et en préparant des lieux et des objets liés à ces conflits et ces enjeux.

Ajoutons qu'un cadre plus général facilite aussi la réactivi-

28. Voir aussi cet article : <https://big-model.info/wiki/Participationism>

té et la créativité de la meneuse ; ce cadre est justifié dans la fiction et en cela, est similaire à la préparation du « suivre la piste », mais en s'étant débarrassé de sa linéarité et en laissant bien plus de libertés et d'espaces à explorer. Ce cadre peut se structurer autour de trois dimensions : le lieu, l'action et la répartition de la parole. Faire du cadre un lieu unique ou relativement fermé représente la solution la plus souvent adoptée et permet d'anticiper facilement l'ensemble des lieux et des situations plausibles. Cette solution s'articule bien avec la seconde qui est d'assigner aux personnages un but commun : contrairement à une mission qui leur est donnée, ce but doit être essentiel pour eux, être intériorisé et avoir été pris en compte dès la création de personnages, par exemple un rôle social, une histoire qu'ils partagent ou encore un présupposé inévitable (typiquement la survie). Ainsi, les actions des personnages sont plus faciles à anticiper ; la préparation peut proposer des enjeux articulés à cet objectif et des personnages secondaires prêts à l'empêcher, l'aider, le faire dévier, etc. La répartition de la parole, quant à elle, décide du découpage des scènes et de l'importance don-

née à chaque personnage à chaque moment de la partie. Plutôt que de fournir des ressources à la meneuse, cette dimension lui permet d'en économiser : en déterminant à l'avance quel personnage est au centre de l'action, elle lui évite d'éparpiller son attention ou de devoir subir de la surcharge mentale. Je reprends cette tripartition à Frédéric Sintès, qui insiste sur le mélange de ces dimensions, et donne d'excellents exemples auxquels je vous renvoie²⁹. Dans le même esprit, Valentin T. a beaucoup travaillé le cadre d'une forme de jeu de rôle qu'il appelle le « bac à sable du quotidien »³⁰.

Il est donc possible de créer des jeux de rôle où les personnages sont les vrais protagonistes de l'histoire et où les actions des joueuses décident du déroulé des événements, avec relativement peu d'efforts, qui plus est.

29. F. Sintès, « Les trois dimensions », *Limbic Systems*, 8 décembre 2012. URL : <https://www.limbicsystems.jdr.com/les-trois-dimensions/>.

30. V. T., Cibou, M. Li et al., « Bac à Sable du Quotidien – Un petit Guide », *angeldust*, 9 décembre 2021. URL : <https://angeldust-jdr.com/bac-a-sable-du-quotidien-un-petit-guide/>. Voir également [le podcast qui lui est dédié](#).

2. « DANS UN JEU DE RÔLE, IL Y A DES DÉS »

La place des dés est probablement une des plus anciennes croyances explicites à propos du jeu de rôle et c'est certainement un des principes les plus ancrés de la théorie dominante. Pas de dés : pas de jeu de rôle. Les plus progressistes disent : « pas d'aléatoire, ce n'est pas du jeu de rôle », intégrant ainsi généreusement les cartes à jouer, le tirage de jetons, etc. Comme on va le voir, s'éloigner des dés, c'est non seulement repenser la résolution des actions, mais aussi repenser le déroulé de l'ensemble de l'histoire et en particulier du scénario.

D'un point de vue historique, il est intéressant de se rappeler que les dés proviennent de l'héritage du jeu de stratégie et du wargame. Le dé permet alors de rendre l'aléatoire d'une bataille (à quel point tel régiment parvient-il à endommager tel autre régiment ?) avec une forme d'impartialité propre aux objets. Lorsque le jeu de rôle prend des formes nouvelles à partir des années

90, les dés perdurent comme une tradition, mais avec la montée en puissance de la meneuse et du scénario tel qu'on l'a décrit, on sent bien qu'ils deviennent gênants et entrent en contradiction avec le reste du système de jeu puisqu'ils introduisent une possibilité de conflit avec les décisions de la meneuse et les exigences du scénario. Comme on va le voir, une des avancées fortes de *The Forge* a été de leur redonner du sens, à la fois en remettant en cause le rôle de la meneuse et du scénario, et en même temps en donnant du choix aux participantes à chaque lancer de dés, afin que celles-ci soient actrices de la partie.

Revenons à la situation du jeu de rôle dominant. Lorsque la meneuse de jeu a toute autorité sur les règles, sur l'histoire et même sur le comportement des personnages, et lorsque le scénario contraint l'histoire, à quoi servent les dés ? Si comme le veut un vieil adage rôliste « les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran »,

comment expliquer leur maintien et même la fascination qu'ils exercent ? C'est que, dans ces pratiques, lancer les dés a plusieurs utilités :

- Principalement, nourrir l'illusion que les joueuses auraient un véritable impact sur l'histoire, c'est-à-dire que leurs choix peuvent véritablement changer le déroulé des événements fictionnels, comme on l'a vu précédemment. En faisant appel aux « dés derrière l'écran » pour résoudre les actions des personnages, la meneuse de jeu peut en réalité choisir les issues qui correspondent à son scénario.

- Décharger la meneuse de jeu des décisions de peu d'importance pour l'histoire mais attirant néanmoins l'attention, comme l'issue d'un combat ou l'importance de l'effort à fournir pour un personnage afin de parvenir à ses fins. Parfois les joueuses s'emparent de cette technique en laissant une décision de peu d'importance au hasard.

- Servir d'outils créatifs pour créer des éléments de l'univers, technique que l'OSR a explorée intensément. De même pour la création de personnages qui peut être entièrement décidée par des lancers de dés, sans que les joueurs aient à faire de choix.

Alors, comment s'éloigner de cette pratique, c'est-à-dire

comment éviter prioritairement l'illusion que suscitent les dés ?

Une première solution est directement liée au participationnisme déjà mentionné : une fois qu'il est entendu que la meneuse contrôle les actions de l'histoire, les dés ne sont plus nécessaires ; ils deviennent même néfastes, puisqu'ils mentent par leur existence même. Il est courant que les caractéristiques les plus pertinentes aient une valeur chiffrée, ce qui permet aux joueuses à la fois de pouvoir estimer leurs chances de réussite, mais aussi de renforcer la crédibilité de l'histoire en forçant la meneuse à justifier ses décisions dans la fiction. C'est le cas dans *Ambre* d'Erick Wujcik (1991), dans *Nobilis* de Jenna Katerin Moran (1999) et dans *Sens* de Romaric Briand (2007-2016).

Une deuxième solution est de les rendre véritablement efficaces, c'est-à-dire que les résultats des dés décident du déroulement de la fiction. Pour être fonctionnelle, cette approche suppose plusieurs ajustements. D'une part, il faut se débarrasser du scénario, comme je l'ai déjà suggéré, en mettant en place un cadre permettant de déployer facilement l'histoire dans diverses directions. D'autre part, il est important que la meneuse comme les joueuses puissent faire des efforts et des choix en amont et

en aval du lancer de dés, pour influencer son résultat dans la fiction, à différentes étapes de l'action entreprise (son intention, son initiation, son exécution et ses conséquences)³¹. Les choix peuvent être par exemple d'engager plus de ressources fictionnelles, d'augmenter les risques pris par le personnage ou d'accepter des conséquences plus lourdes. Des jeux comme *Dogs in the Vineyard* de D. Vincent Baker (2005) ou *Démiurges* de Frédéric Sintès (2017) sont exemplaires de cette solution.

Une troisième solution consiste à faire en sorte que les actions, quelles qu'elles soient, ne nécessitent pas de lancer de dés. C'est-à-dire que la réussite ou l'échec d'une action n'est pas un enjeu. Un personnage peut réussir toutes ses actions, ce n'est pas là ce qui importe. Ses choix, en revanche, comptent beaucoup plus : aller explorer tel ou tel lieu, choisir de rencontrer ou de passer du temps avec tel personnage plutôt qu'un autre, etc. Il est ainsi possible de construire des jeux entiers sur ce principe, dont *Shades* de Victor Gijsbers (2006) et *Happy Together* de Gaël Sacré (2017) ; le « bac-à-sable du quotidien » déjà cité en fait aussi partie. On note au passage que la violence et les combats aussi peuvent être ré-

glés ainsi : les dés ne sont pas nécessaires si les personnages gagnent systématiquement, ou si la violence survient comme une catastrophe naturelle que subissent les personnages sans avoir d'emprise sur elles (par exemple dans un monde post-apocalyptique ou dystopique), ou encore si ce qui compte n'est pas « qui gagne ? » mais plutôt « qu'apprend chaque combattant à propos de l'autre ? ».

Il existe en réalité une multitude de réponses nuancées à ce principe, qui souvent combinent les trois solutions précédentes ou les hybrident avec d'autres solutions encore : faire résoudre certaines actions par quelqu'un d'autre à la table, permettre à une personne de décider de la réussite ou de l'échec et à une autre d'en raconter les conséquences, etc. *Polaris* de P H Lee³² (2009), par exemple, se débarrasse presque complètement des dés pour les remplacer par des phrases rituelles permettant au protagoniste et à son antagoniste de négocier ensemble l'issue de l'action et ses conséquences.

31. Une résolution dite « avec des dents ». Pour approfondir : D.V. Baker, « Lazy Play vs IIEE with Teeth », *op. cit.* ; Troy, « What is Resolution? », *Socratic Design*, 2009. URL : <http://socratesrpg.blogspot.com/2009/11/what-is-resolution.html>.

32. Également connu sous le nom de Ben Lehman.

3. « DANS UN JEU DE RÔLE, IL Y A UN MENEUR ET DES JOUEURS »

Jusqu'ici j'ai utilisé les catégories de « meneuse » et de « joueuse » sans les interroger. Pourtant une avancée des plus visibles des dernières décennies en jeu de rôle a été de repenser les fonctions de production de la fiction autour de la table de jeu de rôle. Elle s'est faite dans deux directions différentes : d'une part en pensant des jeux de rôle à deux ou en solitaire, d'autre part en répartissant différemment les fonctions usuelles de la meneuse parmi l'ensemble des participantes.

La première est donc le développement de jeux de rôle à deux participantes, ou de jeux de rôle solitaires, c'est-à-dire ayant une unique participante.

La grande force des jeux de rôle à deux réside dans la relation entre les deux participantes, qui gagne en intimité et en profondeur puisque chacune peut se focaliser pleinement sur l'autre. Les règles n'ont pas à prendre en charge la complexité d'un groupe, ce qui leur permet une plus grande

efficacité et simplicité. L'absence d'un regard extérieur autorise aussi un plus grand dévoilement. Les parties à deux sont ainsi généralement courtes, intenses et exigeantes. Même si le jeu de rôle à deux n'a pas encore la place qu'il mérite, les exemples se sont multipliés ces dernières années. *Breaking the Ice* d'Emily Care Boss (2005) a été le premier à démontrer toute la force de cette forme, en l'appliquant aux trois premiers rendez-vous amoureux d'un couple. *S/Lay w/Me* de Ron Edwards (2009) permet de jouer des aventures de sword & sorcery où le protagoniste doit se confronter à un Monstre et une Amante – lesquels sont parfois le même personnage. *Les Petites Choses Oubliées* de Christoph Guillaume Boeckle et de Sylvie Guillaume (2015) raconte les souvenirs en cours d'effacement d'un couple se séparant. *Into the Woods* de Morgane Reynier (2017) dépeint la relation éphémère d'un humain et d'un esprit de la forêt. La clé des nuages de Felix kF Beroud

(2021) permet de travailler un symbole et le réseau de signifiants qui l'entourent à travers l'exploration de ruines. Mon jeu de rôle Jardins des esprits (2020) invite à jouer l'enquête patiente d'un maître des esprits cherchant à guérir les esprits d'un village, perturbés par des drames humains. Le Rosaire Ecarlate de Natacha Forel (à paraître) recrée la relation secrète entre un maître et un disciple engagé sur une voie spirituelle. L'amour, la relation, le désir, les regrets, l'imaginaire symbolique, l'empathie et le soin : les thèmes des jeux de rôle à deux touchent volontiers à l'intime.

Les jeux de rôle solitaires, par nature, offrent un certain défi à la fois théorique (voir le principe de Czege ci-après) et pratique : comment penser la dynamique ludique d'une seule personne ? Si certains d'entre eux la résolvent ce problème en proposant une génération aléatoire de contenu, d'autres exploitent pleinement le rapport à soi-même et l'introspection. Beloved de P H Lee (2011) propose de chercher à vaincre un monstre imbattable pour libérer son ou sa partenaire idéale, avant de se rendre compte qu'il ou elle n'est ja-

mais suffisamment parfaite, formant ainsi une sorte de piège ludique sur le thème de la relation amoureuse fantasmée. Ascension d'Aura Belle (2011) et Brave Sparrow d'Avery Alder (2013) prennent tous deux la métaphore de la transformation en oiseau pour porter une réflexion sur le rapport au corps et à la liberté. Enfin, Happy de Gaël Sacré (2015) propose une méditation vers des lieux imaginaires apaisants pour trouver du plaisir dans le calme. Notons aussi l'important travail de promotion du jeu de rôle solitaire réalisé par ce même auteur³³ ainsi que par les blogs Héros Solitaire de Berserk³⁴ et ermites.club d'Angela Quidam³⁵.

Pour mémoire, il faut signaler l'existence d'un jeu de rôle « sans joueuse », The tragedy of GJ 237b d'Aura Belle et P H Lee (2017)³⁶, dans lequel la partie se termine à peine commencée – à l'image de son histoire où des astronautes détruisent par erreur une civilisation microbienne en la contaminant. Le jeu interroge ainsi la volonté des participantes à y jouer et aborde au passage le sacré.

La deuxième direction est celle d'une répartition différente des fonctions de la me-

neuse de jeu, c'est-à-dire vers un plus large partage de l'autorité sur la narration. Les fonctions de la meneuse de jeu sont presque toujours nécessaires, mais elles peuvent être réparties différemment entre les participantes, plutôt que d'être concentrées entre les mains d'une seule³⁷. Le partage de la narration repose sur une répartition différence des « propriétés » et « responsabilités »³⁸ sur la fiction. Par « propriété » on entend le droit qu'a une participante de décrire et de prendre des décisions pour un élément de la fiction. Dans le jeu de rôle dominant, une joueuse généralement a la propriété des actes et de la volonté de son personnage – bien que la meneuse puisse empiéter parfois sur ce droit. La meneuse a la propriété du monde et de la volonté des personnages secondaires. Certains éléments, comme les objets d'un personnage, son passé, son lieu de vie, etc. sont intermédiaires et peuvent appartenir à l'une comme à l'autre alternativement. Par « responsabilité » on entend le devoir qu'a une participante de décrire et de prendre des décisions pour un élément de la fiction. Dans une pratique du jeu de rôle dominant, il est attendu de la meneuse qu'elle fasse avancer l'histoire et amène des péripéties aux personnages.

Une multitude de jeux ont remis en cause cette répartition des propriétés et responsabilités. La première contre-proposition est le « jeu de basse » déjà abordé : en laissant aux joueuses la responsabilité de faire avancer les événements, en particulier à travers les prises d'initiatives de leurs personnages, la meneuse se décharge du poids de l'histoire. Mais d'autres jeux sont allés plus loin. Ainsi Prosopopée de Frédéric Sintès (2012) propose deux fonctions autour de la table : les Nuances et les Médiums ; les premières décrivent prioritairement l'environnement, les personnages secondaires et les problèmes ; les secondes décrivent prioritairement les actions de leurs protagonistes. Prioritairement parce que l'ensemble de l'univers est la propriété de toutes, à part les problèmes que personne ne peut résoudre sans faire appel à une mécanique spécifique. L'environnement est ainsi créé collectivement et paisiblement, en s'appuyant sur une métaphysique fertile et simple, ce qui contribue à l'aspect contemplatif du jeu. Bliss Stage (2007) de P H Lee permet à chacun de jouer plusieurs personnages, en veillant à ce qu'une même participante ne puisse pas contrôler deux personnages en conflit ou dans une

33. G. Sacré, « Jeu de rôle solitaire - Ressources francophones », *Gaël Sacré - Blog*, 3 juin 2019. URL : <https://covenether.squarespace.com/blog/2019/6/3/jeu-de-rolle-solitaire-ressources-francophones>. Voir aussi *le discord qu'il y consacre*.

34. <https://herosolitaire.blogspot.com/>

35. <https://ermites.club/>

36. Sylvestre Rivière et moi-même en avons proposé *une traduction en français*, qui s'accompagne d'un *podcast de la Cellule dédié au jeu*.

37. F. Sintès, « Qu'est-ce qu'un Maître du jeu? », *Limbic Systems*, 5 décembre 2010. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/quest-ce-quun-maitre-du-jeu/>.

38. F. Sintès, « Responsabilités et propriétés », *Limbic Systems*, 6 août 2010. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/responsabilite-et-proprietel/>.

relation trop forte ; ainsi, il met en scène un plus grand ensemble de personnages. Dans *Zombie Cinema* d'Eero Tuovinen (2006), chaque participante joue un protagoniste et en plus, endosse à tour de rôle la fonction de meneuse de jeu, dans le but spécifique de pouvoir accentuer la pression et la violence de l'invasion zombie sur les personnages et de renforcer la dynamique de compétition entre les participantes pour la survie. Un partage populaire de la narration consiste à faire raconter par à une participante l'échec de son personnage, s'assurant ainsi de pouvoir lui donner du sens et de préserver l'image de son protagoniste. Le partage de narration n'est donc jamais choisi au hasard mais a du sens dans la dynamique sociale de chaque jeu et ce que celui-ci cherche à accomplir.

Le partage de narration peut se poursuivre ainsi, mais rencontre à mon sens une limite d'importance, appelée « le principe de Czege » du nom de son auteur, Paul Czege. Le principe de Czege s'explique ainsi : « Quand quelqu'un raconte à la fois l'adversité et sa résolution, on s'ennuie »³⁹ c'est-à-dire que l'histoire en jeu de rôle se

construit par la résistance qu'une participante oppose à une autre, et plus particulièrement par la résolution de cette résistance (voir le principe 5). Pour la discussion présente, cela signifie qu'un partage de la narration trop égalitaire fait courir le risque d'anesthésier la dynamique sociale et de ne permettre qu'un consensus mou pour faire avancer l'histoire ; dit autrement : la dynamique sociale reste trop faible pour susciter de l'intérêt. Le principe de Czege a été nuancé dans la pratique par les jeux de rôle solitaires déjà décrits, mais aussi plus théoriquement par la remarque d'Emily Care Boss⁴⁰ selon laquelle si du temps s'écoule entre le moment où l'adversité est décrite et où elle est résolue, alors le principe de Czege s'amenuise, puisque les autres participantes ont eu le temps de s'emparer de cette adversité et de faire évoluer la situation.

De façon plus générale, le partage de l'autorité sur la narration a eu le mérite d'en finir avec le surinvestissement de la meneuse, cessant de la rendre seule responsable de la réussite de la partie – ce qui pouvait être pesant. « Le meneur de jeu a toujours raison » disait explici-

tement une table où j'avais été joueur. D'autres figures comme les règles, l'autrice ou la joueuse ont ainsi été mobilisées pour renouveler les dynamiques de partie.

39. « [...] when one person is the author of both the character's adversity and its resolution, play isn't fun. » D.V. Baker, *anyway.*, 3 février 2005. URL : <http://www.lumpley.com/archive/167.html>, mais il en existe plusieurs versions.

40. La discussion sur ce sujet a hélas aujourd'hui disparu du net : <https://rpgcrosswords.webs.com/apps/forums/topics/show/4018809-solitaire-and-the-czege-principle>.

4. « DANS UN JEU DE RÔLE, LES RÈGLES NE SERVENT À RIEN »

Si certains principes exposés ici sont implicites ou inconscients, celui-ci fait au contraire partie des règles les plus explicites, voire des proverbes rôlistes : « J'ai adoré ce jeu, mais j'ai jeté toutes les règles », « Moi, je joue sans règles. », « J'aime bien les jeux de rôle, mais je n'aime pas les règles. », etc.

Ce principe repose d'abord sur une conception étroite des règles. Il est plus fertile d'en poser une définition plus large. Quand on dit que les règles ne servent à rien, c'est que l'on se concentre sur celles qui sont souvent les moins importantes : les règles de résolution des actions, qui déterminent si une action est réussie (et parfois aussi quelles en sont les conséquences, quels choix les personnages doivent faire, etc.). Ce faisant, on néglige de penser à bien d'autres règles,

qui pourtant encadrent et structurent la partie de façon bien plus forte, par exemple⁴¹ :

- les règles de répartition des rôles autour de la table, mentionnées dans le principe 1 ;
- les règles de répartition des propriétés et des responsabilités sur la fiction mentionnées dans le principe 3 ;
- les innombrables règles implicites propres à l'univers fictionnel : c'est une règle fondamentale des univers de fantasy qu'on ne peut y dire une phrase comme « Un hélicoptère se pose et le Président des États-Unis en sort. »⁴² ;
- les règles propres au genre auquel se réfère le jeu : en principe un jeu « épique » n'humilie pas ses protagonistes et encore moins ses antagonistes ;

41. Quand on parle du Système, à la suite de The Forge, on entend par-là l'ensemble de ces règles mises en cohérence (R. Edwards, « System Does Matter », *op. cit.*), ce qui représente bien un « système » au sens fort de la systémique. C'est le sens profond du Big Model, qui cherche à inclure le plus large ensemble possible de « règles » dans la conception de jeux de rôle.

42. D'ailleurs les règles de l'univers sont souvent les plus puissantes pour l'expérience ludique. Bien les maîtriser peut conduire à des dynamiques sociales subtiles et intenses. Par exemple, l'univers du jeu de rôle poétique et contemplatif *Prosopopée* de Frédéric

- les règles de politesse ou règles conversationnelles : ne pas monopoliser la parole, faire preuve d'humour en restant respectueux, écouter les autres, montrer de l'intérêt, etc.

- les impératifs matériels que se donnent les participantes : jusqu'à quelle heure joue-t-on, joue-t-on au même jeu la prochaine fois, etc.

Ainsi il n'y a pas de jeu de rôle sans règle au sens où, au minimum, le langage et les interactions sociales ne peuvent s'en passer. Il n'y a même pas de jeu de rôle sans règle de résolution, puisque « Le meneur décide si les actions des personnages réussissent. » ou bien « Chacune à la table a un droit de veto pour imposer l'échec d'une action. » ou encore « Une action se produit si elle semble crédible à tout le monde. » sont des règles. Se débarrasser de règles formalisées de résolution, c'est renvoyer cette résolution à des règles implicites, souvent plus complexes et d'un plus haut niveau. L'enjeu réel est de prendre conscience de ces règles, souvent implicites, et de savoir les mettre à profit.

Précisons aussi que le jeu de rôle ne peut pas tenir sa promesse selon laquelle « on peut tout jouer ! » : il y a toujours un cadre permettant de cantonner et canaliser la masse écrasante d'actions et d'événements possibles du jeu de rôle (voir dans le principe 5. les remarques sur le Positionnement, c'est-à-dire la liberté immense d'action devant chaque situation fictionnelle). Sans ce cadre, il devient impossible de créer et même de penser. L'imagination en jeu de rôle ne peut agir qu'en s'appuyant sur des limites qui lui fournissent un point d'appui.

L'enjeu est central parce les règles ont un effet sur la partie, dans le prolongement de l'idée selon laquelle les textes structurent les parties. Certes, toutes les règles n'ont pas les mêmes effets ni la même forme. Mais toutes les règles ont de l'importance et modifient, encadrent les comportements des participantes et l'expérience de jeu. On peut avoir des règles très formalisées (« Pour réussir une action il faut faire plus de 15 avec un dé à vingt faces. ») ou laissant de la marge d'interpré-

tation (« Soyez à l'écoute les uns des autres. »). On peut choisir de les modifier en cours de partie, selon ses envies. On peut faire appel à des règles contre-intuitives et élaborées, ou on peut faire appel à des règles déjà très connues. On peut expliciter au maximum les règles dans le livre de jeu ou au contraire s'appuyer sur des règles sous forme de conseils de jeu à l'adresse des joueurs et des joueuses⁴³. Mais les règles sont toujours présentes et elles influent sur la partie. Plus encore, elles constituent des ressources pour les participantes, pour agir sur la fiction et les unes sur les autres, leur permettant de communiquer et d'échanger, à différents niveaux fictionnels, ludiques et langagiers.

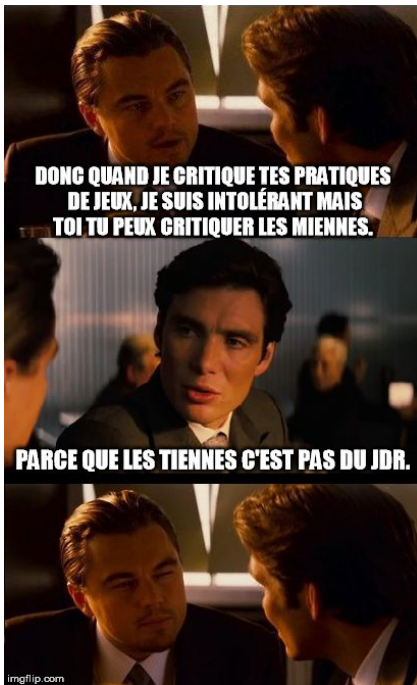
La forme extrême de ce principe est ce que beaucoup de jeux de rôle ont appelé « la règle d'or ». Elle peut se résumer par l'idée selon laquelle les règles doivent être adaptées (en particulier par la meneuse de jeu) pour faire place au plaisir de jeu. Y avoir systématiquement recours, c'est passer à côté d'opportunités ludiques d'une richesse inouïe. Car en ne précisant pas ce que c'est que ce plaisir, en sous-entendant pro-

fondément que les règles iraient à l'encontre du plaisir de jeu, en laissant toujours aux meneuses de jeu le travail d'adaptation⁴⁴, en refusant de jamais réfléchir à la façon dont les règles contribuent à l'expérience de jeu, la règle d'or encourage et légitime les jeux inachevés, c'est-à-dire plus faibles et moins riches qu'ils ne pourraient l'être. Au contraire, des règles réfléchies et cohérentes entre elles peuvent faire système au sens fort du terme, c'est-à-dire qu'elles se répondent et ne font sens qu'en étant pensées ensemble ; elles créent une dynamique sociale qui est le cœur de l'expérience rôliste, elles proposent une expérience de jeu en donnant les moyens d'explorer les marges de liberté au cœur de cette dynamique sociale.

Sintes (2012) est décrit de façon succincte, à l'aide de quelques règles génératives, qui aident à décrire et à inventer à la volée. Une règle de l'univers veut qu'il n'y ait pas de nom propre : on désigne toujours une personne, un lieu ou une bête par une caractéristique (« le village au toit rouge », « l'homme qui porte une fleur dans ses cheveux », « le gros lézard au souffle de feu », etc.). Ainsi, les participantes sont amenées naturellement à décrire et à enrichir l'univers visuel et sensuel par leurs descriptions.

43. De ce point de vue, les conseils sur *la compensation à appliquer en cours de partie sont des règles* à part entière.

44. Puisque la règle d'or s'adresse avant tout aux meneuses. Dans la pratique dominante, elle seule a la légitimité pour changer les règles et imposer ce changement aux autres. Donc il existe au moins une règle supérieure, en réalité un principe au sens où on l'entend ici : « *La meneuse de jeu peut changer les règles à sa guise.* ». Cette règle, contrairement à la promesse de la règle d'or n'est jamais remise en cause, même lorsque le plaisir des participantes est en jeu !



Sérial Râlistes

La règle d'or déplace le travail des autrices vers les meneuses, en leur imposant de réparer un jeu mal fini sous couvert de les laisser l'« adapter », tout en s'épargnant de réfléchir à la façon de l'améliorer pleinement. Il faut remettre en cause ce travail gratuit effectué par les meneuses de jeu. Ce travail est légitimé par la culture rôliste, et même survalorisé, comme faisant partie du rôle de la meneuse, mais ce ne peut pas être une obligation : les jeux doivent être jouables tels quels, avec aussi peu d'adaptations que possible. Certes, le

jeu de rôle étant par nature incomplet, il y a nécessairement un travail d'adaptation : mais on doit attendre des jeux vendus qu'ils soient aussi complets qu'ils peuvent l'être. Précisons aussi que ce peut être une démarche créative particulièrement exigeante et intéressante que de proposer des espaces de créativité à la meneuse, en lui fournissant des outils et éléments d'univers dont elle a besoin pour bâtir ses propres cadres de jeu dans une optique spécifique ; mais il s'agit alors d'une démarche qui a une intention, et non de l'accumulation en vrac de conseils contradictoires et de règles inutilisables à laquelle trop de jeux de rôle dominants nous ont habitués.

Que des meneuses trouvent du plaisir à modifier les jeux et à en tirer des expériences de jeu qui leur sont propres, tant mieux. Qu'on les pense alors comme des créatrices de jeu à part entière, et qu'elles abandonnent alors les jeux bâclés que l'on essaie de leur vendre ! On reviendra sur ce point : pour développer des alternatives, il s'agit aussi d'universaliser le rôle d'autrice – ou du moins d'affaiblir la frontière entre les catégories d'autrice et de participante.

5. « LE JEU DE RÔLE EST COUSIN DU THÉÂTRE, DU CINÉMA, DU JEU VIDÉO, DE LA LITTÉRATURE »

Pour le dire immédiatement, c'est une erreur que d'assimiler le jeu de rôle à une fiction linéaire. Certes, cette idée est pratique pour analyser l'histoire produite ou trouver des ressources fictionnelles. Certes, il y a toujours une part d'interactivité et d'interprétation dans la réception de toute œuvre. Mais le rapport de la joueuse à la fiction d'un jeu de rôle diffère radicalement du rapport entre une spectatrice et son film ou une lectrice et son livre.

L'interactivité joue indubitablement un rôle : l'intervention dans la fiction des autres déplace le regard et l'action des participantes, mais le plus important n'est pas là. Coralie David⁴⁵ envisage le jeu de rôle comme une forme littéraire orale où le plaisir de co-créer s'ajoute au plaisir de recevoir la fiction, réactivant ainsi des fonctions anciennes et ou-

bliées de la littérature ; cette approche ne va pas assez loin et ne prends pas suffisamment en compte la dynamique sociale autour de la table et le plaisir qu'il y a non pas seulement à créer, mais aussi à interagir socialement avec les autres au travers de la fiction (à faire des propositions, à évaluer celles des autres, à résister aux autres participantes, à chercher à les convaincre, à les séduire, à négocier, etc.).

Ce qui distingue le jeu de rôle de ces médias, y compris le jeu vidéo, c'est la dynamique sociale appuyée sur le Positionnement⁴⁶, c'est-à-dire le fait qu'à une situation donnée, il existe en jeu de rôle une infinité de réponses possibles – pas un très grand nombre comme dans le jeu vidéo, mais une infinité. Non seulement parce que les actions physiques et leurs motivations sont infinies, mais surtout parce que l'interpréta-

45. C. David, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction? », *Sciences du jeu*, n° 6 (octobre 2016). URL : <http://journals.openedition.org/sdj/682>. Consulté le 18 octobre 2020.

46. F. Sintès, « Le Positionnement, qu'est-ce que c'est? », *Limbic Systems*, 20 novembre 2013. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/le-positionnement-quest-ce-que-cest/>.

tion que chacune fait de la fiction commune est elle-même infinie. Cela a pour conséquence directe que chaque joueuse durant une partie de jeu de rôle doit non seulement décider des actions de son personnage, mais aussi co-construire la fiction par ses apports et par son interprétation des apports des autres ; cela engendre des discussions et des ajustements constants et multiples, souvent soutenus par un cadre de règles (au sens où on l'a entendu dans la partie I), qui sont le cœur de cette dynamique sociale et dont on verra des exemples ci-dessous avec les résistances asymétriques. Le Positionnement fait ainsi exploser les potentialités du jeu de rôle : ses fictions sont radicalement non-linéaires. L'enjeu est de parvenir à laisser les potentialités infinies du jeu de rôle se déployer, sans être écrasé par leur ampleur – d'où l'importance de règles et d'univers qui encadrent et limitent cette fiction, pour la rendre humainement appréhensible. Dans ce sens, Romaric Briand parle de « contenu fictionnel malléable »⁴⁷ pour indiquer qu'il existe de la fiction en jeu de rôle, mais que celle-ci est radi-

calement différente de la fiction linéaire d'autres médias : éphémère, profondément subjective et reposant fondamentalement sur la dynamique sociale de chaque partie, qu'il appelle le maelstrom.

En cela, il est pertinent de rapprocher le jeu de rôle du grandeur nature ou du théâtre d'improvisation. La distinction entre ces médias relève alors d'une part de l'implication plus ou moins grande du corps, et d'autre part de l'importance donnée par les règles à la dynamique sociale, en tant que source première du plaisir de jeu⁴⁸.

Un indice simple de la nécessité de découpler le jeu de rôle des autres médias, en particulier ceux des fictions linéaires, est la pauvreté des histoires produites par les jeux de rôle. Raconter sa partie à quelqu'un d'autre ce n'est pas pénible seulement à cause de l'indicibilité fondamentale du jeu de rôle, c'est aussi que la fiction produite n'a rien de très complexe et ni même de très intéressant⁴⁹. Et pourtant le jeu de rôle est une activité passionnante pour elle-même ! C'est bien que ce qui importe, ce

n'est pas l'histoire produite, mais autre chose. Les choix que font les participantes, le partage de leurs émotions, leur quête et leurs discussions pour comprendre les mystères de la fiction... des activités propres à l'activité du jeu de rôle elle-même, ce que j'appelle sa dynamique sociale.

P H Lee a publié le texte ci-dessous en août 2013 sur le forum Story Games, aujourd'hui fermé.

Les jeux de rôle ne sont pas plus du théâtre qu'ils ne sont des romans, des films, des peintures, des manuels, des sculptures, des essais, des séries télé ou des théories mathématiques.

Bien sûr, il existe des liens entre le jeu de rôle et chacune de ces activités, mais elles ne sont en aucun cas la même chose.

Dans les premiers temps d'un médium, l'analyse critique emprunte souvent des outils d'analyse théorique de médias plus légitimes : par exemple lorsque les premiers films sont apparus, la réflexion théorique s'est d'abord appuyée sur les cadres de pensée du théâtre, avec l'idée que la caméra ne serait qu'un moyen plus aisé de représenter une performance théâtrale.

Mais évidemment, ce n'est pas le cas. Et lorsque les réalisatrices de cinéma ont commencé à s'en rendre compte – lorsqu'elles ont compris qu'il y avait plus dans le cinéma que du « théâtre stationnaire » – les films ont commencé à s'épanouir à la fois en termes artistiques, critiques et commerciaux. Y parvenir est ardu – le vocabulaire critique doit être construit à partir de rien, et en général par des artistes qui ont bien mieux à faire. Mais c'est la seule manière de progresser en termes créatifs.

Pourquoi ? Parce que lorsque vous adoptez le vocabulaire critique et les cadres de pensée d'un autre médium, vous adoptez aussi les codes esthétiques de ce médium. En fin de compte, si vous utilisez des théories qui considèrent le jeu de rôle comme une forme de théâtre d'improvisation, vous arriverez à la conclusion que la plus haute forme de jeu de rôle, c'est le théâtre d'improvisation. Si vous utilisez des théories qui considèrent le jeu de rôle comme une forme de roman, vous arriverez à la conclusion que la plus haute forme de jeu de rôle, c'est le roman. Et ainsi de suite avec chacun des do-

47. R. Briand, « Le Maelstrom », *op. cit.*

48. Immédiatement comme toujours, il me faut nuancer mon propos. Les jeux de rôle épistolaires, comme *De Profundis* de Michał Oracz (2005) ou *Sur la route de Chrysopée* de Morgane Reynier (2015), se rapprochent effectivement plus de la littérature et du plaisir à la fois de recevoir la fiction et de participer à son « intercréativité ».

49. Pour le dire autrement : le jeu de rôle impose trop de contraintes ludiques et cognitives pour pouvoir développer une histoire aussi complexe que celles des fictions linéaires, sauf à dans une pratique linéaire où une personne dirige seule l'histoire (ce qui peut être fonctionnel, comme on l'a vu dans le cas du participationnisme dans le principe 1.).

maines que je mentionnais plus haut.

Un tel travail peut être utile, bien entendu, mais j'aimerais vraiment voir naître une analyse esthétique faite pour les jeux de rôle, plutôt que pour d'autres médias mieux reconnus. Je crois que nous continuerons à tourner en rond tant que nous n'y parviendrons pas.

Parce que la plus haute forme du jeu de rôle, c'est le jeu de rôle.⁵⁰

Il est plus fertile de penser le jeu de rôle pour lui-même et d'après ses propres critères, sans essayer de le comparer à d'autres médias, en cherchant à le légitimer ou le rendre intelligible⁵¹. L'outil premier pour parvenir à penser le jeu de rôle pour lui-même, c'est la théorie, qui le dote d'un langage et de grilles interprétatives (comme on l'a vue dans la partie I) qui lui sont propres et en respectent la richesse.

Concrètement, cela signifie qu'il est hasardeux de chercher à recréer trop fidèlement une fiction linéaire, c'est-à-dire d'essayer de créer un jeu de rôle qui permette de répéter les histoires similaires à celle d'une fiction de référence. En faisant cela, on met la charrue avant les bœufs. Ce à quoi nous avons accès (que l'on soit meneuse, joueuse, conceptrice), ce sont avant tout les relations sociales ; elles peuvent être régulées par les comportements des unes et des autres, elles peuvent être structurées par des textes, encouragées par des mécaniques et inspirées par des fictions, mais elles ne sont jamais la fiction elle-même. Et comme suggéré précédemment, ce sont d'abord elles qui font le plaisir du jeu de rôle, pas la fiction créée ou l'univers dans lequel on évolue⁵². Il est important aussi de rappeler un fait pourtant simple : le cœur du jeu de rôle est d'abord le langage, pas les images, les fictions ou les musiques. Certes, elles peuvent y contribuer, mais elles n'en sont toujours que secondaires. On reviendra à cette question à travers le concept de « fétichisme de l'objet-livre » dans la partie 7.

50. Ma traduction. Version originale du texte en annexe.

51. Imaginez faire la même chose pour d'autres médias ! Je m'étais ainsi amusé à *présenter le cinéma* avec la même humilité inepte que nous avons trop souvent à présenter le jeu de rôle.

52. Il y a bien entendu un plaisir indubitable à explorer et célébrer les canons esthétiques d'un univers, ce que The Forge a appelé la dynamique créative simulationniste, au sein du modèle GNS : R. Edwards, « GNS and Other Matters of Role-Playing Theory, Chapter 2. Chapter Two: GNS », *The Forge*, 2001. URL : <http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>.

J'ai été longtemps pris dans ce piège durant le développement d'un de mes projets : Minuit, pour toujours. Dans ce jeu, j'avais envie de retrouver l'horreur des fictions dystopiques où un individu cherche à reprendre contrôle sur sa vie et son environnement. Pendant longtemps j'ai erré avec ce projet, en cherchant à accumuler références et lectures qui me permettraient de créer l'univers approprié. Ce n'est que lorsque je me suis ouvert à d'autres personnes (Valentin T. et Lucas, co-auteurs du jeu) que nous avons compris que ce qui importait principalement c'est le délitement de la réalité, c'est-à-dire que les systèmes politiques oppressifs cherchent à contrôler avant tout la représentation que leurs sujets se font du monde ; il s'agit plus encore que du mensonge, mais bien d'affirmations éhontées de non-vérités (« La guerre, c'est la paix » dans 1984 de Georges Orwell (1949)). Nous avons été alors très inspirés par la montée en puissance de Donald Trump. À partir de cette idée, nous avons trouvé une dynamique sociale entre les participantes qui recrée cette angoisse d'une réalité fuyante : trois meneuses de jeu cherchent chacune par

la manipulation à imposer sa vision de la réalité à une joueuse, qui n'a comme seule ressource que de décider à qui elle fait confiance et donc à qui elle donne la parole à chaque moment du jeu pour lui décrire l'univers. L'imagination cynique et énergique d'Adrien Cahuzac (quatrième co-auteur) a donné ensuite des ailes au jeu en produisant de nombreuses préparations. Ici, l'univers et ses inspirations ne sont finalement qu'un élément assez secondaire du jeu, qui alimente fictionnellement la dynamique sociale, mais ne constitue pas le cœur du jeu. Ces inspirations m'ont aidé, mais n'étaient pas aussi fondamentales que je le croyais initialement.

Alors, comment créer une dynamique sociale spécifique au sein de la partie ? Chaque nouveau jeu invente un nouveau plaisir ludique et donc une nouvelle dynamique : il y en a autant d'exemples qu'il y a de jeux alternatifs. La dynamique sociale émerge d'un ensemble de comportements des participantes guidés et encadrés par des règles. Ces règles sont cohérentes les unes avec les autres, se répondent et font ainsi système ; pour créer une dynamique sociale, il n'est pas suffisant de greffer une méca-

nique supplémentaire à un ensemble de règles déjà existantes : il faut les repenser toutes ensemble. Il y a là une rupture nécessaire, que des innovations incrémentales ne peuvent remplir.

Plus concrètement, les réponses aux principes 1. et 2. précédemment peuvent contribuer à cette question ; le modèle GNS⁵³ a souffert d'importantes mécompréhensions et galvaudages, qui souvent confondaient les postures individuelles et la structure de chaque jeu (le GNS parle de la seconde⁵⁴). L'approche la plus claire et la plus immédiate, à ma connaissance, est celle des types de « résistances asymétriques » de Frédéric Sintès⁵⁵. Ce dernier pense la dynamique d'un jeu de rôle comme une résistance constante entre chaque participante et en particulier entre meneuse et joueuse : chacune cherche à obtenir ou réaliser quelque chose à la fois dans la fiction et dans la réalité. Cette résistance constante est toujours asymétrique parce que chacun n'a pas la même position dans la partie, que ce soit à cause d'une certaine répartition des propriétés et responsabilités entre

les fonctions (meneuse, joueuse...) ou plus simplement d'envies et d'interprétations différentes de la fiction. La résolution de cette résistance fait avancer l'histoire puisqu'elle permet de décider du déroulé des événements ; une fois qu'une résistance s'est résolue, une autre émerge naturellement de la fiction. Une des forces de cette façon d'approcher le jeu est que les règles ne cherchent pas le consensus, mais permettent au contraire à l'histoire de prendre des tournures inattendues, que personne n'avait envisagées ; ainsi l'histoire n'est pas soumise aux participantes mais acquiert une vie propre.

Comment alors résoudre cette résistance ? Il pourrait être tentant de la contourner par un lancer de dés (ou plus simplement encore de la jouer à pile ou face) ; mais cette solution, pour efficace qu'elle soit, est frustrante, parce qu'elle n'amène en général qu'à une issue binaire, sans permettre d'interpénétration ou d'échange dans la narration de l'issue. La force de l'article de Frédéric Sintès est de montrer que la résolution de cette résistance peut être autre chose que

le résultat d'une confrontation, et peut emprunter à la négociation, au chantage, à la séduction (j'essaie par mes efforts créatifs de plaire à l'autre ou de le convaincre) ; elle peut aussi reposer sur la découverte d'un secret ou encore sur la tentative d'attirer la sympathie sur son personnage. Les règles permettent de faire interagir des interprétations différentes de la fiction, de les (dé)mêler et de permettre d'aboutir à un résultat relativement unique, qui sera interprété à son tour ; c'est l'exact contraire d'un consensus puisqu'il ne s'agit pas de mettre tout le monde d'accord (et surtout pas à l'aide d'un plus petit dénominateur commun), mais de confronter ces interprétations selon différents critères (éthiques, esthétiques, stratégiques, etc.).

Par exemple *Dogs in the Vineyard* de D. Vincent Baker (2005) propose de jouer de jeunes prêtres et prêtresses chargées de rendre la justice dans des communautés religieuses du Far West du début du XIXe siècle. La question fondamentale que pose ce jeu est celle du lien entre violence et religion, et plus précisément ce que chaque personnage est prêt à faire ou à subir pour faire respecter ses convictions morales. Sa dynamique sociale ne

repose pas sur ses mécaniques de résolution mais sur l'exploitation du village, dans lequel les personnages sont confrontés aux situations qu'ils doivent juger : l'interprétation que fait chaque joueuse de la fiction détermine sa position éthique dans les conflits mécaniques, lesquels interviennent comme des épreuves formalisées imposant aux joueuses de répondre à la question du jeu.⁵⁶

Les résistances asymétriques n'épuisent pas et de loin les dynamiques sociales du jeu de rôle, mais elles apportent un modèle à la fois suffisamment simple et varié pour explorer les dynamiques sociales possibles en jeu de rôle.

53. *Ibid.* ; F. Sintès, « Le GNS est un outil », *Limbic Systems*, 1^{er} juin 2009. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/le-gns-est-un-outil/>.

54. W.J. White, *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001-2012. Designs and Discussions*, op. cit., p. 21-23

55. F. Sintès, « La résistance asymétrique », *Limbic Systems*, 15 octobre 2011. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/la-resistance-asymetrique/>. ; F. Sintès, « Le système de jeu de rôle », *Limbic Systems*, 17 avril 2013. URL : <https://www.limbicsystemsldr.com/le-systeme-de-jeu-de-role/>.

56. Notons que cette forme de jeu est déclinée par une génération de jeux de rôle à la suite de *Dogs in the Vineyard*, chacun mobilisant des enjeux différents : *Démiurges* (2017) et *Les Cordes Sensibles* (à paraître) de Frédéric Sintès, *La Geste Chimérique de Valentin T.* (2018) et *Damnés* de Manon et Simon Li (2018).

6. « LE JEU DE RÔLE FAIT PARTIE DE LA CULTURE GEEK »

Dans la culture contemporaine, le jeu de rôle est spontanément positionné au sein de la pop culture, de la « culture geek » ou des cultures de l'imaginaire. En soi cela ne pose pas de problème, mais il importe d'une part qu'il profite de toute la richesse de cet héritage et qu'il ne s'y réfère pas que superficiellement, et d'autre part qu'il ne s'enferme pas dans cette culture : il faut qu'il puisse s'abreuver ailleurs.

Même au sein des cultures de l'imaginaire, ce sont trop souvent les mêmes tropes qui reviennent. Par exemple, pourquoi toujours cette lecture-là précisément de Tolkien ? Pourquoi donner tant d'importance à la violence aux dépens de la poésie de son œuvre (les Elfes qui lisent les messages d'un dieu dans l'ondoiement de l'eau...) ? Où est

son insertion dans la contre-culture des années 70 ? De même, pourquoi toujours cette lecture-là précisément de Lovecraft⁵⁷ ? Pourquoi ce bestiaire alors que précisément il cherche à parler d'indicible, de non catégorisable ? Où est son héritage philosophique pessimiste⁵⁸ ? Pourquoi les contrées du rêve sont-elles aussi traitées sur le mode de l'horreur alors qu'elles constituent une ligne de fuite qui nuance ce pessimisme ? Chacun de ces deux auteurs est bien plus riche que ce qu'en exploitent la majorité des jeux de rôle qui leur sont véhémentement dédiés.

Par ailleurs, des pans entiers des cultures de l'imaginaire demeurent trop peu explorés : science-fiction féministe⁵⁹, science-fiction féministe noire⁶⁰, fantasy gothique⁶¹, littérature de jeunesse biblio-

57. D. Javet, *The Pen(s) that Never Stops Writing. The Lovecraft Mythology or The Expansion of a Literary Phenomenon*, Université de Lausanne, Lausanne, 2009, 83 p.

58. M. Houellebecq, *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, Paris, 1991.

59. E. Vonarburg, *Chroniques du Pays des Mères*, 1997.

60. N. Okorafor, *Qui a peur de la mort ?*, 2010 ; O.E. Butler, *La parabole du semeur*, 1993 ; O.E. Butler, *La parabole des talents*, 1998.

61. M. Peake, *Titus d'Enfer*, 1946 ; M. Peake, *Gormenghast*, 1950 ; M. Peake, *Titus en exil*, 1959.

phile⁶², uchronie⁶³, utopie pessimiste⁶⁴, fantasy surréaliste⁶⁵, etc. Où sont les jeux de rôle qui s'inspirent de ces vastes œuvres ? Et bien entendu, on se tromperait lourdement en affirmant qu'il suffirait d'adapter chacun de ces univers à un système générique, puisque ce dernier ne ferait qu'importer ses propres enjeux et dynamiques, sans réfléchir à ce que chacune de ces œuvres dit et peut apporter. C'est comme si le jeu de rôle se limitait à des poncifs toujours repris, comme s'il existait un besoin du même.

Par ailleurs, si le jeu de rôle est héritier direct des jeux de stratégie militaires et d'une certaine fantasy, ce n'est pas là son unique héritage. Il n'a pu se développer que parce qu'il naissait dans un contexte plus large qui l'a rendu culturellement signifiant et l'a nourri. Ainsi, il s'inspire aussi des explorations interactives des surréalistes, comme le cadavre exquis ou du psychodrame de Jacob Moreno. Se reconnaître d'autres ancêtres, c'est élargir son héritage.

Pour ouvrir de nouveaux chemins, il est fertile de faire mentir les barrières traditionnelles entre les cultures.

Comme on l'a déjà mentionné, il est possible de connecter Les Chevaliers du Zodiaque et Wittgenstein, Star Wars et le Petit Prince de Saint-Exupéry. S'affranchir à la fois des genres en général et des barrières qui les séparent permet d'ouvrir des alternatives et d'enrichir les cultures de l'imaginaire. Il faut se rendre maître des genres et les empêcher de penser à notre place. Un des exemples les plus impressionnants de cette démarche est l'autrice de fantasy et de science-fiction Ursula K. Le Guin (1929-2018), résolument ancrée dans les cultures de l'imaginaire, mais aussi nourrie de féminisme⁶⁶, d'anthropologie⁶⁷, de taoïsme et d'anarchisme⁶⁸ et capable de parler aussi bien et en même temps d'aventures, de quête de soi, d'amour, de féminisme et d'existential.

Dans le même ordre d'idée, combien de jeux de rôle sont-ils situés dans le quotidien et le monde actuel ? Combien d'entre eux ne font pas appel au merveilleux, au surnaturel, à la science-fiction ou à l'anticipation ? Leur faible nombre devrait interroger aussi. Les seuls jeux à ma connaissance qui y parviennent sont Happy Together de Gaël Sacré (2017) et Les

Cordes Sensibles de Frédéric Sintès (à paraître). L'Agence d'Adrien Cahuzac (2014) et L'Horloge du Diable de Matthieu Minne et Alexandre David (à paraître) se passent de surnaturel mais ne se rangent pas dans le quotidien, puisqu'ils proposent respectivement de jouer des opérations secrètes et des enquêtes criminelles.

Le jeu de rôle gagne à élargir les genres et les sources dont il se revendique, et en premier lieu en investissant pleinement son propre héritage.

62. W. Moers, *La cité des livres qui rêvent*, 2004.

63. R.C. Wagner, *Rêves de Gloire*, 2011.

64. H. Hesse, *Le Jeu des perles de verre*, 1943.

65. J. Abeille, *Les Jardins Statuaires*, 1982 ; J. Abeille, *Les Barbares*, 2011 ; H. Mirrlees, *Luden-Brume*, 1926 ; J. VanderMeer, *La cité des saints et des fous*, 2002.

66. U.K. Le Guin, *Le cycle de Terremer*, 1968.

67. U.K. Le Guin, *La Vallée de l'Éternel Retour*, 1985.

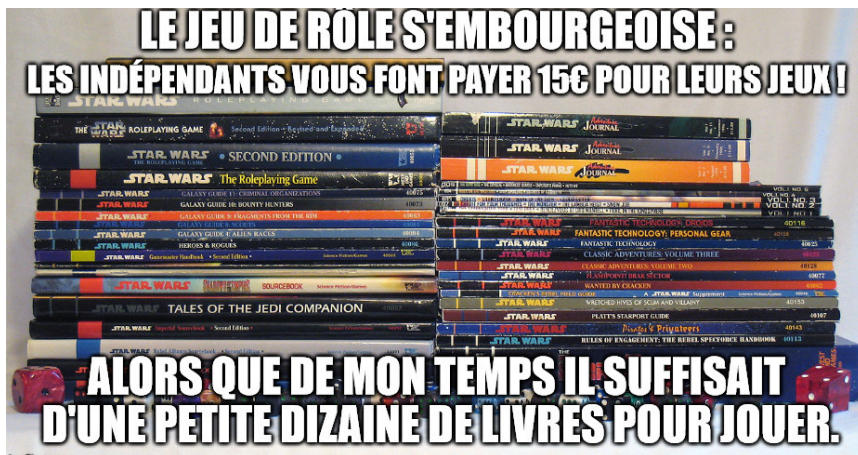
68. U.K. Le Guin, *Les Dépossédés*, 1974.

7. « UN JEU DE RÔLE, C'EST 300-PAGES-COULEUR-CARTONNÉES À 50€ AVEC SUPPLÉMENTS »

Ce principe traite des enjeux des modèles économiques de publication et de diffusion des jeux de rôle. Si les rôlistes se concentrent souvent sur les aspects créatifs et ludiques de leur loisir, il est imprudent de snober l'économique. La forme du livre de jeu de rôle, le mode de diffusion, la rémunération que l'on attend, les risques financiers que l'on prend... tout ceci influe nécessairement sur le contenu des jeux créés et donc sur les parties.

Contrairement à une vision dominante de l'économie et de la gestion, un modèle écono-

mique n'est pas nécessairement asservi à la rentabilité. Du modèle économique d'un jeu de rôle on peut attendre qu'il réponde à différents objectifs ou différentes contraintes : assurer la distribution du jeu, le rendre accessible, lui assurer une disponibilité sur le long terme, dégager un revenu pour son autrice, dégager un revenu pour une autre contributrice (structure de distribution, illustratrice, maquettiste, relectrice, traductrice, etc.), servir la réputation de l'autrice, assurer la pérennité de la structure d'édition qui porte le jeu, servir la réputation de cette structure, etc.



Sérial Râlistes

Je ne cherche pas à proposer des modèles économiques répondant à l'ensemble de ces contraintes ou même à en faire des modèles rentables ; plutôt, il me semble primordial que les modèles économiques n'entravent pas la qualité des parties et permettent l'émergence de jeux de rôle alternatifs. Deux contraintes secondaires suivent assez naturellement : assurer une diffusion et une transmission raisonnables du jeu et ne pas peser trop lourdement sur l'autrice ou toute autre personne contribuant au jeu. D'autres objectifs et contraintes peuvent s'y ajouter, mais ne peuvent avoir la priorité sur les premiers. Le but de cette démarche est de lever au maximum les barrières matérielles à la création, c'est-à-dire de permettre à chacune de

créer et ainsi d'affaiblir la frontière entre créatrice et participante de jeu de rôle.

Le modèle dominant du jeu de rôle est celui du « beau livre », c'est-à-dire du 300-pages-couleur-cartonnées, que l'on trouve aussi pour les livres d'art, de photographie ou encore pour les catalogues d'exposition. Ce modèle ne remplit certainement pas les objectifs ci-dessus et ajoute au contraire bien plus de contraintes économiques. La production de tels objets requiert la contribution de nombreux acteurs et actrices pour les illustrations, la maquette, la gestion de projet, l'impression, la gestion des stocks, la promotion, la distribution, etc. Cela engendre des contraintes néfastes pour la qualité des jeux et des parties et

impose trois barrières spécifiques à la diffusion du jeu.

La première barrière est celle de la rémunération – aussi petite soit-elle – de ces différentes contributrices. Tous les ajouts au texte initial du jeu doivent être payés par la personne qui achète en fin de course, ce qui rend le jeu de moins en moins accessible. C'est d'autant plus vrai avec la multiplication de suppléments plus ou moins nécessaires pour jouer. Ce format crée donc une barrière à l'achat qui n'incite pas à acheter un jeu « juste pour voir », au risque d'être déçue : le jeu doit apporter satisfaction et être réutilisable, ce qui décourage l'exploration et l'expérimentation et incite à rester dans sa zone de confort ludique. Certes, la plupart de ces coûts sont fixes ou du moins dégressifs et en augmentant les chiffres de ventes (espérées) le prix peut baisser. Mais d'une part cette marge peut être conservée par la structure d'édition plutôt que de baisser le prix unitaire, et d'autre part cela augmente aussi la pression à la vente et le risque de trésorerie.

La deuxième barrière est celle de l'accès à un réseau professionnel. Ce format suppose de pouvoir réunir de nombreuses compétences techniques (par exemple pour la maquette et les illustrations), car le niveau de ces compé-

tences est perçu à tort comme un bon indicateur de la qualité des parties que produit le jeu. De belles illustrations et une belle maquette promettent de belles parties. Disposer de ce réseau de personnes compétentes, avec qui on entretient une relation de confiance, représente une barrière solide à la publication. À nouveau, ce standard ne dit rien de la qualité d'un jeu mais empêche chacun de publier son travail.

La troisième et peut-être la plus importante barrière est celle du risque de trésorerie encouru par les structures d'édition publiant des livres de ce format. En effet, le fait que la plupart de ces coûts soient fixes suppose que la structure d'édition soit capable d'avancer des fonds importants avant même d'avoir vendu le premier exemplaire. Troisième barrière : il est plus difficile pour un particulier d'avancer de telles sommes que pour une société constituée et disposant de l'appui d'une banque.

De plus, ce risque pèse très lourdement sur la créativité des auteurs et autrices : sortir des sentiers battus, c'est courir le risque de déplaire, de ne pas trouver son public et donc de ne pas pouvoir rembourser l'avance de trésorerie, mettant ainsi la structure en péril économique. La petite taille du marché du jeu de rôle augmente encore plus la pression à

mobiliser l'ensemble des acheteuses potentielles et accentue la volatilité, c'est-à-dire la possibilité qu'un jeu soit un échec commercial cuisant. Ceci explique les dynamiques sociales délétères où une structure d'édition a un besoin absolu de critiques élogieuses de son jeu et appelle les rôlistes à acheter « pour soutenir le médium » (donc sans regard critique objectif). Il ne s'agit pas de jeter la pierre à des structures d'édition ne voulant pas prendre de risque : l'enjeu matériel de chercher une rémunération stable sans être à la merci des inventions d'une créatrice est parfaitement compréhensible. Mais il faut simplement constater que ni ces structures ni ce format n'encouragent à sortir des sentiers battus, et au contraire récompensent le consensus créatif.

Ainsi mon jeu *La Saveur du Ciel* (2013), où l'on joue une cuisinière cherchant la transcendance culinaire à travers un apprentissage auprès de différents maîtres et maîtresses, ne s'est vendu qu'à une cinquantaine d'exemplaires : impossible pour une structure d'édition classique de prendre le risque de le sortir, et pourtant il a sa place dans le monde du jeu de rôle même

s'il n'est économiquement rentable (et au moment où j'écris il continue à être joué). J'ai anticipé cette faiblesse des ventes en n'ayant recours qu'à un format modeste, des illustrations issues de stock et peu coûteuses et en faisant appel à l'impression à la demande⁶⁹.

Le foulancement ou crowdfunding semble répondre au risque de trésorerie, puisque ce sont les acheteuses qui avancent les fonds, mais en réalité ne fait que renforcer le besoin de ne pas prendre de risque puisqu'il faut toujours séduire un grand nombre. De plus, il apporte ses propres contraintes : la vente sans même avoir d'objet concret à évaluer repose sur la réputation de la structure d'édition ; de plus il n'est pas assuré que le jeu soit disponible sur le long terme (le jeu n'est souvent accessible que pour le foulancement, donc sur un temps très court), ce qui entrave l'archivage des jeux ou les recherches de plus long terme. Sans parler des différents abus du foulancement : projets jamais livrés, projet dont l'argent sert à financer le précédent projet, promesses mirobolantes non tenues, fonds qui s'évaporent, etc. Le foulancement ne fait

même que renforcer la légitimité de l'objet-livre puisqu'il s'agit d'abord de présenter un objet, notamment à travers ses illustrations, et de faire rêver à partir d'un univers.

Pour résumer, le format dominant 300-pages-couleur-cartonnées érige des barrières à la création et la diffusion de jeux de rôle, créant ainsi des gardiens du temple, décourage la prise de risques créatifs, encourage au contraire le consensus critique et crée des dynamiques sociales délétères.

Mais alors, pourquoi ce format dispose-t-il d'une telle légitimité ? Tout ceci repose sur le consensus selon lequel la qualité de l'objet-livre serait un bon indicateur de la qualité des parties produites par un jeu. On peut définir le « fétichisme de l'objet-livre » comme le fait de déployer plus d'efforts pour les qualités esthétiques de l'objet qui porte le jeu de rôle que sur la qualité des parties produites⁷⁰. En soi, ce n'est pas un problème que de chercher à proposer de « beaux livres », mais ce qui pose problème est la confusion entre la qualité du livre et la qualité des parties produites par le jeu. Il ne s'agit nullement de prétendre que les illustrations, le style, les textes d'ambiance et la maquette seraient inutiles : au contraire,

souvent une bonne illustration vaut mieux qu'un long discours, et le plaisir de la lecture participe à la transmission aisée du jeu. Mais beaucoup trop de jeux entretiennent volontairement la confusion entre le livre et le jeu qui y est contenu.

On peut proposer trois hypothèses pour expliquer le fétichisme de l'objet-livre. La première porte sur la relative homogénéité des règles et des dynamiques sociales proposées par de nombreux jeux dominants, décrites dans les principes 1 à 4. Si le jeu proposé est non seulement similaire à d'autres existant déjà et qu'en plus il exige un important travail d'adaptation, alors il faut trouver une autre façon de se distinguer de ses semblables. Pour ce faire, plutôt que d'offrir un jeu nouveau (c'est-à-dire une nouvelle dynamique sociale et de nouveaux plaisirs de jeu), une solution moins risquée est de proposer d'autres plaisirs, non ludiques ceux-là : des textes inspirants, de belles illustrations, une mise en page originale, etc. Dans le même esprit, proposer un univers original et/ou très creusé est une réponse similaire au même problème : on joue toujours à des jeux similaires, mais dans d'autres contextes fictionnels⁷¹.

69. Notons que l'impression à la demande ne fait disparaître le risque de trésorerie que pour les coûts d'impression mais pas pour la rémunération des différents contributeurs et contributrices en amont.

70. Ron Edwards note que beaucoup de jeux de rôle se rapprochent plus d'un ensemble d'objets de *marchandising* que d'un jeu à proprement parler. R. Edwards, « The Nuked Apple Cart », *op. cit.*

71. Tiramisu, « Le phénomène de la carte postale », *op. cit.*

La deuxième hypothèse expliquant la popularité du fétichisme de l'objet-livre tient au besoin des structures d'édition de dégager une marge, afin de rémunérer leurs membres (à nouveau : but légitime, mais divergent avec celui d'ouvrir des alternatives). Indubitablement, le travail de recherche de nouvelles dynamiques de jeu n'est pas reconnu et certainement pas reconnu autant que des compétences comme l'illustration ou la mise en page. Ainsi, pour justifier cette marge, il faut trouver d'autres qualités au produit vendu que celle de proposer des parties de qualité.

Une troisième hypothèse tient à l'indicibilité de la partie de jeu de rôle, déjà évoquée⁷², c'est-à-dire la grande difficulté qu'il y a à transmettre le plaisir ludique d'une partie de jeu de rôle. Dix ans de podcasts de *La Cellule* ne m'ont toujours pas appris à expliquer simplement pourquoi et comment un jeu peut me plaire ! Sauf à l'avoir vécue ou avoir vécu une dynamique sociale similaire, il est difficile de la saisir lorsqu'elle nous est décrite : le langage que nous utilisons et notre univers conceptuel l'empêchent. Une bonne théorie pour parler du réel est nécessaire mais pas suffisante. Une solution alors est de se concentrer plutôt sur des critères relativement objectifs, ou du moins qui ne de-

mandent pas autant de discussions et de nuances : des illustrations spectaculaires, une mise en page élaborée, une grosse épaisseur de pages.

Le fétichisme de l'objet-livre construit ainsi une légitimité sociale de ce à quoi doit ressembler un jeu de rôle en tant qu'objet matériel. Le format 300-pages-couleur-cartonnées renforce inconsciemment l'idée qu'il y aurait de « vrais » jeux de rôle et que ceux publiés sous d'autres formats n'en feraient pas partie.

Il faut tirer son chapeau aux éditions John Doe qui à partir du milieu des années 2000 ont poussé des formats mesurés, à couverture souple, intérieur noir et blanc, sans excès de pages et donc financièrement plus accessibles. Bien entendu, les jeux de rôle en quelques pages ou au support sobre ont toujours existé, mais les éditions John Doe ont le mérite d'en avoir fait leur marque de fabrique éditoriale et ont contribué à légitimer des formats alternatifs.

8. « UN VRAI JEU DE RÔLE EST PUBLIÉ PAR UN ÉDITEUR »

Mais le problème est bien moins celui du format sous lequel un jeu de rôle est publié que le modèle économique qui y a conduit. Les structures d'édition sont par leur position économique et sociale des gardiens du temple, quelles que soient leurs intentions, puisqu'elles déterminent qui peut légitimement publier son jeu de rôle et qui ne le peut pas. Elles bénéficient de barrières à l'achat (par le prix) et à la publication (par l'accès à un réseau de compétences et par le risque de trésorerie) qu'elles renforcent et légitiment. Elles le font pour des rai-

sons économiques compréhensibles et qui leur sont propres, mais qui néanmoins tendent à empêcher l'émergence de jeux de rôle alternatifs dans leur contenu. L'émergence massive de jeux de rôle alternatifs ne peut donc se faire qu'en repensant ce modèle économique du jeu de rôle.

L'indépendance est une façon de se passer des barrières qui déterminent qui peut ou ne peut pas créer des jeux de rôle à partir de critères n'ayant rien à voir avec la qualité des jeux, voire s'y opposant. Ce n'est pas seulement un type de modèle économique – il existe indubi-

72. R. Briand, « Le Maelstrom », *op. cit.*, p. 263-267.

tablement plusieurs formes d'indépendance – mais aussi une façon de faciliter la publication d'un jeu en se concentrant sur ce qui importe. L'indépendance, c'est fondamentalement permettre à chacune de publier et de faire reconnaître son travail et donc de vider de son sens le fétiche « d'être autrice » en affaiblissant la frontière autrice/public.

Théorisée au départ par The Forge⁷³ et inspirée de la musique rock, l'indépendance peut se définir comme le fait que la même personne soit décisionnaire en dernier ressort des décisions créatives et commerciales d'un jeu de rôle. On appelle cette personne l'autrice⁷⁴. Il existe bien entendu de nombreuses variantes et nuances : par exemple, que plusieurs personnes occupent collégialement cette position⁷⁵, qu'une partie du travail soit déléguée à un prestataire tout en gardant le contrôle éditorial, ou selon que l'on cherche à tirer une marge ou non. Mais l'idée de fond demeure toujours la même : que le contenu du jeu de rôle ne soit pas inféodé à des contraintes économiques, ou du moins seulement à celles que l'autrice aurait choisies en pleine conscience.

73. R. Edwards, « The Nuked Apple Cart », *op. cit.*

74. À strictement parler c'est un jeu de rôle qui est indépendant ou pas, pas une autrice. Par extension on peut parler d'une « autrice indépendante » lorsque la majorité de ses jeux sont indépendants.

75. À ce titre on peut tout à fait dire d'une structure d'édition qu'elle publie des jeux de rôle indépendants lorsque les personnes qui la dirigent y publient leurs propres créations. Ce n'est pas le cas lorsqu'elle publie des jeux d'auteurs ne prenant pas part aux décisions économiques de la structure.

L'indépendance ne se réduit pas à l'autoédition : elle se donne des buts plus larges. L'indépendance est un idéal qui explore des modèles économiques alternatifs pour rendre possible le développement massif de jeux de rôle alternatifs. Pour y parvenir, elle cherche à lever les barrières précitées et à déconstruire leur légitimité. Il ne s'agit pas d'en finir radicalement avec ces barrières, mais de pouvoir choisir celles auxquelles on se soumet. Par exemple, abandonner l'objectif de tirer une marge suffisante pour se payer un salaire permet de diminuer la pression à la vente et donc libère la capacité à créer sans chercher à plaire ; cela permet de prendre des risques créatifs mais aussi commerciaux en s'adressant à des publics peu connus, n'achetant habituellement pas de jeu de rôle. Abandonner l'idée de vendre en boutique permet de passer par de l'impression à la demande et enlève la nécessité d'imprimer tous les exemplaires à l'avance, évitant ainsi des prises de risques financières périlleuses. Abandonner des formats tape-à-l'œil permet d'éviter massivement ces risques.



Sérial Râlistes

Être indépendant, c'est aussi faire vivre cet idéal en aidant les autres à le devenir. Les barrières à la publication reposent notamment sur le secret qui entoure les modèles économiques des structures d'édition ou des autrices établies : chiffres de vente, coûts divers, rémunérations des différentes contributrices, etc. Pour les contourner, il est essentiel que nous partagions nos informations et que nous transmet-

tions au mieux de nos possibilités les compétences que nous accumulons. Ainsi, j'avais partagé mon modèle économique en détail⁷⁶, fait le tour des compétences nécessaires⁷⁷ et rédigé plusieurs comptes-rendus de mes ventes⁷⁸, ce qu'avaient aussi réalisé Frédéric Sintès⁷⁹ et Gaël Sacré⁸⁰. Plus récemment, Manon et Simon Li s'y prêtent annuellement⁸¹. Romaric Briand a également contribué à la réflexion sur la gratuité⁸².

76. F. Hildwein, « Monostatos et l'argent: un modèle économique qui marche », *silentdrift*, 13 novembre 2012. URL : <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=22&t=2761>.

77. F. Hildwein, « [Monostatos] Mon expérience de publication », *silentdrift*, 1^{er} novembre 2012. URL : <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=22&t=2752>.

78. F. Hildwein, « [Publier un jdr] Ventes Monostatos », *Les Ateliers Imaginaires*, 20 novembre 2013. URL : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=57&t=3080> ; F. Hildwein, « Chiffres de vente sur le long terme », *Courants Alternatifs*, 17 juillet 2017. URL : <http://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=17&t=440>.

79. F. Sintès, « Prosopopée | Bilan annuel de publication », 20 mars 2013. URL : <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=22&t=2866>.

80. G. Sacré, « L'aventure éditoriale de Happy - Partie 1 », *Les Ateliers Imaginaires*, 30 décembre 2015. URL : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=90&t=3714> ; G. Sacré, « L'aventure éditoriale de Happy - Bilan annuel 2016 », *Les Ateliers Imaginaires*, 18 novembre 2016. URL : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=90&t=4104>.

81. M. Li et S. Li, « Bilan 2018 », *Angeldust*, 8 janvier 2019. URL : <https://angeldust-jdr.com/bilan-2018/> ; M. Li et S. Li, « Être auteur de jdr indépendant - Notre bilan 2019 », *Angeldust*, 20 janvier 2020. URL : <https://angeldust-jdr.com/etre-auteur-de-jdr-independant-notre-bilan-2019/> ; M. Li et S. Li, « Bilan 2020 - Être auteurs indépendants par temps de Covid », *Angeldust*, 4 janvier 2021. URL : <https://angeldust-jdr.com/bilan-2020-etre-auteurs-independants-par-temps-de-covid/>.

Donner ces informations, c'est montrer ce qui est possible, le plus concrètement du monde ; c'est partager les compétences que l'on accumule pour permettre à d'autres de s'en emparer ; c'est contribuer significativement à la discussion collective sur le champ des possibles ; c'est ouvrir des portes plutôt que de dresser des barrières.

Dans cette optique, il faut tordre le cou à l'idée selon laquelle les moyens technologiques (l'impression à la demande, l'extension d'Internet et le foulancement) auraient rendu possible l'indépendance. Ils existaient bien avant que l'indépendance ne prenne son envol (la plateforme d'impression à la demande Lulu existe depuis 2002 et OneBookShelf depuis 2006) : pour que les rôlistes s'en saisissent, encore fallait-il qu'un travail militant de conviction et d'argumentation soit réalisé, notamment par les communautés de La Cellule et silent-drift. Ainsi l'indépendance dépend effectivement d'avancées technologiques, mais seulement si on en montre et démontre le potentiel émancipateur.

Pour résumer, l'indépendance c'est la possibilité de choisir entièrement ce qu'on attend de son modèle économique, et de choisir à quelles contraintes on se soumet et pourquoi ; mais c'est aussi chercher à légitimer d'autres formats de publications et d'autres modèles économiques, et c'est aider d'autres créatrices à devenir indépendantes en partageant les informations des modèles.

Parce qu'il devient possible d'abandonner l'exigence de dégager une marge, il est tentant d'associer jeu de rôle indépendant et jeu de rôle amateur. Cette association est fautive. L'indépendance est en fait entièrement différente des catégories binaires « professionnel/amateur ». Si la catégorie d'« amateur » a parfois été utilisée⁸³, on peut se demander si ce n'est pas pour renverser le stigmate que faisaient peser les professionnelles autoproclamées. Je parle ainsi de « stigmate » parce que, malgré les protestations de ceux qui emploient ce mot (et ne se l'appliquent généralement pas à eux-mêmes), comment ignorer la connotation péjorative qu'il porte ? On prétend faire la dis-

inction entre « amateur » et « amateurisme », mais alors pourquoi utiliser ce terme ? Si on craint d'insulter, pourquoi ne pas se défaire entièrement de cette fautive hiérarchie ?

J'irais même jusqu'à argumenter que l'opposition professionnel/amateur est vide de sens, parce qu'elle ne dit rien de la qualité des jeux de rôle produits, et doit donc être abandonnée. En effet, une structure dite « professionnelle »⁸⁴ doit pouvoir accumuler plus de moyens (finances, compétences, réseaux, réputation, etc.) et donc produire des objets-livres plus impressionnants qu'une « amateur », mais l'accumulation de ces moyens ne dit en réalité rien de l'originalité, la qualité ou du soin apporté à la dynamique de jeu elle-même, à ce qui compte réellement pour des parties de jeu de rôle. Indubitablement, le concept d'indépendance n'est pas en soi un gage. À titre personnel, j'ai vu quantité de jeux de rôle indépendants mal ficelés, bancals ou inachevés, mais dans chacun d'eux j'ai toujours vu au moins une étincelle de génie. Plus objectivement, l'indépendance d'un jeu de rôle garantit qu'il y a eu aussi peu de contraintes inutiles que possible durant sa création, que les contraintes sont choisies et donc en cohérence avec la démarche de l'autrice.

Parmi l'éventail des modèles économiques indépendants, j'ai aussi fait mes propres choix. Pour les résumer à grands traits, je ne cherche pas à vivre du jeu de rôle, mais d'en faire une activité créatrice ne me coûtant que mon propre temps de travail : mon but est de limiter autant que possible tout risque financier, pour assurer de la pérennité à mon activité, mais aussi me permettre de créer sans me demander si mon jeu va trouver son public ou pas. Si je vends la plupart mes jeux plutôt que de les offrir librement, c'est pour me rembourser des illustrations et des menus frais comme les déplacements en convention. En revanche, ma contrainte se situe plutôt au niveau du temps que je peux lui consacrer, ayant un métier par ailleurs. D'autres créatrices ayant fait de la création de jeu de rôle leur métier peuvent s'y consacrer pleinement, mais doivent alors faire face à l'exigence de pouvoir en tirer une marge, illustrant les tensions et les choix qui structurent les enjeux des modèles économiques de la création de jeux de rôle.

82. R. Briand, « Imagination en Danger? Ma Solution: la Gratuité », dans *Le Maelstrom*, Saint-Malo, 2014 2009 ; R. Briand, « Du Gratuit au Payant », dans *Le Maelstrom*, Saint-Malo, 2014 2010.

83. Il a ainsi existé une Convention des Jeux de Rôle Amateurs, mais je ne connais plus personne qui s'en revendique à l'heure actuelle, ce qui en soi justifie qu'on l'abandonne. Certes, relativement peu de créatrices se revendiquent explicitement de l'indépendance à l'heure actuelle, mais c'est pourtant bien ce modèle qui s'est répandu au cours des années 2010.

84. Mais encore faudrait-il disposer d'une définition de ce que signifie réellement ce terme.

9. « LES RÔLISTES SONT TOUS DES HOMMES »

Il faudrait ajouter « les rôlistes sont des hommes blancs et hétérosexuels ». Ce n'est pas spécifique au jeu de rôle : les identités blanches, masculines, hétérosexuelles et de classe moyenne-supérieure se donnent pour l'universel, se

présentent comme le « défaut » dans bien d'autres médiums et domaines. On peut simplement remarquer qu'ici comme ailleurs, les rôlistes dans l'ensemble auraient pu faire nettement plus pour faire évoluer les représentations et les situations.

Voilà un principe qui est non seulement inconscient, mais que beaucoup de rôlistes se défendent même d'entretenir ! Pourtant les comportements et les attitudes témoignent bel et bien de son existence et son effet sur le réel. Ainsi le site *Et pourtant elles jouent* réunit des témoignages et des portraits de femmes rôlistes, illustrant le sexisme du milieu du jeu de rôle ; la présentation du site précise avec beaucoup de justesse : « Un détail troublant qui revient souvent quand des femmes rôlistes évoquent de bonnes expériences, c'est 'moi j'ai eu de la chance, ça s'est bien passé'. D'où l'on peut raisonnablement déduire que les femmes partent du principe que le milieu leur est globale-

ment hostile, et que quand ça se passe bien ça n'est pas la norme, c'est qu'elles ont de la chance. Ce qui est déjà terrible. » Dans le même ordre d'idée, Coralie David a promu un langage rôliste plus inclusif⁸⁵, en généralisant l'usage des termes « joueuse » et « meneuse » (le français associe le neutre et le masculin, sous-entendant ainsi que le masculin correspond à l'universel et le féminin au particulier), proposition qui a été bien reprise. Enfin, impossible de passer sous silence l'important travail pour rendre les conventions plus inclusives, en particulier à travers des chartes et des équipes d'organisations formées, et dont *la Queervention à Rennes* est l'exemple cardinal.



Sérial Râlistes

85. C. David, *Le jeu de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, Université Paris 13, Villeteaneuse, 11 avril 2015, 754 p. URL : http://www.lapinmarteau.com/these_jdr_intercreativite-de-la-fiction_litteraire_site_1-1/, p.21-22 « Féminisation du terme générique 'joueurs' »

Comme souvent lorsqu'il s'agit de luttes contre le sexisme, le racisme ou les discriminations contre les personnes LGBT+, la violence des réactions hostiles qu'elles suscitent prouve exactement ce que ces luttes dénoncent. Il est scandaleux de voir des rôlistes à la fois prétendre promouvoir le jeu de rôle et souhaiter que les nouvelles générations le découvrent à leur tour, et tout en même temps s'opposer à tout effort pour favoriser l'inclusion de rôlistes ne leur ressemblant pas ! « Au fond, il vaudrait mieux que le jeu de rôle meure avec nous plutôt que d'autres que nous s'y joignent » semblent-ils dire. Ce d'autant plus que les efforts demandés n'ont rien d'épuisant.

Même avec toutes ces initiatives demeurent d'immenses champs à défricher pour faire progresser la réflexion sur des formes de discrimination encore peu abordées. Par exemple, un chantier à travailler est celui du handicap, le rôliste idéal-typique étant trop souvent une personne valide. Des efforts certains ont été réalisés pour permettre aux personnes affectées d'un handicap sensoriel (principalement la vue) de jouer, en se concentrant en particulier sur l'accès au matériel de jeu et sur des

descriptions pertinentes (les descriptions fondées sur la vue n'ont pas beaucoup de sens pour une personne aveugle de naissance)⁸⁶. Des pans entiers de cette question restent néanmoins inexplorés. À titre personnel, je serais intéressé par des réflexions ou des retours d'expérience avec des personnes atteintes d'un handicap mental (couvrant principalement le syndrome de Down ou trisomie 21) ou d'un handicap psychique (couvrant un vaste éventail couvrant les troubles psychiatriques, les troubles du spectre autistique et les lésions cérébrales)⁸⁷. Les questions du handicap méritent à la fois d'être mieux traitées dans la pratique, mais aussi dans la théorie en étant prises en compte dès la création des jeux.

Pour ne pas parler à la place des personnes concernées (« Ne me libère pas, je m'en charge » disait un slogan du Mouvement de Libération des Femmes des années 1960-1970) j'éviterai de proposer des solutions. Je me bornerai à noter que chaque œuvre est marquée par l'identité de sa créatrice, et que donc le jeu de rôle est marqué par les identités de celles et ceux qui l'ont fait et le font. Que des identités dominantes (homme, blanc,

86. Par exemple *Accessible Games*.

87. Un bon point de départ pour une réflexion sur le sujet est T. Carter, « Neurodiversity in Roleplaying », *Accessible Gaming Quarterly*, n° 2 (octobre 2020).

hétérosexuel, classe moyenne ou supérieure) saturent les discours et la création de jeux a un impact sur les pratiques et en particulier la pratique qui se donne pour dominante. Au contraire, encourager des formes alternatives de jeux de rôle (en particulier par leurs thèmes, par les rôles autour de la table ou par la répartition de la parole), c'est aussi ouvrir la voie à l'expression d'autres voix, d'autres expériences et d'autres points de vue sur le monde.

10. « LES RÔLISTES SONT TOUS COPAINS »

Voilà peut-être un des principes les plus inconscients du jeu de rôle, répandu y compris dans les milieux alternatifs. On pourrait l'appeler « l'œcuménisme rôliste », c'est-à-dire le besoin de gommer les différences, les débats, voire les relations de pouvoir entre rôlistes, et d'affirmer une cohésion communautaire. Il existe une profonde peur du schisme et du dissensus, c'est-à-dire une peur que le jeu de rôle puisse être politique dans ses contenus aussi bien que dans les relations entre rôlistes. Ce besoin s'exprime par la mise en avant incantatoire d'expériences dites universelles aux rôlistes (pratique des mêmes jeux, mêmes erreurs ou mêmes

défauts de la pratique, références culturelles collectives, etc.), ou la crainte de toute critique trop dure, versant ainsi dans une ambiance lénifiante de bonne humeur artificielle. Les conflits qui étaient jusqu'à intellectuels ou créatifs deviennent souvent personnels et affectifs, et les débats et critiques en deviennent anxio-gènes.

« Entre rôlistes on ne se critique pas ! » avait ainsi sévèrement affirmé un éditeur à un ami podcasteur à la langue bien pendue – comme si on ne pouvait pas à la fois critiquer et aimer un jeu ou un média ! De même, Ron Edwards l'exprime très clairement lorsqu'il dit (en 2010) « Lors que j'ai suggéré que

dans le jeu de rôle en tant que loisir, on constate de profondes divergences dans nos priorités, des divergences surprenamment profondes [...] et que la présence de ces différentes priorités au sein d'un groupe est une source extraordinaire d'incohérences et de dysfonctionnements, la réaction que j'ai reçue il y a dix ans a été surprenante. J'étais le diable. Le diable. C'était la pire chose qu'on ait jamais entendu dans le jeu de rôle. Je semais la discorde. Je détestais notre loisir, bien entendu. Je ne brisais pas seulement un groupe, mais mon groupe, disait telle personne. 'Toi – mon groupe. Tu essaies de nous diviser ! Comment peux-tu faire ça ? Tu es le mal.' C'était terrifiant. »⁸⁸

Malheur à qui danse hors de la ronde ! Cette peur est sœur du fameux « ce n'est pas du jeu de rôle », c'est-à-dire que dans les deux cas, il y a besoin d'une homogénéité, d'une communion dans les pratiques et les expériences, comme si la différence était dangereuse. Au contraire les débats, l'affirmation des différences et les conflits existent de toute façon et sont sains tant qu'ils peuvent être exprimés et entendus honnêtement. Ils sont même nécessaires pour faire évoluer le média qu'est le jeu de rôle et

permettre de dénoncer des comportements abusifs, commercialement ou socialement. Du conflit peut naître la conscience : l'enjeu est alors de déterminer les conditions favorables à cette naissance.

L'origine de cette peur mériterait d'être éclaircie par un travail historique pour en comprendre les motivations : une hypothèse hasardeuse pourrait être la crainte de la concurrence des loisirs culturellement voisins et plus efficaces, comme les jeux vidéo, qui accapareraient des rôlistes potentiels. Ceci expliquerait à la fois le besoin de faire corps, mais aussi la crainte de nouvelles formes de jeux de rôle, lesquelles seraient alors vues comme d'autres concurrentes potentielles. Une autre hypothèse a déjà été évoquée : les modèles économiques dominants n'autorisent pas la moindre erreur et la division devient alors dangereuse, d'où une pression au consensus. Dit autrement : il faut être « copains » parce que la moindre critique (fondée ou pas) peut mettre à terre une structure d'édition.

Par sa nature même, l'alternative génère du dissensus avec le modèle dominant, et se nourrit des débats et des conflits. Il est donc fondamen-

tal d'entretenir une culture où ces débats puissent avoir lieu sagement, où l'on puisse être en désaccord sans pour autant être adversaires, où la critique est écrite et perçue comme un moyen de faire progresser le jeu de rôle dans son ensemble. Ouvrir les possibilités et les alternatives en jeu de rôle ne mène certainement pas à un relativisme mou où chacun aurait son petit précarré et où il n'y aurait plus de débat ou de critique. Au contraire, cela ouvre des débats qui étaient jusqu'ici impossibles : chacun peut défendre sa pratique, peut en faire valoir les forces et peut critiquer les pratiques des autres.

88. Narrattiva, *InterNosCon 2010 - Ron Edwards (USA) & Tobias Wrigstad (Sweden)*, 11 di 13, 19 août 2010. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0iL0qm9gtfQ>, cité dans W.J. White, *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001-2012. Designs and Discussions*, op. cit., p. 91. Ma traduction.

11. « LE JEU DE RÔLE, C'EST INOFFENSIF »

Parce qu'on le classe instinctivement dans la catégorie des jeux et des loisirs, le jeu de rôle semble pouvoir se passer de veiller au bien-être et à la sécurité émotionnelle de ses participantes. Pourtant, le jeu de rôle est par nature une activité qui engage ses participantes, bien plus que ne le feraient d'autres médias, et doit donc réfléchir à ces questions. Cet engagement s'explique par plusieurs caractéristiques spécifiques du jeu de rôle :

- La projection de soi dans un personnage suppose nécessairement d'y associer sa volonté et des caractéristiques personnelles. Le matériau de base du jeu, avant même la fiction, est donc toujours soi-même, ce qui implique une forme d'exposition et de vulnérabilité.

- L'interactivité de plusieurs personnes démultiplie les émissions et les réceptions, et donc augmente la possibilité que quelqu'un soit affecté voire blessé par une proposition.

- Le Positionnement⁸⁹ articulé à la dynamique sociale implique une fiction difficile à prévoir, d'où peuvent émerger des thèmes inattendus. Par conséquent, il est plus difficile d'anticiper ou de se prémunir de ce qui pourrait être douloureux.

Il serait tentant de justifier la sécurité émotionnelle par le besoin d'éviter que le jeu de rôle ne répète les différentes discriminations – que ce soit dans le langage de ses participantes, dans ses dynamiques sociales ou dans les thèmes abordés – ou ne blesse des per-

89. C'est-à-dire l'éventail virtuellement infini des réactions possibles à une situation, déjà mentionné.

sonnes déjà traumatisées. Ce serait une erreur qui introduirait une opposition artificielle entre les personnes supposées vulnérables et celles qui ne le seraient pas ; il suffirait alors de jouer avec des gens non vulnérables pour pouvoir tout se permettre. Non : la sécurité émotionnelle est nécessaire en jeu de rôle parce que nous sommes toutes et tous vulnérables, le jeu de rôle peut affecter durement chacune d'entre nous. Bien entendu, nous ne sommes pas tous et toutes vulnérables aux mêmes situations, mais nous sommes toutes et

tous concernées⁹⁰. Chaque humain accumule dans son développement des failles personnelles et des traumatismes, susceptibles d'être réactivés par une partie de jeu de rôle. Certaines d'entre nous sont conscientes de ces failles et cherchent activement à s'en protéger durant leurs parties en demandant de la sécurité émotionnelle, d'autres ne les connaissent pas. Il est donc inutile de se croire invulnérable : ces failles et traumatismes font partie de notre humanité et c'est leur absence qui serait véritablement inquiétante.



Sérial Râlistes

90. Ce thème de la vulnérabilité fondamentale de l'être humain et même du vivant en général est développé par les perspectives du *care*, un courant féministe examinant l'importance du soin, comment et par qui il est accompli et comment il peut servir de fondement à nos sociétés. Voir C. Ibos, A. Damamme, P. Molinier et al., *Vers une société du care. Une politique de l'attention*, Paris, 2019. Voir aussi [le podcast de la Cellule qui lui est consacré](#).

La fonction première de la sécurité est donc de protéger tout un chacun, ce qui comprend l'enjeu de la non-discrimination, mais sans s'y limiter. Plus encore : assurer de la sécurité émotionnelle c'est libérer la pratique du jeu de rôle, en se donnant les moyens d'aller vers des thèmes difficiles, mais en pleine conscience de ce vers quoi l'on va et en pleine confiance envers les autres. La sécurité émotionnelle est une condition nécessaire de l'alternative, pour sortir de sa zone de confort en confiance et explorer des thèmes nouveaux. Le seul « coût » que cela peut avoir est d'admettre la blessure narcissique de notre vulnérabilité : on peut se draper dans sa fierté (masculine) et proclamer son invulnérabilité ou bien accepter que nous pouvons toutes et tous être blessés et chercher à cultiver une éthique attentive aux besoins et aux failles de soi et des autres.

Alors, comment faire pour promouvoir de la sécurité émotionnelle autour d'une table ? De nombreux outils ont été développés. Les avertissements sur le contenu (ou « trigger warnings »), transposés depuis les fictions linéaires, permettent de prévenir les joueurs des thèmes difficiles qui vont être abordés et donc de s'y préparer ou de se retirer de la partie. Néanmoins, il est

impossible de faire le tour de tous les thèmes susceptibles de blesser quelqu'un et la dimension interactive du jeu de rôle accentue la possibilité qu'un thème émerge spontanément, malgré les intentions de la créatrice du jeu, de la meneuse, etc.

La sécurité émotionnelle a été tôt une préoccupation des créatrices de *The Forge* : les Lignes et les Voiles ont été présentés par Ron Edwards dans le supplément *Sex* (2003) à son jeu *Sorcerer* (2001) et par Emily Care Boss dans *Breaking the Ice* (2005). Elles permettent de se mettre d'accord avant la partie sur ce qu'on ne souhaite pas voir évoquer (les « Lignes » à ne pas franchir) ou qu'on ne souhaite voir évoquer qu'avec prudence (les « Voiles » sur les sujets à éviter). La X-Card, développée par John Stavropoulos⁹¹, est la possibilité d'interrompre la fiction sans avoir à se justifier, lorsqu'elle touche à des sujets douloureux. Ces deux techniques ont été fortement critiquées pour diverses raisons. D'abord parce qu'elles font reposer la sécurité émotionnelle sur les personnes les plus vulnérables plutôt que de demander à l'ensemble du groupe d'être attentif. Non seulement cela oblige la personne à se révéler, mais cela présuppose aussi une transparence à soi-même que per-

91. J. Stavropoulos, *X-Card. Safety Tools for Simulations, Role-Playing, and Games...*, 31 juillet 2013. URL : <http://tinyurl.com/x-card-rpg>.

sonne ne possède : comment savoir ex-ante ce qui nous fait mal ? Tout le monde n'a pas fait et à n'a pas à faire ce travail d'introspection.

Ces outils ont fait l'objet de fortes critiques par P H Lee, à partir de sa propre expérience du syndrome de stress post-traumatique : « Au cœur de la X-Card et du Voile se trouve l'idée que la bonne façon de faire face à un contenu potentiellement dangereux est de le retirer du déroulé de la fiction et puis de continuer à jouer. C'est une conception courante de la façon dont le déclenchement du stress post-traumatique fonctionne : retirez l'élément déclencheur et le problème est résolu. Pour moi, c'est un désastre parce que cela réplique l'environnement de déni et d'impuissance à l'origine de mon syndrome de stress post-traumatique. »⁹² Il a aussi illustré cette critique dans un jeu, *This game contains absolutely no triggering material* (2018)⁹³, dont le titre peut être traduit par Ce jeu ne contient absolument aucun contenu potentiellement dangereux, et représente aussi la règle pre-

mière du jeu : on y raconte la relation abusive entre une adolescente et son beau-père en passant sous silence tous les moments d'abus. C'est un jeu de pure horreur rôliste⁹⁴ puisque les participantes sont prises dans ces relations, que ce soit directement (en jouant la jeune femme ou l'homme violent) ou bien indirectement (en jouant l'entourage qui par son silence et son déni, accentue encore l'horreur de la situation), et doivent imaginer cet abus sans jamais pouvoir le prendre en charge.

Il existe d'autres solutions fonctionnelles mais toujours fondamentalement imparfaites. Certains jeux permettent aux participantes de choisir collectivement l'objectif commun de leur personnage, ancré dans un passé douloureux (par exemple, *Démiurges* de Frédéric Sintès (2017)) et ainsi d'orienter vers les sujets qu'elles estiment pouvoir explorer. D'autres annoncent les thèmes les plus difficiles et permettent aux joueurs, à travers les choix de leurs personnages (donc sans avoir à se justifier), de choisir vers lesquels ils veulent s'orienter (par exemple

mon jeu *Jardins des esprits* (2020)). En aucun cas ces mécaniques n'assurent de quoi que ce soit, mais elles mettent surtout en évidence l'importance d'articuler pleinement sécurité émotionnelle et fiction. Il faut envisager les enjeux de la sécurité émotionnelle comme une autre règle du jeu, qui fait système avec ses mécaniques de résolution, l'univers fictionnel, la répartition de la parole, la répartition des responsabilités et propriétés, etc. Elle fait pleinement partie de la dynamique sociale structurée par le jeu et créée par les participantes. Le pire qu'on puisse faire est de plaquer une solution préconçue (comme la X-Card) et s'imaginer en avoir fini avec cette contrainte.



Sérial Râlistes

Au-delà des débats et des critiques faites à chacune de ces techniques individuellement, on peut être plutôt pessimiste face à elles dans leur globalité. Elles doivent faire face à une limite fondamentale. Les études sur le travail du soin insistent sur l'impossibilité de formaliser le soin par exemple à l'aide de procédures ou de compétences explicites⁹⁵ ; transposé au jeu de rôle, cela invite à ne pas accorder une trop grande confiance à ces techniques formelles. Il se pourrait même qu'elles soient néfastes si, en les appliquant, on pense avoir nécessairement réglé la question ; elles créeraient alors un sentiment de fausse sécurité particulièrement dangereux. Que l'on soit conceptrice ou participante, ces limites nous placent dans une position inconfortable : même en ayant mis en place les meilleures techniques, les accidents sont toujours possibles. Il nous faut reconnaître que le jeu de rôle n'est pas inoffensif ; nous avons une obligation éthique à tout mettre en œuvre pour qu'il le soit, en reconnaissant que ce n'est jamais suffisant pour s'en assurer⁹⁶.

Il ne s'agit surtout pas de dire que ces techniques seraient inutiles ! Mais en les appliquant, il importe d'être constamment attentif à la fois en amont pour

92. Texte original complet en annexe.

93. Voir *le podcast qui lui est consacré*.

94. C'est-à-dire une horreur qui ne pourrait pas exister dans des fictions linéaires. *Minuit, pour toujours* (2020), de Valentin T., Lucas, Adrien Cahuzac et moi-même fait aussi partie de cette catégorie.

95. P. Molinier, *Le travail du care*, La Dispute, Paris, 2013 ; A.-M. Arborio, *Un personnel invisible. Les aides-soignantes à l'hôpital*, Economica, Paris, 2001.

96. Ces conclusions proviennent en partie de *ce podcast sur la sécurité émotionnelle*.

ne pas mettre les autres en danger sans leur consentement, et en aval pour être capable de signaler aux autres que l'on est en difficulté ou pour prendre soin d'une participante en difficulté. Ainsi émerge l'idée d'une « éthique rôliste du soin », c'est-à-dire de la reconnaissance collective qu'il faille prendre soin de soi et des autres en jeu de rôle, et que cela demande un effort constant.

Plusieurs propositions existent déjà en ce sens. Par exemple Meguey Baker suggère deux pactes éthiques différents pour aborder une partie. Soit « Personne ne sera blessé » où l'on s'engage à ne pas aborder de sujet douloureux et à les traiter ensemble si on les rencontre malgré tout. Soit « Je ne t'abandonnerai pas » où l'on va volontairement vers ces sujets, mais en restant attentifs aux besoins et aux comportements des autres⁹⁷. P H Lee, dans le même texte que précédemment, décrit les « techniques de Luxton » baptisées en référence au meneur de jeu les ayant introduites. Elles consistent fondamentalement dans la possibilité pour une participante de prendre les rênes de la fiction ou du moins à l'orienter lorsqu'elle aborde des sujets douloureux. On pourrait ainsi la résumer par « La fiction ap-

partient toujours d'abord à la personne qu'elle met en danger. » Il s'agit ainsi de permettre à la personne de recontextualiser l'élément déclencheur et de le réintégrer plus sereinement à soi, et de raconter des histoires qui soignent – fonction fondamentale mais trop peu explorée du jeu de rôle. Plus largement, les techniques de Luxton cherchent à créer un espace où ces questions peuvent être exprimées et comprises, plutôt que niées et enterrées.

Un autre enseignement fondamental des études sur le care est l'importance des solutions ad-hoc (plutôt qu'universelles) de la concertation. Si le soin est impossible à formaliser, c'est que l'éthique du care est fondamentalement une éthique « particulariste », refusant les principes abstraits et généraux et cherchant à ré-établir ce qu'il convient de faire dans chaque situation spécifique. La littérature sur le care abonde en solutions ad-hoc qui ne peuvent être comprises qu'en les replaçant dans leur contexte, et qui proviennent du savoir-faire, de l'expérience et de l'intuition des soignantes. Par exemple une famille se plaint que l'on ait placé une perfusion à un de ses membres, âgé, hospitalisé pour une cheville foulée ; l'infirmière ex-

plique alors qu'une règle de l'hôpital veut que les personnes perfusées ne restent pas dans les couloirs : en le perfusant (sans nécessité) elle lui assure une chambre et de ne pas avoir à se reposer dans le passage. À ces solutions ad hoc s'ajoute aussi l'importance de la concertation, du débat et des échanges – y compris dans le temps long – pour déterminer quel est le « bon » soin à apporter à une situation, afin de pouvoir confronter les points de vue sur une situation spécifique et faire émerger une décision éthique plutôt que de la plaquer d'en haut. Pour le jeu de rôle, cela signifie de se méfier de toute solution prétendument universelle, de l'importance de repenser la sécurité émotionnelle dans chaque jeu, et de l'importance de faire vivre ce débat entre rôlistes.

Ces éléments constituent ainsi un socle pour construire l'éthique rôliste du soin, pour laquelle on peut faire quelques propositions :

1. Reconnaître que personne n'est invulnérable et que chacun peut être mis en difficulté par une partie de jeu de rôle.

2. Être à l'écoute de toute personne parlant de ses fragilités, de quelque nature qu'elles soient (traumatismes, handicap psychique, etc.), à la fois pour qu'elle puisse prendre la

place d'exister, pour lui donner l'opportunité de recontextualiser ses expériences et pour apprendre sur ces enjeux. Cela suppose plus largement de donner la priorité à la sécurité des participantes avant tout autre aspect du jeu.

3. Admettre qu'il ne peut y avoir de pratique de jeu de rôle totalement en sécurité, mais qu'en même temps nous avons l'obligation éthique de tout mettre en œuvre pour permettre cette sécurité émotionnelle. En l'absence de solutions universelles, il importe de prendre chaque situation concrète en charge, pour elle-même, de faire avec l'existant et de se concerter quant à qui est possible et nécessaire sur le moment.

4. Faire appel à des techniques de sécurité émotionnelle, mais en ayant conscience de leurs limites et en cherchant à les intégrer dans la fiction et la dynamique de jeu plutôt que d'en faire un addendum déconnecté.

Cette éthique rôliste du soin, si elle semble exiger beaucoup d'efforts, représente une opportunité de faire évoluer le jeu de rôle vers une plus grande conscience de soi-même, d'en faire une activité plus saine et plus accueillante, et surtout, de permettre à chacune et chacun un plein engagement de soi, en toute confiance, pour explorer de nouveaux territoires rôlistes.

97. M. Baker, « More Alphabet Soup », *The Fairgame Archive*, 17 janvier 2006. URL : <http://fairgame-rpgs.com/index.php/fairgame/thread/32>. ; F. Sintès, « Un contrat social sain », *Limbic Systems*, 2 mai 2012. URL : <https://www.limbicsystems.fr/lun-contrat-social-sain/>.

12. « LE JEU DE RÔLE N'EST QU'UN JEU ! »

J'ai gardé ce principe pour la fin pour deux raisons. D'abord parce qu'il est particulièrement explicite, avec des slogans comme « Dans 'jeu de rôle' il y a 'jeu' », « Il faut arrêter de réfléchir et s'amuser ! » ou bien « Le plus important c'est de s'amuser » qui a même sa place dans les manuels de jeux de rôle, comme on l'a vu à propos de la règle d'or (principe 4).

Ensuite parce qu'il s'agit du principe qui me touche le plus profondément. Je pourrais me résoudre à pratiquer le jeu de rôle en obéissant à tous les autres principes énoncés précédemment, mais pas à celui-ci. Il ne s'agit pas seulement d'anti-intellectualisme épidermique, il exprime une volonté

d'imposer une certaine approche du jeu de rôle. Cette approche écrase le potentiel du jeu de rôle et restreint le champ des possibles jusqu'à le rendre étroit. Elle refuse que le jeu de rôle puisse être aussi un médium, au sens fort du terme, c'est-à-dire qu'il puisse porter un message, que ce message provienne de son autrice ou qu'il provienne de ce que les participantes y apportent (en particulier la meneuse de jeu) ou qu'elles y projettent, y compris en reliant à un contexte ou à d'autres œuvres. Cette réduction s'appuie sur une fausse division entre plaisir et engagement, sous-entendant que les deux s'excluraient mutuellement.

**DANS JDR IL Y A "JEU"
DONC C'EST UN JEU
AVANT TOUT ET PAS LA
PEINE DE RÉFLÉCHIR**

**DANS JEU DE RÔLE IL Y
A "RÔLE" DONC IL N'Y A
PAS DE NARRATION**

**SI ON PARLE DE THÉORIE
RÔLISTE IL FAUT QUE
TOUT SOIT VÉRIFIABLE
PAR PROTOCOLE**

**DANS "NAZI" IL Y A
"SOCIALISTE" DONC LES
"SIW" DE GAUCHE SONT
DES NAZIS**

**DANS ((KOT-DOG
IL Y A)))))))**



Sérial Râlistes

Cela se manifeste le plus visiblement par le contrôle des thèmes qu'abordent les jeux de rôle, en séparant les thèmes réputés fun ou plaisants, et ceux réputés trop sérieux ou trop cérébraux. On aurait d'un côté le combat, l'aventure, la chasse au monstre, l'enquête, une certaine conception de l'horreur, et de l'autre... un vaste océan ! Certains d'entre eux ont déjà été abordés comme :

- l'amour et l'amitié, particulièrement explorés par les

jeux de rôle issus de The Forge comme Bliss Stage de P H Lee (2007) ou Breaking the Ice d'Emily Care Boss (2005) ;

- le deuil, exploré par exemple par La Vie de l'Absent de Tiramisù (2017), mais aussi par Bliss Stage, déjà cité ;

- les choix existentiels qui nous déterminent, en particulier dans notre jeunesse, explorés par Dogs in the Vineyard de D. Vincent Baker (2005), Démiurges de Frédéric Sintès (2017), et Les Cordes Sensibles du même auteur (à paraître) ;

- la culpabilité et la rédemption, explorée par Shades de Victor Gijbers (2006) ;

- les relations familiales abusives, explorées par De mauvais rêves de Julien Pouard et Kalysto de la Vacuité (2016) ou This game contains absolutely no triggering material de P H Lee (2018) ;

- le colonialisme et ses conséquences sur les peuples colonisés, explorés par Dog Eat Dog de Liam Liwanag Burke (2013).

Si ces jeux de rôle traitent directement de ces thèmes, beaucoup d'autres parlent de sujets profonds sans le faire aussi explicitement. Par exemple la non-violence et l'écologie dans Prosopopée de Frédéric Sintès (2012), la parentalité dans Sens Hexalogie

de Romaric Briand (2007-2016) ou encore le fascisme contemporain dans Minuit, pour toujours que de Valentin T., Adrien Cahuzac, Lucas et moi-même (2020). Le fait que quelques jeux aient abordé ces sujets ne suffit certainement pas à les épuiser et d'autres jeux pourraient les aborder par un autre angle : regardez la masse de jeux que le simple concept de « chasse aux monstres dans des souterrains » a pu engendrer !

Le thème de la violence (infligée ou subie) mérite aussi que l'on s'y arrête : rares sont les jeux de rôle dominants sans un système de combat et de points de vie. Au contraire, une myriade de jeux de rôle alternatifs s'en débarrasse. Non pas que la violence est niée, mais l'enjeu de l'histoire n'est pas là (une comédie romantique se passe usuellement de violence). Renoncer à ces mécaniques, c'est explorer la diversité des modes de résolution des situations et, en particulier, des conflits ; on peut ainsi voir l'abandon de la violence comme une contrainte créatrice. Dans une direction radicalement opposée, il est particulièrement riche de mettre la violence au centre du jeu, et d'en interroger le sens qu'elle prend. Trop souvent, elle est vide de sens, c'est-à-

dire qu'elle s'impose comme une évidence, comme un mode légitime de résolution des conflits. Dogs in the Vineyards de D. Vincent Baker (2005) au contraire l'interroge. Durant un conflit, à tout moment il est possible d'infliger et/ou de subir plus de violence, afin d'augmenter ses chances de réussite ; mais il est tout aussi possible d'y échapper si l'on renonce à atteindre ses buts. En laissant les personnages non-joueurs interroger les actions des personnages, le jeu ne condamne ni ne fétichise la violence, pas plus que le pacifisme, il crée un espace où il est possible d'y réfléchir tout au long de l'histoire, articulée à la thématique de la foi et de la responsabilité envers les autres.

Une myriade d'autres thèmes attendent encore d'être explorés⁹⁸, parmi lesquels :

- la guerre, sans l'érotisation de la violence qu'on lui attribue habituellement, en particulier du point de vue des civils ;

- l'âge, la vieillesse, y compris la ménopause⁹⁹ ;

- si le féminisme queer a eu beaucoup d'échos dans de nombreux jeux de rôle récents, par exemple Dream Askew

98. Je me doute bien qu'en faisant cette liste, pour chaque thème il existe un jeu qui l'aborde déjà et que je ne connais pas. De même, il y a nécessairement des thèmes passionnants que je ne mentionne pas. Comme toujours, il ne s'agit pas de faire un annuaire des jeux de rôle existants, je cherche à montrer l'étendue des possibles.

99. Pour s'en convaincre, ce beau texte : U.K. Le Guin, « La vieille dame et l'espace », dans *Danser au bord du monde*, Paris, 2020 1976.

d'Avery Alder (2018), les enjeux d'autres courants du féminisme mériteraient aussi d'être explorés : le féminisme matérialiste¹⁰⁰, l'écoféminisme¹⁰¹ ou encore les perspectives du care déjà évoquées.

À partir de deux objets fondamentaux pour les premiers êtres humains, Ursula K. Le Guin propose ainsi la distinction entre deux types d'histoires : les histoires « de la lance », issues de la chasse de grands animaux, et les histoires « du sac », issues de l'activité quotidienne de cueillette et de soin aux autres, en particulier aux enfants¹⁰². Dans nos civilisations, les histoires « de la lance » ont pris une importance débordante : histoires de héros, de conquête, de guerre, d'exploration, d'enquête, d'affrontement... Tandis que nous explorons encore trop peu les histoires « du sac » : histoires du soin, du quotidien, du lien... Le Guin reconnaît volontiers que les histoires de la lance sont plus faciles à raconter et plus captivantes, mais c'est bien des histoires du sac dont nous avons besoin pour échapper à un imaginaire destructeur.

Cette richesse de thèmes à explorer explique pourquoi le propos me semble si im-

portant dans un jeu de rôle. Par ce terme, j'entends ce qu'un jeu de rôle peut signifier à propos de l'existence humaine, que ce soit politiquement, socialement, affectivement... Ce peut être une intention de son autrice, ce peut être une interprétation que l'on en tire en y jouant – d'où l'importance de prêter attention à ce qu'un jeu de rôle peut dire, au même titre qu'un livre, un film, un jeu vidéo, un morceau de musique... La singularité du jeu de rôle est que, grâce à son incomplétude, il permet aux joueuses de s'emparer immédiatement de ce propos et de faire du jeu une forme nouvelle de communication, où la fiction sert d'intermédiaire pour se parler à travers des symboles, pour débattre en prenant position face à un dilemme, ou pour explorer la richesse d'un thème à travers les infinies situations qui peuvent l'illustrer.

On oppose d'un côté un plaisir désengagé, un divertissement superficiel, un frisson sans conséquence à un effort d'engagement. Comme si être engagé dans un jeu ne pouvait pas être en soi un plaisir ! Mais

si on y regarde de près, l'opposition entre thèmes essentiellement plaisants et thèmes essentiellement pesants ou cérébraux est fautive pour deux raisons. D'une part parce qu'elle est affaire de perspective : la chasse au monstre dans un souterrain peut aussi bien être considérée comme une aventure légère et plaisante que comme une fable sombre sur la condition humaine – c'est une question d'angle d'approche et de traitement par l'ensemble des règles. Ce qui m'amène à mon deuxième point.

D'autre part, j'affirme que toutes les rôlistes s'engagent dans leurs pratiques, et viennent chercher quelque chose d'existential, qu'il s'agisse de s'explorer soi-même, de compenser la réalité, de trouver de la chaleur humaine, de se confronter à ses peurs ou encore de se prouver quelque chose. Comme on l'a évoqué dans le principe précédent, le jeu de rôle est une activité bien trop puissante pour être manipulée innocemment : parce qu'il nous mobilise émotionnellement immédiatement, parce qu'il touche directement à notre identité, le jeu de rôle ne peut fondamentalement pas être une activité triviale.

Il faut même inverser l'analyse : le jeu de rôle est par essence engageant et les règles

déplient tout un dispositif pour s'assurer que nous sommes moins engagés, pour nous protéger de cette puissance – y compris la croyance « ce n'est qu'un jeu ! ». Être engagé c'est accepter d'être touché et impliqué personnellement dans la partie et le partager avec les autres. Le jeu de rôle nous implique nécessairement, mais nous éprouvons le besoin de le cacher, d'entretenir le mythe selon lequel notre activité serait inoffensive, parce que nous ne parvenons pas à assumer que nous remplissons ainsi des besoins affectifs ou existentiels.

Plutôt que d'entretenir ce voile qui nous empêche de profiter de toute la richesse du jeu de rôle, acceptons que le jeu de rôle nous engage pleinement. Il ne s'agit pas de se complaire dans l'introspection ou l'engagement à tout prix – faire de l'engagement un fétiche, faire de l'expression de son intériorité une démonstration, et paradoxalement perdre ainsi toute authenticité – mais de reconnaître que le jeu de rôle a quelque chose d'exceptionnel et nous touche de façon unique. Le prix de cette richesse formidable est de s'accepter tel qu'on est, avec ses besoins et ses vulnérabilités, et de parvenir à s'exposer aux autres. Cela exige à la fois de l'introspection – accepter d'être en contact avec ses émotions – mais cela suppose aussi

100. C. Delphy, *L'ennemi principal. 1 Economie politique du patriarcat*, Paris, 1979.

101. Starhawk, *Rêver l'obscur*, Paris, 1982 ; *Reclaim, recueil de textes écoféministes*, E. Hache (éd.), Paris, Cambourakis, 2016.

102. U.K. Le Guin, « Le fourre-tout de la science-fiction, une hypothèse », dans *Danser au bord du monde. Mots, femmes, territoires*, Editions de l'éclat, Paris, 1986.

de se mettre d'accord sur des principes, des règles et des comportements qui assurent qu'en se révélant, chacun puisse être respecté. D'où l'importance de la sécurité émotionnelle : elle n'est pas que là pour protéger contre les accidents, mais pour permettre de s'exposer en toute confiance, de s'engager en sachant que l'on sera pleinement écoutée.

À titre personnel, cet engagement me semble être ce que le jeu de rôle a de plus précieux et ce qui mérite le plus de s'épanouir. Ce qui m'intéresse, fondamentalement, c'est d'explorer le jeu de rôle comme voie pour prendre en charge des questions existentielles : être autre que soi-même, se fondre dans le collectif, se confronter à des dilemmes pour s'explorer moralement, trouver des moyens de parler de la mort... Être attentif à ce qui nous touche, intimement, durant une partie, c'est comprendre nos désirs et nos failles, c'est s'explorer. Jouer longtemps avec d'autres, c'est nouer des liens d'une autre nature encore que l'affection, l'amitié ou l'amour : une forme d'intimité spécifique au jeu de rôle. S'exposer et accueillir ce qu'exposent les autres, c'est un partage précieux et inexplicable : le jeu de rôle réconcilie le souci de soi et le souci des autres. Le jeu de rôle est une voie spirituelle ou existentielle (deux mots pour dire la même

chose), mettant métaphysique, institutions et langage à son service plutôt que de les servir. Tout le reste, des règles au modèle économique en passant par l'inclusion, la sécurité émotionnelle et même la quête d'alternative, ne fait selon moi que servir cet objectif.

Nous n'en sommes encore qu'à la préhistoire du jeu de rôle. Même après ces deux décennies de réflexions et de créations radicalement neuves, nous ne connaissons et n'expérimentons qu'une infime partie de ce que le jeu de rôle peut être. Pourvu que nous nous en donnions les moyens, il se déploiera pour devenir un médium absolument unique dans l'histoire humaine.

ANNEXES

1. DES JEUX DE RÔLE POUR ÉLARGIR SON HORIZON LUDIQUE

Puisque les discours théoriques demeurent incapables de convaincre par eux-mêmes, voici un ensemble de recommandations de jeux de rôle pour vous permettre de découvrir des pratiques résolument neuves, chacune à sa manière.

Démiurges de Frédéric Sintès (2017) mêle aventures et drames existentiels grâce à ses jeunes protagonistes capables de transformer la matière et l'esprit à volonté : que faire de ces pouvoirs et jusqu'où les utiliser ? Inspiré de Fullmetal Alchemist d'Hiromu Arakawa (2001-2010), il parvient à parler tout en même temps d'idéaux sociaux et politiques, de monstruosité, du passage à l'âge adulte et de relations humaines intenses. Son potentiel se déploie pleinement dans des jeux

en campagne. Autre jeu inspiré d'anime et orienté vers la campagne, *Bliss Stage* de P H Lee (2007) invite à jouer des jeunes devant sauver le monde en se plongeant dans le monde des rêves, où les relations qu'ils entretiennent dans la réalité les protègent et leur servent d'armes. En mettant en scène un large ensemble de personnages, il traite d'intimité et de relations humaines fortes face à la mort prochaine. Alors que les deux jeux abordent des thématiques proches et puisent dans des inspirations similaires, ils sont en fait très différents : *Démiurges* aborde le passage à l'âge adulte à travers des épreuves définissant chaque individu d'un point de vue moral, tandis que *Bliss Stage* met l'accent sur la force et la complexité des relations humaines qui nous définissent.

Jardins des esprits (2020), que j'ai écrit, vous propose de jouer à deux l'enquête attentive et empathique d'une maîtresse des esprits pour sauver un village des esprits qui le tourmentent et des drames humains passés qui continuent de le hanter. L'une d'entre vous joue le village à partir d'une préparation, l'autre joue le maître ou la maîtresse des esprits qui découvre petit à petit les secrets du village et de ses esprits. La dynamique sociale repose sur l'écoute, l'empathie et le soin, en s'appuyant sur des règles sobres.

Pour deux ou trois participantes, *Shades* de Victor Gijbers (2006) aborde les thèmes de la souffrance et de la rédemption, en proposant de jouer des fantômes s'étant fait souffrir réciproquement et cherchant à se pardonner avant de disparaître définitivement. De tous les jeux présentés ici, *Shades* est sans doute celui le plus dépaysant parce qu'il ne part d'aucune préparation, pas même une création de personnages ou la présentation d'un univers, et que se mettre d'accord sur ce qui s'est passé est un enjeu majeur, comme dans un conflit humain réel. C'est un jeu exigeant, puissant et méditatif. Sa traduction française est disponible [ici](#) gratuitement. Voir aussi [le podcast de la Cellule](#) qui lui est consacré.

Zombie Cinéma d'Eero Tuovinen (2009) semble fausse-

ment simple : quelques quidams cherchant à échapper à une invasion croissante de zombies, en s'appuyant sur une mécanique rapide et un plateau de jeu. En réalité, le jeu met les participantes dès le départ en concurrence pour la survie : le rôle de meneuse de jeu tourne entre elles pour les inciter à se mettre réciproquement en difficulté. Il revient alors à chacune de susciter la sympathie pour son personnage auprès des autres pour espérer le voir survivre et s'allier avec les autres. Cette tension entre la nécessité de survivre et la sympathie que peuvent inspirer les autres personnages ouvre un vaste espace de positionnements moraux, débouchant sur des histoires riches et renouvelées. La version française est disponible gratuitement [ici](#).

Perdus sous la pluie (2014) inaugure l'univers qu'explore Vivien Féasson depuis, reposant fondamentalement sur la violence que subissent et infligent les enfants. Ce thème glaçant et tabou est symbolisé par un univers où les adultes sont au mieux absents, et où tombe en continu une pluie torrentielle. Comme dans *Zombie Cinéma*, les joueuses ont la possibilité de se nuire réciproquement et petit à petit les enfants disparaissent dans l'averse, constituant ainsi une fable existentielle sombre.



Sérial Râlistes

À chaque fois que j'ai cru comprendre ce qu'était « le » jeu de rôle, et pouvoir affirmer des vérités définitives, une créatrice ou un créateur m'a fait le plaisir de me montrer que je m'étais trompé. Aucun jeu comme *Happy* (2015) et *Happy Together* (2017) de Gaël Sacré n'ont su me détromper autant. Contrairement à ce que je croyais, *Happy* a démontré qu'il est possible de faire du jeu de rôle seul et d'en faire une expérience riche, sans complaisance. Contrairement à ce que je croyais, *Happy* et *Happy Together* ont montré qu'il est possible de construire des jeux de rôle avec des enjeux fictionnels très faibles, centrés sur la présence au monde et le plaisir de l'existence, très simplement.

Deux jeux qui méritent amplement votre attention.

Prosopopée de Frédéric Sintès (2012) a réalisé l'idéal d'un jeu de rôle profondément poétique et méditatif, tout en conservant un véritable propos – ici l'écologie et le pacifisme. Les participantes racontent en commun l'histoire de sages vagabonds, allant de village en village pour soigner les déséquilibres dans la nature causés par les humains. S'y déploie un immense espace de créativité esthétique, structuré par les quelques principes métaphysiques et ludiques du jeu (par exemple l'importance de laisser la place aux silences et de décrire en détail plutôt que de nommer). Il instaure ainsi entre les participantes une at-

mosphère méditative et attentive unique.

La clé des nuages de kF (2021) propose d'explorer à deux des ruines construites ensemble, en cours de jeu. Les participantes donnent ainsi du sens aux images qu'elles produisent et construisent ensemble tout un réseau de symboles. Là aussi une atmosphère onirique se répand et se construit progressivement, et prend un sens qui lui est propre, conjuguant les intentions de chacune. Voir aussi *le podcast de la Cellule* qui lui est consacré.

Un principe mineur qui n'a pas été mentionné est « Dans un jeu de rôle, il n'y a pas de gagnants ou de perdants » ; les deux exemples qui suivent explorent au contraire la façon dont la compétition – contre la meneuse ou contre les autres – peut être introduite en jeu de rôle et guider la fiction. *L'Horloge du Diable* de Matthieu Minne et Alexandre David (à paraître) raconte une enquête sur des crimes violents et sombres ; les personnages doivent découvrir les secrets de ces crimes avant que d'autres ne se produisent. Le jeu fait appel à un important matériel et instaure un sentiment permanent d'urgence qui motive une réflexion intense de la part des joueuses et donne ainsi ses lettres de noblesse au jeu de rôle d'enquête. *Minuit, pour toujours* (2020), dans lequel une joueuse incarne un indivi-

du cherchant désespérément à s'en sortir, dans une société où la réalité glisse à cause de la propagande politique, de l'abus de drogues et de l'immobilité définitive de la Terre. Une joueuse fait face à trois meneuses de jeu qui représentent son seul accès à la réalité fictionnelle, mais cherchent aussi chacune à la manipuler ; son unique défense est de pouvoir choisir qui elle écoute à chaque moment donné. Ainsi se développe une atmosphère paranoïaque où gagne celle des quatre qui est parvenue à imposer sa réalité aux autres. Ce jeu résulte d'une co-création de Valentin T., Lucas, Adrien Cahuzac et moi-même. Dans ces deux jeux, la marge interprétative propre au jeu de rôle amène nécessairement une forme d'arbitraire ; ainsi, pour vraiment en profiter de cette compétition, il importe de jouer en cherchant à gagner, mais pas uniquement pour gagner.

The Name of God d'Alessandro Piroddi (2013) raconte comment des dieux brisés et relégués aux marges de la société cherchent à retrouver leur forme originelle. Malgré ce point de départ ambitieux, il repose sur des règles singulièrement courtes, dont le cœur est la résolution par un rituel de psalmodie autour de la table. Voir aussi *le podcast de la Cellule* qui lui est consacré.

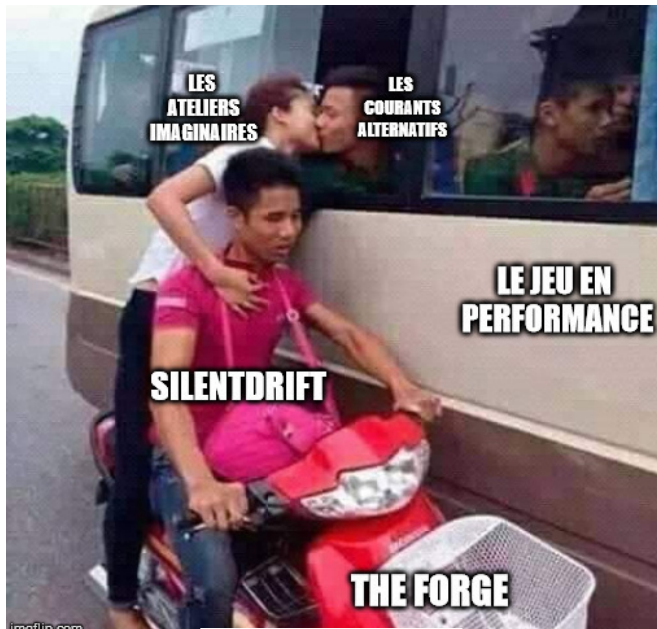
2. REMERCIEMENTS

En plus des références bibliographiques citées dans le texte et rappelées ci-dessous, Une boussole bénéficie aussi des réflexions et contributions de nombreuses personnes.

Les développements théoriques de Frédéric Sintès et de Valentin T. guident mes réflexions et structurent mon expérience rôliste depuis plus de dix ans. Si l'apport de Frédéric Sintès est explicite, un spectre hante ce texte : le spectre des théories linguistiques et interprétatives de Valentin T., auxquelles j'espère avoir rendu justice.

Merci aux relectrices et relecteurs : Eugénie Bidet, Romaric Briand, Adrien Cahuzac, Natacha Forel, David Javet, kF, Sylvain Lebel, Mathieu Leocmach, Simon Li, Vincent Minvielle, Morgane Reynier, Anthony Rispal, Gaël Sacré (en particulier sur la partie sur le jeu de rôle solitaire et le rôle historique des dés), Frédéric Sintès, Valentin T., Vivien Féasson et Maxime Victor.

Merci aux communautés qui m'ont accueilli et nourri durant toutes ces années : silentdrift, les Ateliers Imaginaires et les Courants Alternatifs. Merci à leurs organisatrices et à leurs participantes.



Sérial Râlistes

Le Frankencast de Tapisvirginia sur le thème « *Le jeu de rôle alternatif* » est à l'origine de l'impulsion initiale de ce texte. Qu'il soit remercié pour son initiative et son travail.

Merci aux librairies Charybde et Scylla et à leurs excellentes libraires pour l'ouverture aux interstices des cultures de l'imaginaire.

Les illustrations proviennent du blog satirique Sérial Râlistes, avec leur accord : www.facebook.com/humourjdr/serial-ralistes.tumblr.com

Ce texte a été écrit furtivement durant les siestes et les nuits de Léandre. Il lui est dédié, avec toute mon affection et tout mon amour.

Et à Alice, ma gratitude, mon profond amour et bien plus encore.

3. RÉFÉRENCES

Abeille (Jacques), Les Barbares, 2011.

Abeille (Jacques), Les Jardins Statuaires, 1982.

Arborio (Anne-Marie), Un personnel invisible. Les aides-soignantes à l'hôpital, Economica, Paris, 2001 (Anthropos Sociologiques).

Baker (D. Vincent), « Retrospective: How RPGs Work », anyway., 21 février 2018. URL : <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/859>.

Baker (D. Vincent), « Lazy Play vs IIEE with Teeth », anyway., 15 juin 2009. URL : <http://www.lumpley.com/index.php/anyway/thread/456>.

Baker (D. Vincent), « The Fruitful Void », anyway., 20 octobre 2005. URL : <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/119>.

Baker (D. Vincent), anyway., 3 février 2005. URL : <http://www.lumpley.com/archive/167.html>.

Baker (Meguey), « More Alphabet Soup », The Fairgame Archive, 17 janvier 2006. URL : <http://fairgame-rpgs.com/index.php/fairgame/thread/32>.

Briand (Romaric), « Le Maelstrom », dans Le Maelstrom, Saint-Malo, 2014, p. 239-289.

Briand (Romaric), « Du Gratuit au Payant », dans Le Mael-

strom, Saint-Malo, 2010, p. 97-105.

Briand (Romaric), « Imagination en Danger? Ma Solution: la Gratuité », dans *Le Maelstrom*, Saint-Malo, 2009, p. 89-94.

Butler (Octavia E.), *La parabole des talents*, 1998.

Butler (Octavia E.), *La parabole du semeur*, 1993.

Carter (Thomas), « Neurodiversity in Roleplaying », *Accessible Gaming Quarterly*, no 2 (octobre 2020), p. 8-14.

David (Coralie), « Le jeu de rôle sur table: une forme littéraire intercréative de la fiction? », *Sciences du jeu*, no 6 (octobre 2016). URL : <http://journals.openedition.org/sdj/682>. Consulté le 18 octobre 2020.

David (Coralie), *Le jeu de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, Université Paris 13, Villetaneuse, 11 avril 2015. URL : http://www.lapinmarteau.com/these_jdr_intercreativite-de-la-fiction_litteraire_site_1-1/, 754 p.

Delphy (Christine), *L'ennemi principal. 1 Economie politique du patriarcat*, Paris, 1979 (Collection *Nouvelles Questions Féministes*, vol. 1/2).

Deneuve (Fabien), *La Bible du Meneur de Jeu*, 2010.

Edwards (Ron), « Re: Can someone explain the true reason behind "traits" (PtA style) to me? », 2008. URL : <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php?pt=26752msg254853#msg254853>.

Edwards (Ron), « System Does Matter », *The Forge*, 2004. URL : http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html.

Edwards (Ron), « GNS and Other Matters of Role-playing Theory. Introduction », *The Forge*, 2001. URL : <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>.

Edwards (Ron), « GNS and Other Matters of Role-Playing Theory, Chapter 2. Chapter Two: GNS », *The Forge*, 2001. URL : <http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>.

Edwards (Ron), « The Nuked Apple Cart », *The Forge*, 19 mai 1999. URL : <http://indie-rpgs.com/articles/12/>.

Gibson-Graham (J.K.), *A Postcapitalist Politics*, Minneapolis, 2006.

Gibson-Graham (J.K.), *The End of Capitalism (as we knew it): A Feminist Critique of Political Economy*, Oxford and Cambridge, 1996.

Hesse (Hermann), *Le Jeu des perles de verre*, 1943.

Hildwein (Fabien), « Chiffres de vente sur le long terme »,

Courants Alternatifs, 17 juillet 2017. URL : <http://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=17&t=440>.

Hildwein (Fabien), « [Publier un jdr] Ventes Monostatos », *Les Ateliers Imaginaires*, 20 novembre 2013. URL : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=57&t=3080>.

Hildwein (Fabien), « Monostatos et l'argent: un modèle économique qui marche », *silentdrift*, 13 novembre 2012. URL : <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=22&t=2761>.

Hildwein (Fabien), « [Monostatos] Mon expérience de publication », *silentdrift*, 1 novembre 2012. URL : <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=22&t=2752>.

Houellebecq (Michel), H. P. Lovecraft. *Contre le monde, contre la vie*, Paris, 1991 (Les *Infréquentables*).

Ibos (Caroline), Damamme (Aurélie), Molinier (Pascale) et al., *Vers une société du care. Une politique de l'attention*, Paris, 2019 (idées reçues).

Javet (David), *The Pen(s) that Never Stops Writing. The Lovecraft Mythology or The Expansion of a Literary Phenomenon*, Université de Lausanne, Lausanne, 2009, 83 p.

Keynes (J. M.), *Théorie générale de l'emploi, de l'intérêt et*

de la monnaie, Cambridge, 1936.

kF et Eugénie, « Jouer en performance 2. Ce qui nous fait vibrer », Je ne suis pas MJ, mais..., 5 juin 2018. URL : <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2018/06/05/jouer-en-performance-2/>.

kF et Eugénie, « Jouer en performance 1. Tentatives de définition », Je ne suis pas MJ, mais..., 2 juin 2018. URL : <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2018/06/02/jouer-en-performance-1/>.

Lahire (Bernard), *La Condition littéraire. La double vie des écrivains*, Paris, 2006. URL : https://www.editions-ladecouverte.fr/catalogue/index-La-condition_litt-raire-9782707149428.html.

Le Guin (Ursula K.), « Le fourre-tout de la science-fiction, une hypothèse », dans *Danser au bord du monde. Mots, femmes, territoires*, Editions de l'éclat, Paris, 1986, p. 197-204.

Le Guin (Ursula K.), *La Vallée de l'Eternel Retour*, 1985.

Le Guin (Ursula K.), « La vieille dame et l'espace », dans *Danser au bord du monde*, Paris, 1976, p. 15-19.

Le Guin (Ursula K.), *Les Dépossédés*, 1974.

Le Guin (Ursula K.), *Le cycle de Terremer*, 1968.

Li (Manon) et Li (Simon), « Bilan 2020 – Etre auteurs indépendants par temps de Covid », *Angeldust*, 4 janvier 2021. URL : <https://angeldust-jdr.com/bilan-2020-etre-auteurs-independants-par-temps-de-covid/>.

Li (Manon) et Li (Simon), « Etre auteur de jdr indépendant – Notre bilan 2019 », *Angeldust*, 20 janvier 2020. URL : <https://angeldust-jdr.com/etre-auteur-de-jdr-independant-notre-bilan-2019/>.

Li (Manon) et Li (Simon), « Bilan 2018 », *Angeldust*, 8 janvier 2019. URL : <https://angeldust-jdr.com/bilan-2018/>.

Marcuse (Herbert), *L'homme unidimensionnel*, Paris, 1964.

Milton (Ben), Lumpkin (Steven) et Perry (David), *Principia Apocrypha: Principles of Old School RPGs, or, A New OSR Primer*, 2008. URL : <https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html>.

Mirrlees (Hope), *Lud-en-Brume*, 1926.

Moers (Walter), *La cité des livres qui rêvent*, 2004.

Molinier (Pascale), *Le travail du care*, La Dispute, Paris, 2013 (*Le genre du monde*).

Narrattiva, *InterNosCon 2010* - Ron Edwards (USA) & Tobias Wrigstad (Sweden), 11 di 13, 19

août 2010. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0iL0qm9gtfQ>.

Okorafor (Nnedi), *Qui a peur de la mort?*, 2010.

Peake (Mervyn), *Titus en exil*, 1959.

Peake (Mervyn), *Gormenghast*, 1950.

Peake (Mervyn), *Titus d'Enfer*, 1946.

Sacré (Gaël), « Jeu de rôle solitaire - Ressources francophones », Gaël Sacré - Blog, 3 juin 2019. URL : <https://covenether.squarespace.com/blog/2019/6/3/jeu-de-role-solitaire-ressources-francophones>.

Sacré (Gaël), « L'aventure éditoriale de Happy - Bilan annuel 2016 », *Les Ateliers Imaginaires*, 18 novembre 2016. URL : http://lesateliersimaginaires.com/forum/vie_w_t_o_p_i_c.php?f=90&t=4104.

Sacré (Gaël), « L'aventure éditoriale de Happy - Partie 1 », *Les Ateliers Imaginaires*, 30 décembre 2015. URL : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=90&t=3714>.

Sintes (Frédéric), « Le Positionnement, qu'est-ce que c'est? », *Limbic Systems*, 20 novembre 2013. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/le-positionnement-quest-ce-que-cest/>.

Sintes (Frédéric), « Le système de jeu de rôle », *Limbic Systems*, 17 avril 2013. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/le-systeme-de-jeu-de-role/>.

Sintes (Frédéric), « Prosopopée | Bilan annuel de publication », 20 mars 2013. URL : http://www.silentdrift.net/forum/vie_w_t_o_p_i_c.php?f=22&t=2866.

Sintes (Frédéric), « Les trois dimensions », *Limbic Systems*, 8 décembre 2012. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/les-trois-dimensions/>.

Sintes (Frédéric), « Un contrat social sain », *Limbic Systems*, 2 mai 2012. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/un-contrat-social-sain/>.

Sintes (Frédéric), « La résistance asymétrique », *Limbic Systems*, 15 octobre 2011. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/la-resistance-asymetrique/>.

Sintes (Frédéric), « Qu'est-ce qu'un Maître du jeu? », *Limbic Systems*, 5 décembre 2010. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/quest-ce-quun-maitre-du-jeu/>.

Sintes (Frédéric), « Responsabilités et propriétés », *Limbic Systems*, 6 août 2010. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/responsabilite-et-proprietel/>.

Sintes (Frédéric), « Le GNS est un outil », *Limbic Systems*, 1 juin 2009. URL : <https://www.limbicsystems-jdr.com/le-gns-est-un-outil/>.

Starhawk, *Rêver l'obscur*, Paris, 1982 (*Sorcières*).

Stavropoulos (John), *X-Card. Safety Tools for Simulations, Role-Playing, and Games...*, 31 juillet 2013. URL : <http://tinyurl.com/x-card-rpg>.

T. (Valentin), Cibou, Li (Manon) et al., « Bac à Sable du Quotidien – Un petit Guide », *angeldust*, 9 décembre 2021. URL : <https://angeldust-jdr.com/bac-a-sable-du-quotidien-un-petit-guide/>.

Tiramisù, « Le phénomène de la carte postale », *Tiramisù*, 26 décembre 2016. URL : <https://tiramisu.games/le-phenomene-de-la-carte-postale/>.

Troy, « What is Resolution? », *Socratic Design*, 2009. URL : <http://socratesrpg.blogspot.com/2009/11/what-is-resolution.html>.

VanderMeer (Jeff), *La cité des saints et des fous*, 2002.

Vonarburg (Elisabeth), *Chroniques du Pays des Mères*, 1997.

Wagner (Roland C.), *Rêves de Gloire*, 2011.

White (William J.), *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge*, 2001-

2012. Designs and Discussions, Altoona, 2020 (Palgrave Games in Context).

Wick (John), Play Dirty, 2006.

Wittgenstein (Ludwig), Recherches philosophiques, Paris, 1953 (nrf).

Young (M. Joseph), « Theory 101: The Impossible Thing Before Breakfast », Places to go, People to be. The On-line Magazine for Roleplayers, vol. 27 (2005). URL : <http://www.ptgptb.org/0027/theory101-02.html>.

Mener des parties de jeu de rôle, éd. C. David, J. Larré, Lapin Marteau, 2016.

Reclaim, recueil de textes écoféministes, éd. E. Hache, Paris, Cambourakis, 2016 (Sorcières).

4. TEXTES ORIGINAUX

A. Introduction (Ron Edwards)

My straightforward observation of the activity of role-playing is that many participants do not enjoy it very much. Most role-players I encounter are tired, bitter, and frustrated. My goal in this writing is to provide vocabulary and perspective that enable people to articulate what they want and like out of the activity, and to understand what to look for both in other people and in game design to achieve their goals. The person who is entirely satisfied with his or her role-

playing experiences is not my target audience. [...]

EDWARDS (Ron), « GNS and Other Matters of Role-playing Theory. Introduction », 2001. URL : <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>.

B. The highest form of role-playing is role-playing (P H Lee)

Role-playing games are no more theatre than they are novels, movies, paintings, textbooks, sculptures, critical essays, TV serials, or mathematical theories.

As in, one can draw lines between role-playing and any of those activities, but they are definitively and entirely not the same thing.

It's really common in the early days of a given medium that the critical analysis work will all make borrowed analysis using theories of more established media: i.e. when movies were getting their start, most of the theoretical work was done using theatre as a framework, with the idea that a movie camera is just a way of reproducing a theatrical performance easily.

But, of course, it's not. Doing this is hard – the critical vocabulary must be made from scratch, and generally must be made by the artists involved, who have better things to do. But it's the only way to move forward creatively. And when filmmakers started to realize this – when they began to realize that there was more to their medium of choice than "more static theatre" – movies really began to flower artistically and critically and commercially.

Why is that? Because when you adopt your critical language and frameworks from a different medium, you also adopt the aesthetic ethos of that medium. Ultimately, if you use theories that explain role-playing as a form of improv theater, you will end up at the conclusion that the highest

form of role-playing is actually improv theatre. If you use theories that explain role-playing as a form of novel, you will end up at the conclusion that the highest form of role-playing is actually a novel. And so on and so forth, with all the things I mentioned above.

Such work can be useful, of course, but I would really love to have an aesthetics that centers role-playing games, rather than some other more established medium. I think we'll be stuck chasing our tail until we have that.

Because the highest form of role-playing is role-playing.

Texte issu du forum Story Games, 2013. Texte republié avec l'aimable autorisation de P H Lee.

C. PTSD, access to role-playing games, and the Luxton technique (P H Lee)

Preamble

I have PTSD. About 6-7 years ago, more or less, various pan-RPG techniques to control triggering[1] content -- The Veil and the X-Card, to name two of a vast diversity -- became commonplace in the RPG circles that I played in. Around the same time, I stopped participating in role-playing games at meet-ups and conventions, or anywhere else that these tech-

niques were promulgated. These three things (PTSD, X-Card, and my withdrawal from play) are related. I'm writing this essay to discuss the ways that these techniques cut off my access to role-playing games, and introduce know techniques that, I hope, will point to a way forward in terms of accessibility.

Conflicting Access Needs

Before I go further, I'd like to reference a term from the disability rights movement: conflicting access needs. Disabled people are extremely diverse and our disabilities are also extremely diverse. While an ideal world would have everyone's access needs met at all times and in all circumstances, in many circumstances, with many disabilities, that is practically or fundamentally impossible.

An example, which I'm paraphrasing from Autistic blogger Mel Baggs: A group home for Autistic people have some occupants who constantly verbalize, and others who are hypersensitive to noise. The verbalizers have a reasonable access need to be allowed to verbalize. The hypersensitive have a reasonable access need for quiet. Both of these access needs are reasonable, but it is impossible to meet both of them in the same space.

For this essay, the point is that, while I'm describing ways that my (and others) access to role-playing games has been cut off, I want to acknowledge that the techniques in question were developed and promulgated -- often by people with similar disabilities to mine -- to meet a legitimate access need. That they cut off my (and others) access to role-playing games does not mean that they are inherently wrong, bad, or ableist.

I do not want this to turn into "X-Card (or The Veil, etc, etc) is bad" and, even more so, I do not want it to turn into "the people who propagate these techniques are bad." That's not my opinion and, also, it's wrong. I am hoping that by writing this essay I can move the discussion of accessibility of RPGs for PTSD sufferers from "use this technique" to a conversation which can account for different players, different goals, different communities, and different access needs.

A Note on Personal Narrative

I'm going to use a personal narrative throughout this essay, because it is based on my own experiences of both role-playing games and PTSD. But I want to be clear: I am not speaking solely for myself in this. Simply from personal circumstances, I can attest that the problems I have are problems

that are shared by a number of other people with triggered mental illnesses.

Likewise, there are people with triggered mental illnesses who have a very different experience -- most importantly, there are people with triggered mental illnesses who find the X-Card, The Veil, etc. to be vital techniques for their access to role-playing games. I do not want to erase these people -- they exist, and their experiences also matter.

Please do not take my use of personal narrative as evidence that I speak only for myself. I don't. Likewise, please don't take my speaking on this topic as someone with PTSD to assume that I speak for all people with triggered mental illness. I don't.

The X-Card, the Veil, and all that

The X-Card, the Veil, and similar techniques have their roots in a section of *Sex and Sorcery*, a supplement for *Sorcerer* by Ron Edwards, where he (roughly paraphrasing) suggests a technique dealing with difficult sexual content in the game by "drawing a veil over it," basically, describing it in loose terms and then moving on with play, rather than playing it out. This is included together with several other techniques, including actually playing it out and fading to

black. From there, like many things from the *Sorcerer* supplements, it developed on the Forge forums as a more generalized technique that could be applicable to all games.

I first encountered The Veil as a universally applicable technique in the context of public play in the Pacific Northwest -- I believe it comes out of the Go Play NW convention, but I could be mistaken. By the time it reached this form, it had mutated considerably -- it was something that was invoked by a particular player, rather than a general technique for play, and it generally had the effect of erasing the content of play [2], rather than playing it out in a vague sense and then moving on. It became a widespread meta-technique[3], adopted at a lot of public play events.

Simultaneously [4], in the New York City play scene, John Stravopolous developed the X-Card as a meta-technique. With the X-Card, the system is formalized. By "throwing the X-Card" (either a physical card marked with an X or just an invocation), a player stops play, and the offending material is erased, and play continues as if it had never happened.

The X-Card grew in popularity and was adopted throughout the indie-games public play culture. By the time that I had largely retreated from public play (~2013), it was fairly uni-

versal. Although I have not been in touch with public play culture since, it does not seem (from my outsider perspective) to have become any less widespread.

My Experience

My first reaction to The Veil as a meta-technique was simply "well, I don't want to do that." At the time, it was not generally regarded as a universal meta-rule, so that was the end of my encounter with it. However, as it grew in popularity, I began to be increasingly averse to it. I remember a particular event -- I think it was at Indie Hurricane, although I could not guess at the year -- where it was introduced as a generic rule for all pick-up games. I got a horrified, sinking feeling, my eyes started to flutter and my stomach twisted -- familiar signs of a triggering [1] event. I cannot remember whether I then said to my players "I'd like not to use that for our game" or not -- I cannot even remember if I ran my planned game or left the scene immediately. Poor memory often accompanies being exposed to triggers.

I tried playing a few games with the rule in place, thinking I could maybe get used to it. Even though, to my recollection, it was never invoked, those games left me an anxious wreck afterward.

I stopped going to convention events as often. I started going to local public play groups, but shortly thereafter the meta-rule spread there as well, and I stopped attending those as well.

I did not at the time understand why this was triggering to me. I'm not entirely sure I was conscious that I was being triggered -- it seems obvious in retrospect but I think that at the time I was not able to recognize exactly what was going on.

I made several attempts to communicate my distress -- I remember talking on separate occasions with John Stravopolous and Avery Alder about it -- but because I didn't understand what was going on, I could not clearly explain my problems, let alone propose solutions. Obviously, my attempts at communication were unsuccessful [5].

The Veil was replaced by the X-Card, and the technique continued to spread. I continued to retreat from Indie RPG circles, although I continued to play with personal groups and in non Indie RPG spaces such as AmberCon NW.

As an aside, I should say that this inaccessibility was far from the sole reason I retreated from Indie RPG circles and that, also, I do not regret having done so. My retreat has allowed me to spend more time on fiction

writing, on personal friends, and on campaign play of RPGs. All of these have benefitted me both personally and professionally.

The problem

Both the X-Card and The Veil (as practiced in the PNW at that time) have as their core concept that the correct default way to handle triggering material in a role-playing game is to excise the material from the fictional timeline and thereafter to continue play. This is a commonplace understanding of how triggers work -- remove the trigger, problem now solved.

This is, for me, a disaster, because it replicates the environment of denial and powerlessness that caused my PTSD in the first place.

Fundamentally, any approach to triggering material that contains any element of "pretend it never happened" is emotionally disastrous for me, because it recapitulates the environment of denial and dismissal around my traumatic experiences. This is not limited to excising the material from play -- it also includes attempts to dismiss, deny, or minimize it.

No technique that centers this approach can possibly be functional as an accommodation; furthermore, any game or community that uses a tech-

nique that centers this approach is necessarily inaccessible to me, because an environment that centers denial as a coping strategy for triggering material, is in and of itself, a traumatic trigger.

Centering status quo vs centering healing

Fundamentally, these meta-techniques center the status quo -- the goal is to "deal with" the triggering event, or the triggered person, and then return to regular play as if the interruption had never happened. I submit that, due the nature of PTSD, this approach is fundamentally flawed.

Once I have been triggered, I am in a traumatic experience. No amount of care or concern or comfort or accommodation can untrigger me. The question is not "how do we return Ben to the status quo?" or "how can we stop Ben from having a traumatic experience?" because those goals are impossible. The question is "what kind of traumatic experience is Ben going to have?" It can either be a damaging experience -- one that reinforces the trigger and my PTSD -- or it can be a healing experience -- one that lets me recontextualize the trigger and its part of the trauma into my normal psyche.

Denial and social pressure to "return to normal" are damaging experiences.

Acknowledgement, empowerment, and story-building are healing experiences.

I believe that, in principle, good techniques for dealing with PTSD in role-playing games will avoid damaging experiences and center healing experiences.

The Luxton Technique

I didn't post about my problems with X-Card, The Veil, etc for a long time because, among other factors, I did not have a proposed solution or alternative technique. All I could do was say "I'd rather have nothing than this," but "no technique" is not particularly good rallying cry and it was not really a meaningful solution, just an attempt to get back to the somewhat-more-accessible-but-not-great status quo.

Until last year, I truly believed that there was no technique that would improve access to RPGs for some PTSD sufferers without also excluding PTSD sufferers like myself. But, last year, I played in a role-playing game at AmberCon NW that was specifically focused on traumatic experience and, particularly, centering the trauma of the players in the story we made. In that game, we used a particular technique -- which I'd like to call the Luxton Technique after the GM of the game -- which I found to be empowe-

ring, healing, and accessible to me.

It's difficult for me to summarize all the parts of this that worked, but, roughly, the Luxton Technique includes:

- An honest discussion of potential traumatic triggers prior to play, in a supportive environment, with the understanding that there is no possible way to identify or discuss every conceivable trigger or trauma, and with no social pressure to disclose particulars of individual trauma.

- When, in play, a player encounters triggering material, they can, if they choose, talk about that to the other players. When they do this, the other players listen.

- As part of talking about it -- and possibly the only thing that they need say -- the player is given absolute fiat power over that material, expressed as a want or a need. For instance "I'd like to play [character name] for this scene" or "I need this to have a happy ending" or "I want this character to not be hurt right now" or "I need this character to not get away with this" or "By the end of play, this should not be a secret" or "I need to stop play and get a drink of water" or "I don't have a specific request, I just wanted you to know."

- A player does not need to use their traumatic experience to justify any requests or demands. We just do it.

- A player does not need to be the one to speak first. We keep an eye on each other and we are watchful for people who seem withdrawn or unfocused or upset. If we are worried about someone, we ask.

- We play towards accommodating that player's requests.

It's hard to overstate how much the Luxton Technique (or, really, set of techniques) helped us approach extremely difficult, extremely person material, both for the trauma survivors at the table and for the non-survivors. Rather than having our traumatic experiences -- already a disjoint with reality -- cause a disjoint in play, we were able to integrate them into play and tell a story about or, at least, at an angle to, our traumatic experiences, real and pretend.

Healing and RPGs

I am well aware that it sounds both pretentious and terrifying to talk about RPG play as a process by which one might legitimately heal from trauma. But I'd like to elaborate on that a little, because I think it's important.

Fundamentally, a traumatic experience is an experience

that is at a disjoint with the narrative of one's life. Having PTSD means that your trauma exists out of time, out of place, and always in the present tense. A big part of recovering from PTSD, inasmuch as it is possible, is not about excising the trauma or your continued experience of it. Rather, it's about integrating the trauma into normal memory and a normal narrative of your life.

A big part of that is story-telling, because a story is about incorporating disparate elements into a coherent narrative. And, for me, a big part of that story-telling has been role-playing games. In this essay, I present the choice as a binary - - either a game can harm, or it can heal. That's a lot of pressure to put on something as casual as a role-playing game! But, also, story-telling helps, and the story itself doesn't need to be traumatic. Any story-telling experience can contribute, constructively, to healing, because PTSD sufferers need to be able to tell our own stories to the world and, more importantly, to ourselves. As an accessible storytelling medium, RPGs can't be beat. They have been, and continue to be, a great help to me. In introducing these techniques, I am hoping that they can continue to be a help to others as well.

This is not limited to "heavy intense" sorts of stories that di-

rectly reference trauma. Ordinary RPGs can be stories about friends sticking together, or triumphing over evil, or just being clever and solving traps and puzzles, all of which have the potential to be healing narratives. Don't think that I'm limiting the healing potential of RPGs to "serious" games or "serious" stories. I'm not.

It's a reasonable reaction to say "I don't want to do anything that heavy in my RPG!" or "I can't be responsible for this!" And, obviously, don't play in circumstances that you're uncomfortable. But RPGs, and the people I've played them with, have given me so much healing. It's wrong for me to dismiss, deny, or belittle that simply because games are a recreational activity. I hope that, in looking at problems of accessibility of RPGs, we can look to their potential to heal as much, if not more, than their potential to harm.

My hope (edited addition)

My hope is that this essay will start / continue a conversation where we look critically at our tools and techniques for RPG play. I hope that we can get to a place, as a community, where we understand that they are not one-size-fits-all and that we are able to take a look at what that means in terms of accessibility. I'd like for us to be able to make better-informed choices about accessibility and

our RPG play, and the trade-offs that entails.

--

[1] Because I have no alternative vocabulary, I'm going to use "triggering" in this essay to describe images, words, or ideas that trigger traumatic flashbacks, panic attacks, or other PTSD symptoms. I'm aware of the popular usage of "triggering" as a derisive term for an emotional reaction. I am not using it in that respect. Please, also, refrain from doing so in responses. Thanks.

[2] I'm not sure exactly when the pivot from "veil as not playing out blow-by-blow" to "veil as erasing the content from play" occurred. It might have been after this.

[3] I use the term "meta-technique" to mean "a role-playing game rule intended to be used with any game." In some cases, it is "a role-playing game rule intended to be used with every game."

[4] I am not sure about the historical relationship between the X-Card and the Veil. It's possible that there was some inspiration. It's also possible it was a parallel development.

[5] I do not want to cast any aspersions on John or Avery for our failure to communicate. Both of them listened as well as they could have to my concerns, even though I was

unable to communicate them clearly. The failure was definitely on my end, and I want to thank both of them for their patience in waiting this long to hear my thoughts more clearly expressed.

Message sur Google+, ayant disparu en même temps que la plateforme. 29 août 2017 Texte republié avec l'aimable autorisation de P H Lee.

Texte accessible sur <https://web.archive.org/web/20181026130034/https://plus.google.com/+BenLehman/posts/DTaEThFLZAR>